

# UNA AMPLIACIÓN DE CAMPAÑA PARA LOS REINOS OLVIDADOS

POR TOMAS E. RINSCHLER

TRADUCIDO POR KUSHTAR

## DEIDADES

**L**a nueva Ampliación de Campaña de los Reinos Olvidados proporciona información básica sobre todas las deidades de Faerûn e información detallada sobre treinta de ellas. Aquí se encuentran las descripciones similares a las del Manual del Jugador de D&D para todas las deidades que faltaban en el Set de Campaña de los Reinos Olvidados.

### Abba thor

El Dios enano de la avaricia, Abbathor (*ab-ba-zor*), es neutral malvado. Sus títulos incluyen el Gran Maestro de la Codicia, el Señor de los Tesoros, y el Avaricioso. Es una deidad intensamente codiciosa y a la vez siente

envidia y deseo por las riquezas de los demás. Él y sus seguidores creen en la adquisición y acumulación de dinero u otras formas de riqueza por cualquier medio necesario. Sus relaciones con sus colegas dioses enanos son tensas, pero no ha sido expulsado del panteón. Los Dominios con los que está asociado son Enanos, Mal, Suerte, Comercio y Superchería. Su arma favorita es la daga.

### Aerdrie Faenya

Aerdrie Faenya (*air-dri fah-ane-yuh*), la diosa elfa del aire, el clima y los pájaros es caótica buena. También se la llama la Madre Alada y la Dama del Aire y el Viento. Las historias dicen que fue reverenciada en tiempos remotos por los legendarios elfos alados avariel, pero ahora es venerada principalmente por aquellos elfos interesados en el clima, especialmente druidas y exploradores, y por los elfos que poseen monturas aladas o son amigos de criaturas voladoras. Los dominios asociados con ella son Aire, Animal, Caos, Elfos, Bien y Tormenta. Su arma favorita es la vara.

## Créditos adicionales

**Edición y Producción Web:** Julia Martin

**Desarrollo Web:** Mark Jindra

**Diseño Gráfico:** Robert Campbell y Robert Raper

Basado en el juego original DUNGEONS & DRAGONS ® por E. Gary Gygax y Dave Arneson y en la nueva edición del juego DUNGEONS & DRAGONS diseñada por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, y FORGOTTEN REALMS son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast Inc. Todos los personajes, nombres de personajes y su apariencia distintiva son marcas registradas

por Wizards of the Coast Inc. Este material está protegido por las leyes de Copyright de los Estados Unidos de América. Cualquier reproducción o uso no autorizado del material o trabajo artístico contenido aquí está prohibida sin la autorización expresa por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es un trabajo de ficción. Cualquier similitud con gente, organizaciones, lugares o eventos reales es puramente casual.

©2001 Wizards of the Coast Inc. Todos los derechos reservados. Hecho en los EE.UU.

**Visita nuestra página web en**  
[www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)



## Akadi

Akadi (*ah-ka-di*), la diosa elemental del aire, la velocidad y las criaturas voladoras, es neutral. Sus títulos incluyen la Reina del Aire y la Dama de los Vientos. Al igual que sus compañeras deidades elementales, es una deidad extraña y reservada. Como deidad de la libertad y el movimiento, enseña a sus seguidores que deben moverse tanto como sea posible de un lugar a otro y de una actividad a otra. Ella y sus adoradores están diametralmente opuestos a Grumbar y sus seguidores. Los Dominios asociados con ella son Aire, Ilusión, Viaje y Superchería, y su arma favorita es el mangual pesado.

## Angharradh

La diosa elfa de la fertilidad, el nacimiento y la sabiduría, Angharradh (*on-gahr-rath*), es caótica buena. Es conocida como la Diosa Triune y la Reina de Arvador. Combina los aspectos de tres diosas elfas, Aerdrie Faenya, Hanali Celanil, y Sehanine Moonbow, pero es una entidad distinta a ellas, ya que aquellas son entidades separadas de Angharradh. Es reverenciada casi exclusivamente por elfos de la luna y semi-elfos de la luna, quienes creen que es la consorte de Corellon Larethian. Los Dominios asociados con ella son Caos, Elfos, Bien, Conocimiento, Plantas, Protección y Renovación. Sus armas favoritas son la lanza larga y la lanza corta.

## Anhur

Anhur (*ann -her*), el Dios Mulhorandi de la guerra, la superación física y las tormentas, es caótico bueno. Sus otros títulos incluyen el General de los Dioses y el Halcón de la Guerra. Es tanto un dios de la planificación estratégica como de la fiereza en combate, y llama a sus seguidores a defender Mulhorand y oponerse a los enemigos de la nación, especialmente Thay. Los Dominios asociados con él son Caos, Bien, Fuerza, Tormenta y Guerra, y su arma favorita es el alfanjón.

## Arvoreen

Arvoreen (*are-voh-reen*), el dios de la guerra de los medianos, la defensa y la vigilancia, es legal bueno. También es conocido como el Defensor y el Guardián Vigilante. Protege fieramente a la raza mediana y sus asentamientos, y pide a sus seguidores que defiendan los hogares de los medianos y estar siempre preparados

contra incursiones agresivas participando en instrucciones periódicas, prácticas con armas y planificación estratégica. Los Dominios asociados con él son Bien, Medianos, Protección, Ley y Guerra. Su arma favorita es la espada corta.

## Auril

Auril (*awe-ril*), la diosa del frío y el invierno, es neutral malvada. Sus títulos incluyen la Doncella de Hielo y la Diosa Fría. Es, no sorprendentemente, una diosa calculadora y despiadada a la que nada gustaría más que traer el invierno perpetuo a la faz de Toril. Su fe es más fuerte en el ventoso norte de Faerûn, donde pide a sus seguidores que eliminen toda fuente de calor y se regocijen con el frío. Deben talar los árboles que bloquean las ventiscas invernales y abrir agujeros en las paredes de las casas para que puedan sentir el gélido aliento de su diosa. Los Dominios asociados con ella son Aire, Mal, Tormenta y Agua. Su arma favorita es el hacha de batalla.

## Baervan Wildwanderer

Baervan Wildwanderer (*bay-ur-van wild-wan-der-er*), el dios gnomo de los bosques, el viaje y la naturaleza, es neutral bueno. Sus títulos incluyen el de Hoja Enmascarada. Ama el bosque y siempre está acompañado por su mapache gigante inteligente, Chiktikka Fastpaws, cuya naturaleza impulsiva los ha metido a ambos en todo tipo de aventuras. Como todos los gnomos es de naturaleza bondadosa y ama las bromas prácticas. Sus seguidores incluyen muchos gnomos que viven o protegen los lugares salvajes, así como los que emprenden a menudo largos viajes. Los Dominios asociados con él son Animal, Gnomos, Bien, Plantas y Viaje, siendo su arma favorita la lanza corta.

## Bahgtru

Bahgtru (*bahg-tru*), el dios orco de la fuerza, la lealtad y la estupidez, es caótico malvado. Es el hijo de Gruumsh y Luthic. Es conocido por su fuerza asombrosa y su increíble estupidez. Él y sus seguidores adoran el combate salvaje, y se traban en él en cuanto tienen ocasión. Enseña a sus adoradores a ser comandantes leales siempre que haya perspectivas de combates sangrientos y periódicos. Los Dominios asociados con él son Caos, Mal, Orcos y Fuerza. Su arma favorita es el guantelete con pinchos.



## Baravar Cloakshadow

Baravar Cloakshadow (*bare-uh-vahr cloke-sha-doh*), el dios gnomo de la ilusión, el engaño y las trampas es neutral bueno. También es conocido como El Astuto, el Señor de la Ilusión y el Lord Disfrazado. Se le atribuye la protección de la raza gnoma, y él y sus seguidores usan las ilusiones, las trampas y los engaños para defender al Pueblo Olvidado. Tienden a ser un tanto desconfiados hacia los extraños y a menudo trabajan en la sombra o tras redes de ilusiones. Los Dominios asociados con él son Gnomos, Bien, Ilusión, Protección y Superchería. Su arma favorita es la daga.

