

RELIGIONES DE DAEGON

Los Señores de Ilwarath

Avjaal viajaba por el inmenso vacío estelar en una incesante búsqueda. Buscaba a su hermano Namak, aquel que había asesinado sus hijos. Lo sentía cerca, su intemporal búsqueda iba a cesar pronto, afiló su espada y, se dispuso para el combate. Por fin tenía a su hermano delante y, aullando se lanzó contra él. Los aceros chocaron y, del impacto las espadas de ambos se destruyeron dejando millones de fragmentos por el espacio y, de cada uno de estos fragmentos nació un mundo. Mientras tanto la batalla continuaba con resultado incierto pues ambos adversarios eran igualmente poderosos. Pero con cada golpe, uno de los recién creados mundos era destruido y, eso hacía más fuerte a Avjaal, pues él era la muerte. Viendo el poder de su adversario, el terror invadió a Namak dando con ello a Avjaal la oportunidad de darle el golpe fatal. Y, así cayó Namak muerto con el pecho abierto por el devastador golpe de Avjaal, que con el poder obtenido con la muerte de su hermano devolvió la vida a sus hijos en su último acto de creación. Estos al ver el rostro de Avjaal huyeron por la aterradora visión de lo que se había convertido. Solo cinco de sus hijos se quedaron.

Lyzell que vio el alma torturada de Avjaal (pues a pesar de ser el mal, Namak era su hermano y, matarlo le entristecía) le ayudó a curar las heridas físicas y espirituales que había sufrido. Y, por esto fue recompensada con el don de llevarse las almas que eligiera de su reino. Pero más tarde se enamoró de Malander y, abandonó Ilwarath.

Baal, Yago y, Shur se quedaron pues querían ayudar a Avjaal a acabar con los seres que había creado Namak. E Ytalc, (El Gran Dragón) se quedó pues vio el futuro en las entrañas de Namak y, vio que Baal les traicionaría. Y, vio también su propio destino.

Así, comenzaron a perseguir a las creaciones de Namak que se habían esparcido por todo el cosmos y, les fueron dando caza. Pero la desgracia se cernía sobre ellos.

Y, así, Baal se enfrentó a Raktaur, el más poderoso de los hijos de Namak cerca del cadáver de este. Y, aunque Baal era poderoso, vio que su derrota era segura y, de un solo golpe cayó mortalmente herido sobre el cadáver de Namak. Y, tendido sobre este, vio el brillo del alma de Namak rebosante de poder y, en su desesperación se apoderó de ella. Al instante se sintió recuperado y, rebosante de poder, tanto era su poder, que Raktaur al verle se arrodilló ante él, viendo a Namak renacido. Baal poseído por el alma de Namak mató a Raktaur e inmediatamente partió en busca de su padre/hermano, para acabar con él. El ataque sorprendió a Avjaal que cayó gravemente herido. Pero Ytalc estaba cerca y, aprisionó a Baal entre sus fauces encerrándolo entre ellas. Pero Baal era más poderoso que nunca y, sabiendo Avjaal que Ytalc no podría retenerlo durante mucho tiempo cubrió al gran dragón con su capa para que Baal no pudiera escapar.

Y sobre la espalda de Ytalc crecieron las montañas.

Y de la sangre de Ytalc producida por las heridas que le infligía Baal, surgieron los ríos.

Y de la capa de Avjaal surgieron los hombres.

Y Avjaal se sentó en su trono esperando el regreso de Baal.

Extraído de “El Libro de los Muertos”

Por: Kellen Quinek

Avjaal

El Señor de la Tierra de Los Muertos

Avjaal es el señor de Ilwarath (La Tierra de los Muertos). El elige el destino de las almas de los difuntos de los seis planos que llegan a su reino. La leyenda dice, que al llegar a Ilwarath hay tres hileras de almas. Una de ellas conduce a “Naol Ishtaen” (El Portal de la Iluminación) y, las almas que hacia allí se encaminan son llevadas con los dioses a los que sirvieron fielmente en vida, para reunirse con ellos.

La segunda hilera conduce a “Naol Graim” (El Portal de la Reencarnación) donde se dirigen las almas que fallaron en algún momento a sus deidades, pero a las que les es otorgada una segunda oportunidad.

La ultima hilera conduce a “Naol Kestar” (El Portal de la Destrucción) donde sus almas son devoradas por los Inagorn.

No se conoce ninguna aparición de Avjaal a lo largo de los siglos, pero los tapices en los que aparece suelen describirlo como un hombre de varios metros de altura vestido con una coraza negra completa recubierta de runas, portando una inmensa espada de dos manos. Sentado en un trono de piedra teniendo a sus pies los tres portales.

Los Avyalish

Los Avyalish son los sacerdotes de Avjaal. Son gente que se prepara durante toda su vida para el día en el que Baal se libere, e intentan retrasar ese día lo máximo posible. En su escudo se lee “Danos sabiduría para conocer el día del destructor y, valor para enfrentarnos al él”

Suelen ser gente fatalista y, muy críptica que no se relaciona con gente ajena al culto.

