

nacidos presidida por un Vástago de Siamorfhe, la cual puede costar hasta 10.000 po. En Aguas profundas Siamorfhe tiene un día sagrado en el distrito Marítimo y en el distrito Norte, en el cual los nobles ocupan el paseo de los Héroes y el jardín de los Héroes, el camino de la calle Calaveras y todo lo que va de la calle de las Miradas a la calle del Delfín cantor y realizan un enorme festejo. Conocido como el Esplendor divino, este divertimento a la moda siempre se realiza durante el verano, pero la fecha varía de acuerdo con la voluntad de Siamorfhe (y, dicen algunos críticos, del calendario de eventos sociales del año). La nobleza de Aguas profundas viste con ropajes arcaicos y vaga por la zona arrojando monedas (normalmente cobre o plata) a los plebeyos, dirigiéndose los unos a los otros con sus títulos completos y hablando del modo altamente estilizado y forzado que se abandonó hace varios siglos. Algunos clérigos se hacen multiclase como maestros del saber.

Historia/Relaciones: la encarnación actual de Siamorfhe pertenece a una larga línea de deidades, la última de las cuales fue un varón. Siamorfhe no tiene aliados entre los dioses, pero se opone a la tiranía y corrupción de dioses como Perdición, Cyric y Gárgozh. Esto la deja en una posición vulnerable y debe ser cuidadosa en cuanto a apoyar abiertamente cualquier acto contra ellos.

Dogma: los nobles son los gobernantes por derecho de la masa de la humanidad, siempre que actúen de acuerdo con las tareas y responsabilidades del gobierno. Los nobles tienen la obligación moral de gobernar de la mejor manera posible para la gente que sirve bajo su mando, incluso si sus obligaciones entran en conflicto con sus deseos personales.

Los descendientes de las líneas de sangre nobles heredan su carisma y potencial para la sabiduría de sus ancestros nobles. Sus fortunas familiares les proporcionan suficiente tiempo de esparcimiento como para ser educados de manera apropiada como gobernantes. La herencia habitual de los títulos nobles siguiendo estrictas reglas de sucesión reduce la posibilidad de luchas de poder entre pretendientes rivales al liderazgo. Una clase noble fuerte que se preocupe por los plebeyos de Faerûn y que busque lo mejor para sus intereses es la forma más estable y justo de gobierno.

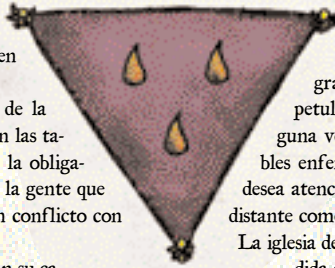
Talona

La dama del Veneno, la ama de la Enfermedad, la madre de Todas las plagas

Deidad menor faerûnia

Símbolo: tres lágrimas ambarinas sobre un triángulo púrpura
Plano natal: eriales de Ruina y desesperación
Alineamiento: Caótico maligno
Ámbito: enfermedad, veneno
Adoradores: asesinos, druidas, sanadores, pícaros, aquellos que sufren dolencias y enfermedades.

Alineamiento de los clérigos: CM, CN, NM
Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Sufrimiento
Arma predilecta: una mano áspera (impacto sin arma)



Símbolo de Talona

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

La iglesia de Talona está organizada en una jerarquía estricta, pero dividida en facciones y sectas. Aparte de vender venenos, antídotos y medicinas, los talonitas viajan por Faerûn tan discretamente como es posible, buscando constantemente nuevas enfermedades y aflicciones y extendiendo rumores que aumenten la reputación de Talona. Lo que parece motivar a los talonitas en su comportamiento diario es una búsqueda de respeto: respeto que se le debe a Talona por sus aptitudes potencialmente devastadoras y que se les debe a ellos como sus representantes en Faerûn. A lo largo de sus carreras los clérigos de Talona trabajan con magia y estudian para desarrollar inmunidades personales a varios venenos y en-

Ilustración de símbolo de Corey Macouret



Ilustración de Ben Toplemish

fermedades. Como están protegidos, tratan con la enfermedad trabajando como probadores de comida para gobernantes paranoicos, ricos mercaderes y nobles, y entierran a aquellos que han muerto de enfermedades. Cada vez que un reino o ciudad estado expulsa o castiga a cualquier talonita por cualquier razón, los clérigos de Talona trabajan para causar una plaga en ese lugar para cobrarse el "precio de Talona" por ese insulto. Han circulado rumores sobre ciertos talonitas sin escrúpulos que a veces eligen gente acaudalada como objetivo de la enfermedad para que sus riquezas y propiedades puedan ser aprovechadas por la iglesia tras la muerte de sus ricos propietarios, con la amenaza de contraer la enfermedad manteniendo alejados a los herederos legales y pretendientes.