## Berronar Truesilver

Berronar Truesilver (*bair-roe-nahr troo-sihl-vur*), una diosa legal buena, es la protectora del hogar, la familia y el matrimonio del panteón enano. Es la mujer de Moradin, y también se la conoce como la Madre Reverenciada o la Matrona del Hogar y el Corazón. Es una diosa amable y atenta que valora la compasión y la fidelidad. Pide a sus seguidores que sean compasivos y curen a los necesitados, pero también deben ser defensivamente vigilantes contra cualquiera que amenace los hogares y niños de los enanos. Los Dominios asociados con ella son Enanos, Familia, Bien, Curación, Ley y Protección, siendo su arma favorita la maza pesada.

## Beshaba

Diosa caótica malvada, Beshaba (*beh-sha-ba*) es la deidad de la mala suerte, los fallos aleatorios y la contrariedad. Sus títulos incluyen la Doncella de la Contrariedad, Dama de la Perdición y la Hija Desagradable de Tyche. Ella y su hermana Tymora nacieron del ente que era la anterior diosa de la suerte, y ellas y sus seguidores han luchado desde entonces sin descanso. Enseña que demasiada buena suerte no es justa y que los afortunados deben tener su ración de malas rachas para igualar la cosa. Pide a sus seguidores que extiendan la mala suerte, para que los demás la recen en un intento de evitar la mala fortuna. Los Dominios asociados con ella son Mal, Destino, Suerte y Superchería, siendo su arma favorita es el flagelo.

## Brandobaris

Brandobaris (*bran-do-bar-iss*), un dios neutral bueno, es la deidad de los medianos de la exploración, la aventura y el latrocinio. Sus títulos incluyen el Maestro del Acecho, el Tramposo y el Bribón Incorregible. Aventurero notable y amante del riesgo, se ha visto

envuelto en incontables refriegas, pero siempre ha conseguido salir adelante al final. Él y Tymora son grandes amigos. Pide a sus seguidores que busquen la aventura y la excitación, haciendo siempre lo que puedan para salir airoso económicamente hablando de tales aventuras, aunque sin llegar a caer en la codicia. Los Dominios asociados con él son Medianos, Suerte, Viaje y Superchería. Su arma favorita es la daga.

## Callarduran

### Smoothhands

Callarduran Smoothhands (*kaal-ur-duhr-an smooth-hands*), una deidad neutral, el dios gnomo de la piedra, las profundidades de la tierra y la minería. Sus títulos incluyen el Hermano de las Profundidades y el Señor de la Piedra. Él y sus seguidores obtienen gran felicidad con el descubrimiento y extracción de rubíes y otros tipos de gemas. Es el patrón de los gnomos de las profundidades y es por ello adorado por la gran mayoría de seres de esta raza. Él y sus seguidores se oponen activamente a quines intentan destruir el estilo de vida de los gnomos de las profundidades: las malvadas razas de la Suboscuridad como los drow, los kuo-toas, y los illithids. Los Dominios asociados con él son Cavernas, Tallas, Tierra y Gnomos, y su arma favorita es el hacha de batalla.

## Clangeddin Silverbeard

Clangeddin Silverbeard (*clan-gehd-din sih-vur-beerd*), el dios enano de la batalla, la guerra y el valor, es legal bueno. Sus títulos incluyen el Padre de las Batallas y el Señor de las Hachas Gemelas. Se recrean con la batalla, aunque no tolera los engaños o la traición, y espera que sus seguidores hagan lo mismo. Él y sus seguidores odian a los gigantes y entrenan a sus hermanos enanos en formas especiales de combatirlos. Los Dominios asociados con él son Enanos, Bien, Ley, Fuerza y Guerra, y su arma favorita es el hacha de batalla.

## Cyrrollalee

Cyrrollalee (*sir-o-la-li*), la diosa mediana de la confianza, la amistad y el hogar, es legal buena. Sus títulos incluyen la Mano que Acompaña y la Guardiana del Corazón. Sus cuidados son para la defensa y protección de las familias y tierras de los medianos, así como la amistad y hospitalidad que los medianos muestran unos con otros. Muchos de sus seguidores aprenden métodos de combate sin armas. Los Dominios asociados con ella son Familia, Bien, Medianos y Ley, siendo su arma favorecida la porra.

## Deep Duerra

Deep Duerra (*deep dwair-uh*), la diosa duergar de la psiónica, la conquista y la expansión, es una deidad legal malvada. Sus títulos incluyen la Reina del Arte Invisible. Enseña que los Enanos Grises deberían desarrollar sus poderes mentales innatos mientras arrebatan todo el terreno que puedan de la Suboscuridad a las demás razas. Muchos Enanos Grises la adoran, especialmente los que tienen tendencias agresivas. Los Dominios asociados con ella son Enanos, Mal, Ley, Mentalismo y Guerra. Su arma favorecida es el hacha de batalla.

## Deep Sashelas

Deep Sashelas (*deep sa-sheh-lahs*), el dios elfo de los océanos y los elfos marinos, es caótico bueno. Sus títulos incluyen el Señor de las Profundidades Marinas y el Príncipe de los Delfines. Es el patrón de los elfos marinos y amistoso con todas las criaturas marinas no malignas y sus dioses. Él y sus seguidores tienen una relación especialmente buena con los delfines. Enseña a sus adoradores a defender las tierras natales de los elfos marinos y sus aliados contra las razas submarinas que buscan su destrucción, así como proteger y admirar la belleza única de los fondos marinos. Los Dominios asociados con él son Caos, Elfos, Bien, Conocimiento, Océano y Agua, y su arma favorecida es el tridente.

## Deneir

Deneir (*de-niir*), el dios de los glifos, las imágenes y los escribas, es neutral bueno. Sus títulos incluyen el Señor de Todos los Glifos e Imágenes y el Escriba de Oghma. Está dedicado a la correcta realización de la escritura y las imágenes, y fomenta la expansión de la literatura, cartografía y el arte. Enseña a sus seguidores a descubrir y registrar antiguos idiomas perdidos y a actuar como escribas o profesores para los iletrados. Sus seguidores incluyen a muchos que están interesados en la recopilación de conocimientos y el descubrimiento de nuevas cosas, especialmente sabios. Los Dominios asociados con él son Bien, Conocimiento, Protección y Runas, siendo su arma favorecida la daga.

## Dugmaren Brightmantle

El dios enano de los estudios, la invención y los descubrimientos, Dugmaren Brightmantle (*duhg-mah-ren brite-mant-tuhl*), es caótico bueno. Se podría considerar una especie de anomalía entre las deidades enanas, cuestionando las formas tradicionales de su raza y panteón para buscar en su lugar nuevas ideas y

soluciones para las cosas. Como resultado, aquellos enanos que han adoptado clases o profesiones que la mayoría de los enanos consideran “ajenas a la tradición” lo veneran. Enseña a sus seguidores a viajar mucho, aprender todo lo posible y experimentar con nuevos mecanismos y formas de hacer las cosas. Los Dominios asociados con él son Caos, Arte, Enanos, Bien, Conocimiento y Runas, siendo su arma favorecida la espada corta.

## Dumathoin

Dumathoin (*doo-muh-thoe-in*), el dios enano de las riquezas enterradas, los minerales, las gemas y la minería, es neutral. Es conocido como el Guardián de los Secretos Bajo la Montaña. Fue él, dicen los enanos, quien creó las cavernas bajo la superficie para que en ellas viviesen los enanos, y quien colocó en el corazón de la tierra las gemas y metales preciosos para que los enanos los admirasen y, más tarde, los trabajasen. Es el patrón de los Enanos del Escudo y reverenciado por muchos de esa raza. Sus seguidores disfrutan explorando las profundidades de la tierra y excavando sus riquezas sin destruir su belleza. También guardan las tumbas de los enanos muertos. Los Dominios asociados con él son Cuevas, Arte, Enanos, Tierra, Conocimiento, Metal y Protección, y su arma favorecida es el mayal.

