

DEIDADES DE AZNAREL

Este documento fue extraído del **Aznarel: Escenario de Campaña** con el propósito de poder mejorar su descarga.

Se publica bajo los términos de la Open Game Licence (OGL) y la licencia de Marca Registrada del Sistema d20.

La OGL nos permite utilizar las reglas básicas del Sistema d20 y publicar material de juego derivado de esas reglas.

Para mayor información visita Open Game Licence en www.aznarel.wordpress.com

CRÉDITOS

Diseño e Idea Original: Diego Vega.

Material Extra y Fabián Fuentealba, Carlos González, Emanuel

Colaboración: Moya, Darío Rivas, José Sepúlveda, Sergio Vega.

Diagrama de Portada: Wizards of the Coast, DMV.

Edición: Diego Vega.

Ilustraciones: Internet, Libros D&D, Diego Vega, Daniel Duñez, Emanuel Moya, José Sepúlveda.

Diseño del Mapa: Diego Vega.

Ilustración y Color del Mapa: Gotti, Emanuel Moya.

CRÉDITOS ADICIONALES:

* El artículo "La Historia de los Clanes" del capítulo 1 y la Raza "Intis" del capítulo 2 fueron diseñados por Carlos González.

* La Raza "Mesías" del capítulo 2 fue diseñada por Darío Rivas.

* La Clase "Caballeros Sagrados" del capítulo 3 fue diseñada conjuntamente por Darío Rivas, Sergio Vega y Diego Vega.

* La Clase de Prestigio "Ninja del Medio Sol" del capítulo 4 fue diseñada conjuntamente por Emanuel Moya, Elvio Martínez y Diego Vega.

* La Clase de Prestigio "Arquero Sagrado" del capítulo 4 fue diseñada conjuntamente por Sergio Vega y Diego Vega.

* El capítulo 7 "Nuevas Reglas y Variantes" fue diseñado conjuntamente por Claudio Bacherini, Fabián Fuentealba, Hernán Casares, Sergio Vega y Diego Vega.

* El artículo "Modificaciones sobre Reglas de Combate y Aventuras" descrito en el capítulo 7 fue diseñado por Josecito.

* El artículo "Compendio de Venenos" descrito en el capítulo 7 fue elaborado por Carlos González.

* Las descripciones de las Deidades de Aznarel descritas en el capítulo 8 fueron elaboradas conjuntamente por Emanuel Moya y Diego Vega.

Todos estos productos son marcas registradas por Wizards of the Coast, salvo los artículos aclarados. La utilización de estos nombres o de cualquier otro producto registrado no es un intento de apropiación de copyright.

Basado en las reglas del juego de rol Original Dungeons & Dragons® creado por Gary Gygax y Dave Arneson. Este Suplemento utiliza las nuevas reglas originales de Dungeons & Dragons® 3th Edition diseñadas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, a subsidiary of Hasbro, Inc. The d20 System logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.





DEIDADES DE AZNAREL

CAPÍTULO 8

DEIDADES DE AZNAREL

EL PANTEÓN DE AZNAREL

En el mundo, las personas y criaturas rinden culto a un gran número de las deidades muy diversas.

Existen muchos dioses. Unos cuantos tienen grandiosos templos que organizan largas procesiones en los días sagrados. Otros sólo tienen 3 templos en lugares ocultos o en tierras dominadas por el mal. Aunque la presencia de las deidades se hace notar principalmente a través de sus clérigos, los dioses también tienen seguidores laicos que intentan vivir ajustándose más o menos a los ideales de su religión. Una persona típica tendrá un dios al que considera su patrón. Aun así, en los momentos oportunos resulta prudente mostrar respeto por otros dioses, e incluso dedicarles alguna oración o ritual.

Sin embargo, algunas personas dirigen oscuras oraciones a los dioses malignos cuando las cosas no les van bien (aunque les conviene decirlo en voz baja para que no las oiga nadie). Las deidades gobiernan los diversos aspectos de la existencia humana: el bien y el mal, la ley y el caos, la vida y la muerte, el saber y la naturaleza. Además, varias razas no humanas poseen sus propios dioses.

Ningún personaje podrá ser clérigo de una deidad racial si no pertenece a la raza adecuada, aunque nada le impedirá venerar a uno de esos dioses y vivir de acuerdo a su doctrina. Para las deidades no vinculadas a una raza concreta (como Pelor) la condición de nacimiento del clérigo no será un factor a tener en cuenta.

Las deidades de ciertos tipos de monstruos están indicadas en el Manual de Monstruos. Sin embargo, existen muchos más dioses que los mencionados aquí o en ese otro manual.

Tu personaje puede tener o no a un dios como patrón. En caso de querer que lo tenga, piensa en primer lugar qué deidad es la más indicada según su raza, y alineamiento. Si un clérigo elige un dios, tal elección influirá en sus capacidades. Los jugadores que tengan un clérigo como personaje deberían leer la sección Deidad, dominios y conjuros de dominio, antes de elegir su dios; no obstante, la siguiente información, que describe a varios dioses y diosas,

podría servirles de ayuda a la hora de tomar esa decisión.

