

Dioses en Forgotten Realms

Deidades de los Reinos Olvidados

Poderes mayores

Akadi	Elemento:Aire, movimiento, velocidad, criaturas voladoras
Chauntea	Agricultura, granjeros, jardineros, verano.
Cyric	Asesinato, mentiras, intriga, decepcion.
Grumbar	Elemento:Tierra, soledad.
Istishia	Elemento:Agua, humedad.
Kelemvor **	Muerte
Kossuth	Elemento:Fuego.
Lathander	Primavera, nacimiento, amanecer, creacion, juventud, vitalidad, perfeccion.
Mystra	Magia, hechizos.
Oghma	Conocimiento, invencion, inspiracion, bardos.
Shar	Oscuridad, noche, desorientacion.
Silvanus	Naturaleza salvaje, druidas.
Sune	Celleza, amor, pasion.
Talos	Tormentas, destruccion, rebelion, terremotos.
Tempus	Guerra, batalla, barbaros.
Tyr	Justicia.

Poderes intermedios

Beshaba	Infortunio, mala suerte, accidentes.
Gond	Artificios, conocimiento, construccion.
Helm	Proteccion, guardianes.
Ilmater	Resistencia, sufrimiento, perseverancia.
Mielikki	Bosques, criaturas del bosque, guardabosques, driadas.
Selune	Luna, estrellas, navegacion
Tymora	Buena suerte, victoria, aventureros
Umberlee	Oceanos, viento del mar.

Poderes menores

Auril	Frío, invierno
Azuth	Hechicería.
Deneir	Runas, imagenes, literatura, escribas, cartografia
Eldath	Primavera, paz, druidas
Iyachtu Xvim **	Tiranía, odio.
Liira	Felicidad, danza, celebraciones, hospitalidad
Loviatar	Dolor, agonía, tormento, tortura, sufrimiento
Malar	Caza, sangre
Máscara **	Ladrones, sombra
Milil	Poesía, canciones, elocuencia
Shaundakul * *	Viajes, exploracion
Talona	Enfermedad, venenos
Torm	Lealtad, obediencia, paladines

.

Poderes muertos

Amaunator	Burocracia, ley, orden, sol.
Bane	Tiranía, odio, mal
Bhaal	Asesinos.
Ibrandul	Cavernas.
Leira	Decepción, ilusión, niebla.
Moander	Pobredumbre, decadencia, muerte, corrupción.
Myrkul	Muerte, parásitos, decadencia, corrupción.
Tchazzar	Chessenta.
Waukeen	comercio, dinero, riquezas. (Desaparecido).

Quasi-poderes.

Garagos	Guerra
Gargauth	Desterrados
Gwaeron	Guardabosques
Hoar	Venganza
Jergal	Muertos
Caballero Rojo	Batalla, estrategia
Savras	Buscadores y adivinos
Sharess	Hedonistas, lujuria. (Calisham)
Shiallia	Genesis. (Gran bosque)
Siamorphe	Nobleza. (Waterdeep)
Uthgar	Barbaros de las tribus del norte.
Valkur	Marineros.

Cultos a la Bestia

El oso azul	Culto demoníaco
La espada brillante	Objeto mágico flotante
Culto al cráneo cantante	Un cráneo flotante que habla
El gran gusano sabio	Una gran criatura draconiana
Kazgoroth	La bestia de las Moonshaes
Lurue	Unicornios
Nobanion	El dios león, guardián de lo salvaje
El tigre rojo	Cazadores en la frontera salvaje
El árbol fantasma	Espíritu del gran bosque
Culto del Dragón	Sociedad secreta adoradora de dragones no-muertos

Deidades Elficas

Corellon Larethian	Arte, conocimiento, guerra.
Aerdrie Faenya	Aire, clima, pajaros
Deep Sashelas	Creacion, conocimiento, belleza.
Trishina	Amor, fidelidad, juvenus.
Solonor Thelandira	Caza
Erevan Ilesere	Bribones, engaño
Fenmarel Mestarine	Destierro
Hanali Celanil	Amor romantico, belleza
Labelas Enoreth	Tiempo, longevidad
Sehanine Moonbow	Misticismo, sueños, muerte, transcendencia
Rillifane Rallathil	Naturaleza, bosques.
Lolth	Arañas, mal, oscuridad, corrupcion
Eilistraee	Cancion, baile, caza
Kiaransalee	No-muertos, venganza
Ghaunadaur	Gelatinas, legamos
Vhaerun	Ladrones