## Eldath

Eldath (*e-dath*), la diosa de la paz, la tranquilidad, la quietud, los estanques y las fuentes, es neutral buena. Sus títulos incluyen la Diosa de las Aguas Cantarinas, la Silenciosa y la Madre de las Aguas. Enseña que la búsqueda de la paz es de la mayor importancia y que la tranquilidad de un pacífico claro o estanque es la mayor belleza. Sus seguidores emplean mucho tiempo en la contemplación y la meditación en tales lugares, y sólo recurren a la violencia en su propia defensa o la de sus seres amados, así como para proteger sus lugares de retiro. Los Dominios asociados con ella son Familia, Bien, Plantas, Protección y Agua, siendo su arma favorecida la red.

## Erevan Ilesere

El dios elfo del engaño y los bribones, Erevan Ilesere (*air-eh-van ill-eh-seer*), es caótico neutral. Sus títulos incluyen el Tramposo y el Camaleón. Es un dios cambiante, siempre buscando alguna nueva y excitante aventura o enredo para involucrarse. Su naturaleza amante de la diversión ha vuelto de alguna forma tirantes sus relaciones con sus colegas dioses élficos, y



como resultado pasa la mayor parte de su tiempo con deidades que comparten sus mismos alocados fines. Sus seguidores siempre buscan nuevas fuentes de excitación, siendo notorios aventureros y buscavidas. Los Dominios asociados con él son Caos, Elfos, Suerte y Superchería, siendo su arma favorecida la espada corta.

## Fenmarel Mestarine

Fenmarel Mestarine (*feh-n-muh-rehl mes-tuh-reen*), el dios elfo de los proscritos y el aislamiento, es caótico neutral. Aquellos que han abandonado la tradicional sociedad elfa, tanto intencionada como involuntariamente, así como los elfos que deciden aislarse del mundo exterior, le adoran. Es el patrón de los elfos salvajes y es venerado por la mayoría de los miembros de esta raza, así como por renegados elfos de todo tipo. Enseña a sus seguidores a ser autosuficientes, forjar su propio camino y a cultivar las artes del camuflaje y el engaño. Los Dominios asociados con él son Animal, Caos, Elfos, Plantas y Viaje, siendo su arma favorecida la daga.

## Finder Wyvernspur

Finder Wyvernspur (*find-er waiv-urn-spur*), el dios del ciclo de la vida y la transformación, es caótico neutral. También se le conoce como el Bardo Innominado, un título que se ganó durante un largo período de exilio cuando era un mortal. Es una deidad nueva, habiendo logrado la divinidad apenas hace unos años. Enseña a sus seguidores que para prosperar, todo, especialmente el arte, debe sufrir muchos cambios y crecer. Aunque sus fieles son pocos en número, es adorado por bardos y artesanos que desean explorar las formas no tradicionales de expresión, así como los sauriales (hombres-lagarto civilizados de otro plano) de las Montañas de la Boca del Desierto. Los Dominios asociados con él son Caos, Hechizo, Renovación y Seres Escamosos, siendo su arma favorecida la espada bastarda.

## Flandal Steelskin

Flandal Steelskin (*flan-duhl steel-skin*), el dios gnomo de la minería, la forma física, los trabajos en metal y la herrería, es neutral bueno. Sus títulos incluyen el Señor del Metal, el Maestro de los Herreros y el Gran Herrero. Es más conocido como patrón de los mineros y herreros gnomos. También es adorado por aquellos que dependen de las creaciones (como armas y armaduras) de los herreros, así como por aquellos que dependen de su fuerza física para prosperar. Los Dominios asociados

con él son Arte, Gnomos, Bien y Metal, siendo su arma favorecida el martillo de guerra.

## Gaerdal Ironhand

Gaerdal Ironhand (*gair-dahl eye-urn-hand*), el dios gnomo del combate y la vigilancia, es legal bueno. Es conocido como el Escudo de las Colinas Doradas y el Severo. Él y sus seguidores defienden a los gnomos y los asentamientos gnomos de los visitantes hostiles y practican sus habilidades sin cesar para proteger sus tierras natales de cualquier peligro. Tanto él como sus adoradores son serios y sobrios, dedicándose a los artes de la guerra y la defensa, y como resultado, son anomalías entre los alegres gnomos. Los Dominios asociados con él son Gnomos, Bien, Ley, Protección y Guerra, siendo su arma favorecida el martillo de guerra.

## Garagos

Garagos (*ga-ra-gos*), la deidad de la guerra y el saqueo, es caótica neutral. Sus títulos incluyen el Azote y el Maestro de Todas las Armas. Es una deidad antigua cuyo lugar ha ido siendo ocupado en mayor o menor medida por su joven rival Tempus. Garagos está más preocupado por la destrucción y el saqueo ocasionados por la guerra que con la estrategia o las tácticas, y él y sus seguidores atacan y destruyen a cualquier rival que se ponga en su camino. Los Dominios asociados con él son Caos, Destrucción, Fuerza y Guerra, siendo su arma favorecida es la espada larga.

## Gargauth

Gargauth (*gar-goth*), el dios de la traición y la corrupción política, es legal malvado. Sus títulos incluyen el Proscrito y el Lord Oculto. Se rumorea que originariamente era un poderoso demonio expulsado de los Nueve Infiernos (Baator) tras cruzarse en el camino de los poderes oscuros que moran allí, que ha vagado por el Plano Material desde entonces buscando almas que corromper. Tiempo después ganó el suficiente poder como para ascender a la divinidad. Concede grandes poderes a sus adoradores, pero aquellos que aceptan sus tratos acaban pagando un terrible precio al final. Los Dominios asociados con él son Hechizo, Mal, Ley y Superchería, siendo su arma favorecida la daga arrojada.

## Geb

El dios Mulhorandi de la tierra y los mineros, Geb (*geb*), es neutral. Sus títulos incluyen el Señor de la

Tierra y el Rey de las Riquezas Subterráneas. Es una deidad vieja y de temperamento suave cuya principal preocupación es la protección de la tierra y todo lo que se haya bajo su superficie. Es el padre de Osiris, Isis, Nephthys, y Set. Los mineros de Mulhorand lo adoran, aunque cualquiera que deba pasar ocasionalmente una temporada bajo tierra, como los aventureros, también le rinden tributo. Los Dominios asociados con él son Cavernas, Arte, Tierra y Protección. Su arma favorecida es la vara.

## Ghaunadaur

Ghaunadaur (*gone-ah-door*), el dios de las babazas, los limos y las cosas subterráneas, es caótico malvado. Es conocido también como El Que Está al Acecho y el Ojo Anciano. Es una deidad asquerosa y repugnante que disfruta divirtiéndose primariamente con los descerebrados limos y gelatinas y sus sirvientes. Enseña que sólo los seres más fuertes son merecedores de sobrevivir y que las criaturas inferiores (es decir, todos los que no lo adoran) deben ser destruidas. Es adorado por algunos drows insatisfechos con el poder de los clérigos de Lolth así como por humanos degenerados y malvados. Los Dominios asociados con él son Cavernas, Caos, Drow, Mal, Odio y Limos, siendo su arma favorecida el martillo de guerra.

## Gorm Gulthyn

Gorm Gulthyn (*gorm gull-thin*), el dios enano de los guardianes, la defensa y la vigilancia, es legal bueno. Sus títulos incluyen Ojos de Fuego, el Guardián Dorado y el Centinela. Es el patrón de todos los que defienden los asentamientos enanos de fuerzas ajenas hostiles. Ordena a sus seguidores que estén siempre vigilantes y nunca bajen la guardia ante el riesgo de ser sorprendidos y superados. Muchos de entre los militares enanos lo adoran. Los Dominios asociados con él son Enanos, Bien, Ley, Protección y Guerra, y su arma favorecida es el hacha de batalla.

## Grumbar

El dios elemental de la tierra, Grumbar (*grum-bar*), es neutral. Sus títulos incluyen el Rey de las Tierras Bajo las Raíces y el Señor de la Tierra. Personifica a la propia tierra y la estabilidad y resistencia a los cambios que ese elemento representa. Como todas las deidades elementales, es bastante distante y reservado. Aquellos que viven o trabajan bajo tierra, así como todos aquellos que se resisten a los cambios, lo veneran. Cuenta con muchos aventureros que se adentran en las entrañas del mundo entre sus adoradores, así como algunos

miembros de las razas subterráneas como enanos y gnomos de las profundidades. Él y sus seguidores son diametralmente opuestos a Akadi. Los Dominios asociados con él son Cavernas, Tierra, Metal y Tiempo, y su arma favorecida es el martillo de guerra.