DEIDADES

De un lado al otro del mundo, las personas y criaturas veneran a gran cantidad de dioses. Los descritos aquí son los que más fieles tienen entre las razas comunes, los aventureros y los villanos. Cada apartado incluye el nombre del dios, su pronunciación, su alineamiento, sus títulos y una descripción general. Los símbolos sagrados (o sacrílegos) de las deidades aparecen junto a sus descripciones.

El panteón de Aznarel consta de 5 tipos de Dioses, los cuales se dividen según su poder en *Ancianos Todo-Poderosos (All-mighty Creators)*, *Dioses Mayores (Greater Gods)*, *Dioses Intermedios (Intermediate Gods)*, *Dioses Menores (Lesser Gods)*, y *Semi Dioses (Demi-gods)*.

DESCRIPCIONES DE CADA RELIGIÓN

GARKIZ – Señor de los Dragones (All-mighty Creator)

Amo de Todo, Creador de los Todo-Poderosos.

Alineamientos: Legal Neutral
Dominios: Spell, Magic, Law, Creation
Arma Favorita: Arma de Aliento
Dogma:

Creador de los dragones, se preocupa por sus "hijos" y su existencia continuada en el mundo. En ciertas situaciones tuvo que tomar partido por los dragones contra otras razas. Pero puesto que además fue el creador de los Ancianos Todo-Poderosos, su amor por todas las cosas vivas es enorme. En otras ocasiones ayudó a los No dragones a luchar contra dragones que ha puesto en peligro la supervivencia de las demás especies.

En la Edad de Los Dragones, Garkiz creó la primera raza que habitó la tierra en tiempos remotos. Eran humanoides llamados Dracoids, que tenían estatura humana, pero que poseían aspecto de dragón.

Rituales:

Debido a que no es una deidad con muchos seguidores, no se conocen rituales a seguir.

Templos:

Es un hecho que Garkiz posea menos clérigos y capillas que la mayoría de las deidades de Aznarel. A pesar de ser quizás el Anciano más poderoso e importante en el panteón de Aznarel, no es de los más populares debido a que su ámbito es muy amplio y lo abarca todo. Aún así incluso los clérigos más devotos de otras deidades Legales y Neutrales rinden al menos un pequeño homenaje al Amo de Todo. Obviamente, por su



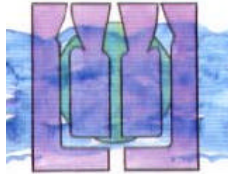
Aznarel Campaing Setting

fuerte lazo racial, los Dracoids suelen rendirle tributo al igual que a su propio Dios Drasha.

NOSENAR - Señor de los Mares

(All-mighty Creator)

Amo Azul, El Marino, El tiembla-tierras, Salvador de los Botes



Alineamientos: Caótico Neutral.

Dominios: Chaos, Ocean, Storm, Water

Arma Favorita: Tridente

Dogma:

Es el Amo Azul, creador de todos los océanos, mares y ríos de Aznarel. Su esencia fluye con cada lluvia, se mueve con cada corriente, descansa en cada estanque, e incluso aparece con el rocío de la mañana. Es la sangre del mundo, lo que le da vida, siendo el creador más importante después de Garkiz. Solitario, rara vez adoptó una forma humana en Aznarel, pues es el señor incontestable de las profundidades del mar. Puesto que el agua en sí está en todas partes, su conocimiento de sus dominios son superiores a otras deidades. Puesto que los elfos se embarcan hacia una mejor vida a través de sus océanos, Nosenar protege a los elfos más que a ninguna otra criatura.

Rituales:

Poseen un único ritual que lo llevan a cabo siempre desde el día en que deciden adorar a Nosenar: no pueden ingerir ningún alimento de origen marino. Los clérigos de Nosenar enseñan a sus seguidores a ser estrictos y no tener miedo cuando enfrentan el mal, pero también recordando tener compasión en aquellas víctimas inocentes corrompidas por el mal.

Templos:

Los templos de Nosenar proporcionan ayuda a los necesitados, y enseñan a practicar el gran arte de la pesca. A pesar que ellos no pueden alimentarse con peces u otros alimentos de origen marino, si pueden enseñar a sus creyentes esta técnica, puesto que permiten que Nosenar les dé de alimentos a los necesitados. Sus templos están usualmente ubicados en lugares a orillas de ríos, lagos o mares, rodeados de vegetación. En su ala este siempre está aducido un hospital para criaturas marítimas y en su ala oeste siempre atienden a creyentes enfermos.

