

Las deidades de los **FORGOTTEN REALMS**

ABREVIATURAS

Oc. Ocupación

Exig. Exigencias

Arm. Armas permitidas

Armd. Armadura permitida

A.M Accesos mayores

A.m. Accesos menores

Obj. Objetos mágicos permitidos

Pod. Poderes concedidos

Este libro ha sido traducido partiendo de *THE GREAT NET PANTHEON* Versión 3, realizado el 23/9/93. Las deidades que aparecen en él son todas oficiales de los Forgotten Realms, pero las características de sus clérigos han sido inventadas por varias personas, **no son oficiales**. Yo por mi parte he realizado muy pocas variaciones sobre el texto original.

Gracias a *Steven R. Hamby* por compilar el libro original.

La traducción ha sido realizada por *Iceman* y la maquetación por *El mago loco*.

AURIL

(Dama del Frío)

Oc.	Frío
Exig.	CON 13, SAB 12, cualquier malvado
Arm.	Tipo G, hacha de hielo (hacha de mano)
Armd.	Cota de malla y escudo
A.M.	Total, Adivinación, Clima, Elemental, Necromántica, Protección
A.m.	Animal, Combate, Curadora, Creación, Guardiana
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Inmune al frío natural y salvación +3 contra ataques de frío (ningún daño si salva, mitad si falla).• Tormenta de hielo (hech 4) 1/semana.• Invocar para-elemental del hielo (como el conjuro elemental de fuego) 1/semana a partir del nivel 12.

AZUTH

(El Altísimo)

Oc.	Hechiceros, energía
Exig.	SAB 14, INT 13, cualquier Legal
Arm.	Tipo G, cuchillo, daga
Armd.	Ninguna
A.M.	Total, Astral, Hechizo, Combate, Creación, Elemental, Curadora, Protección, Llamada
A.m.	Adivinación, Clima, Sol, Guardiana, Necromántica
Obj.	Clérigo y hechicero
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede lanzar hechizos de mago como un hechicero de la mitad de su nivel de clérigo pero estos hechizos se cuentan como sacerdotales. Sólo podrá escoger una escuela de magia• Pericia en identificación de conjuros gratis.

BANE

(El Señor Negro)

Oc.	Conflicto, odio, tiranía
Exig.	SAB 10, FUE 12, Legal Malvado
Arm.	Tipo G de cuerpo a cuerpo, jabalinas
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Combate, Necromántica
A.m.	Curadora, Adivinación, Sol (reverso)
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• No le afecta el miedo mágico• Aura de miedo 3m. De radio/nivel (aquellos que fallan huyen [70%] o atacan la fuente del miedo) 1/día

BHAAL

(Señor del Asesinato)

Oc.	Muerte
Exig.	SAB 14, CON 12, Legal Malvado
Arm.	Tipo G, tipo P
Armd.	Cota de mallas
A.M.	Total, Astral, Curadora (rev.), Necromántica (rev.), Llamada
A.m.	Hechizo, Creación, Combate, Adivinación
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede expulsar u ordenar a los no-muertos• Invocar sirviente aéreo (sacd 6) 1/día• Salto entre los planos (el clérigo y una persona cada 2 niveles a partir del 10 viajan al plano de <i>Gehenna</i> [hogar de Bhaal] y vuelven al <i>Plano Primario Material</i> en el punto de destino; 6m. de viaje en <i>Gehenna</i> equivalen a 3 Km. en el <i>Plano Primario Material</i>; al clérigo le lleva 1 turno prepararse para el salto en ambas direcciones y el viaje es 100% fiable; sin embargo no estará protegido mientras esté en <i>Gehenna</i>)

BESHABA

(Dama del Infortunio)

Oc. Daño, mala suerte, accidentes
Exig. SAB 10, Caótico Malvado
Arm. Tipo G
Armd. Cota de placas y escudo
A.M. Total, Hechizo, Protección, Necromántica
A.m. Llamada, Adivinación
Obj. Clérigo
Pod.

- 1/día puede bajar la tirada de salvación o de ataque de alguien en uno

CHAUNTEA

(Gran Madre)

Oc. Agricultura
Exig. SAB 12, CAR 15, Neutral Bueno o Neutral Auténtico
Arm. Druida
Armd. Druida
A.M. Total, Clima, Animal, Elemental, Curadora, Vegetal
A.m. Adivinación
Obj. Druida
Pod.

- Druida

CYRIC

(El Sol Oscuro)

Oc. muerte, asesinato, los muertos, conflictos, tiranía, mentiras
Exig. SAB 13, INT 13, cualquier malvado
Arm. Tipo G, espada larga
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Hechizo, Necromántica, Sol (reverso)
A.m. Adivinación, Elemental, Curadora
Obj. Clérigo
Pod.

- ordenar a los no-muertos con +2 niveles
- inmune al miedo y a otros hechizos que controlan las emociones
- Puede convertir PNJs en seguidores de Baal, Myrkul y Bane si fallan una tirada contra hechizo (con un +2 si es de mayor nivel, -2 si es de menor nivel)
- Invocar sirviente aéreo (sacd 6) 1/día

DENEIR

(Señor de los Glifos y las Imágenes)

Oc. Literatura, arte
Exig. SAB 15, INT 15, cualquiera bueno
Arm. Tipo G de una mano
Armd. Cota de bandas
A.M. Total, Astral, Creación, Adivinación, Protección, Llamada
A.m. Animal, Elemental, Guardiana, Curadora, Vegetal
Obj. Clérigo
Pod.