Poderes enanos

Moradin	Creacion, forja, guerra
Abbathor	Mal
Berronar Truesilver	Hogar, verdad, curacion
Clangeddin SilverBeard	Batalla
Dugmaren Brightmantle	Descubrimientos, invencion
Dumathoin	Mineria
Gorm Gultyn	Proteccion
Muamman Duathal	Vagabundos
Haela Brightaxe	Suerte, batalla
Marthammor Duin	Enanos escudo
Thard Harr	Enanos de la jungla
Sharindlar	Curacion, piedad.
Vergadain	Riqueza, suerte
Ladugeur	Conocimientos, proteccion
Diirinka	Crueldad
Diinkarazan	Venganza

Poderes Halfling

Yondalla	Proteccion, fertilidad
Arvoreen	Proteccion, vigilancia, guerra
Brandobaris	Ladrones
Cyrrollalee	Amistad, hogar
Sheela Peryroyal	Naturaleza, agricultura.
Urogalan	Tierra, muerte

Poderes gnomicos

Garl Glittergold	Proteccion, humor
Baervan Wildwanderer	Bosques, naturaleza, viajes.
Baravar Cloakshadow	Ilusiones, proteccion
Flandal Steelskin	Mineria
Gaerdal Ironhand	Proteccion, combate
Segojan Earthcaller	Tierra, naturaleza
Nebulun	Invenciones, buena suerte
Urdlen	Sangre, codicia
Calladuran Smoothhands	Proteccion, tierra, mineria

Poderes orcos

Gruumsh	Guerra, territorio
Bahgtru	Fuerza, combate
Iineval	Guerra
Luthic	Fertilidad, medicina
Shargaas	Oscuridad, ladrones
Yurtrus	Muerte, enfermedad

Poderes goblin

Maglubiyet	Guerra, liderazgo
Khurgorbaeyag	Esclavitud, opresion
Nomog-Geaya	Guerra, autoridad
Bagrivyek	Cooperacion

Poderes de los osos-buho

Hruggek	Violencia, combate
Grankul	Caza, sorpresa
Skiggaret	Miedo

Poderes Kobold

Kurtlmak	Guerra
Gaknulak	Proteccion, trampas, ladrones

Otros poderes goblinoides

Kuraulyek	Urds
Meriadar	Paciencia, tolerancia, arte
Stalker	Odio, muerte, frio

Poderes de los gigantes

Grond Peaksmasher
Annam
Stronmaus
Hiatea
Grolantor
Iallanis
Karantor
Memnor
Skoraeus

Filborgs
Conocimiento, filosofía
Sol, cielo, clima
Naturaleza, agricultura
Caza, combate
Amor, piedad, belleza
Deformidad, odio, bestias
Control, mente.
Gigantes de piedra.

Poderes de los beholders

Gran madre.
Gzemnid

Fertilidad
Gases, niebla, oscuridad

Dioses perdidos

Ilensine
Maanzecorian
El dios oscuro

Dominio mental
Conocimiento, filosofía
Oscuridad eterna, frio, decadencia

Dioses intrusos

Baphomet
Kostchtchie
Vaprak
Yeenoghu
.

Minotauros, batallas
Fuerza, violencia
Combate
Ghouls, gnolls, parálisis

Poderes del mar y los cielos

Demogorgon
Jazirian
Koriel
Panzuriel
Persana
Quorlinn
Remnis
Sekolah
Surminare
Syranita

Ixixachitl, dominación
Paz, conocimiento
Protección, vigilancia contra el mal.
Asesinato, confusión
Tritones
Disfraz
Aguilas gigantes
Caza, tiranía
Belleza, paz
Aarakockra, protección

Poderes de los miconidos

Psilofy

Comunidad, curación

Poderes de los dragones

Asgorath
Tamara
Zorquan
Xymor
Astilabor Haordmistress
Garyx

El modelador del mundo, creador del universo
Deidad de la vida y la luz. Consorte de Lendys
El supremo, deidad de la raza dragonil
Deidad de la justicia iluminada
La Adquisidora, ama de los tesoros
Lord del fuego y de la llama