Para ser uno de los Avyalish se deben seguir los siguientes preceptos:

Buscar durante toda tu vida señales sobre el retorno del destructor, y sobre adoradores de este, para acabar con ellos. Si un Avyalish por voluntad propia huye de una confrontación con uno de los seguidores de Baal, perdería la confianza de si dios (y los poderes que este le otorga). Si un Avyalish se alía, o ignora a alguien aliado de los Namakitas, queda marcado, y será perseguido y ejecutado por sus compañeros de orden.

Los templos de los Avyalish son secretos solo conocidos por los sacerdotes. Siempre hay como mínimo uno de ellos en cada templo acompañado de varios iniciados. Los templos son centros de reunión e información para la gente del culto. En ellos se encuentra información sobre los movimientos de sus enemigos en la zona alrededor de la cual se encuentra el templo. Una vez que alguien se hace iniciado de Avjaal, no puede abandonar el templo hasta que se le haya ordenado sacerdote.

Para llegar a ser uno de los Avyalish, a parte de los requisitos necesarios, hay que superar también la “Mirada de Avjaal”. Esta, es una prueba por la cual el iniciado debe soportar la estancia en el Ilwari, una habitación que se dice esta entre Daegon e Ilwarath, y donde es observado por Avjaal, el cual decide si el iniciado es o no digno de convertirse en uno de los Avyalish (se dice que los que no son encontrados dignos, nunca salen del Ilwari).

Otros nombres:

Evyal

Requisitos:

Ataque con 2 armas	80%
Detención con arma	80%
Detención con arma o escudo	80%
Ataque con arma natural	80%
Esquivar	80%
Conocimiento cultural	60%
Arrojar	60%
Montar	40%

Oratoria	65%
Buscar	65%
Escondarse	70%
Deslizarse en silencio	70%

Magia Espiritual:

Toda

Magia Divina:

Toda menos resurrección

Yago

El Destructor de Almas

Señor de los Inagorn

(Portal de la Destrucción)

Yago es, de los hijos de Avjaal, el mas parecido a el. Es el creador y señor de los Inagorn (los matadores de dioses), y selecciona entre las almas que llegan a Ilwarath, a aquellos que considera dignos de tal labor.

Los destructores de almas (los sacerdotes de Yago) rara vez van acompañador, a no ser por alguien que pretenda unirse a su orden. No existe ningún templo dedicado a Yago. Sus sacerdotes se dedican a recorrer el mundo buscando incursores de Namak, allí donde aparezca una conjunción de astros que abra un portal, estará uno de los destructores de almas esperando la llegada de los Kuribun para acabar con ellos.

Los destructores de almas son temidos por todos aquellos que alguna vez han oído hablar sobre ellos, pues se dice (y es cierto) que aquel que muere a manos de uno de ellos nunca se reencarnara o podrá unirse en el mas allá con la deidad a la que adora.

Los destructores de almas son inmunes a cualquier tipo de miedo, y ellos causan miedo a voluntad en aquellos a los que van a enfrentarse. Al morir, los destructores de almas se convierten en Inagorn.

Yago es el único dios adorado por los Ilawar (el sumo sacerdote de Yago es de esta raza), y la única aparición en Daegon de este dios fue ante Bakmoor, el hijo de Zulkien, para ofrecer a los Ilawar la posibilidad de que sus almas descansaran tras su muerte. Bakmoor describió a Yago como un rostro esquelético con fuego en los ojos, ataviado con una túnica negra que impedía ver el resto de su cuerpo, y ese es el símbolo portado por los destructores de almas, un cráneo con los ojos llameantes.

Requisitos:

Ataque con 10 armas	75%
Esquivar	75%

Magia Espiritual:

Cuchilla afilada, Cuchilla Ignea, Fanatismo, Fuerza, Garrotazo, Mano de hierro, Mellar armas, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Aplastamiento, Arma Autentica, Arma Viviente, Berserk, Curación de Heridas, Escudo, Excomuni3n, Golpe mortal, Guardia, Juramento, Localizar Enemigo, Relámpago, Revelaci3n, Santificar, Separaci3n del alma

Shur
El que Guía las Almas,
Señor del Plano Espiritual
(Portal de la Reencarnación)

Shur suele ser adorado por aquellos chamanes que rinden culto a los antepasados. Sus seguidores, no suelen adorarlo directamente, sino a través de diferentes representaciones, que varia dependiendo de la zona en la que es adorado. No existen templos dedicados a él, pues principalmente es adorado por gentes nómadas o primitivas, que suelen representarlo con distintos tótems. Shur suele conceder a sus seguidores “la visión” que les permite ver las almas de los muertos cuando estas abandonan sus cuerpos, y también les concede “el don” por el cual pueden hablar con estas almas, y gracias al cual, también pueden viajar al portal de la reencarnación, para traerlas de vuelta temporalmente.

Los chamanes que adoran a los antepasados, suele ser gente que en algún momento de su vida (por lo general durante su infancia) tras presenciar un hecho traumático (normalmente la muerte brutal de algún familiar), “ven” por primera vez a Shur que se les aparece, y en ese momento les otorga “la visión”. Años mas tarde, y si el individuo a seguido “el camino de los espíritus”, Shur, tras probarles, les otorga “el don”.

Magia Espiritual:

Confusión, Cuchilla Afilada, Desmoralización, Disrupción, Inflamar, Mellar Armas, Protección.