## Gwaeron Windstrom

Gwaeron Windstrom (*gwair-on wind-strahm*), el dios del rastreo y los exploradores, es neutral bueno. También se le conoce como el Maestro de los Rastreadores. Nacido como mortal, era explorador del Norte que fue ascendido a la divinidad hace mucho tiempo gracias al patrocinio de Mielikki. Es un consumado rastreador y no tiene rival a la hora de descubrir rastros dejados hace semanas u oscuras señales en la foresta. Es un enemigo de Malar, y él y sus seguidores luchan sin descanso contra los planes de este dios. Sus adoradores entrenan sin cesar sus habilidades de rastreo y supervivencia en la naturaleza. Los Dominios asociados con él son Animal, Bien, Conocimiento, Plantas y Viaje, siendo su arma favorecida el espadón.

## Haela Brightaxe

Haela Brightaxe (*huh-ae-la brite-ax*), la patrona de aquellos enanos que encuentran un placer especial en combatir, luchar contra monstruos y salir de aventuras con ese único fin, es caótica buena. Sus títulos incluyen la Dama de la Lucha y la Doncella Afortunada. Ella y sus adoradores se recrean en la batalla y están constantemente buscando bronca y nuevos rivales. Sus seguidores deben perdonar a aquellos vencidos que lo merezcan y aplastar sin misericordia a todos los malvados que luchan deshonrosamente. Tanto ella como sus seguidores colaboran de forma cercana con Clangeddin Silverbeard y Marthammor Duin y sus clérigos. Los Dominios asociados con ella son Caos, Enanos, Bien, Suerte y Guerra, siendo su arma favorecida el espadón.

## Hanali Celanil

La diosa elfa del amor, la belleza y el arte, Hanali Celanil (*han-uh-lee sell-uh-nihl*), es caótica buena. Sus títulos incluyen Corazón de Oro y la Señora del Gran Corazón. Es una deidad alegre y se recrea especialmente en la creación de cosas hermosas y en el intenso amor de los jóvenes. Exhorta a sus seguidores a extender el amor, la felicidad y la belleza y defenderse contra aquellos que destruyen todas esas cosas. Tiene buenas relaciones con Sharness y Sune, con quienes sostiene amistosas discusiones sobre los méritos de la



belleza elfa frente a la humana. Los Dominios asociados con ella son Caos, Hechizo, Elfos, Bien, Magia y Protección, siendo su arma favorecida la daga.

## Hathor

Hathor (*haa-thor*), la diosa Mulhorandi de la maternidad, la música popular, la luna y el destino, es neutral buena. También se la conoce como la Madre Educadora, la Silenciosa y la Bailarina de la Fortuna. Aunque es conocida principalmente como diosa de la natalidad, su naturaleza compasiva la convierte en la patrona de los miembros más bajos y empobrecidos de la sociedad Mulhorandi. Pide a sus seguidores que ayuden a los necesitados, que nunca den la espalda a quien les pide ayuda, y que sean piadosos, caritativos y alegres todo el tiempo. Los Dominios asociados con ella son Familia, Destino, Bien y Luna. Su arma favorecida es la espada corta.

## Hoar

Hoar (*hore*), el dios de la venganza, el castigo y la justicia poética, es legal neutral. Es conocido como El Que Trae la Perdición y el Señor de los Tres Truenos. Era adorado originariamente en el antiguo Unther, pero tras haber sido expulsado por los viejos dioses de esa tierra, comenzó a buscar adoradores en otras zonas de Faerûn. Es un dios propenso a cambiar bruscamente de humor, que enseña que la venganza y el castigo son justos, aunque uno debe tener cuidado de no dejarse llevar por el camino que lleva a hacer el mal por el mal. El castigo ejecutado con un toque irónico que resulte en una forma de justicia poética es especialmente dulce. Los Dominios asociados con él son Destino, Ley, Castigo y Viaje, y su arma favorecida es la jabalina.

## Horus-Re

Horus-Re (*hore-us ray*), el jefe de los dioses Mulhorandi así como el dios del sol, el liderazgo y la vida de ese panteón, es legal bueno. Sus títulos incluyen el Señor del Sol y el Faraón de los Dioses. Es una fusión del dios Re, que fue mortalmente herido en tiempos remotos por la deidad orca Gruumsh, y el joven dios Horus, que recibió el poder de Re de manos de la agonizante deidad. Cree que el orden y la inmutabilidad son buenas para los Mulhorand y, por lo tanto, para el universo. Sus seguidores deben proporcionar liderazgo y sobresalir como brillantes y honorables ejemplos para la población Mulhorandi en conjunto. Los Dominios asociados con él son Bien, Ley, Nobleza, Castigo y Sol, siendo su arma favorecida el khopesh.

## Iineval

Iineval (*il-nee-val*), el dios orco de la guerra, el combate y la estrategia, es neutral malvado. A diferencia de Bahgtru, que es ampliamente adorado entre los soldados comunes orcos, Iineval es el dios de los comandantes militares. Es el leal teniente de Gruumsh, aunque secretamente complota para derrocar a su señor. Él y sus seguidores ponen mayor énfasis en la planificación y la estrategia que Bahgtru y sus seguidores, aunque ambos disfrutan por igual con un combate sangriento. Los Dominios asociados con él son Destrucción, Mal, Orcos, Planificación y Guerra, siendo su arma favorecida la espada larga.

## Isis

Isis (*i-sis*), la diosa Mulhorandi del clima, la agricultura, el matrimonio y la magia buena, es neutral buena. Sus títulos incluyen la Dama Liberal, la Dama de Todos los Amores y la Señora del Encantamiento. De aspecto regio y temperamento suave, se preocupa de todo corazón por sus adoradores y Mulhorand como un todo. Tiene muchas facetas: mujer sabia, esposa trabajadora, alegre amante, madre cuidadora, tormenta benigna, y alimentadora de niños y cosechas. Ella y sus seguidores están siempre abiertos a nuevos conceptos y a promocionar el desarrollo de conjuros u objetos mágicos beneficiosos, hablando a favor del amor, el matrimonio y la felicidad allá donde van. Los Dominios asociados con esta diosa son Familia, Bien, Magia, Tormentas y Agua, siendo su arma favorecida la daga de puño.

## Istishia

El dios elemental del agua, Istishia (*is-tish-ee-ah*), es neutral. Sus títulos incluyen el Señor del Agua. Mientras que otros dioses, como Umberlee y Eldath, tienen el dominio sobre diferentes aspectos del agua, Istishia personifica el agua en todas sus facetas. Él y sus seguidores no creen en el uso generalizado de la fuerza o el enfrentamiento, si no en el desgaste lento y progresivo de toda oposición, como hace el agua con los acantilados, siguiendo el camino que ofrezca menos resistencia como los ríos en su camino hacia el mar. Tanto él como sus adoradores son enemigos jurados de Kossuth, el dios elemental del fuego. Los Dominios asociados con él son Destrucción, Océano, Tormentas, Viaje y Agua, siendo su arma favorecida el martillo de guerra.

## Jergal

Jergal (*jer-gull*), el dios del fatalismo y los enterramientos apropiados, es legal neutral. También es conocido como el Señor del Final de Todo y el Escriba de los Sentenciados. Es una deidad vieja y poco conocida, que incluso llegó a ser el Señor de los Muertos en tiempos remotos, pero que fue depuesto y ocupó el cargo de senescal del reino de los varios Señores de los Muertos que lo han sucedido. Inscribe los nombres de los muertos en su pergamino a medida que las almas van llegando tras su muerte. Él y sus seguidores creen que el momento de la muerte está predeterminado y luchan por mantener ese orden todo lo posible. Los Dominios asociados con él son Muerte, Destino, Ley, Runas y Sufrimiento, y su arma favorecida es la guadaña.