ACIL - Señor de la Luz

(All-mighty Creator)

Iluminatis "El Iluminado"

Alineamientos: Caótico Bueno

Dominios: Knowledge, Sun, Good, Chaos

Arma Favorita: Arco largo

Dogma:

Acil lleva la luz durante el día y la calma durante la noche. Es venerado por muchas Monarquías en Aznarel, esparciendo sus bendiciones sobre aquellos gobernantes que lo veneran. Asimismo demanda a los monarcas a que gobiernen justo y sabiamente. Los Clérigos de Acil usan su poder para curar y ayudar a los más necesitados, practicando constantemente para estar siempre listos si el momento de batallas llegara. Muchos de los clérigos dejan las iglesias y templos para explorar las tierras distantes en un esfuerzo de librar la tierra de la oscuridad, y asiduamente ayudar a quien los necesite.

Rituales:

Una vez por mes, los clérigos de Acil realizan un sacrificio de toro negro, para ahuyentar la oscuridad de sus pensamientos. Además, en cada localidad que visite y posea un templo de Acil deberá pagar diezmo.

Templos:

Sus templos tienden a ser altos, airosos, y pintados de un blanco tan radiante que parece cegar. Están usualmente ubicados de tal manera que el sol ilumine a todas sus habitaciones y salas durante el día.



VULCANO - Señor del Fuego

(All-mighty Creator)

Amigo de los Mirmidones

Alineamientos: Legal Bueno y Legal Neutral

Dominios: Destruction, Fire, Law, Good

Arma Favorita: Martillo de Guerra

Dogma:

El Señor del fuego es el más caritativo y valeroso de todos los Ancianos Creadores. Además de impartir la llama sagrada del honor, Vulcano enseña el valor del trabajo duro y honesto. Hace énfasis la lealtad a la familia y a quienes se la merecen. Él enseña a sus seguidores a enfrentar sus problemas con el vigor y persistencia que los simples herreros golpean pequeñas piezas de metal durante la forja de objetos preciados.

Rituales:

Los clérigos de Vulcano son encargados de mantener una vida social calma. Ellos hacen una gran variedad de actividades como ceremonias públicas, haciendo hincapié a invitar a toda la familia y enseñar desde temprana edad a los niños en los valores primordiales. Creen en la honestidad de la misma forma



Aznarel Campaign Setting

que empuñan sus armas a la hora de la batalla y del combate contra lo malvado. Es por eso que la mayoría de los fieles de Vulcano son personajes de alineamiento Legal Bueno. Una vez por semana, los devotos a Vulcano deben hacer sus rezos y evitar comer carne en todo el día.

Templos:

En todo templo siempre hay una llama que flamea en la entrada y que nunca se apaga. Todos incluyen grandes herrerías y habitaciones para los discapacitados. En las tierras del Sur-Este de Aznarel, más precisamente en el País de Kane, cada familia posee una llama continua a la entrada de sus casas, y no existe persona que no sea devota de él en dicho país.

AVENOR - Señor de los mundos subterráneos (All-mighty Creator)

El Capón

Alineamientos: Legal Malvado
Dominios: Tyranny, Undeath, Darkness, Evil, Law
Arma Favorita: látigo
Dogma:



Avenor no enseña un dogma en particular a los vivos, por el contrario se enfoca en sus sirvientes no-muertos. Sin embargo tiene un culto que es devoto a sus ideales, y sus seguidores sienten que la sociedad injustamente los ha enjaulados, exiliado, o ignorados por completo. De manera que buscan la venganza contra sus enemigos de manera real o realizando rituales referentes al fin del mundo.

Rituales:

Realizan una hoguera en donde sacrifican a dos cabras cada semana. Durante este ritual se abrazan y forman una ronda en torno a la hoguera, donde danzan mientras los animales mueren quemados. Esta brutalidad vista en los rituales se compara con la brutalidad de cada uno de sus actos.

Además, los Clérigos de Avenor esperan por la señal del cielo rojo para salir de sus guaridas y comenzar lo que llaman "La expiación".

Templos:

No poseen en sí un templo edificado, sino que rara vez se los puede llegar a ver. Ellos se congregan en lugares ocultos y secretos donde para entrar hay que pasar un sinfín de peligros y calamidades.

CARONTE - Señor de la Oscuridad (All-mighty Creator)

Señor del Caos

Alineamientos: Caótico Malvado
Dominios: Evil, Domination, Chaos, Darkness
Arma Favorita: Hoz

Dogma:

Venerando las fuerzas de la muerte, destrucción, decaimiento y todas aquellas cosas que roban vida y fuerza de cuerpos mortales y sus almas, Caronte clama por su poder personal y por todos aquellos que quieran seguir sus ideales. Caronte es la fuente de muchas de las enfermedades, sufrimientos, debilidades y muertes que ocurren día a día en Aznarel.

Rituales:

Muchos clérigos esperan por la vida eterna a través de ritos y cultos de traspaso a undeads, como lo es la transformación en Lich o Caballeros de Muerte. Los clérigos de Caronte lo miran con ojos de respeto y fuente de todo deseo. Asimismo visten túnicas de color violeta oscuro o negro durante sus viles ceremonias. Si ellos no son Undeads (muchos lo son), usan máscaras o cambian su apariencia con ilusiones para parecerlo.