Magia Divina:

Adorar, Bloqueo Espiritual, Consumir, Crear Fantasma, Devolver Golpes, Escudo, Estallido Mental, Golpe Mortal, Ilusiones, Juramento, Locura, Miedo, Ordenar a los Cadáveres, Relámpago, Revelación, Santificar, Separación del alma, Veracidad, Visión del Alma

Panteón Tayshari

El Origen del Mundo:

Tayshar, el mundo de los dioses, el viejo universo, era ya muy viejo, así que pidió a Tarakus, el mayor de sus hijos, que acabara con su existencia, y con ello diera vida a un nuevo universo. Así pues Tarakus cogió a Tork-Avnash, la espada de su padre, y blandiéndola en sus manos asestó el golpe fatal a Tayshar, que con su ultimo aliento le dio las gracias. Y del cadáver del antiguo mundo nació un nuevo universo.

Y sobre el cadáver de Tayshar aparecieron las razas mortales

Y de sus ojos nacieron Idiam, el sol, y Sutela, la luna.

Y de las lagrimas de los dioses nacieron los mares.

Y los dioses descendieron al cadáver de su padre, para vivir con las razas mortales. Dejando a Lyzell, la esposa de Tayshar, en soledad.

Así, durante muchas generaciones, los dioses y los mortales vivieron en armonía en la isla de Balein. Y Tarakus y Raika reinaban justamente sobre todos los seres.

Pero Ergh, el mas poderoso de los Ailanu, envidiaba el poder de los dioses, y convenció a Leturiel, el mas poderoso de los Krieg para robar a Tork-Avnash de su legitimo dueño, y obligar con ella a sus hermanos a reverenciarlos como sus amos.

Así que ambos abandonaron la isla de Balein en busca del Osaik, el licor místico con el que podrían dormir a los dioses para poder robar a Tork-Avnash. Y tras mucho viajar finalmente encontraron el Osaik, que estaba custodiado por Malander, que tras derrotarlos con facilidad se mofó de ellos.

Tras su derrota, ambos abandonaron sus intentos de derrocar a los dioses, pero cuando regresaban a la isla que era su hogar, encontraron a Tayal, el maldito, que se unió a ellos en sus ambiciones, y que urdió un traicionero plan para acabar con Malander, y robar el Osaik.

Así pues, mientras los dos mortales se enfrentaban a Malander, Tayal se acerco a el por la espalda y, de un golpe acabo con el mas poderoso de los guerreros.

Así, Ergh, y Leturiel regresaron a su hogar. Y Tarakus se alegro de ello, y organizó grandes festejos para celebrar su vuelta. Festejos que se alargaron durante varios días, y festejos que aprovecharon los traidores para verter el Osaik en las bebidas de sus padres. Y, cuando todos dormían aprovecharon para robar a Tork-Avnash. Pero antes de poder apropiarse de ella, Tayal les detuvo, diciéndoles que solo un dios podía portar a Tork-Avnash, y estos le creyeron. Así que Tayal cogió la espada, y con ella decapito a Tarakus, que yacía dormido a sus pies, y tras acabar con aquel al que odiaba y temía se sentó en el trono divino.

Mientras tanto desde los cielos Lyzell observaba todo sin poder hacer nada para detener a su hijo, pues mientras este estuviera en el trono divino nada escapaba a su mirada. Pero ideo un plan para derrocar a Tayal. Así, que hablo con Lerian, la mas bella de las diosas, y le dijo que sedujera a Tayal, y que le alejara del trono divino. Así, mientras Tayal estaba lejos del trono, Lyzell fue a la tierra de los muertos, y allí pidió a Tayshar, el que antiguamente fue su marido, que dejara volver a Tarakus y, a Malander, pues ellos eran los únicos que podían derrotar a Tayal.

Y, así Lyzell regresó con los dos dioses deseosos de enfrentarse a Tayal y, a ellos se unió Korian, la hija de Tarakus, que había hablado con Shayka, la hija de Sutela, para que esta hiciera oscurecer el mundo para atacar a Tayal por sorpresa. Tarakus avanzo primero, pues el odio que ardía en su corazón le exigía enfrentarse rápidamente a su rival, pero aunque ese odio era inmenso no le pareció digno de el, el hijo de Tayshar, atacar traicioneramente a su enemigo. Así que Tarakus deshizo el hechizo de Shayka, y la luz iluminó a Tayal. Ambos se miraron por instantes eternos, y fue Tayal el primero en actuar, pero para sorpresa de sus rivales, se dirigió hacia Lyzell, pues sabia que era ella quien le había traicionado. Pero, el golpe destinado para la madre de los dioses, fue recibido por Malander que se interpuso en el camino de Tork-Avnash, la cual le abrió por la mitad

el cráneo. Tras recuperarse de la sorpresa, Tarakus, y Korian atacaron a Tayal, que fácilmente repelió sus ataques, a la vez que se reía de ellos.