- Expulsar no-muertos
- Salvación de +4 contra daños y efectos malignos de libros o pergaminos mágicos (si normalmente no se permite tirada consigue una sin bonus)
- Puede hablar cualquier lengua que **Deneir** pueda hablar
- Puede intentar identificar guardas o runas (el 1^{er} chequeo contra INT determina el tipo de persona que la dejó, el 2^o determina la naturaleza general de la marca)

ELDATH

(Diosa de las Aguas Cantarinas)

Oc. Arboledas druídicas, arroyos, paz, estanques
Exig. CAR 13, SAB 14, Neutral Verdadero
Arm. Bastón, garrote, honda, bastón honda
Armd. ninguna
A.M. Total, Hechizo, Adivinación, Elemental, Curadora, Protección, Sol, Astral
A.m. Animal, Creación, Necromántica, Clima
Obj. Clérigo, pero ninguno que dañe a otros
Pod.

- Quitar miedo 1/día
- Puede parar ataques (substrayendo su bonus de FUE+1d6 puntos de la tirada de ataque del oponente, al nivel 10 será bonus de FUE+1d10 puntos)
- Dormir (hech 1) 1/día por cada 3 niveles
- Silencio, radio 3 metros (sacd 2) 1/día por cada 3 niveles
- Respirar agua automático
- Refugio (sacd 1) permanente sobre el clérigo
- No puede luchar excepto en defensa propia o de los compañeros, no puede iniciar ataques cargas o emboscadas

GOND

(Proveedor de Maravillas)

Oc. artefactos, oficio, construcción
Exig. SAB 14, INT 14, DES 14, Neutral Verdadero (también gnomos)
Arm. tipo G, armas de fuego
Armd. cota de placas
A.M. Total, Adivinación, Elemental, Protección
A.m. Guardiana, Curadora, Sol
Obj. clérigo y mago
Pod.

- +2 en las pericias de armero, habilidad artística, herrería, carpintería, ingeniería, alfarería, forja de armas
- Abrir cerraduras como un ladrón de la mitad de su nivel de clérigo (ver tabla de promedios en la GdM)

HELM

(El de los Ojos que No Duermen)

Oc. Guardianes, protección
Exig. FUE 14, SAB 13, Legal Neutral
Arm. Tipo G
Armd. Armadura de placas completa, escudo
A.M. Total, Guardian, Protección
A.m. Adivinación, Curadora, Combate
Obj. Clérigo y bolas de cristal
Pod.

- +2 a la tirada de sorpresa si está sólo o +1 con otros
- Glifo de protección (sacd 3) 1/día cada 5 niveles encadenándole cualquier conjuro que tenga nivel para ejecutar (aunque no lo haya memorizado)
- Expulsar no-muertos

ILMATER

(El Dios que Llora)

Oc. Resistencia, sufrimiento
Exig. CON 14, SAB 12, Legal Bueno
Arm. Tipo G, flagelo
Armd. Ninguna
A.M. Total, Hechizo, Creación, Guardiana, Curadora, Necromántica, Protección
A.m. Elemental, Llamada, Sol, Clima
Obj. Clérigo
Pod.

- +4 a todas las tiradas que impliquen resistencia o soportar dolor y +2 a todas las tiradas de CON relacionadas
- Habilidad de resistencia gratuita
- Puede sobrevivir sin comida ni agua 1 semana/nivel (pero -1 para dar y al daño cada 3 semanas)
- Puede quitar el miedo y otros hechizos que controlen las emociones a 2 personas/día
- Cuando sufra un daño/tortura extremo puede ser poseído por un sirviente de **Ilmater** (si el personaje lo pide); mientras el dolor dure no sufrirá daño, pero no se podrá mover; disipar magia expulsará al sirviente

LATHANDER

(Señor de la Mañana)

Oc. primavera, alba, nacimiento, renovación
Exig. CAR 12, SAB 14, cualquiera bueno
Arm. tipo G
Armd. cota de placas, escudo
A.M. Total, Creación, Elemental, Sol
A.m. Guardiana, Curadora, Protección
Obj. clérigo
Pod.

- Expulsar no-muertos (+4 niveles si al no-muerto le afecta la luz del sol)
- +2 usando estas pericias: tasación/evaluación, habilidad artística, malabarismos, instrumento musical, alfarería fuego imaginario (sacd 1) 1/día

LEIRA

(Dama de las brumas)

- Oc.** engaño, ilusión
Exig. SAB 14, INT 12, DES 11, Neutral Caótico
Arm. tipo G
Armd. cualquiera, pero no puede usar hechizos ni poderes con armadura
A.M. Total, Astral, Hechizo, Adivinación
A.m. Creación, Curadora, Llamada
Obj. Clérigo y aquellos referidos a la ilusión
Pod.
- Puede usar pergaminos de ilusionista
 - Orientación errónea (hech 2) 2/día cada 5 niveles
 - Confundir (hech 6) 1/día
 - No pueden usar ver realmente (sacd 5) o ningún objeto análogo o se vuelve loco (pueden usar el reverso)
 - Usan una máscara de plata que refleja los ataques de mirada y da un +3 en la tirada de salvación
 - Los **Leiranos** mienten constantemente

LLIIRA

(Nuestra Señora del Júbilo)

- Oc.** júbilo, felicidad, danza, festivales
Exig. CAR 13, SAB 13, Caótico Bueno
Arm. lazo, red, tipo G (en circunstancias extremas)
Armd. cualquiera
A.M. Total, Hechizo, Creación, Curadora, Sol
A.m. Adivinación, Guardiania, Vegetal, Protección
Obj. clérigo
Pod.
- Expulsar no-muertos
 - Pericia de bailar gratis
 - Palabra tranquilizadora 1/día (radio 6 m, 50%+2%/nivel para eliminar el miedo u otra magia dañina que afecte las emociones)
 - +2 para golpear usando forcejeo o combate no-letal
 - Todas las habilidades especiales quedan revocadas (incluyendo hechizos) si se usan armas que causen daño permanente (tipo G), debe meditar un día entero para recuperarlos