Existe un libro llamado Multar que contiene obscenos rezos y enseñanzas escritos por el lich Balorak. Los seguidores de Caronte se deleitan en esparcir enfermedad, dolor, y calamidad a través del mundo, ellos creen que de esta manera están incrementando el poder de su Deidad en Aznarel.

Templos:

Ellos dirigen sus súbditos en la gran cantidad de actividades malvadas, desde cuidadosos secuestros y sacrificios hasta violencia aleatoria y masacre sin sentido. Muy seguido, se juntan en templos oscuros o ruinas de templos que quedan desde la Guerra de los Heréticos con la única meta de fomentar su deseo de maldad. Cualquier acto de maldad concebido en el mundo, da fuerzas a Caronte.

NAZAMITA - Señora de los Bosques (All-mighty Creator)

El Redentor de Trents, El Redentor

Alineamientos: Neutral Bueno
Dominios: Protection, Plant, Good, Healing, Beastmaster
Arma Favorita: Bastón
Dogma:



Dogma:

Poseedora de una gran amabilidad y amor. Generalmente es venerada durante el nacimiento por aquellos que desean concebir familia. Madre protectora

Aznarel Campaing Setting

de la naturaleza en toda su forma, es conocida como la Redentora de los Trents o simplemente como El Redentor. En realidad este apodo viene dado gracias a la ayuda mutua que se dieron los Trents y Nazamita durante la Guerra de los Heréticos. Así fue que Nazamita pudo salvarse y esta pudo ayudar a los Trents a no ser extinguidos. Allí en el bosque que ella les había otorgado, miles de años antes, tomó forma humana como una mujer de bellos rulos negro y piel muy blanca, siempre vestida con ropajes llenos de hojas y tallos de árboles. La Señora de la naturaleza pasó a cuidar a sus más preciados árboles, los Trents. Fue precisamente en los Tiempos oscuros que los Trents se fueron extinguiendo quedando solo algunos pocos en el Bosque de Trents. Con la llegada de los súbditos de los Ancianos, Nazamita fue conocida como el Redentor, ya que formó parte de la Redención de los Trents y pasó a ser el único Anciano que habita en el Aznarel. Se dice que en estos días habita en su morada en una cabaña en lo profundo del Bosque de Trents, y que su poder no se ha desvanecido a pesar de la Guerra de los Heréticos.

Rituales:

Los clérigos de Nazamita son gente común, de raíces en la vida cotidiana y adoradores de la Naturaleza y sus árboles. Se los suele ver como agricultores y protectores de la flora y fauna de Aznarel, enseñando a la gente a aprovechar los recursos que la madre tierra les entrega, y que no deben ser malgastados. En este aspecto son bastante duros, castigando a todo aquél que atente contra el orden vegetal y animal. Todos los meses, el día que haya luna llena, suelen realizar la "Sequía", un ritual en que pasan 2 horas acostados mirando la Luna y orando por la Naturaleza y el bienestar de la tierra.

Templos:

En los templos siempre hay una sala reservada para el tratamiento de animales enfermos o heridos, y son bastante acudidos por la población común para que sus mascotas o ganado sean bendecidos y/o curados, o pidiendo ayuda en sus cultivos para que sus tierras sean más fértiles.

Forasteros que llegan a los templos de Nazamita encuentran confort y un sitio cálido y seco para descansar. Aquellos que necesiten realmente ayuda pueden encontrar que los clérigos los atienden generosamente tal como una madre lo hace hasta que sus hijos puedan ser auto-suficientes.

Luján - Señor de las montañas

(All-mighty Creator)

Diosa de las Alturas

Alineamientos: Legal Neutral
Dominios: Earth, Law, Pestilence
Arma Favorita: Cimitarra



Dogma:

Luján creadora de las montañas y las aves rapaces, señora de las alturas. Entre sus más comunes seguidores se encuentran las civilizaciones asentadas en los picos mas altos de Aznarel, por lo general los enanos son sus más férreos devotos. Los clérigos de esta deidad toman votos de castidad y de enclaustrado por lo que resulta sumamente extraño para los no practicantes haber visto o conocido un clérigo de Luján.

Rituales:

Uno de los pocos rituales lujanos conocidos en Aznarel es el que realizan los enanos para protegerse de los derrumbes. Este ritual es sumamente complejo y requiere de que uno o mas clérigos dentro del templo y en simultaneo con los enanos que lo realizan invoque el nombre de Luján con una oración en enano antiguo que resulta casi imposible traducir al idioma común, sin embargo un esbozo de dicha plegaria seria, "altísima Luján protege a nuestro bravo y trabajador pueblo enano, protege nuestras minas de derrumbes y catástrofes que no nos permitan dedicarnos a nuestra labor minera, condúcenos por el buen camino OH altísima Luján así lo pedimos".

Templos:

Los templos de esta deidad se encuentran en las alturas de las cordilleras de Aznarel, debido a que sus seguidores creen que es la única forma de que sus plegarias lleguen lo suficientemente alto para que sean escuchadas por Luján. Estos templos carecen de un estilo arquitectónico definido, ya que todos y cada uno de ellos son cuevas o cavernas.