Kereska
Lendys
Task
Null
Hlal el Bufon

Poderes oscuros

Cegilune
Kanchelsis
Mellifluer
Squerrik
Balador
Ferrix
Daragor
Eshabala

Portadora de las maravillas y magia
La justicia y el pesador de vidas
Deidad de la codicia. El Tomador
Wyrn de la muerte
Ingenio Dragonil, la perseguida

Larvas, gusanos
Sangre, vampiros
Lich
Ladrones
Hombres-oso
Juego, curiosidad
Dolor
Vanidad, hechizo

Poderes faericos

Titania
Oberon
Caolmhin
Damh
Eachthighern
Emmantiensien
Fionnghuala
Nathair Sgiathach
Skerrit
Squelaiche
Verenestra
Reina del aire y la oscuridad

Amistad
Naturaleza, lugares salvajes
Comida
Danza, celebraciones
Curacion, lealtad, proteccion
Treants
Comunicacion
Travesuras, malicia
Equilibrio natural
Ilusiones
Hechizos, belleza
Oscuridad, asesinatos, ilusiones

Panteones extranjeros

Ubtao (Chult)
Burocracia Celestial (Kara-Tur)
Pharoah (Mulhorand)
Dioses Verdaderos (Maztica)
Gilgeam (Unther)
Fe (Zakhara)

GRUMBAR (Señor de la Tierra); (DG, Culto elemental)

Por: Tierra

Req: ?

Arm: maza, daga/cuchillo, mangual, latigo, honda, vara/baston, estilete, martillo de guerra, mayal.

Arm: mallas, escudos.

EM: Total, Elemental (tierra)

em: tres de las siguientes: Elemental (f/ag), Adivinación, combate, protección, tiempo, clima.

Poderes:

-3) Pueden usar hechizos de mago de nivel 1 y 2 de la esfera elemental de tierra como hechizos propios.

-5) Pueden invocar un elemental menor de tierra durante una hora al día.

KOSSUTH (Tirano del fuego); (DG, Culto elemental)

Por: Fuego

Req: ?

Arm: daga/cuchillo, espadas.

Arm: mallas, escudos.

EM: Total, Elemental (fuego)

em: tres de las siguientes: Elemental (t/ai), Adivinación, combate, protección, tiempo, clima.

Poderes:

-3) Pueden usar hechizos de mago de nivel 1 y 2 de la esfera elemental de fuego como hechizos propios.

-5) Pueden invocar un elemental menor de fuego durante una hora al día.

AKADI (Reina del Aire); (DG, Culto elemental)

Por: Aire

Req: ?

Arm: arcos, ballestas, daga/cuchillo, dardos, hacha de mano, jabalina, maza, honda, lanza, latigo.

Arm: mallas, escudos.

EM: Total, Elemental (aire)

em: tres de las siguientes: Elemental (f/ag), Adivinación, combate, protección, tiempo, clima.

Poderes:

-3) Pueden usar hechizos de mago de nivel 1 y 2 de la esfera elemental de aire como hechizos propios.

-5) Pueden invocar un elemental menor de aire durante una hora al día.

ISTISHIA (Señor del Agua); (DG, Culto elemental)

Por: agua Req: ?

Arm: arpón, jabalina, red, lanza, tridente.

Arm: mallas, escudos.

EM: Total, Elemental (agua)

em: tres de las siguientes: Elemental (t/ai), Adivinación, combate, protección, tiempo, clima.

Poderes:

-3) Pueden usar hechizos de mago de nivel 1 y 2 de la esfera elemental de agua como hechizos propios.

-5) Pueden invocar un elemental menor de agua durante una hora al día.

Cultos a la bestia ;(DG)

Por: Animal al que representa

Req: SAB 9

Arm: Cualquiera

Arm: cuero no mágico, madera no mágica o escudos no metálicos y no mágicos.

EM: Total, animal

em: Tres de las siguientes: Encantamiento, combate, elemental (dos no opuestas), vegetal, clima.

Poderes:

-4) Conjuración un número determinado de las criaturas veneradas (2d6 de tamaño P, 1d6 de tamaño M, 1d2 de tamaño G, 1 de tamaño E) las cuales aparecen al cabo de un turno.

-6) Transformarse en la forma adorada, conservando el tamaño del adorador.

Los beneficios especiales de la criatura se ganan también pero modificados convenientemente dependiendo del poder del adorador.