## Kiaransalee

Kiaransalee (*kee-uh-ran-sa-lee*), la deidad drow de los muertos vivos y la venganza, es caótica malvada. Es conocida como la Dama de los Muertos y la Banshee Vengativa. Una vez fue una mortal, una poderosa reina necromante drow que ascendió a la divinidad tras destruir vengativamente su reino con un ejército impensablemente enorme de no muertos. Ha ido cayendo en la locura desde entonces, consumida por sus propios planes, pero aún retiene su retorcida agudeza mental. Ella y sus seguidores conspiran incesantemente para planear venganzas contra aquellos que los han ofendido mínimamente. Alzan ejércitos de no muertos que obedecen su voluntad y los ayudan a lograr su venganza. Los Dominios asociados con ella son Caos, Drow, Mal, Castigo y Muertos Vivos, y su arma favorecida es la daga.

## Labelas Enoreth

El dios elfo del tiempo y la longevidad, Labelas Enoreth (*lah-bay-lahs ehn-or-eth*), es caótico bueno. Sus títulos incluyen el Que Da la Vida y el Sabio del Atardecer. Fue él quien bendijo a los elfos con su longevidad, su aparentemente eterna juventud y su sabiduría. Es un profesor, un historiador y un sabio, reverenciado por la gente que desempeña tales profesiones. Tanto él como sus seguidores dejan constancia del paso del tiempo y la historia. No olvidan los deslices de antaño, y a menudo arreglan agravios del pasado que otras razas menos longevas ya han olvidado. Los Dominios asociados con él son Caos, Elfos, Bien, Conocimiento y Tiempo, siendo su arma favorecida el bastón.

## Laduguer

Laduguer (*laa-duh-gwur*), el sombrío dios de los enanos grises, su magia y su artesanía, el legal malvado. Es llamado el Exiliado, el Protector Gris y el Capataz. Fue exiliado hace mucho del panteón de los enanos, y ahora unos y otros se desprecian cordialmente. Es el dios patrón de los duergar. Los duergar lo adoran pero no lo aman, ya que es un amo implacable. Sin embargo siguen sus órdenes sin quejas, ya que creen que sólo el fuerte y obediente es merecedor de sobrevivir, y a cambio él les ha enseñado el arte de fabricar objetos mágicos. Sus seguidores defienden los asentamientos de enanos grises de los peligros de la Suboscuridad, creyendo que tales actividades los harán más fuertes y valiosos. Los Dominios asociados con Laduguer son Arte, Enanos, Mal, Ley, Magia, Metal y Protección. Su arma favorecida es el martillo de guerra.

## Lliira

Lliira (*liir-a*), la diosa de la alegría, la diversión, el baile, los festivales y la libertad, es caótica buena. Sus títulos incluyen Nuestra Señora de la Felicidad, La Que Trae Alegría y la Dama de las Fiestas. Es un ser lleno de vitalidad, siempre danzando por la simple alegría de la vida. Ella y sus seguidores intentan traer tanta felicidad y diversión como puedan a toda la gente posible, y su iglesia patrocina incontables fiestas y festivales para alegrar los corazones de los infelices. Sus adoradores realizan docenas de pequeñas buenas acciones a lo largo del día para iluminar las vidas de la gente común, y se aseguran de que ninguna ocasión para divertirse pase de largo. Muchos de sus seguidores emplean la danza como una forma de combate sin armas que es hermosa de contemplar. Los Dominios asociados con ella son Caos, Hechizo, Familia, Bien y Viaje, siendo su arma favorecida la shuriken.

## Loviatar

Loviatar (*lo-vi-a-tar*), la diosa del dolor, el sufrimiento y la tortura, es legal malvada. Es llamada la Doncella del Dolor, el látigo Servicial y la Patrona de los Torturadores. Es una deidad cruel y sádica, que no disfruta con nada más que los gritos agónicos de aquellos a los que atormenta. Los torturadores y aquellos que obtienen placer infligiendo dolor a otros la adoran. Sus seguidores creen que el dolor es la verdad última y el mayor placer – tanto darlo como recibirlo. Ella y sus adoradores desprecian a Ilmater y sus seguidores, y los odian más aún porque se niegan a gritar satisfactoriamente cuando son torturados. Los Dominios asociados con ella son Mal, Ley, Castigo,



Fuerza y Sufrimiento, siendo su arma favorecida el azotador.

## Lurue

Lurue (*lu-rue*), la diosa de la inteligencia y las bestias parlantes, es caótica buena. Es conocida como el Unicornio, la Reina Unicornio y la Reina de las Bestias Parlantes. Enseña que la vida es para ser disfrutada, y uno debe vivirla con instinto y goce. Las aventuras y búsquedas deben acometerse a voluntad, y la vida debe estar llena de buenos momentos y risas. Es adorada por muchos unicornios, y otras criaturas no humanoides, así como aventureros románticos y vividores. Los Dominios asociados con esta diosa son Animal, Caos, Bien y Curación, siendo su arma favorecida la lanza corta.

## Luthic

Luthic (*loo-thick*), la diosa orca de las cuevas, las hembras de su raza, la fertilidad y la curación, es neutral malvada. Es conocida como la Madre de las Cuevas. Es la consorte de Gruumsh y la madre de Bahgtru. Es la patrona de las mujeres orcas y la fertilidad de la raza, además de la guardiana de las cuevas que albergan a la mayoría de la población orca. Sus seguidores son los protectores de los hogares orcos, que defienden con increíble fiereza, y están altamente entrenados en el arte de curar. Los Dominios que están asociados con esta diosa son Cavernas, Tierra, Mal, Familia, Curación y Orcos, siendo su arma favorecida el desgarrador de muñeca.

## Marthammor Duin

Marthammor Duin (*mar-tham-more doo-ihn*), el dios enano de los guías, los exploradores y los viajeros, es neutral bueno. Es conocido como el Hallador de Rastros, el Vigilante de los Errantes, el Ojo Atento y el Errante. Es el patrón de aquellos enanos que viven o viajan lejos de sus hogares, y por lo tanto es adorado por gran cantidad de aventureros enanos. Él y sus seguidores son viajeros por naturaleza y mucho más abiertos a nuevas ideas y culturas diferentes que la mayoría de los de su raza. Muchos de sus seguidores trabajan como guías o exploradores, avisando a sus parientes más asentados sobre peligros inminentes si no son capaces de arreglárselas por sí mismos. Los Dominios asociados con Marthammor Duin son Enanos, Bien, Protección y Viaje, y su arma favorecida la maza pesada.

## Milil

Milil (*mi-lil*), el dios de la poesía y la canción, es neutral bueno. Es llamado el Señor de la Canción y el Guardián de los Cantores y Trovadores. Es carismático, osado y encantador, con un rostro hermoso, una voz melodiosa y un infinito repertorio de canciones e historias. También es, de alguna manera, vanidoso y egocéntrico. Él y sus seguidores están continuamente creando nuevas canciones e historias de bardos, trabajando para expandir el conocimiento por la faz de Faerûn. Está aliado con otros dioses del conocimiento y tiene muy buenas relaciones con otras deidades como Lliira y el panteón élfico. Los Dominios asociados con él son Hechizo, Bien, Conocimiento y Nobleza. Su arma favorecida es el estoque.

## Nephthys

Nephthys (*nef-this*), la diosa Mulhorandi de la riqueza, el comercio y la protección de los niños y los muertos, es caótica buena. Es conocida como la Guardiana de la Riqueza y el Comercio, y la Protectora de los Muertos. Estuvo casada en una ocasión con su hermano Set, pero lo dejó tras su traicionero asesinato de Osiris. Ella y sus seguidores están muy preocupados por el pulso económico de Mulhorand. Son abiertamente enemigos de la nación de Thay (cuyos magos asesinaron a muchos de los adoradores de Nephthys hace años) y de la iglesia de Set. Los Dominios asociados con ella son Caos, Bien, Protección y Comercio, siendo su arma favorecida el látigo.