KARMELO - Señor de la Tierra

(All-mighty Creator)

Elemento

Alineamientos: Neutral
Dominios: Animal, Water, Air, Earth, Fire
Arma Favorita: Lanza

Dogma:

El dios de los elementos y la vida. Las historias de los bardos cuentan que él fue el precursor de todas las criaturas vivientes de Aznarel. Venera todas las creaciones de la tierra y todas las criaturas de Aznarel. Los elementos son su Dominio. Es por eso que es una deidad pacífica que enseña el valor del trabajo duro, la honestidad, y sobre todo el cuidado de todo lo que tiene vida.

Rituales:

Los clérigos de Karmelo son encargados de mantener una vida social. Ellos hacen una gran variedad de actividades que llaman ceremonias públicas, haciendo énfasis en la vida. Es por eso que tienen terminantemente prohibido tocar un cuerpo muerto.

Templos:



Aznarel Campaing Setting

En todo templo de Karmelo siempre hay una llama que flamea en la entrada y que nunca se apaga. Todos incluyen grandes herrerías y habitaciones para los discapacitados.

NÁIBAF - Señor de la Belleza (All-mighty Creator)

Creador de todas las obras de arte

Alineamientos: Neutral

Dominios: Luck, Mind, Divination

Arma Favorita: Daga

Dogma:

Náibaf señor de todo lo hermoso, creador la belleza, entre sus más reconocidas creaciones se encuentran los montes de Náibaf y la región de Niobar. Se alistan como sus más fieles seguidores a los elfos de Niobar, los enanos de los montes de Náibaf y los gnomos de Gnomyland. Los clérigos de esta deidad son conocidos por su extraña forma de ser, ya que su carácter resulta poco comprensible y reaccionan de manera totalmente diferente ante la misma situación, lo que los hace pocas veces visitados por los menos devotos.

Rituales:

El ritual más típico de culto a Náibaf es la reafirmación de compromiso que le realizan los elfos. Este ritual es realizado por los jóvenes elfos cuando concluyen con el estudio del Narcimo (libro santo de las escrituras de Náibaf). El rito consiste en la promulgación de una promesa frente a un altar plateado de mithril, la ceremonia es dirigida por el más viejo y sabio clérigo del templo.

Templos:

Los templos de Náibaf son conocidos a lo largo y ancho del mundo, ya que son grandes atractivos turísticos de las ya mencionadas zonas del Sudoeste de Aznarel. Son generalmente colosales, salvo los de las pequeñas comunidades, enteramente construidos en mithril. La leyenda dice que las grandísimas cantidades de este extraño y codiciado metal fueron entregadas por el mismísimo Náibaf a cada uno de los pueblos para que construyeran sus templos y que estos fueran, como no podía ser de otra manera, los más bellos de todo Aznarel.

MANDEB - La Muerte (Greater God)

Manuel Mandeb

Alineamientos: Legal Neutral

Dominios: Time, Renewal, Death, Travel, Law



Arma Favorita: Hoz

Dogma:

Mandeb es justamente la Muerte. Fue enviado por Garkiz a Aznarel para caminar entre los vivos, y con el objeto de evaluar el destino de las almas luego de perecer. Si bien es un Dios que todo lo ve, miles de veces decide interactuar en su forma física con los mortales. Se hace llamar Manuel Mandeb, y a pesar que se manifiesta de miles de formas y vestimentas, ha optado por manifestar su figura como un humano rollizo de tez oscura, con manos pequeñas y baja estatura. Su uniforme más habitual es vestir un poncho largo y una boina en su cabeza.

Así es que el trato diario con los mortales y la magnificencia de la vida, lo transformaron en un ser distinto y mucho más magnánimo de lo que todo mortal cree sobre la Muerte. Los seguidores de Mandeb existen de todas las razas y de todas las clases, salvo por los elfos que al no poder ser alcanzados por su mortal caricia, carecen de un motivo real por el cual rendirle culto; claro está que esto puede generarles cierto tipo de admiración y extremo respeto.

Rituales:

El ritual más conocido de los Mandebistas es el denominado "Llamado". El cual consiste en colocar una prenda de la persona agonizante por la que se está pidiendo el "llamado" dentro de un féretro pequeño con el símbolo de la deidad, el cual es inmediatamente incinerado. El fuego una vez encendido no puede apagarse y es necesario que todo el féretro se reduzca a cenizas. Este ritual es un llamado de los mortales a Mandeb, para terminar con la agonía y el sufrimiento de los seres queridos y que estos sean alcanzados por la justa y liberadora caricia de Mandeb.

Templos:

No posee ya que el no lo permite, debido a que el y su secreta presencia en Aznarel son un verdadero templo viviente. Se sabe que aquellos creyentes que quisieron fundar templos de Mandeb tuvieron que desistir por la continua ola de catástrofes que les ocurrían.