Pero el golpe dado a Malander no había sido mortal, y este se levanto invadido por la furia, y atacó a Tayal con sus manos desnudas Tan devastador fue su ataque que Tayal soltó a Tork-Avnash, y calló al suelo, donde Malander continuó golpeándole hasta que no quedo nada de su cuerpo. Tras acabar con Tayal, Malander se volvió hacia su hermano todavía con la furia en sus ojos, y lo atacó con igual brutalidad que al caído Tayal. Tarakus solo se defendía, pues sabía que Malander no actuaba así por deseo suyo sino a causa de la herida que le había causado Tayal, pero a pesar de esa herida, Malander seguía siendo el mas poderoso de los guerreros, y no tardaría mucho en acabar con su hermano.

Cuando todo parecia perdido apareció Lyzell, y su sola presencia hizo que Malander se calmara, y dejara de atacar a su hermano, y tras caer de rodillas al suelo, se echó las manos a la cara gritó, tan desgarrador fue su grito, que se escucho por todo el planeta, e hizo el horror se apoderara del corazón de los mortales y los dioses, e hizo que el mundo se partiera en dos.

Tras la muerte de Tayal, los dioses tuvieron que abandonar el mundo de los mortales, pues la esencia de su enemigo lo empapaba todo, y ello les hacia debilitarse, así que tras exiliar a los Ailanu por la traición de Ergh, crearon Pannacer, la ciudad de las nubes, y se fueron a vivir allí. Solo Korian se quedo en el mundo de los mortales, e hizo construir templos para que estos se pudieran comunicar con los Tayshari.

Pero la paz duro poco. Pues Lerian había yacido con Tayal, y llevaba la semilla de este en su interior. Y ya desde antes de nacer el hijo de Tayal odiaba a los que habían matado a su padre. Al nacer los llamaron Baal, y hubo festejos en todo el reino divino, pues nadie salvo Malander sospechaba sobre su origen, y nadie creía a este. Al acabar los festejos, Baal mostró su verdadero rostro, y empaló a los Tayshari entre las costillas de Tayshar.

Korian sintió de nuevo la presencia de Tayal, y viajó a Pannacer para advertir a sus hermanos de su posible regreso. Pero cuando llego allí lo encontró vacío, y volvió a sentir la presencia cercana de Tayal. Gracias a ello pudo detener el primer ataque que le lanzo Baal. Tras esto dio comienzo una batalla que hizo temblar los cimientos del universo, y provoco que la costilla en la que estaba empalada Raika se rompiera, liberando a esta, que comenzó a liberara a sus hermanos.

Mientras tanto, la batalla entre Baal y Korian continuaba en Pannacer. Korian sabia que no podía ganar, pero no estaba dispuesta a dejar a Baal libre, así que con un certero golpe desarmo a Baal, y Tork-Avnash calló al suelo, tras esto, empalo a Baal con sus dos espadas, y se arrojó con el al vacío del universo de los dioses, por donde caerían eternamente unidos.

Los Tayshari regresaron a Pannacer, y la encontraron destruida. Ningún rastro quedaba de la bella ciudad que habían dejado, la recorrieron viendo la destrucción que había causado Baal, y en el corazón de la ciudad Tarakus encontró a Tork-Avnash, manchada con la sangre de Korian.

Extraído de “Tayshari, crónica de los dioses”

Por: Lexius Meslate

Organización de la Iglesia Tayshari:

Dentro de la iglesia Tayshari hay 6 ordenes, algunas de ellas son comunes para todos los cultos (como pueden ser los Anuaki), y ordenes exclusivas de uno solo (como los Señores de las Espadas). De todas formas los miembros de cada orden tienen una función determinada dentro de la iglesia Tayshari, y los componentes de cada una de las ordenes debe seguir estrictamente estos preceptos comunes que quiere seguir perteneciendo a su orden.

También hay ordenes exclusivas de algunas regiones (como los Ejecutores de Krieg en Xultz) que por ser tan localistas no citaremos en este tratado.

Los Anuaki (Iniciados) Esta orden es la encargada de hacer las labores mas básicas de cada uno de los cultos como pueda ser la de escribas, los cuidados y limpieza de cada capilla o mensajeros, y a su vez esta dividida en dos sub ordenes: Los Naunaki, y los Dunogaki. Los Naunaki, son iniciados que esperan convertirse alguna vez en sacerdotes, y ayudan en las labores del templo mientras estudian para alcanzar esta condición. Los Dunogaki, son iniciados que por razones meramente sociales (escapar de una clase social mas baja), o por otro tipo de razones, no tienen intención de alcanzar el rango de sacerdote. Estos últimos, a pesar de no tener un vinculo tan fuerte con la iglesia, están unidos a esta por un contrato por el cual tienen que realizar una serie de labores anualmente para seguir manteniendo este estatus. A diferencia de los Naunaki, los Dunogaki reciben ordenes de cualquiera de las ordenes superiores, mientras que los Naunaki, solo deben obediencia a la orden a la que aspiran entrar

Para acceder al estatus de sacerdote, a parte de los requisitos para ello indicados en cada culto, los Naunaki tienen que esperar a que haya una plaza vacante en el templo en el que hayan sido entrenados. Tras esto todos los aspirantes deben hacer una oposición por la cual se decide cuales son los mas aptos.