## Nobanion

Nobanion (*no-ban-yun*), el dios de los leones, los wemics, los felinos y la realeza, es legal bueno. Es conocido como Lord Melenaigena, el Rey de las Bestias y el Rey León. Es una criatura noble y regia que enseña que para vivir naturalmente y en armonía con otros, uno debe actuar con tolerancia, moderación y dignidad. Gobernantes, líderes y aquellos que trabajan contra tales cosas deben ser eliminados si llegan a ser realmente peligrosos. Es un aliado y amigo íntimo de Lurue y Sharess. Los Dominios asociados con él son Animal, Bien, Ley y Nobleza, siendo su arma favorecida el pico pesado.

## Osiris

Osiris (*o-si-ris*), el dios Mulhorandi de la vegetación, la muerte, la justicia y la cosecha, es legal bueno. Es conocido como el Señor de la Naturaleza y el Juez de los Muertos. Hace tiempo fue brutalmente asesinado por su hermano Set. Su mujer Isis y su hermana, Nephthys,



lo devolvieron a la vida y desde entonces ha sido el señor de los muertos en Mulhorand. Él y sus seguidores se preocupan de la preparación ritual y el enterramiento de los muertos, así como presidir la recogida de la cosecha. Sus seguidores actúan como jueces en Mulhorand y son conocidos por su legalidad e imparcialidad. Los Dominios asociados con él son Muerte, Bien, Ley, Plantas y Castigo, siendo sus armas favorecidas el mangual (pesado y ligero).

## El Caballero Rojo

El Caballero Rojo, la diosa de la estrategia y la planificación, es legal neutral. También es conocida como la Dama de la Estrategia. Es una deidad emergente cuyos seguidores han aumentado a medida que la guerra y la estrategia se han vuelto más complejas. Ella y sus seguidores creen que una buena preparación y una rotunda estrategia son la clave de la victoria, y pocos de ellos se lanzan al combate sin algún tipo de plan basado en sus experiencias o lecciones pasadas. Siempre tienen planes alternativos o de apoyo en caso de que se presente lo inesperado. Es aliada de Tempus y buena amiga de Torm. Los Dominios asociados con ella son Ley, Nobleza, Planificación y Guerra, siendo su arma favorecida la espada larga.

## Rillifane Rallathil

Rillifane Rallathil (*rill-ih-fane rall-uh-thihl*), el dios élfico de los bosques, la naturaleza y los elfos silvanos, es caótico bueno. Sus títulos incluyen el Señor de las Hojas, el Salvaje y el Gran Roble. Es a menudo representado como un gran roble etéreo cuyas raíces y ramas tocan a todas las plantas vivas, socorriendo y alimentando a todos los seres vivos. Él y sus seguidores creen que todas las cosas deberían ser libres para vivir sus vidas como ordena la naturaleza, y por ello defienden fieramente los lugares vírgenes, especialmente los grandes bosques y las criaturas de su interior, de todos los que los dañarían. Los Dominios asociados con él son Caos, Bien, Elfos, Plantas y Protección, siendo su arma favorecida el bastón.

## Savras

Savras (*sahv-ras*), el dios de la adivinación, el destino y la verdad, es legal neutral. Es conocido como el Vidente, El del Tercer Ojo, y el Adivino. Es un antiguo dios de la magia, que fue derrotado y aprisionado mágicamente hace mucho por el entonces humano Azuth. En los años recientes ha sido liberado de su prisión y sirve a Mystra y a su antiguo carcelero como dios de la magia adivinatoria. Él y sus seguidores

buscan descubrir la (algunas veces oculta) verdad de todas las cosas y ponderar los misterios del futuro. Buscan destapar lo que ha sido escondido y hallar el paradero de lo que se ha perdido. Los Dominios asociados con él son Destino, Conocimiento, Ley, Magia y Conjuro, siendo su arma favorecida la daga.

## Sebek

Sebek (*seh-beck*), el dios Mulhorandi de los peligros de los ríos, los cocodrilos y las tierras pantanosas, es neutral malvado. Es conocido como el Señor de los Cocodrilos y la Muerte Sonriente. Es una deidad débil y poco conocida, despreciada por todas las demás deidades del panteón, incluido Set. Es físicamente fuerte y muy cruel, aunque de una gran inseguridad interior por su bajo rango dentro del panteón. Es adorado principalmente por la pequeña población de hombres-cocodrilo de Mulhorand y Chessenta. Sus seguidores tiene la orden de asesinar a cualquier intruso que se adentre en sus hogares pantanosos y aterrorizar a las indefensas poblaciones para que hagan sacrificios en honor de Sebek. Los Dominios asociados con él son Animal, Mal, Seres Escamosos y Agua, siendo su arma favorecida la lanza (de cualquier tipo).

## Segojan Earthcaller

Segojan Earthcaller (*seh-goe-jann urth-cahl-ur*), el dios gnomo de la tierra, la naturaleza y los muertos, es neutral bueno. Sus títulos incluyen el Amigo de la Tierra, el Señor de las Madrigueras y el Cavador de Refugios. Es el patrón de los gnomos de piedra y reverenciado por la mayoría de los de esa raza. Su área de influencia son las entrañas poco profundas de la tierra bajo la superficie, y las plantas, criaturas y gnomos que viven y trabajan allí. Sus seguidores protegen los refugios gnomos de aquellos que podían invadirlos y a menudo lideran a quienes trabajan por expandir sus minas. Los Dominios asociados con él son Cavernas, Tierra, Gnomos y Bien, siendo su arma favorecida la maza pesada.

## Sehanine Moonbow

Sehanine Moonbow (*seh-ha-noon moon-boe*), la diosa élfica del misticismo, los sueños, la muerte, los viajes y la luna, es caótica buena. Sus títulos incluyen la Hija de los Cielos Nocturnos, la Diosa de la Luz de Luna y la Dama de los Sueños. Una diosa tranquila y mística, se dice que sus lágrimas, mezcladas con la sangre de Corellon, dieron la vida a la raza élfica. Vigila los sueños de los elfos y protege a aquellos que se aventuran en largos viajes, incluyendo el último viaje de



todos : la muerte. Es la diosa de la magia menor y sutil, como las adivinaciones y las ilusiones. Su asociación con la luz lunar la hace especialmente querida entre los elfos lunares. Los Dominios asociados con ella son Caos, Elfos, Bien, Ilusión, Conocimiento, Luna y Viaje, siendo su arma favorecida el bastón.

## Selvetarm

Selvetarm (*sel-veh-tarm*), el dios drow de los guerreros, es caótico malvado. Es conocido como el Campeón de Lolth, la Araña que Aguarda, y el Demonio Araña. Hijo de Vhaeraun, no fue siempre una deidad malvada, si no que fue engañado por Lolth para que absorbiese la esencia de un príncipe demonio rival, lo cual resultó en su giro hacia el mal y su aprisionamiento en las redes de engaños de su abuela. Ahora es un dios malicioso y cruel, y tanto él como sus seguidores sólo se preocupan por el combate y la destrucción. Sus adoradores están versados en diversos estilos de lucha, y cada uno emplea multitud de trucos sucios y maniobras engañosas. Los Dominios asociados con él son Caos, Drow, Mal, Arañas y Guerra, siendo su arma favorecida la maza pesada.

## Set

Set (*set*), el dios Mulhorandi del desierto, la destrucción, las serpientes, la magia malvada y la traición, es neutral malvado. Sus títulos incluyen el Señor del Mal, el Profanador de los Muertos, y el Hermano de las Serpientes. Es la principal fuerza malvada en el panteón Mulhorandi y fue expulsado tras asesinar traicioneramente a Osiris en un intento de hacerse con el control del panteón. Ahora es adorado principalmente por aquellos deseosos de controlar su oscura y malvada magia y el poder que trae consigo, así como por aquellos que deben cruzar los desiertos. Él y sus seguidores complotan para derrocar el gobierno y panteón Mulhorandi para colocarse ellos en los lugares de poder. Los Dominios asociados con él son Aire, Oscuridad, Mal, Odio, Ley, Magia y Seres Escamosos, siendo su arma favorecida la lanza (de cualquier tipo).