LOVIATAR

(Dama del Dolor)

- Oc.** dolor, daño, tortura
Exig. CON 15, SAB 15, Legal Malvado
Arm. tipo G, látigo, flagelo
Armd. cota de escamas, escudo
A.M. Total, Hechizo, Curadora, Necromántica, Sol
A.m. Animal, adivinación, Guardiania, Llamada, Clima
Obj. clérigo
Pod.
- Toque doloroso 1/día cada 3 niveles (-4 para golpear y -2 a los chequeos de destreza un número de rondas igual a su nivel)
 - Usan una cota de escamas especial de CA 6 que no pueden cambiar
 - Ocasionalmente a aquellos que lo merecen se les entrega una varita de color blanco que absorbe 1d10 niveles de hechizo cuando se desintegra (sólo aquel al que se le concedió puede usarla)

MALAR

(El Señor de las Bestias)

- Oc.** Cazadores, bestias, sangre
Exig. FUE 13, SAB 12, Caótico Malvado o Neutral Malvado
Arm. Tipo G, garras de **Malar**, prohibidas armas a distancia
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Animal, Combate, Llamada
A.m. Curadora, Elemental, clima
Obj. Clérigo
Pod.
- Pericia de caza con un +2 gratis
 - Puede identificar plantas, animales y agua pura con una precisión del 98%
 - Inmune a los hechizos de animales del bosque (como los druidas)
 - Las garras de **Malar** pesan medio kilo cada una, tam. P, tipo C, vel. 2, daño 1d6/1d4, sin penalización por luchar con una en cada mano (los no creyentes serán destruidos si las usan)

MASK

(Señor de las Sombras)

Oc. ladrones, intriga
Exig. SAB 14, DES 14, Neutral Malvado
Arm. tipo G, cuchillo
Armd. cualquier tipo de cuero
A.M. Total, Astral, Hechizo, Adivinación, Guardiania, Protección, Necromántica, Sol (reverso)
A.m. Combate, Curadora
Obj. clérigo y ladrón
Pod.

- Poseen todas las habilidades de ladrón (20 puntos/nivel para repartir)
- Pueden comprender y usar el canto de ladrones

MIELIKKI

(Dama del Bosque)

Oc. Bosques, guardabosques, driadadas
Exig. FUE 13, DES 13, CON 14, SAB 14, cualquiera bueno
Arm. Todas
Armd. Cuero acolchado
A.M. No aplicable
A.m. No aplicable
Obj. Ver más abajo
Pod.

- Los clérigos de **Mielikki** son guardabosques

MILIL

(Señor de Todas las Canciones)

Oc. Poesía, canciones
Exig. SAB 14, INT 13, CAR 14, cualquiera bueno
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Hechizo, Adivinación
A.m. Animal, Guardiania, Curadora, Llamada
Obj. Clérigo
Pod.

- Expulsar no muertos
- Pericia de cantar o instrumento musical grati
- Subyugar (sacd 2) a una audiencia con una canción (excepto a aquellos con una SAB, nivel o dados de golpe mayores)
- Sugestión (hech 3) cantando 1/día

MYRKUL

(Señor de los Huesos)

Oc. Los muertos, podredumbre, corrupción, anochecer
Exig. SAB 14, INT 14, FUE 14, Neutral Malvado
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Guardiania, Curadora, Necromántica (reverso)
A.m. Astral, Elemental
Obj. Clérigo
Pod.

- Ordenar a los no-muertos (puede crear y ordenar al triple de esqueletos y zombis)
- Inmune a los efectos debilitantes de las enfermedades y los parásitos (aun así puede morir, pero los síntomas no le afectarán)
- +1 en la tirada de salvación contra muerte
- Fingir muerte (sacd 3) 1/día
- Puede invocar una *muerte menor* 1/semana durante 10 rondas (iniciativa 1; Gaco 1; inmune al frío, fuego, electricidad y sueño; CA -4; Pg 33; At. 1; daño 2d8; Mov 12)
- Puede invocar una *Mano de Mirkul* (las manos estallan en llamas durante 6 rondas; la primera persona a la que toque y falle la tirada contra muerte se convierte en ceniza pero si supera la tirada el clérigo debe tirar también contra muerte sin ningún bonus o sufrir la misma suerte; si ambos superan la tirada el clérigo puede usar de nuevo el poder hasta que la duración del poder expire; este poder sólo se puede usar 1 vez en la vida del clérigo)

MYSTRA

(Medianoche, La Dama de los Misterios)

- Oc.** magia
Exig. SAB 12, INT 14, cualquiera bueno
Arm. tipo G
Armd. cualquiera
A.M. Total, Elemental, Necromántica, Llamada
A.m. Astral, Hechizo, Creación, Curadora
Obj. clérigo y mago (excepto pergaminos de mago)
Pod.
- +2 a la salvación contra magia
 - No se ve afectado por zonas de magia muerta o de magia salvaje
 - Detectar magia 1/día
 - Pericia de identificar conjuros gratis
 - Expulsar no-muertos **nota: Mystra** es la diosa de la magia mientras que **Azuth** lo es de los hechiceros

OGHMA

(El Aglutinador)

- Oc.** conocimiento, bardos
Exig. SAB 14, INT 12, Neutral Auténtico
Arm. cualquiera
Armd. cota de mallas
A.M. Total, Astral, Hechizo, Adivinación
A.m. Guardianas, Curadora, Protección
Obj. clérigo
Pod.
- +2 para golpear forcejeando sin sufrir penalizaciones por llevar armadura
 - Expulsar no-muertos (+4 niveles si son criaturas de otro plano)
 - Identificar (hech 1) 1/día si se haya en un templo de **Oghma** o bajo una protección contra el mal (sacd, hech 1)
 - Erudición en leyendas (hech 6) 1/semana si se halla en un templo de **Oghma**