MESALINA - Diosa del Deseo Sexual (Intermediate God)

La Bella

Alineamientos: Neutral Bueno

Portfolio:

Dominios: Luck, Mysticism, Good

Arma Favorita: Arco largo

Dogma:

Mesalina es considerada la más bella entre las bellas. Patrona de los huérfanos de besos, señora de la confusión, esposa de los hombres sin esposa y Veneradora de la sexualidad humana. Por lo tanto los fieles de Mesalina solo son humanos o Intis. Los clérigos de la deidad solo pueden ser Intis o mujeres humanas cuya belleza se asemeje a la de las Intis, por lo tanto no



Aznarel Campaing Setting

son muchas las humanas que llegan a alcanzar la condición de clérigo.

Rituales:

El ritual más común entre los practicantes del Mesalismo es el ritual de la fertilidad que consiste en colocar en los extremos de un altar blanco rodeado de velas dos estatuas de Mesalina. En el centro del altar se recuesta una joven virgen completamente desnuda la cual es humedecida por los clérigos del templo con un elixir bendito. Este ritual se les realiza a todas las jóvenes devotas de esta deidad cuando alcanzan la edad de la plenitud sexual, que según los Santos escritos Mesalinicos (Mesan) se alcanza a los 16 años de edad. Con este rito se cree que las jóvenes, tendrán a lo largo de su vida condiciones de sensualidad y erotismo que le asegurarán una vida sexual plena, multiorgásmica y de una fertilidad inigualable por cualquier otro mortal.

En el caso de los hombres el ritual más típico del Mesalismo es más sencillo, pero no menos importante. Cuando los jóvenes alcanzan la madurez sexual, Según el Mesan a los 18 años de edad, los clérigos del templo (entre dos y seis, dependiendo de la importancia de la familia del joven en la pirámide clerical) mantienen relaciones sexuales con el recién iniciado desde la caída del sol hasta el alba del último día de cada ciclo mesalinico (los ciclos Mesalinicos duran 3 días, y son los días en los que la Gran Mesalina se encuentra fértil y completa de deseo).

Templos:

Los templos de Mesalina, si bien hay más de los que se cree que hay, no son muy conocidos ni se dan a difusión debido a que esta deidad es considerada tabú entre los habitantes de Aznarel y no es demasiado bien vista por considerarla impura.

TEG - Dios de la Guerra (Intermediate God)

Aquel que vence en batalla

Alineamientos: Legal Malvado,
Legal Neutral

Portfolio:

Dominios: War, Law, Strength,
Destruction

Arma Favorita: Lanza, Espadón

Dogma:

Teg, espíritu de todo aquello referido a lo bélico y señor de las armas, es adorado por guerreros y bárbaros como así también por algunos paladines malvados (blackguards). Sus seguidores rinden culto a toda acción bélica, tanto que consideran un arte la táctica y estrategia de la guerra y santifican las armas que utilizan en batalla. Sus clérigos son en su mayoría veteranos de guerra que dedican su vida a devolver la protección que Teg le dio a sus vidas en batalla.

Rituales:



Uno de los rituales celebrados con mayor asiduidad por los veneradores de Teg consiste en bendecir las armas que llevarán a la batalla. El ritual consiste en colocar las armas formando una lanza en la tierra, esta debe estar señalando al oeste (según los libros sagrados de Teg (santos papiros), el oeste representa el ocaso y este representa la conclusión de las vidas de los héroes caídos en batalla) para que las almas de los caídos que se encuentran junto a Teg, bendigan y fortalezcan sus armas y armaduras, para salir airosos de la beligerancia. Este acto de colocar las armas y armaduras apuntando al oeste, debe ser acompañado de una plegaria que según los santos papiros debe decir: "Oh magnánimos héroes que acompañan al todo poderoso Teg bendigan nuestras armas y armaduras y protejan nuestras vidas para poder honrarlos con más sangre enemiga "Teguen" (Teguen según los santos papiros significa "Teg lucha con nosotros")".

Templos:

Los templos de Teg son grandes construcciones adornadas con esfinges del Dios y de los más recordados héroes locales. Estos templos son muy comunes entre las civilizaciones abocadas a la guerra. Los templos son extremadamente sagrados para dichas cavilaciones por lo cual su ubicación raramente es conocida por extranjeros o no creyentes.

HEQUIDOR - Dios de la Justicia (Greater God)

Padre de los Mortales

Alineamientos: Neutral Bueno

Portfolio:

Dominios: Glory, Good, Strength,
Time

Arma Favorita: Martillo de Guerra

Dogma:

Hequidor señor de todo lo justo, patrono de la equidad y justiciero supremo. La mayor cantidad de sus devotos son los monjes, druidas, guerreros o ex paladines devenidos a simples guerreros. Sus seguidores son conocidos como los defensores armados de la paz y la justicia, rindiendo culto a todo aquello que proteja estos principios fundamentales para todo Hequidorista. Los clérigos de esta deidad se reconocen por su buena predisposición a ayudar de manera constante y desinteresada a todo aquel que sea merecedor de su bondad y justo juicio, mientras que son férreos combatientes de quienes no respeten los límites que demarca la justicia.