## Sharess

Sharess (*shah-ress*), la diosa del hedonismo, la complacencia sensual, los festines y los gatos, es caótica buena. Sus títulos incluyen la Tentadora Leonada, la Felina de la Felicidad y la Dama Danzante. Originariamente la diosa Mulhorandi Bast, hace mucho tiempo que se decidió a explorar el resto de Faerûn, y tras unirse a la esencia de una diosa menor élfica, comenzó a darse a conocer como Sharess. Más tarde

cayó bajo la influencia de Shar, pero durante la Era de los Trastornos Sune la liberó. Ella y sus seguidores están dedicados a los placeres sensuales y se deleitan satisfaciendo su hedonismo. Sus adoradores a menudo regentan salas de fiestas y banquetes, mientras que otros viajan para descubrir nuevas sensaciones, tanto buenas como malas, por probar. Los Dominios asociados con ella son Caos, Hechizo, Bien, Viaje y Superchería, siendo su arma favorecida los desgarradores de muñeca.

## Shargaas

Shargaas (*shar-gahs*), el dios orco de la oscuridad, el latrocinio y el sigilo, es caótico malvado. También es conocido como el Señor de la Noche. Es una deidad oscura en todos los sentidos de la palabra, ya que él y sus seguidores se deleitan con la oscuridad que oculta sus malvados pero astutos actos. Él y sus adoradores son maestros en el uso de la cobertura que proporcionan las sombras y la noche para sus asesinatos, crímenes, robos, emboscadas y otros actos violentos. Sus partidarios son tanto admirados como temidos por sus compañeros orcos por su habilidad y audacia. Los Dominios asociados con él son Caos, Oscuridad, Mal, Orcos y Engaño. Su arma favorecida es la espada corta.

## Sharindlar

Diosa enana de la curación, el amor y la fertilidad, Sharindlar (*sha-rihn-dlar*), es caótica buena. Es conocida como la Dama de la Vida y la Bailarina Resplandeciente. Una diosa alegre, a menudo prorrumpe en cantos, bailes o risas espontáneas. Ella y sus seguidores trabajan incansablemente como celestinas, siempre buscando parejas adecuadas para los enanos solitarios. Sus adoradores pueden encontrarse a menudo en el campo de batalla curando a los caídos, y sus templos siempre tienen las puertas abiertas a los enfermos, los heridos o los desengañados. Los Dominios asociados con ella son Caos, Hechizo, Enanos, Bien, Curación y Luna. Su arma favorecida es el látigo.

## Sheela Peryroyl

Sheela Peryroyl (*shee-lah pair-ree-roil*), la diosa de los medianos de la naturaleza, la agricultura, la belleza y el amor romántico, es neutral. Sus títulos incluyen la Hermana Verde y la Madre Vigilante. Ella y sus adoradores se preocupan por equilibrar lo salvaje y lo cultivado. Preservan la belleza y libertad de la naturaleza salvaje mientras cantan las virtudes de las áreas cultivadas y civilizadas para que la raza mediana pueda alimentarse y prosperar. Tanto ella como sus



seguidores promueven fiestas y celebraciones, fomentando los romances y la sociabilidad de todos. Los Dominios asociados con ella son Aire, Hechizo, Medianos y Plantas. Su arma favorecida es la hoz.

## Shevarash

Shevarash (*shev-uh-rash*), el dios élfico de la venganza, la pérdida y el odio hacia los drow, es caótico neutral. Sus títulos incluyen el Arquero Negro y el Cazador Nocturno. Una vez fue un elfo mortal cuya familia y amigos fueron brutalmente asesinados durante un ataque drow. Juró venganza, y dedicó el resto de su vida a cazar drows y realizar incursiones en sus ciudades. Tal era su dedicación, que fue ascendido a dios tras su muerte. Sus adoradores siguen sus pasos, jurando destruir a los odiados drow y cazándolos sin temor incluso a las puertas de sus ciudades. Los Dominios asociados con él son Caos, Elfos, Retribución y Guerra. Su arma favorecida es el arco largo.

## Shiallia

Shiallia (*shi-al-li-ah*), la diosa de la fertilidad de los campos, arboledas y bosques del Norte, es neutral buena. Sus títulos incluyen la Bailarina de las Arboledas, la Hija del Bosque Alto y la Dama de los Bosques. Mantiene su influencia sobre la procreación, el nacimiento y el crecimiento de plantas y criaturas, siendo las bestias del bosque preñadas su mayor preocupación. Es una diosa alegre, siendo habitual verla danzando en los claros de los bosques, y disfruta jugando y hablando con los animales del bosque. Ella y sus seguidores protegen las zonas boscosas y sus criaturas, asegurando su continuada fertilidad y existencia. Los Dominios asociados con ella son Animal, Bien, Plantas y Renovación, y su arma favorita es la vara.

## Siamorphe

Siamorphe (*sigh-a-morf*), la diosa de los nobles y la realeza, es legal neutral. Es llamada la Noble. Enseña que la nobleza tiene el derecho a gobernar, pero debe equilibrarlo con el hecho de gobernar de forma justa y honesta y de la mejor manera posible sobre sus súbditos. Sus seguidores proclaman que los nobles deben ser educados desde pequeños para gobernar sabiamente y con justicia. Sus templos guardan genealogías detalladas de las casas reales para que no se presenten luchas por las sucesiones. Su adoración es especialmente popular entre los nobles de Waterdeep y Tethyr. Los Dominios asociados con ella son

Conocimiento, Ley, Nobleza y Planificación, siendo su arma favorecida la maza ligera.

## Solonor Thelandira

Dios elfo de la arquería, la caza y la supervivencia en la naturaleza, Solonor Thelandira (*soe-loe-nohr theh-lan-dih-ruh*), es caótico bueno. Sus títulos incluyen el Ojo Agudo, el Gran Arquero y el Cazador del Bosque. Sus áreas de preocupación son las artes de la arquería, la caza y el acecho. Comanda a sus seguidores para que respeten la naturaleza, cazar sólo por necesidad y defender los bosques de aquellos que los despojan. Él y sus seguidores con consumados arqueros y capaces de lograr disparos de increíble y asombrosa precisión. Los Dominios asociados con él son Caos, Elfos, Bien, Plantas y Guerra. Su arma favorecida es el arco largo.

## Talona

Talona (*ta-lo-na*), la diosa de la enfermedad y el veneno, es caótica malvada. Sus títulos incluyen la Dama del Veneno y la Señora de la Enfermedad. Es una deidad retorcida y odiosa que libera nuevas plagas para que los aterrorizados mortales la recen y hagan donativos a su iglesia para que se apiade de ellos. Sus sacerdotes dispersan enfermedades activamente para conseguir este fin y controlar un activo negocio subterráneo de venenos y antidotos. Los Dominios asociados con ella son Caos, Destrucción, Mal y Sufrimiento, siendo su arma favorecida el combate sin armas.

## Thard Harr

Thard Harr (*thard hahrr*), el dios de los enanos de la supervivencia en la jungla y la caza, es caótico bueno. Sus títulos incluyen el Señor de las Profundidades Selváticas. Es el patrón de los enanos salvajes; los protege y trabaja para asegurar su supervivencia continuada. Sus seguidores reverencian la selva en la que viven y hacen lo que pueden por vivir en armonía con la jungla y protegerla (y a ellos mismos) de los extranjeros que podrían hacerles daño. Sus seguidores tienden a ser suspicaces y aislacionistas, y raras veces interactúan con los extraños. Sólo aquellos que han sido probados durante un largo período de tiempo pueden ganar su confianza. Los Dominios asociados con Thard Harr son Animal, Caos, Enanos, Bien y Plantas, y su arma favorecida es el guantelete armado (con púas).



## Thoth

Thoth (*zoth*), el dios Mulhorandi de la magia neutral, los escribas y el conocimiento, es neutral. Sus títulos incluyen el Señor de la Magia, el Escriba de los Dioses y el Guardián del Conocimiento. También es el patrón de los magos neutrales en Mulhorand, así como ser el dios Mulhorandi del estudio de la magia en general y la invención de nuevos conjuros. Él y sus seguidores trabajan para dar a conocer la magia, el conocimiento y la sabiduría y sus investigaciones han producido nueva tecnología y objetos mágicos únicos. Los Dominios asociados con él son Arte, Conocimiento, Magia, Runas y Conjuros, y su arma favorecida es el bastón.