ORCUS

(Príncipe Demonio de los No-Muertos)

- Oc.** No-muertos
Exig. SAB 13, ASTRAL 12, CON 10, Caótico Malvado
Arm. Maza (primero), garrote, mangual, bastón
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate, Guardianas, Curadora, Necromántica, Sol (rev)
A.m. Adivinación
Obj. Clérigo
Pod.
- Ordenar a los no-muertos (con un +1)
 - Expulsar a los paladines (como si expulsara no-muertos)
 - Inmunidad a los no-muertos (poderes especiales y formas de ataque de los no-muertos que tengan menos dados de golpe que el clérigo, siendo este inmune a todos los ataques que permitan tirada de salvación y ganando una tirada de salvación contra hechizo para evitar los que normalmente no permiten hacer tiradas)
 - Invocar sombras (hech 5) 1/semana
 - Los no creyentes no pueden ser resucitados a no ser que una víctima de similar nivel sea sacrificada (preferiblemente buena o seguidor de un dios opuesto)
 - Orcus fue destruido por *Gareth Dragonsbane* y sus seguidores no pueden conseguir hechizos de más de 3^{er} nivel

SELUNE

(Nuestra Señora de Plata)

- Oc.** Luna, estrellas, navegación
Exig. SAB 14, CON 12, Caótico Bueno
Arm. Tipo G, prefieren la *"mano de la luna"* (maza de cabeza lisa que tiene un +1 para golpear y al daño en manos de un clérigo de **Selune**)
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Adivinación, Sol
A.m. Animal, Elemental (agua), Curadora
Obj. Clérigo
Pod.
 - Expulsar no-muertos
 - Infravisión 6m
 - Pericia de navegación gratis
 - Si es infectado por un licántropo CB pueden controlar su transformación como un licántropo auténtico

SHAR

(Señora de la Noche)

- Oc.** Oscuridad, noche, pérdida
Exig. FUE 14, SAB 12, cualquier malvado
Arm. Tipo G
Armd. Cota de mallas, escudo
A.M. Total, Sol, Necromántica, Adivinación, Hechizo
A.m. Astral, Animal, Elemental, Guardiania, Protección
Obj. Clérigo
Pod.
 - Ordenar a los no-muertos
 - Oscuridad 1/día cada 2 niveles
 - +1 para golpear, golpear y para las tiradas de salvación bajo la luz de la luna
 - Oscuridad continua (sacd 3) 1/día cada 5 niveles 5) olvidar (hech 2) 1/día

SILVANUS

(Padre Roble)

- Oc.** Naturaleza, druidas
Exig. SAB 12, CAR 15, Neutral Verdadero
Arm. Druida
Armd. Druida
A.M. Total, Animal, Elemental, Curadora, Vegetal, Clima
A.m. Adivinación
Obj. Druida
Pod.
 - Druida

SUNE

(Cabellos de Fuego)

- Oc.** Belleza, amor, pasión
Exig. SAB 12, CAR 16, Caótico Bueno (también elfos y semielfos)
Arm. Dardos, dagas, cuchillos, arcos, red, lazo, estoque y sable
Armd. No metálica, cota de bandas y de varillas
A.M. Total, Hechizo, Curadora, Necromántica, Protección
A.m. Creación, Adivinación, Guardiania, Sol
Obj. Clérigo
Pod.
 - Expulsar no-muertos
 - Puede intentar hechizar persona (hech 1) del sexo opuesto 1/día (pero si falla debe meditar en un lugar sagrado antes de poder usarlo de nuevo), el objetivo del hechizo tiene un -1 a la tirada de salvación por cada punto de CAR del clérigo sobre 16
 - A aquellos que han realizado un gran servicio a **Sune** se les puede entregar una pócima de Siempredorado, que sube el CAR 2d4 durante 1 día (para cualquier clérigo que no siga a **Sune** es venenoso)
 - Pericia de etiqueta +2 gratis
 - Si el CAR del clérigo baja alguna vez de 16 es expulsado de la orden

TALONA

(Dama del Veneno)

- Oc.** Enfermedad, veneno
Exig. SAB 14, CON 14, CAR 12 o menos (obligatorio: CAR será reducido por los hermanos de congregación con tatuajes), Caótico Malvado
Arm. Tipo G, daga de veneno ceremonial
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Astral, Combate, Adivinación, Curadora (reverso), Necromántica (rev)
A.m. Hechizo
Obj. Clérigo
Pod.
 - +4 a la tirada de salvación contra veneno, tirada de salvación sin bonus para venenos que no permiten salvación normalmente
 - Puede identificar venenos por el olor, probando una sola gota o un solo bocado (cuando se encuentra en bebida o comida) sin que le haga efecto
 - Causar enfermedad (sacd 3) 1/día

TALOS

(El Destructor)

Oc. Tormentas, destrucción
Exig. FUE 13, SAB 14, Caótico Malvado
Arm. Tipo G, jabalina
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate, Elemental, Sol, Clima
A.m. Necromántica, Llamada
Obj. Clérigo, jabalinas mágicas
Pod.

- Puede expulsar u ordenar a los no-muertos
- Golpe de rayo 1/día + 1 cada 3 niveles (no se puede usar con armadura)
- Controlar el clima (sacd 7) 1/día (no puede usarlo para mejorar las condiciones climáticas)

TEMPUS

(Señor de las Batallas)

Oc. Guerra
Exig. FUE 14, SAB 12, Caótico Neutral
Arm. Cualquiera
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate
A.m. Elemental, Curadora, Protección
Obj. Clérigo
Pod.