Los Señores de las Sombras, son los sacerdotes de Shayka. Esta orden no tiene ninguna función especifica dentro de la iglesia, lo que ha causado siempre rumores sobre la misión que puede desempeñar. Se dice de ellos que son los espías y asesinos de la iglesia, tras el asesinato del emperador Tavre Von Meneter de Menetia, se rumoreó que su muerte había sido causada por las altas jerarquías de la iglesia, rumor que se vio agravado por el traslado del sumo sacerdote de esta orden a otro país. Gracias al secretismo que rodea a esta orden, la gente de la calle les ha dado el sobrenombre de “los asesinos santos”. Se rumorea que hay miembros de esta orden espiando a los miembros mas importantes de las casas nobiliarias, y militares.

Nadie ajeno a la iglesia conoce la identidad de los miembros de esta orden, pues muy pocos Naunaki pasan “oficialmente” a entrar en ella. Solo el señor de las sombras, y el sumo Teogonista conocen la identidad de todos los componentes de esta orden. Los Naunaki que “oficialmente” se convierten en señores de las sombras suelen ser aquellos que se dedican a entrenar a aquellos iniciados que quieren entrar en la orden, una vez los han entrenado, ni siquiera ellos saben si sus alumnos han llagado a entrar en la orden, ya que es el sumo sacerdote quien decide esto.

Los Ejecutores, son los sacerdotes de Malander. Esta orden esta formada por gente muy inestable. Aquí acaban los soldados mas intratables, y los mas bestiales. Esta orden ha sido repudiada en varios países, dada la naturaleza violenta de sus componentes, y como tal no es aceptada por la iglesia Tayshari de Menetia (la principal del mundo, y en la que se encuentra el gran Teogonista). Los dos únicas iglesias que siguen aceptando a los Ejecutores son la de Shinzay, y la de Ky´Em´Bra, lo que ha provocado mas de una vez tensiones entre estas y, la iglesia central. Por alguna razón desconocida los miembros de esta orden suelen actuar de una manera calmada en presencia de las sanadoras (las sacerdotisas de Lyzell), y estas parecen sentir una predilección especial por ellos, llegando habitualmente estas relaciones a acabar en matrimonio.

Los Lexíteos, son sacerdotes que dadas sus características físicas, o bien falta de plazas en la orden a la que quieren entrar, dedican sus esfuerzos a la representación de la iglesia Tayshari dentro del esquema político del país.

Las Sanadoras, son las sacerdotisas de Lyzell. Esta orden esta a su vez dividida en dos sub ordenes. Las mujeres pertenecen a las Áezen, “aquellos que curan a los hombres”, y los hombres pertenecen a los Lýteos “aquellos que curan el mundo”. Las Áezen dedican su vida a la curación de aquellos que mas sufren y no pueden permitirse los servicios de un cirujano. Asimismo no les

esta permitido matar bajo ningún concepto. Los Lýteos son los encargados de defender las capillas de Lyzell, en aquellos lugares donde no hay grandes templos a los Tayshari. Su otra función (y la principal) es buscar, y eliminar, a los adoradores de Yr'Laan.

Los Jueces, son los sacerdotes de Raika. A parte de los Lexíteos, son la orden mas “publica” de la iglesia Tayshari. Son lo encargados de impartir justicia dentro, y fuero de la iglesia. Sobre ellos cae la responsabilidad de mantener el orden, y la respetabilidad de la iglesia, teniendo para ello que controlar (y a veces ocultar) los excesos de las demás ordenes. En esta orden no puede entrar gente que tenga un pasado dudoso, o mención de el. Los jueces no solo parecen gente sin tacha, sino que también tiene que serlo. Si se descubriera un desliz en la actuación de cualquiera de ellos, toda la orden sufriría, es por ello que a la mas mínima duda dentro de la orden de la falsedad de uno de ellos, este se ve obligado a abandonarla (irónicamente sin darle una oportunidad de demostrar su inocencia).

Pero todo esto es la teoría, pues se han dado varios casos de jueces que han ignorado mas de uno de los preceptos, y han permanecido en su puesto sin tener que dar explicaciones. Aunque, eso si, han sido pocos casos aislados.

Los Señores de las Espadas son los sacerdotes de Tarakus. Son el brazo ejecutor de la iglesia, exterminadores de herejes y traidores. De esta orden también han salido los militares mejor preparados, que tras conseguir una importante posición en distintos ejércitos han abandonado la orden (ya que esta exige dedicar todo su tiempo a la iglesia).

En la educación dada a los que pretenden unirse a esta orden, priman la estrategia y el combate, sobre los estudios teológicos, algo que los jueces siempre han criticado, pero que nunca han podido cambiar. A esta educación se achaca que esta sea la orden que mas gente abandona, para pasar a una vida mas “materialista”. De todas formas, esta es la orden que mas respeto tiene entre la gente de la calle, y la que mas iniciados tiene, ya que gracias a ella se puede alcanzar rápidamente altas posiciones sociales. Es por ello, que siempre que uno de los señores de las espadas abandona sus obligaciones, hay una docena de iniciados esperando para ocupar su puesto.

Gracias a estos abandonos, el gran Teogonista, creó leyes especiales para ellos, y por ellas, aquel que se convierte en señor de las espadas, debe firmar un contrato por el cual se ata a la iglesia por un mínimo de 15 años, no pudiendo abandonar antes su puesto.