## Tiamat

Tiamat (*ti-a-mat*), la diosa de los dragones malvados y la codicia, es legal malvada. Es conocida como la Reina Draconiana, el Dragón Cromático y la Dama Oscura. Originariamente una deidad del antiguo Unther, es ahora parte de pleno derecho en el panteón de Faerûn. Se aparece como un dragón de cinco cabezas, poseyendo una cabeza de cada uno de las especies principales de dragones cromáticos malvados. Exhorta a sus adoradores a seguir sus órdenes sin dudar y acumular poder y riquezas en su nombre, usándolas para sus planes de derrocar a los demás dioses de Faerûn y asentarse ella como gobernante suprema. Es fervientemente adorada en Chessenta, habiendo absorbido secretamente la esencia del draconiano fundador de esa nación. Sus Dominios son Mal, Ley, Seres Escamosos y Tiranía, siendo su arma favorecida el pico pesado.

## Ubtao

Ubtao (*ub-tay-oh*), el dios de la junglas, Chult y los dinosaurios, es neutral. Es llamado el Creador de Chult y el Padre de los Dinosaurios. Hace mucho, llegó al acuerdo con los otros dioses de Faerûn de que a cambio de guardar los Picos de Fuego, montañas de las cuales está profetizado que vendrá la perdición de Toril, tendría Chult como su dominio exclusivo. La mayoría de los habitantes de la península de Chult lo adoran como el creador de su tierra natal, sus junglas y sus poderosos habitantes reptilianos. Sus seguidores creen que el viaje de la vida es como un laberinto que deben cruzar antes de reunirse con Ubtao tras su muerte. Los Dominios asociados con él son Plantas, Protección, Planificación y Seres Escamosos. Su arma favorecida es el pico pesado.

## Ulutiu

Ulutiu (*u-lu-ti-u*), el inactivo dios de los glaciares, los ambientes polares y los moradores árticos, es legal neutral. Sus títulos incluyen el Señor del Hielo y el Durmiente Eterno. Hace eones, Annam, líder del panteón de los gigantes, descubrió que Ulutiu estaba teniendo una aventura con su esposa. Para salvarla de las iras de Annam, Ulutiu se impuso un exilio voluntario, hundiéndose profundamente en el frío mar del norte de Faerûn. Su collar encantado congeló el agua en una masa de hielo siempre en expansión, formando el Gran Glaciar. Aunque poco le queda para desaparecer definitivamente del mundo, las gentes del Gran Glaciar y otras tierras árticas aún lo adoran. A menudo son los líderes de sus tribus y pasan a sus descendientes el conocimiento acumulado por sus pueblos de generación en generación. Los Dominios asociados con Ulutiu son Animal, Ley, Océano, Protección y Fuerza, y su arma favorecida es la lanza (corta o larga).

## Urdlen

Urdlen (*urd-len*), el dios gnomo de la ambición, el ansia de sangre y el odio, es caótico malvado. Es conocido como el Reptador Subterráneo. Es un ente pálido y sin sexo definido que a menudo se muestra como una mole inmensa y sin pelo con garras endemoniadamente afiladas. Simboliza la raras veces mencionadas tentación del mal que acecha en los corazones de todos los gnomos que se desvían de los trucos inocentes y la diversión de las bromas para hacer más mal que bien. Estos gnomos que han sucumbido a la codicia, la sed de sangre y el odio son sus seguidores, y lo honran complotando para hacerse con el poder y ofreciendo sangrientos sacrificios. Los Dominios asociados con él son Caos, Tierra, Mal, Gnomos y Odio, siendo su arma favorecida es el desgarrador de muñeca.

## Urogalan

El dios mediano de la muerte y la tierra, Urogalan (*urr-roh-gah-lan*), es legal neutral. Sus títulos incluyen El Que Debe Ser y el Señor en la Tierra. Es honrado por los medianos como la encarnación de la fértil tierra y el protector de las almas y cuerpos de los muertos. Aunque los joviales medianos no temen excesivamente a la muerte, a menudo se estremecen ante la mención de su nombre o la visión de su símbolo. Sus seguidores guardan las tumbas de los muertos y protegen los asentamientos medianos de los peligros de quienes acechan bajo tierra. Los Dominios asociados con él son Muerte, Tierra, Medianos, Ley y Protección, y su arma favorecida es el manguel (de cualquier tipo).



## Valkur

Valkur (*val-kur*), el dios de los marineros y los barcos, es caótico bueno. Es conocido como el Poderoso y el Capitán de las Olas. Es el protector de todo lo que navegue por el mar, y constantemente lucha por salvaguardar a sus seguidores de los caprichos de Umberlee y Talos, quienes son sus enemigos jurados. Es un dios que favorece la vida a bordo de un barco y la excitación de la exploración. Pide a sus seguidores que vivan sus vidas con vigor y den la cara ante cualquier reto que los Dioses Furiosos les pongan delante. Los Dominios asociados con él son Aire, Caos, Bien, Océano y Protección, siendo su arma favorecida el látigo.

## Velsharoon

Velsharoon (*vel-sha-run*), el dios de la necromancia, los liches y los no muertos, es neutral malvado. Sus títulos incluyen el Archimago de la Necromancia, el Señor de la Cripta Perdida y el Jactancioso. Es un poder nuevo, habiendo ascendido a la divinidad hace apenas unos años. Originariamente ayudado en su ascenso por Talos, recientemente ha abandonado a su poco fiable mentor convirtiéndose en su lugar en aliado de Azuth y Mystra. Muchos necromantes y criaturas no muertas inteligentes lo adoran, y anima a sus seguidores a aumentar el número de los no muertos y avanzar en el campo del estudio de la necromancia. Los Dominios asociados con él son Muerte, Mal, Magia y No Muertos, siendo su arma favorecida el bastón.

## Vergadain

Vergadain (*vur-ga-dain*), es el dios de los enanos de la riqueza, la suerte, el engaño y la negociación. Es neutral. Sus títulos incluyen el Dios de la Riqueza y la Suerte, el Rey Mercader y el Enano Risueño. Es el patrón de los comerciantes enanos y adorado por muchos bribones enanos no malvados. Sus seguidores siempre buscan y negocian los mejores tratos posibles. Habitualmente son inteligentes y agudos de mente. Aunque su dios les concede a menudo suerte en sus empresas, muchas veces es su propia sabiduría y experiencia la que les crea las mejores oportunidades. Los Dominios asociados con él son Enanos, Suerte, Viaje y Superchería, y su arma favorecida es la espada larga.

## Vhaeraun

Vhaeraun (*vay-rawn*), el dios drow del latrocinio y los machos drows, es caótico malvado. Es conocido como

el Lord Enmascarado y la Sombra. Es el único hijo de Lolth, pero se rebela bajo la dominación de su madre y aborrece sus favoritismos hacia las féminas de su raza. Se ha convertido en el patrón de todos los machos de la raza drow y les ha enseñado a muchos de ellos las artes de los bribones para que no se hallen indefensos ante el poder de las femeninas elegidas de Lolth. Gran número de sus seguidores alientan la rebelión contra el denostado sistema matriarcal. Otros predicán que los drows deberían aumentar su influencia y poder sobre la superficie. Los Dominios asociados con él son Caos, Drows, Mal, Viaje y Superchería, siendo su arma favorecida la espada corta.

## Yurtrus

Yurtrus (*yur-truss*), el dios orco de la muerte y la enfermedad, es neutral malvado. Es conocido como Manos Blancas. Es una desagradable criatura que no tiene boca y cuya enfermiza piel (excepto en las palmas de sus manos blancas como la cal) está deshollada y putrefacta. Es más temido que adorado por los orcos, que viven con el terror tanto de las plagas que envía periódicamente para asolarlos como de la sombría certeza de la muerte que al final les llega a todos, incluso a los más poderosos. Sus adoradores son aquellos que comercian, adoran o se benefician de la muerte, sobre todo asesinos. Los Dominios asociados con él son Muerte, Destrucción, Mal, Orcos y Sufrimiento y su arma favorecida es el combate sin armas.