- Puede incitar rabia berserker en sí mismo y en un número igual a su nivel durante un turno completo y si se quedan sin enemigos contra los que luchar deben atacar al ser vivo más cercano o sufrir 5 puntos de daño/ronda hasta que la rabia se acabe (+2 para golpear daño y tirada de salvación)
- Debe escoger una clase de arma como arma de elección y este arma se consagrará con un +1 para golpear y daño (si es destruida puede consagrar otra; le llevará 1 semana en un templo)
- Pericias de armero, luchar a ciegas, conducir carros (o cabalgar por el suelo) y forja de armas
- No puede usar armas a distancia a no ser que también se puedan usar en combate cuerpo a cuerpo (lanzas, hachas de mano...)

TORM

(El Verdadero)

Oc. Deber, lealtad, obediencia
Exig. SAP 14, CON 12, Legal Bueno
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate, Adivinación, Ley
A.m. Guardiania, Curadora, Protección
Obj. Clérigo
Pod.

- Pueden expulsar a los no-muertos u ordenarlos que efectuen tareas (como vigilar un pasadizo)
- Sus seguidores consideran que tiene un CAR de 18
- Se dobla la duración de los hechizos de Adivinación y Protección
- Ordenar (sacd 1) 1/día

TYMORA

(Dama Suerte)

Oc. Aventureros, habilidad, buena fortuna
Exig. SAB 15, DES 14, Caótico Bueno (también halflings)
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Hechizo, Adivinación
A.m. Creación, Curadora, Protección
Obj. clérigo
Pod.

- Puede modificar una tirada (declarada antes de tirar el dado) en 1 (1d20) o en 5% por sesión
- Una tirada fallida que resulte en muerte instantánea puede ser repetida 1 vez

TYR

(El Imparcial)

Oc. Justicia
Exig. SAB 9, Legal Bueno
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate, Creación, Curadora
A.m. Adivinación, Necromántica, Protección
Obj. Clérigo
Pod.

- Clérigo

UMBERLEE

(La Reina Bruja)

Oc.	Océanos, olas, vientos marinos
Exig.	SAB 13, CON 15, Caótico Malvado
Arm.	Tipo G, tridente, arpón
Armd.	Cuero, escudo
A.M.	Total, Animal (animales acuáticos y marinos sólo), Elemental (agua), Llamada (animales acuáticos y marinos sólo)
A.m.	Hechizo, Combate, Vegetal, Protección
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Ordenar a los no-muertos acuáticos• Pericia de nadar• Respirar agua automáticamente• Moverse en el agua como si portara un anillo de acción libre• Controlar el clima (sacd 7) 1/día si se haya sobre una masa grande de agua (un lago no vale)• Invocar y controlar 1d4 tiburones que llegan en 1d6 rondas (los tiburones deben vivir en el área para poder invocarlos)

WAUKEEN

(Amigo del Mercader)

Oc.	Comercio, dinero, riquezas
Exig.	SAB 14, INT 12, CAR 12, Neutral Auténtico
Arm.	Tipo G
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Adivinación, Creación
A.m.	Hechizo, Guardiania, Necromántica, Curadora
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede expulsar u ordenar a los no-muertos• Pericias de tasación/evaluación y tallado de gemas gratis• Puede distinguir los metales puros de los falsos• Waukeen fue destruido aparentemente en la <i>Era de los Conflictos</i> y sus clérigos no pueden recibir hechizos superiores a 3^{er} nivel

GRUMBAR

(Líder de la Tierra) (deidad de culto elemental)

Oc.	tierra
Exig.	?
Arm.	garrote, daga, cuchillo, maza, mangual, martillo de guerra, pica, Guadaña, hoz, honda con mango, maza de infante
Armd.	cota de mallas, escudo
A.M.	Total, Elemental (tierra)
A.m.	3 de los siguientes: Elemental (fuego, agua), Adivinación, Combate, Protección, Clima
Obj.	clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede usar hechizos de mago de nivel 1^{ro} y 2^{do} relacionados con la tierra como hechizos de clérigo un nivel más alto• Puede invocar un elemental de tierra 1/día durante 1 hora (estará bajo el control del clérigo)• Recibe un seguidor de 1^{er} nivel del mismo culto cada 5 niveles

KOSSUTH

(Tirano de los Fuegos) (deidad de culto elemental)

Oc.	Fuego
Exig.	?
Arm.	Daga, cuchillo, espadas (todas)
Armd.	Cota de mallas, escudos
A.M.	Total, Elemental (fuego)
A.m.	3 de los siguientes: Elemental (tierra, aire), Adivinación Combate, Protección, Clima
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede usar hechizos de mago de nivel 1^{ro} y 2^{do} con el fuego como hechizos de clérigo un nivel más alto• Puede invocar un elemental de fuego 1/día durante 1 hora (estará bajo el control del clérigo)• Recibe un seguidor de 1^{er} nivel del mismo culto cada 5 niveles

AKADI

(Reina del Aire) (deidad de culto elemental)

Oc.	Aire
Exig.	?
Arm.	Cerbatana, arcos, ballestas, daga, dardos, hacha arrojadiza, jabalina, cuchillo, lazo, maza, red, flagelo, honda, lanza, bastón honda, látigo
Armd.	Cota de mallas, escudos
A.M.	Total, Elemental (aire)
A.m.	3 de los siguientes: Elemental (fuego, agua), Adivinación, Combate, Protección, Clima
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede usar hechizos de mago de nivel 1^{ro} y 2^{do} relacionados con el aire como hechizos de clérigo un nivel más alto• Invocar un elemental de aire 1/día durante 1 hora (estará bajo el control del clérigo)• Recibe un seguidor de 1^{er} nivel mismo culto cada 5 niveles

ISTISHIA

(Señor del Agua) (deidad de culto elemental)