Tarakus

Dios de la Guerra

Tarakus es el líder de los Tayshari, y gobierna con justicia sobre los dioses y, los mortales, ayudado por su esposa Raika.

Requisitos:

Ataque con arma	50%
Detención con arma o escudo	50%
1º Auxilios	50%
Batalla	50%

Magia Espiritual:

Cuchilla afilada, Cuchilla Ignea, Curación, Detectar enemigo, Disrupción, Fuerza, Resistencia, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Arma Autentica, Arma Viviente, Curación de Heridas, Disparo Certero, Encantamiento de Armadura, Encantamiento de fortalecimiento, Escudo, Golpe Mortal, Guardia, Juramento, Localizar enemigos, Revelación, Santificar, Separación del alma, Visión del Alma

Raika

Diosa de la Justicia

Requisitos:

Ataque con arma	50%
Conocimiento Cultural	50%
Oratoria	50%
Buscar	50%

Magia Espiritual:

Comunicación mental, Coordinación, Cuchilla afilada, Detectar enemigo, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Arma Autentica, Arrepentimiento, Bloqueo espiritual, Curación de Heridas, Escudo, Guardia, Juramento, Localizar enemigos, Rayos y truenos, Revelación, Santificar, Veracidad, Visión del Alma

Lerian

Diosa del Amor

Requisitos:

Conocimiento cultural	50%
1º Auxilios	50%
Cantar	50%
Tocar instrumento	50%

Magia Espiritual:

Confusión, Coordinación, Curación, Glamour, Resistencia, Sueño, Vigor

Magia Divina:

Absorción, Adorar, Exorcismo, Lucidez Erectocomatosa, Restablecer la Fatiga, Revelación, Santificar, Veracidad

Shayka

Diosa de la Noche

Requisitos:

Deslizarse en silencio	50%
Escondarse	50%
Otear	50%
Escuchar	50%

Magia Espiritual:

Confusión, Desmoralización, Glamour, Pared Oscura, Rielar, Silencio

Magia Divina:

Absorción, Adorar, Bloqueo Espiritual, Camaleón, Cegar, Curación de Heridas, Enc. Lig. Sombra, Estallido Mental, Ilusione visual, Invocar Sombra, Miedo, Ordenar Sombra, Revelación, Santificar, Visión en la Oscuridad

Malander**Dios Berserk****Requisitos:**

Ataque con 4 armas	50%
--------------------	-----

Magia Espiritual:

Cuchilla afilada, Cuchilla Ignea, Fanatismo, Fuerza, Garrotazo, Mano de hierro, Mellar armas, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Aplastamiento, Arma Autentica, Arma Viviente, Berserk, Curación de Heridas, Encantamiento de Armadura, Encantamiento de fortalecimiento, Escudo, Excomunión, Golpe mortal, Guardia, Juramento, Localizar Enemigo, Relámpago, Revelación, Santificar, Separación del alma

Korian**Diosa de la Batalla****Requisitos:**

Ataque y detención con Ni-to-kenjutsu	50%
Conocimiento cultural	50%
Batalla	50%

Magia Espiritual:

Comunicación mental, Coordinación, Cuchilla afilada, Curación, Detectar enemigo, Disrupción, Fuerza, Mano de hierro, Movilidad, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Arma Autentica, Arma Viviente, Arrepentimiento, Bloqueo espiritual, Curación de Heridas, Disparo Certero, Encantamiento de Armadura, Encantamiento de fortalecimiento, Escudo, Golpe Mortal, Guardia, Juramento, Localizar enemigos, Restablecer la fatiga, Revelación, Santificar, Separación del alma, Veracidad, Visión del Alma

Lyzell**Diosa de la Curación****Requisitos:**

1º Auxilios	50%
Tratamiento de enfermedades	50%
Tratamiento de envenenamientos	50%
Cirugía	50%

Magia Espiritual:

Confusión, Coordinación, Curación, Resistencia, Sueño, Vigor,

Magia Divina:

Adorar, Curación de heridas, Curación del cuerpo, Restablecer la Fatiga, Regenerar Miembros, Restaurar la salud, Resurrección, Revelación, Santificar, Vinculo mental, Visión del alma

Panteón Enaita

El origen del mundo:

En el principio solo existía la oscuridad y, ahí reinaban Yanala e Yrgassh felizmente.

Pero su paz se vio turbada por la llegada de Shirenu, la luz, pues Yanala se enamoro de ella abandonando a Yrgassh.

Este al verse solo murrio de tristeza.

Yanala, al ver lo que había hecho, lloro. Y sus lagrimas cayeron sobre Yrgassh devolviéndole la vida y creando también al primer hombre, Hargos.