Rituales:

El más famoso rito Hequidorista es el que se realiza antes del inicio de los juicios, este ritual tiene el fin de dar al juez y a los jurados la clarividencia de las verdades relativas de las partes. Este consiste en colocar en centro de la sala una balanza dorada, en la cual se



Aznarel Campaing Setting

deben colocar dos estatuas de Hequidor de distintos pesos y esperar hasta que estas se equilibren, según el Equitum (santo libro Hequidoriano) los pesos se equilibran por la divina presencia de Hequidor en el tribunal, se cree que la clarividencia de los jueces radica en la pseudo encarnación de Hequidor en el juez que celebra en el rito.

Templos:

Los templos del Hequidorismo no son templos en sí, sino grandes construcciones en honor al gran señor de la justicia, son por ejemplo, grandes esfinges en piedra o metales preciosos. La falta de iglesias donde rendir culto, se debe a que Hequidor considera como sus propios templos a los tribunales y alcaldías donde viven y toman parte de los tribunales sus clérigos.

DRASHA - Dios de los Dracoids

(Intermediate God)

El Gran Dragonida

Alineamientos: Bueno Caótico

Dominios: Trickery, Spell, Magic, Divination

Arma Favorita: Bastón

Dogma:

Según los dracoids el todo poderoso Drasha fue elevado a la categoría de Dios por Garkiz debido a su grandeza y misericordia demostrada como primer rey dracoid, cuando estos daban sus primeros pasos en Aznarel. Drasha a diferencia de otros dioses es solo venerado por los dracoids, ya que estos son los únicos que gozan de su protección. Los clérigos de esta deidad, cabe decir que solo son dracoids, y como segundo requisito deben ser machos y ancianos que son los considerados más cercanos a Drasha, porque son los que pronto se encontraran con él en el mas allá.

Rituales:

Uno de los rituales que más llaman la atención dentro de la práctica de esta deidad es el denominado "grito de auxilio". El ritual consiste en un encuentro dracoid donde los machos de las distintas comunidades junto con sus clérigos forman una especie de coro y alternados por turnos gritan durante varias horas, mas exactamente el tiempo que dura en consumirse la llama de Dranabar. El motivo de este rito es pedir salvaguarda a Drasha en años de sequía, plagas, guerra o temporadas en que los Dracoids se han visto amenazados por pestes o enfermedades poco conocidas.

Templos:

Los templos dracoids son construidos en paja y barro como se dice que estuvo construida la casa de Drasha en los comienzos del mundo. Suelen tener grandes ojos de metales preciosos adornando sus paredes. Los templos se encuentran mágicamente

vedados al ingreso de individuos ajenos a las comunidades dracoids, ya que desconfían del respeto que puede tener un no creyente sobre la magnificencia y glorificación de Drasha.

METHKHALON - Dios de los Gorkhas

(Intermediate God)

El Gran Pato, Amo y Señor de los Gorkhas

Alineamientos: Legal Neutral

Dominios: Water, Law, Celerity

Arma Favorita: Tridente

Dogma:

Methkhalon es el Dios venerado por la raza Gorkha, en el oeste-centro de Aznarel. Adora que sus súbditos correr, jueguen y ríen, deleitándose en la celebración de la vida. Su pasión es el baile, y adora la vida en la naturaleza compitiendo y jugando. Disfruta de los placeres más comunes en sus "hijos" y ofrece todo lo que puede a ellos. Debido a que es un Dios bastante popular y que tiene bellos preceptos, mucha gente de otras razas simpatizan con los ideales de Methkhalon.

Rituales:

Puesto que adoran el agua, los Gorkhas devotos de Methkhalon (casi no existe gorkhas que no sean de esta religión) evitan lo sombrío y oscuro de las profundidades, pues no tiene cabida en la celebración de la vida. Una vez por mes, si se encuentran cerca de aguas claras y cristalinas, realizan el "Baile de la celeridad" en el cual nadan con una espectacular velocidad realizando un sinfín de movimientos que se asemejan al nado de un delfín.

Además de dicho ritual, los devotos al Gran Pato no pueden beber alcohol los días 28 de cada mes, ya que ese día deben realizar una ofrenda de flores a los espíritus de sus antepasados.

Templos:

Los templos de los Gorkhas son muy iluminados, usualmente poseen caracolas y corales como adornos, y siempre hay dos altares: uno fuera del agua y otro dentro de un estanque o lago subterráneo. Además cada templo posee una piedra tallada con los preceptos de su Dios (en alfabeto Aquan): "Compíte sin temor con quien te desafíe, pero no temas perder, pues siempre hay alguien mejor que tú. Juega, ríe, y alienta a los demás a disfrutar de la parte positiva de cada día. Sé la alegría de tu gente, baila sin cesar y sé más rápido que nadie. No permitas que se destruya la belleza de la naturaleza ni las gentes, y lleva siempre la esperanza de tu corazón al de los demás, pues no hay alegría sin esperanza."