Oc.	Agua
Exig.	?
Arm.	arpón, jabalina, red, flagelo, lanza, tridente, alfanje
Armd.	cota de mallas, escudos
A.M.	Total, Elemental (agua)
A.m.	3 de los siguientes: Elemental (tierra, aire), Adivinación, Combate, Protección, Clima
Obj.	clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Puede usar hechizos de mago de nivel 1^{ro} y 2^{do} relacionados con el agua como hechizos de clérigo un nivel más alto• Invocar un elemental de agua 1/día durante 1 hora (estará bajo el control del clérigo)• Recibe un seguidor de 1^{er} nivel del mismo culto cada 5 niveles

CULTOS DE LAS BESTIAS

(Deidad del culto de las bestias)

Oc.	El animal que representan
Exig.	SAB 9
Arm.	2 cualquiera
Armd.	Cuero no mágico, escudos no mágicos de madera y piel
A.M.	Total, Animal
A.m.	3 de los siguientes: Hechizo, Combate, Elemental (2 áreas cualquiera), Vegetal, Clima
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Escoge <u>1</u> de los siguientes:<ul style="list-style-type: none">A) Invocar un número de criaturas veneradas (tamaño P, 2d6; tam. M, 1d6; tam. G 1d2; tam. T, 1) que llegan en 1d3 turnos 1/díaB). Transformación en el tipo de criatura que venera 1/semana durante 3d6 turnos• Puede elegir venerar un monstruo (animal no natural) pero el poder concedido no puede ser usado hasta el nivel 10• Recibe un seguidor de 1^{er} nivel del mismo culto cada 5 niveles

DEIDADES NO HUMANAS

Los chamanes escogen 3 esferas entre aquellas que se les permiten a los clérigos. Pueden usar armas tribales además de aquellas permitidas a los clérigos. Pueden usar cualquier armadura. Pueden aprender las pericias de curación y herbalismo gastando solo un punto en cada uno. Nunca podrán alzar a los muertos o restaurar. Los doctores-brujos lanzan hechizos de mago de una escuela elegida aleatoriamente como un hechicero de la mitad de su nivel, decimales redondeados hacia arriba. Pueden usar objetos mágicos de mago y elegir pericias de mago, pero no pueden usar armadura.

Los clérigos semihumanos que sirvan a sus propias deidades pueden normalmente avanzar hasta el nivel 14. Los que sirvan a otras deidades pueden avanzar hasta el nivel normalmente permitido a los clérigos.

CALLARDURAN SMOOTHHANDS

Clérigos

- Oc.** (Svirfnebli)
Protección, tierra, minería Símbolo: anillo de oro con diseño de estrellas
- Exig.** .SAB 12, INT 12, Neutral Verdadero, Neutral Bueno
- Arm.** Cualquiera, pero hacha primero
- Armd.** Cota de mallas
- A.M.** Total, Elemental (tierra), Curadora, Protección
- A.m.** Combate, Creación, Adivinación
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- +2 en la protección contra hechizos de drow
 - Puede sustraer un 5% de la resistencia mágica de los drow
 - Expulsar no-muertos con -5 niveles
 - 5%/nivel de posibilidades de invocar a un elemental de tierra de 16 DG durante 6 turnos
 - Sube 1d6/nivel

Chamán

- Exig.** SAB 9, cualquiera no malvado
- Pod.**
- Sube 1d4/nivel

CORELLON LARETHIAN

Clérigos

- Oc.** magia, artes y oficios, música, guerra (Elfos) Símbolo: luna creciente
- Exig.** FUE 11, INT 11, SAB 9, Caótico Bueno
- Arm.** cualquiera
- Armd.** cualquiera
- A.M.** Total, Creación, Curadora
- A.m.** Astral, Hechizo, Combate, Guardiania, Protección, Sol
- Obj.** clérigo
- Pod.**
- +2 de CAR para los elfos
 - expulsar no-muertos
 - +2 a la salvación contra veneno (salvación contra veneno de araña automático)
 - los goblinoides hacen la tirada de salvación contra hechizos de este clérigo con un -2

Chamán

- Exig.** SAB 9, bueno
- Pod.**
- vida 1d4/nivel

YONDALLA

Clérigos

- Oc.** Protección, fertilidad (Halflings) Símbolo: escudo
- Exig.** SAB 9, Legal Bueno
- Arm.** Cualquiera, pero espada corta primero
- Armd.** Cualquiera, siempre debe llevar escudo
- A.M.** Total, Elemental (aire, tierra y agua), Curadora, Protección
- A.m.** Animal, Combate, Creación, Guardiania, Vegetal, Sol, Clima
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Expulsar a los no-muertos
 - Bendición (sacd 1) tiene doble duración
 - Crear comida y agua (sacd 1) 1/día
 - Puede negar 1d4 drenajes de energía durante toda su vida
 - Sube 1d6/nivel

Chamanes

- Exig.** SAB 9, Legal Bueno, Neutral Bueno
- Armd.** Debe usar escudo
- Pod.**
- Sube 1d4/nivel

GARL GLITTERGOLD

Clérigos

- Oc.** protección, humor, engaño, talla de gemas, herrería (Gnomos)
Símbolo: pepita de oro
- Exig.** SAB 9, INT o DES 11, Legal Bueno, Neutral Bueno
- Arm.** cualquiera, pero hacha primero
- Armd.** cualquiera
- A.M.** Total, Hechizo, Creación, Protección
- A.m.** Combate, Adivinación, Elemental (tierra), Guardiania, Curadora, Necromántica, Sol, Clima
- Obj.** clérigo
- Pod.**
- +5% en todas las habilidades de ladrón si es Clérigo/ladrón (si no Esc. Sombras 15%, Mov. Silencio 15%)
 - expulsar a los no-muertos con -2 niveles
 - incontrolable risa horrible de Tasha (hech 2) 1/día
 - +2 a la salvación contra ilusión/fantasmal
 - Desplazamiento 1/día (durante 1 turno, efecto igual al de la capa)
 - sube 1d6/nivel