El poder creciente de un nuevo dios LM

Iyachtu Xvim (Hijo de Bane)

Radoc, "El Único", que aparece en el libro FR5 es un poderoso archimago- clérigo que ha retornado recientemente de su plano original en Nueva Empyrea (donde él fue clérigo de una deidad conocida como Tangg). Desde su llegada a los reinos no ha recibido ningún conjuro de su antiguo señor y con el tiempo ha decidido que le gusta el plano material primario y en especial la parte norte de Faerun para crear un nuevo reino y quizás una nueva religión. Radoc ha estado estudiando recientemente los sucesos ocurridos en la Era de los Trastornos y se ha interesado por un nuevo y joven dios que se corresponde con su filosofía y forma de actuar (vamos, que le coincide el alineamiento), y claro, Radoc ha rezado y rezado y Xvim ha respondido. Radoc es el instrumento perfecto para Xvim para crear el comienzo de su iglesia en el corazón de los reinos. Radoc es ambicioso, poderoso y Desconocido; un hombre con el carisma necesario para hablar a la gente y conducirlos bajo sus órdenes.

Radoc también ve que él tiene mucho que ganar sirviendo a Xvim, ya que se convertirá en la cabeza de esta nueva iglesia en los reinos. ¡El primer Archi-clérigo de Xvim ha nacido!

Actualmente (1367) sus seguidores estan creciendo rapido por Thay, Amn, Calisham y el norte del mar de la Luna. Es alli donde Xvim desea establecer una magocracia como la de Thay pero con mayores ataduras religiosas, desde luego, un verdadero desafio para los Zhentarim dado el poder de Radoc.

Preguntas sin respuesta:

Cual es el area de control de Xvim? Cuales son las principales notas de su iglesia?

Xvim es descrito como violento, vanidoso y brutal pero el no es tonto. Ha aprendido mucho durante la Era de los Trastornos cuando su padre murio. Xvim solo desea poder sobre todos los reinos y para ello necesita una iglesia fuerte y muchos seguidores. Intentara traer bajo sus brazos a los antiguos veneradores de su padre? (En los reinos se comenta que los seguidores de Bhaal no han aceptado a Cyric, quiza se esten agrupando bajo la guia de Xvim?)

Xvim no ha tenido relacion con otros dioses desde la EdT, pero su nuevo estatus de poder (Potencia menor) se esta empezando a hacer notar. Solamente existe otra deidad LM (Loviatar) asi que hay un gran vacio que puede ser llenado por Xvim.: Comenzaran conflictos con otros dioses al verse desplazados o empujados? Sera Loviatar tan fiel como lo fue a su padre Bane?

Donde esta su hogar? A pesar de que es nativo del plano material primario el podria haber relevado a su padre en Acheron o quiza haberse instalado en Gehena. Que opinais?

Iyachtu Xvim y sus clerigos especializados

Xvim es una potencia menor de Acheron/Gehenna. Sus esferas de control son los asesinatos y la destruccion. Sus seguidores son de alineamiento LM o NM. Su simbolo es un par de ojos verdes brillando en un fondo negro.

Xvim es venerado principalmente en Thay aunque esta tomando nuevas fuentes de poder en los lugares comentados arriba. Su poder no tiene limites robando seguidores de Cyric que formalmente adoraban a Bane o Bhaal.

Se cree que Xvim se ha aliado con Loviatar. Algunos hablan de un baatezu de increible poder (posiblemente un cambion LM) que se ha unido a la causa de Xvim y lidera una parte de la iglesia en los reinos.

Xvim esta buscando activamente introducirse como deidad del culto de los hechiceros de fuego, pervertir a seguidores de la Madre Tierra y Grond Aplastamontañas (deidad filborg) en las Moonshaes y liderar a las hordas de goblinoides de las tierra petreas para asaltar y agotar las fuerzas de los valles, Cormyr y Sembia.

Los Clerigos de Xvim

Un 80% de los clerigos de Xvim son clerigos especializados. Estos seguidores son fanaticos y salvajes guerreros que extienden la destruccion por los reinos.

REQUISITOS:

Hab: Con 13+; AL LM; AP cualquiera (cimitarra primero); AP cualquiera

Esferas: Total, Combate, Curadora*, Necromantica*, Sol (Reversible)*, Proteccion.

Poderes:

- Especializarse como un guerrero en cimitarra.
- Capaces de usar objetos magicos de luchador.
- Oscuridad 1/dia como el hechizo de clerigo.
- Peden expulsar no-muertos.