Yanala

Diosa de la Noche, La que da la Vida

Requisitos:

1º Auxilios 90%

Magia Espiritual:

Contramagia, Curación, Disipar Magia, Extinguir, Pantalla Espiritual, Pared Oscura, Protección, Resistencia, Rielar, Sueño

Magia Divina:

Absorción, Adorar, Bloqueo Espiritual, Camaleón, Cegar, Crear Fantasma, Curación del Cuerpo, Curación de Heridas, Disolver Magia, Enc. Lig. Sombra, Enseñar Conjuro, Escudo, Guardia, Invocar Sombra, Miedo, Ordenar sombra, Reflexión, Regenerar Miembros, Restaurar la Salud, Revelación, Santificar, Visión en la Oscuridad

Hargos

Dios de la Guerra, El protector

Requisitos:

Ataque con 2 Armas 70%
Detención con 2 armas 70%

Magia Espiritual:

Cuchilla afilada, Fanatismo, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Arma Autentica, Arma Viviente, Berserk, Curación de Heridas, Encantamiento de Armadura, Encantamiento de fortalecimiento, Escudo, Excomuni3n, Guardia, Juramento, Localizar Enemigo, Revelaci3n, Santificar

Posesiones Espirituales:

Le3n	Per 22	Perdida 10
Berserkgang	Per 18	Perdida 6
Arma Autentica	Per 16	Perdida 4

Yrgassh

Señor de los Elementos

Requisitos:

Correr	70%
Nadar	70%
Buscar	70%
Conocimiento del mundo	70%
Conocimiento mineral	70%

Magia Espiritual:

Curación, Detectar (Sustancia), Detectar Tormenta, Extinguir, Inflamar, Movilidad, Pared de luz, Pared oscura , Vista Lejana

Magia Divina:

Abrazo de la Tierra, Adorar, Bendecir Cosecha, Convocar Viento, Disipar Nubes, Enc. Lig. (elementos), Flotar, Invocar (elementos), Lanza Solar, Llamar Nubes, Ordenar (elementos), Rayos y Truenos, Revelación, Santificar,

Cleafen**Dios de la Caza, El que Trae los Alimentos****Requisitos:**

Ataque con arma de proyectil	65%
Ataque con arma arrojada	65%
Fabricación carnicero	60%
Conocimiento animal	60%
Conocimiento del mundo	60%

Magia Espiritual:

Coordinación, Dardo Veloz, Enlentecer, Flecha Ignea, Movilidad, Proyectil Múltiple, Silencio, Vista Lejana

Magia Divina:

Disparo Certero, Ordenar (bestia de caza), Restablecer la Fatiga

Galeass**Dios del Mar, El Viajero****Requisitos:**

Nadar	65%
Navegación	70%

Magia Espiritual:

Cola, Coordinación, Detectar tormenta, Extinguir, Fuerza, Reparación , Resistencia, Revelación, Santificar

Magia Divina:

Adorar, Convocar viento, Disipar nubes, Flotar, Ordenar (criatura marina), Respirar aire/agua

Panteón Dragonida

Ytahc

El Creador

Otros Nombres:

Arcthurán, El señor de las profundidades

Requisitos:

Actuar	50%
Habla fluida	50%
Deslizarse en silencio	50%
Escondarse	50%
Arrojar	50%
Esquivar	50%
Trucos de manos	50%
Inventar	50%
Conocimiento del mundo	50%
Conocimiento animal	50%
1º Auxilios	50%
Escuchar	50%
Otear	50%
Ataque con arma	50%
Detención con arma o escudo	50%

Magia Espiritual:

Toda

Magia Divina:

Toda menos resurrección

Yyvyllion

Señor de la tierra

Requisitos:

Ataque con espada bastarda	65%
Detención con espada bastarda	65%
Conocimiento del mundo	50%

Magia Espiritual:

Toda

Nigoor

El caos

Requisitos:

Cualquiera 1d10	1d100
-----------------	-------

Magia Espiritual:

Cola, Enlentecer, Inflamar, Mellar arma, Pared oscura, Rielar, Silencio, Sueño, Vista lejana

Magia Divina:

Adorar, Devolver golpes, Ilusión táctil, Ilusión visual, Ilusión auditiva, Locura, Lucidez
Erectocomatosa, Rasgo caótico, Teletransporte dirigido

Panteón Suritani

La armonía reinaba en el Reino Divino y allí gobernaban sabiamente Aramato, el Emperador Celestial y Sakuradai, la mayor de sus hijas, su mujer y, la emperatriz y madre de los dioses.

El Reino Divino estaba protegido por los cuatro generales. Kin Chu, señor de los vientos en el Norte, Shirenu, señora del fuego y, la luz, en el sur, Mei Xing, madre de los humanos y señora del reino de Dai-Gón, en el este e, Ishinkay hermano de Mei Xing y, señor de los mares, en el oeste.

Ellos protegían el reino divino de las hordas de Nama-Kó, que quería arrebatarnos su bien maspreciado, la Armonía.

Shirenu

Diosa de la Guerra, El Fuego

Requisitos:

Ataque y Detención con Kenjutsu	70%
Esquivar	70%
1º Auxilios	40%
Artes marciales	50%

Magia Espiritual:

Cuchilla Ignea, Detectar Enemigos, Detectar (Sustancia), Flecha Ignea, Inflamar, Luz, Rielar

Magia Divina:

Adorar, Arma Autentica, Arma Viviente, Arrepentimiento, Cegar, Curación de Heridas, Disparo Certero, Enc. Lig. Salamandra, Golpe Mortal, Guardia, Invocar Salamandra, Juramento, Lanza Solar, Ordenar Salamandra, Revelación, Santificar, Visión del Alma

Mei Xing

Diosa de la Agricultura, La Tierra

Requisitos:

Conocimiento del mundo	70%
Conocimiento Animal	70%

Magia Espiritual:

Contramagia, Coordinación, Curación, Detectar (Sustancia), Fuerza, Garrotazo, Mano de Hierro, Mellar Armas, Movilidad, Protección, Resistencia, Vigor

Magia Divina:

Adorar, Abrazo de la Tierra, Adorar, Aplastamiento, Bendecir Cosecha, Bloqueo Espiritual, Curación del Cuerpo, Enc. Lig. Gnomo, Encantamiento de fortalecimiento, Escudo, Invocar Gnomo, Ordenar Gnomo, Restablecer la Fatiga, Regenerar Miembros, Restaurar la Salud, Revelación, Santificar, Visión del Alma

Kin Chu

Dios de los Abismos, El Aire

Requisitos:

Ataque y Detención con Kenjutsu	70%
---------------------------------	-----

Conocimiento cultural

70%

Magia Espiritual:

Confusión, Cuchilla Afilada, Disrupción, Mellar Armas, Protección

Magia Divina:

Adorar, Bloqueo Espiritual, Consumir, Convocar Viento, Crear Fantasma, Devolver Golpes, Disipar Nubes, Escudo, Enc. Lig. Silfo, Estallido Mental, Flotar, Golpe Mortal, Ilusiones, Invocar Silfo, Juramento, Llamar Nubes, Locura, Miedo, Ordenar Silfo, Ordenar a los Cadáveres, Relámpago, Revelación, Santificar, Separación del alma, Veracidad, Visión del Alma

Ishinkay

Dios del Mar, El Agua

Requisitos:

Nadar

80%

Conocimiento del mundo

70%

Magia Espiritual:

Cola, Coordinación, Detectar tormenta, Extinguir, Fuerza, Reparación , Resistencia, Revelación, Santificar

Magia Divina:

Adorar, Convocar viento, Enc. Lig. Ondina, Flotar, Invocar Ondina, Ordenar (criatura marina), Ordenar Ondina, Respirar aire/agua

Deidades Independientes

Sakuradai
La Tejedora, Señora del Destino

Devas
El Caos

Zaxis
El Errante

Lycantros
Señor de las Bestias

Yunkeru

Irasai

Kizaimon

Aikiller

Bloodwych

Eolas

Gulmungur

Killaer

Gáldaim

Gáldaim abrió el primero de los tres libros, y comenzó a escribir. De su pluma surgió una esfera dorada, a la que añadió diversos colores. Primero el azul del que surgieron los ríos , los lagos y los mares, sobre los que se reflejaba el cielo.

Tras el azul, de la pluma de Gáldaim surgió el marrón creando la tierra, y el gris del cual aparecieron las montañas, para terminar con el verde del que surgieron los bosques. Pero a pesar de que su creación era hermosa, Gáldaim la vio incompleta, así que durante largo tiempo meditó sobre lo que faltaba en su creación. Finalmente, mezclando todos los colores creó a los hombres, y les otorgó el dominio del mundo, dando por concluido el primer libro. El libro de la creación.

Tras esto, Gáldaim abrió el segundo libro, y en el comenzó a escribir lo que los hombres hacían con el regalo que les había hecho. Así Gáldaim vio como los hombres se peleaban por satisfacerle, y eso le agradó.

Pero el tiempo transcurría, y los hombres fueron olvidando a aquel que les había insuflado la vida, e incluso algunos de ellos se pretendían sus iguales realizando proezas que intentaban rivalizar con las suyas propias, lo cual le enojó sobremanera.

Así Gáldaim cerró el segundo libro, y por primera y ultima vez se apareció delante de un hombre, y le dijo:

- Tu, que aun me eres fiel recibe mi advertencia, pues no volverá a ser repetida a ningún otro.

- Vuestros actos hacen que reniegue de vosotros, a los que consideré la mas grande de mis creaciones.
- Pero veo que aun podéis tener salvación, pues algunos aun conserváis la sabiduría que antaño os otorgue. Así que escucha, y hazte ser escuchado por lo tuyos.
- El pecado camina con vosotros, y el pecado será quien os destruya.
- Destruid al pecado, y al pecador, pues eso será lo único que impida que yo regrese, pues a mi vuelta no habrá mas advertencias, sino que solo habrá castigo para aquellos que de una manera u otra me han defraudado.

Y con esto, Gáldaim dio por concluido el segundo libro. El libro de los Hombres. Y comenzó a escribir el tercero y ultimo de todos. El libro de los Pecados.

Panteón Namakita

Baal

El Destructor, Señor del Mal

Requisitos:

Ataque con 5 armas

Yr' Laan

Señor de las Enfermedades

Requisitos:

Conocimiento vegetal

Fabricación venenos

Habla fluida

Actuar

Jeshema

Diosa de la Oscuridad

Requisitos:

Seducción

Conocimiento cultural

Actuar

Fabricación venenos

Deslizarse en silencio

Escondarse

Shurgull

El Miedo

Requisitos:

Conocimiento cultural

Oratoria

Actuar

Fabricación tatuajes

Yrkay
El Dolor

Requisitos:
Ataque con arma
Parada con puño
Tortura

Rotark
La Locura

Drisdane
La Corruptora