Chamanes

- Exig.** SAB 9, CAR 10, Caótico Bueno, Neutral Bueno
- Arm.** tipo G
- Pod.**
- sube 1d4/nivel

GORM GULTHYN

(Ojos de Fuego)

- Oc.** Guardia y protección de los enanos
- Exig.** FUE 13, SAB 13
- Arm.** Cualquiera
- Armd.** Cualquiera
- A.M.** Total, Combate, Guardiania, Protección
- A.m.** Adivinación, Elemental (tierra), Curadora, Llamada
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Pericia de luchar a ciegas gratis
 - Alerta (10%/nivel de posibilidades de no ser sorprendido)
 - +5 para golpear con armas de proyectiles cuando está de guardia (sólo +2 si no le dio tiempo a inspeccionar la zona) y siempre ganará la iniciativa

GRUUMSH

Clérigos

- Oc.** Guerra, territorio (Orcos) Símbolo: un ojo abierto
- Exig.** FUE 15, SAB 9, Legal Malvado
- Arm.** Cualquiera, pero lanza primero
- Armd.** Cualquiera
- A.M.** Total, Combate
- A.m.** Elemental (tierra y fuego), Curadora, Llamada, Sol (reverso)
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- +1 para golpear a los elfos
 - ayuda (sacd 2) 1/día sólo en sí mismo
 - ordenar a los no-muertos con -2 niveles
 - curarse a sí mismo 1d8 por cada criatura inteligente asesinada las 24 horas anteriores
 - encantar su lanza para hacer el doble de daño durante 2 rondas/nivel 1 vez/día

Chamanes

- Exig.** SAB 9, FUE 13, malvado
- Arm.** La lanza debe ser la primera elección
- Pod.**
- Sube 1d4+1/nivel
 - Los doctores-brujos deben usar sólo hechizos reversos donde proceda
 -

HAELA BRIGHTAXE

(Dama de la Lucha, Doncella de la Suerte, Hermana de Batalla)

- Oc.** Suerte en la batalla (Enanos)
- Exig.** FUE 9, SAB 12
- Arm.** Cualquiera
- Armd.** Cualquiera, cota de mallas preferentemente, siempre usar yelmo
- A.M.** Total, Combate, Curadora, Necromántica, Protección
- A.m.** Creación, Guardiania, Sol
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Pericia de forja de armas gratis
 - Siempre gana la iniciativa si hay empate

JUIBLEX

Oc.	Desconocido (Aboleths) Símbolo: pseudopodo levantado rezumando babas
Exig.	SAB 9, malvado
Arm.	Cualquiera
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Elemental (tierra y agua), Necromántica (rev), Llamada
A.m.	Hechizo, Curadora (rev)
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Inmune a la enfermedad• Tentáculos negros de Evard (hech 4) 1/día• Ordenar a no-muertos con -4 niveles• Invocar a un budín negro (black pudding) para que le sirva durante 3 turnos (bajo tierra)

KOSTCHTCHIE

Oc.	Fuerza, violencia (gigantes de escarcha) Símbolo: martillo (Kostchtchie no tiene clérigos)
------------	--

LOLTH

(Reina de las Arañas)

Oc.	Arañas, mal, oscuridad (Drow) Símbolo: araña negra con cabeza de mujer
Exig.	SAB 13, mujer, Caótico Malvado
Arm.	Tipo G
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Necromántica (reverso, sólo a partir del nivel 4), Llamada, Sol (reverso)
A.m.	Animal, Hechizo, Combate, Adivinación, Guardiania, Curadora, Protección
Obj.	clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Inmune al veneno de araña• Ordenar a los no-muertos con -2 niveles• Disipar magia 3/día• Visión verdadera 2 rondas/nivel• Dominación (hech 5) (los varones salvan con un -4 y los elfos no obtienen inmunidad)• Muy pocos drow sobrepasan el nivel 16 y ninguno llega al nivel 22. Lolth interviene

MAGLUBIYET

Clérigos

Oc.	Guerra, dominio (Goblins) Símbolo: hacha ensangrentada
Exig.	FUE 13, SAB 9, CAR 10, Legal Malvado
Arm.	Cualquiera, pero hacha de batalla primero
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Combate, Necromántica (rev. A partir del 4º nivel), Guerra
A.m.	Hechizo, Creación, Adivinación, Curadora, Protección, Llamada, Sol (reverso)
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Hechizar persona (hech 1) 1/día• Ordenar (sacd 1) con -2 niveles 1/día• Fuerza (hech 2) (tocando a 1d4 objetivos) 1/día• 1d6 armas hacen el doble de daño durante 1 turno (debe tocarlas)• Sube 1d4/nivel

Chamanes

Exig.	FUE 11, SAB 9, CAR 9, Legal Malvado, Neutral Malvado
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Sube 1d3/nivel

MARTHAMMOR DUIN

(Descubridor de Rastros, Vigilante de los Errantes)

Oc.	Protección de los exploradores y aventureros (Enanos)
Exig.	FUE 12, SAB 9
Arm.	Cualquiera
Armd.	Cualquiera
A.M.	Total, Combate, Protección
A.m.	Creación, Guardiania, Curadora
Obj.	Clérigo
Pod.	<ul style="list-style-type: none">• Hallar el camino (sacd 6) 2/día (duración de 1 turno)

MORADIN

Clérigos

- Oc.** Creación, herrería, artesanía, guerra (Enanos) Símbolo: yunque y martillo
- Exig.** FUE 13, SAB 9, Legal Bueno
- Arm.** Cualquiera hecha artesanalmente, preferiblemente martillo
- Armd.** Metálica
- A.M.** Total, Creación, Elemental (tierra y fuego), Guardiania
- A.m.** Combate, Curadora, Protección
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Expulsar no-muertos
 - +2 en CAR para los demás enanos
 - Las armas fabricadas por el clérigo son +1 para determinar a quien pueden golpear, pero no tienen bono de ataque o daño
 - +2 para golpear con el martillo de guerra
 - Plegaria (sacd 3) (cuando lance el hechizo ignora la resistencia mágica de los enemigos, cura 1d3 PdG a todos los enanos en el radio de acción cuando acabe el conjuro)