TITULOS DE LAS DIFERENTES IGLESIAS.

Helm :

Alto guardian (C11)
Maestro guardian (C13)
Guardian de la escalera (C20)

Tyr :

Juez reverendo (C10)
Prior (C8) (Nota: La persona en cuestion es el asistente del juez)
Alto señor de la justicia (C12)

Tymora :

Suma Sacerdotisa (C10)
Sacerdotisa de la suerte (C9)

Oghma :

Sumo Sacerdote (C9 C11)
Anciano Sabio (C14)
Padre del Conocimiento (C12 C13)

Lathander :

Maestro de la mañana (C15)
Alto lord de la mañana (C13)
Señor de la mañana (C12)
Sumo Sacerdote (C10)

Mystra :

Magister (M17)

Selune :

Alta dama de la luna (C18)

Ordenes Religiosas y de Caballería

Akadi

Orden	Constituida por
Knights of the Four Winds Quarters	Crusaders
Companions of the Summer Wind	Mystics (good)
Disciples of Spring's Breeze	Mystics (neutral)
Alliance of Midwinter's Teeth	Mystics (evil)

Azuth

Orden	Constituida por
Orden of the Forgotten Page	Selective members of the clergy

Bane

Orden	Constituida por
The Knights of the Black Gauntlet	Crusaders, Helmed Horrors and fighters

Beshaba

Orden	Constituida por
The Black Fingers	Clergy (male), thieves and fighters

Bhaal

Orden	Constituida por
-------	-----------------

Various brotherhoods of assassins and thieves Clergy, fighters, thieves and wizards

Cyric

Orden Constituida por
the Company of the Ebon Spur Crusaders and fighters

Deneir

Orden Constituida por
the Harpers Different classes
the Literate Brotherhood Temple scribes
Preservers of the Ordered Way Monks
Disciples of the Free Word Clergy and followers
Zealots of the Written Word Adventurers

Eldath

Orden Constituida por
the Harpers Varied classes
Arbitrators of the Quiet One Selected clergy
Disciples of the Yielding Way Monks

Grumbar

Orden Constituida por
Disciples of the Changeless Face Monks
the Sardonyx Knights Crusaders

Helm

Orden	Constituida por	
Compañeros de la Unica y Verdadera Vision		Clérigos, Guerreros y Cruzados
Vigilantes del Mas Allá		Sanadores del campo de batalla
Caballeros Siemprevigilantes		Clerigos y Guerreros
Los Ojos Vigilantes de Dios		Paladines

Ibrandul

Orden Constituida por
the Shadows of the Night Clergy and rogues
the Knights Fallen Priests, rogues and warriors
Horgardin Adventurers

Ilmater

Orden Constituida por

Compañeros del Corazon Noble	Paladines y guerreros
Los Sagrados Guerreros del Sufrimiento	Paladines y Guerreros
La Orden de la Copa Dorada	Paladines y Guerreros
La Orden de la Rosa y el Potro	Paladines y Guerreros
Discipulos de San Sollars el Dos veces Martirizado	Monjes
Seguidores del Sendero Interminable	Monjes
Discipulos de San Morgan el Taciturno	Monjes
Hermanas de Santa Jaspers de las Rocas	Monjes (Femeninos)

Istishia

Orden Constituida por

Cavaliers of the Seven Seas Natural waterbreathing
 crusaders
Cavaliers of the Ever-Changing Natural airbreathing

Truth crusaders
Orden of the Cryptic
Transformational Purity Mystics

Iyachtu Xvim

Orden Constituida por
Hermanos del Puño Negro Crusaders and fighters

Kossuth

Orden Constituida por
Disciples of the Phoenix Monks (good-aligned)
Hermanas y Hermanos de la Llama Pura Monks(neutrally aligned)
Discipulos de la Salamandra Monks (evily-aligned)
Knights of the Fire Drake Crusaders

Lathander

Orden Constituida por
Orden of the Aster Paladins, crusaders and fighters

Loviatar

Orden Constituida por
Disciples of the White Rod Monks
Way of Transcendence Mystics

Mielikki

Orden Constituida por
Shadoweirs Ranger/Druids (half-elves)
Orden of the Unicorn's Horn Healers
Harpers Varied classes

Milil

Orden Constituida por
the Harmonious Orden Fighters, paladins and bards
the Harpers Various classes