Los clérigos y druidas de Talona rezan para sus conjuros por la tarde, aunque observan plegarias diarias a la diosa tres veces al día. Se realizan festejos cada doce días, que están abiertos a los no devotos y en los cuales se alienta a los visitantes a que recen y den ofrendas a Talona para librarse a ellos mismos o a sus seres queridos de la muerte, la enfermedad, las dolencias duraderas y demás. Una larga sinfonía de retumbantes tambores, cánticos con voces profundas y música de glaur, chirimía y zulkun proclaman el poder y veneración de Talona durante todo el día. Los miembros más jóvenes de la iglesia venden atreadamente venenos (para acabar con las sabandijas, por supuesto), antídotos y medicinas durante el festejo, ayudados por el clero de más experiencia que diagnostica los estados (normalmente con gran precisión) y prescribe tratamientos a cambio de importantes tarifas. Anualmente, en el festival más próximo a la Buena cosecha, los iniciados en la fe son introducidos formalmente en el clero. Horribles ceremonias privadas que implican escarificaciones rituales y tatuajes sagrados marcan esta ascensión. Muchos clérigos y druidas se hacen multiclasa como asesinos, discípulos divinos o pícaros.

Historia/Relaciones: Talona es una de las deidades Oscuras, habiendo servido a Baal junto a Loviatar, a la que odia por sus crueles burlas. Desde la muerte de Baal durante la era de los Trastornos, tanto Loviatar como Talona han caído lentamente bajo la influencia de Shar. Sin embargo, el regreso de Perdición, que era el superior de Baal, presagia un conflicto de lealtades para ambas diosas. Con más de un punto de celos y amargura, Talona odia a las deidades benevolentes como Khauntea, Mielikki, Silvanus, Sune, Laira, Kéleavor, Tyr y Shialia.

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



Talona



Símbolo de Tiamat

Tiamat

La reina Dragón, la Némesis de los dioses, la dama Oscura

Deidad menor faerúnica

Símbolo: dragón de cinco cabezas
Plano natal: Heliópolis
Alineamiento: Legal maligno
Ámbito: dragones malignos, reptiles malignos, avaricia, Khessenta dragones cromáticos, culto del Dragón, dragones malignos, reptiles malignos, guerreros, hechiceros, ladrones, vándalos

Alineamiento de los clérigos: LM, LN, NM
Dominios: Estirpe escamosa, Ley, Mal, Tiranía
Arma predilecta: una cabeza de dragón (pico pesado)

Tiamat es una diosa avariciosa, vana y arrogante que encarna todas las virtudes de su progenie cromática pero pocas de sus debilidades. Está completamente dedicada a la adquisición de poder y riqueza personal, y ve a los mortales como desventurados peones en sus enfrentamientos con otras deidades. Puede ser encantadora y atenta cuando es necesario, pero su naturaleza egoísta, maligna y reptiliana es fácilmente perceptible para aquellos que prestan atención.

La iglesia de Tiamat está reglamentada por una estricta jerarquía de rangos y títulos. Los clérigos de Tiamat están ocupados principalmente en la doble tarea de adquirir una cantidad siempre creciente de riquezas para la fe y de sabotear las fes de otras deidades. Como resultado, dedican la mayor parte de las horas que pasan despiertos a una interminable serie de robos, asesinatos, actos de vandalismo e incendios. En Únzher y Khessenta están dedicados principalmente a apropiarse de tanto poder como sea posible, mientras que en Faerún occidental los agentes del culto están centrados en infiltrar y subvertir el culto del Dragón.

Los clérigos de Tiamat rezan para sus conjuros al anochecer, con la esperanza de que ella hará volver al sol a la mañana siguiente, como parte de un ritual conocido como la Entrega del diezmo. La Entrega del diezmo requiere un pequeño diezmo, normalmente varias monedas de oro o una pequeña gema, que se ocultan en un cuenco formado con las manos del clérigo mientras este ofrece sus oraciones, y que después son enterradas. El clero de Tiamat también realiza muchas otras ceremonias diarias en homenaje a su ama. El rito del Respeto es un complicado ritual de humillación y apaciguamiento que debe ser realizado mientras uno se aproxima a cualquier retoño de la reina Dragón. Esta ceremonia no proporciona ninguna protección ritual de la furia de un dragón, pero el no realizarla con rigurosa perfección con toda seguridad provocará la ira del gran reptil. En Únzher, los Escamosos oscuros han proclamado el día de la primera luna llena tras Estival día sagrado dedicado a la dama Oscura. Conocido como el festejo de la Venganza, este día señala la derrota de Gilgeam por Tiamat, Némesis de los dioses. En Únzalas el día está marcado por una anarquía general, disturbios y una extensa carnicería incitada por el clérigo y los fieles y está salpicada por la consumación de actos de venganza rumiados durante mucho tiempo. Durante este rito los clérigos de los panteones mulhorandino y faerúnico intentan contener el saqueo y la destrucción, pero los oficiales prominentes deben protegerse de los numerosos intentos de asesinato ejecutados por los adoradores de Tiamat. Muchos clérigos se hacen multiclasa como discípulos divinos, guerreros, hechiceros o (si están asociados con el culto del Dragón) purpurados (ver el Capítulo 4).

Historia/Relaciones: Tiamat es una deidad intrusa, venida a Faerún junto con el resto del panteón unzhérico. Sus bata-