Chamanes

- Exig.** FUE 10, SAB 9, Legal Bueno, Legal Neutral o Neutral Bueno
- Arm.** el martillo de guerra debe de ser el primer arma que escoja
- Armd.** sólo armadura de metal
- Pod.**
- vida 1d6/nivel

SESS'INNEK

- Oc.** Civilización, dominio (hombres lagarto) Símbolo: garra verde reptiliana
- Exig.** FUE 14, SAB 9, sólo chamanes
- Arm.** Cualquiera
- Armd.** Cualquiera
- A.M.** Total, Combate, Necromántica (rev), Llamada, Sol (rev)
- A.m.** Elemental (agua)
- Obj.** Chaman
- Pod.**
- Sube 1d4/nivel

SHARINDLAR

(Dama de la Vida)

- Oc.** Curación, misericordia, amor, fertilidad (Enanos)
- Exig.** SAB 11, hembra, cualquiera bueno
- Arm.** Tipo G
- Armd.** Cota de mallas
- A.M.** Total, Hechizo, Creación, Adivinación, Guardiania, Curadora, Protección
- A.m.** Elemental (tierra), Necromántica, Vegetal, Sol
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Si dos o más clérigos realizan un ritual que consiste en pulverizar sobre un enfermo su propia sangre y agua del *Lago de Oro* (un lugar secreto donde hacen este ritual) hay un 10% de posibilidades +20% por clérigo +20% si el enfermo tiene el favor de **Sharindlar** de que el enfermo cure 2pg/día extras (si no sufre más daño)
 - Expulsar no-muertos con -2 niveles
 - El aspecto de que la diosa se ocupa de la fertilidad debe mantenerse en secreto ante cualquier no Enano

SKLARNHERRA

- Oc.** Caos, guerra (drow) Símbolo: puño Drow cerrado sobre bola de energía
- Exig.** FUE 14, CON 9, SAB 9, Caótico Malvado, Caótico Neutral
- Arm.** Cualquiera
- Armd.** Cualquiera
- A.M.** Total, Elemental (tierra y fuego), Curadora
- A.m.** Combate, Necromántica
- Obj.** Clérigo
- Pod.**
- Protección contra Legal (como protección contra el mal (sacd 1), pero contra seres legales 3/día)
 - Ordenar no-muertos con -6 niveles
 - Golpe de rayo (hech 3) 1/día
 - Se permite a los varones Drow convertirse en clérigos pero no lo pueden revelar a las hembras o probablemente morirán

THARD HARR

(Señor de la Jungla Profunda, Desenmarañador)

Oc. Enanos salvajes
Exig. SAB 9, Enano salvaje
Arm. Tipo G
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Combate, Guardiania, Curadora, Vegetal, Protección
A.m. Animal, Creación, Necromántica, Sol
Obj. Clérigo
Pod.

- Crecimiento vegetal (hech 4)
- +1 para golpear cuando defiende un asentamiento de enanos salvajes
- Deben capturar al menos a un oponente para interrogarle
- No deben cortar sus barbas

YEENOGHU

Clérigos

Oc. Ghouls, gnolls, parálisis Símbolo: mayal de 3 cabezas
Exig. SAB 9, Caótico Malvado
Arm. Cualquiera, mayal primero
Armd. Cualquiera
A.M. Total, Protección, Llamada
A.m. Combate, Guardiania, Curadora, Sol (rev)
Obj. Clérigo
Pod.

- Ordenar no-muertos (con +2 niveles para ghouls)
- Sube 1d6/nivel

Chamanes

Exig. SAB 9, Caótico Malvado

U'LLEK YOT

Clérigos

Oc. Humanoides buenos
Símbolo: humanoide de pie sosteniendo lanza delante del sol
Exig. FUE 12, SAB 13, bueno
Arm. Cualquiera
Armd. Nunca más de cota de mallas
A.M. Total, Combate, Curadora, Protección, Sol
A.m. Animal, Elemental, Vegetal
Obj. Clérigo
Pod.

- Expulsar no-muertos
- Ordenar (sacd 1)
- Fuerza (hech 2) sólo a sí mismo 1/día
- Curar heridas serias (sacd 4) 1/día
- Sube 1d6/nivel

Chamanes

Exig. FUE 9, SAB 9, bueno
Pod.

- Sube 1d4/nivel

Historia. U'llek Yot Astral el primer clérigo de **Meriadar** que se convirtió en su discípulo. Por este hecho disfrutó de gran fama entre los Kobolds y otros humanoides que no estaban de acuerdo con el comportamiento habitual de los humanoides. Con el tiempo el pequeño Kobold se convirtió en semidios por sus grandes servicios. Sin embargo, un día que realizaba una misión para **Meriadar** vio como una tribu de mestizos pacíficos era masacrada por otros humanoides. Rechazando la idea de coexistencia pacífica y tolerante, dejó a su amo y formó su propio culto. Este predica que los humanoides deben ser conducidos hacia el camino del bien para que así sobrevivan, incluso si esto significa que algunos deben morir como ejemplo para los demás. **U'llek Yot** lamenta esto, pero lo cree necesario. El pacifismo y el sufrimiento que predicaba **Meriadar** ya no existe para los clérigos de **U'llek Yot**. Se alienta a los clérigos a intentar convertir por la fuerza a otros humanoides y a cooperar y entablar amistad con humanos y semihumanos.