Moander

Orden Constituida por
Eyes of the Darkbringer Rogues

Myrkul

Orden Constituida por
Caballeros del Dragon No Muerto Undead crusaders

Mystra

Orden Constituida por
the Harpers Varied classes
Children of the Starry Quill Bards
Knights of the Mystic Fire Paladins
Orden of the Shooting Star Rangers

Oghma

Orden Constituida por
Children of the Passive Voice Monks
the Orden of the Gilt Laurel Varied classes
Fellows of the Forest Naturalists of all classes
Companions of the Silver Strings Bards
the Harpers Varied classes

Selüne

Orden Constituida por

Espadas de la Lady Crusaders, mystics and specialty
priests
the Harpers Varied classes
Oraculos de la Luna Female diviners

Shaundakul

Orden Constituida por
Compañía de la Montaña Cercana
Mountain Rangers and windwalkers
Caballeros de la Espada de Sombra Crusaders, windwalkers and
Sword rangers
Cabalgavientos del Oeste Windwalkers and a few rangers

Silvanus

Orden Constituida por
El Enclave Esmeralda Druids and a few rangers and bards
the Harpers Various classes

Sune

Orden Constituida por
Hermanas y Hermanos del Rubi Rosado Fighters, paladins and
Ruby Rose bards

Talona

Orden Constituida por
Las Ratat de la Plaga Thieves, assassins and
wererats
Los Hijos de la Madre Plaga Fighters and thieves

Talos

Orden Constituida por
Señores de la Tempestad Elemental sorcerers (rumors only)
Circulo de los Wyrms y la Devastacion
Wyrms Various spellcasters (rumors only)

Tempus

Orden Constituida por
Orden de la Hoja Rota Guerreros bajo juramento y clérigos.
Orden del Colmillo de Acero Clérigos y Guerreros

Torm

Orden Constituida por
Orden del Leon de Oro Paladines

Tymora

Orden Constituida por
Arpistas Varied classes
Compañeros de la Suerte Libre clergy

Tyr

Orden Constituida por
Los Justos Caballeros Guerreros, Cruzados y algunos paladines

Los Caballeros del Juicio Sagrado Paladines
 Los Caballeros de la Espada sin piedad Paladines
 Martillos de Mandibula Inflexible (Grimjaws) Paladines (7th nivel o mayor solo)

Umberlee

Orden Constituida por
 Breakers de la Reina del Mar Clerigos, Guerreros y Bribones

Extractos tomados de Luthal Quovar de Lunaplateada.

Volothamp Geddarn, Elminster del valle de la Sombra y Ed Greenwood.

Esferas del Tomo de Magia

Deidad	Esferas Mayores	Esferas Menores
Auril	Tiempo	Proteccion
Azouth	Pensamiento	Ley
Beshaba	Caos	Tiempo
Chauntea	Tiempo, Protecc.	Viajeros
Cyric	Guerra, Caos	Numeros
Deneir	Pensamiento	Tiempo
Eldath	Proteccion	Viajeros
Gond	Numeros	Proteccion
Helm	Proteccion	Guerra
Ilmater	Ley	Proteccion
Lathander	Pensamiento	Tiempo
Leira	Tiempo	Caos
Liira		Pensamiento,Viajeros,Tiempo
Loviatar	Ley	Tiempo
Malar	Guerra	Viajeros
Mask	Tiempo	Pensamiento
Mielikki		Tiempo,Viajeros
Milil	Pensameinto	Viajeros
Mystra	Pensamiento	Tiempo
Selune	Vaijeros, Numeros	
Shar	Tiempo, Pensamiento	
Silvanus	Tiempo, Proteccion	Vaijeros
Sune		
Talona	Caos	
Talos	Caos, Guerra	Tiempo
Tempus	Caos, Guerra	Proteccion
Tyr	Como clerigo	Como clerigo
Tymora	Caos	Proteccion
Umberlee	Caos	
Waukeen	Viajeros	Proteccion
Cultos Elementales		Tiempo
Bane	LeyGuerra	Numeros
Bhaal	Ley	Tiempo
Myrkul	Caos, Tiempo	Guerra
Torm	Ley	Viajeros
Oghma	Viajeros	Pensamiento, Proteccion

Clerigos

Ley o Caos (Los Neutrales Escogen)

Viajeros, Guerra