Aznarel Campaign Setting

| Nombre | Título | Rango | Alineamiento | Dominios | Arma Predilecta |
|--------------------|--|--------------|---------------------|--|-------------------------|
| Garkiz | Señor de los Dragones | C | LN | Spell, Magic, Law, Creation | Breath Weapon |
| Nosenar | Señor de los Mares | C | CN | Chaos, Ocean, Storm, Water | Trident |
| Acil | Señor de la Luz | C | CG | Knowledge, Sun, Good, Chaos | Longbow |
| Vulcano | Señor del Fuego | C | LG & LN | Destruction, Fire, Law, Good | Warhammer |
| Avenor | Señor de los mundos subterráneos | C | LE | Tyranny, Undeath, Darkness, Evil, Law | Whip |
| Caronte | Señor de la Oscuridad | C | CE | Evil, Domination, Chaos, Darkness | Scythe |
| Nazamita | Señor de los Bosques | C | NG | Protection, Plant, Good, Healing, Beastmaster | Quarterstaff |
| Luján | Señor de las montañas | C | LN | Earth, Law, Pestilence | Cimitar |
| Karmelo | Señor de la Tierra | C | N | Animal, Water, Air, Earth, Fire | Spear |
| Náibaf | Señor de la Belleza | C | N | Luck, Mind, Divination | Dagger |
| Mandeb | La Muerte | G | LN | Time, Renewal, Death, Travel, Law | Scythe |
| Mesalina | Diosa del Deseo Sexual | I | NG | Luck, Mysticism, Good | Longbow |
| Teg Hequidor | Dios de la Guerra Dios de la Justicia | I G | LN & LE NG | War, Law, Strength, Destruction Glory, Good, Strength, Time | Greatsword Warhammer |
| Drasha | Dios de los Dracoids | I | CG | Trickery, Spell, Magic, Divination | Quarterstaff |
| Methkhalon | Dios de los Gorkhas | I | LN | Water, Law, Celerity | Trident |
| Boccob | Dios de la Magia | G | N | Knowledge, Magic, Trickery | Quarterstaff |
| Corellon Larethian | Dios de los Elfos | G | CG | Chaos, Good, Protection, War | Longsword |
| Ehlonna | Diosa de los Bosques | I | NG | Animal, Good, Plant, Sun | Longsword |
| Erythnul | Dios de la Risa | I | CE | Chaos, Evil, Trickery, War | Morningstar |
| Fharlanghn | Dios de los Caminos | I | N | Luck, Protection, Travel | Quarterstaff |
| Garl Glittergold | Dios de los Gnomos | G | NG | Good, Protection, Trickery | Battle axe |
| Gruumsh | Dios de los Orcos | G | LE | Evil, Strength, War | Spear |
| Heironeous | Dios del Valor | I | LG | Good, Law, War | Longsword |
| Hextor | Dios de la Tiranía | I | LE | Destruction, Evil, Law, War, Tyranny | Flail |
| Kord | Dios de la Fuerza | I | CG | Chaos, Good, Luck, Strength | Greatsword |
| Laduguer | Dios de los Duegar | L | LE | Earth, Evil, Law, War | Warhammer |
| Loth | Dios de los Drow | I | CE | Destruction, Chaos, Evil, Trickery, Darkness | Whip |
| Moradin | Dios de los Enanos | G | LG | Earth, Good, Law, Protection | Warhammer |
| Nerull | Dios de la Muerte | G | NE | Death, Evil, Trickery | Scythe |
| Obad-Hai | Dios de lo Natural | I | N | Air, Animal, Earth, Fire, Plant, Water | Quarterstaff |
| Olidammara | Dios de los Ladrones | I | CN | Chaos, Luck, Trickery | Rapier |
| Pelor | Dios del Sol | G | NG | Good, Healing, Strength, Sun | Mace |
| St. Cuthbert | Dios de la Retribución | I | LN | Destruction, Law, Protection, Strength, Retribution | Mace |
| Vecna | Dios de los Secretos | L | NE | Evil, Knowledge, Magic | Dagger |
| Wee Jas | Diosa de la Muerte y la Magia | I | LN | Death, Law, Magic | Dagger |
| Yondalla | Diosa de los Halflings | G | LG | Good, Law, Protection | Shortsword |

Aznarel Campaign Setting

CLERIC DOMAINS

Por razones obvias de juego (para la gente como nosotros que jugamos en *spanglish*) este compendio de Dominios de Clérigos esta totalmente escrito en inglés. Sigue el método del libro *Player's Handbook*, con la incorporación de las deidades Creadoras de Aznarel.

Air Domain

Deities: Karmelo, Obad-Hai.

Granted Powers: Turn or destroy earth creatures as a good cleric turns undead. Rebuke or command air creatures as an evil cleric rebukes undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3 + your Charisma modifier.

Air Domain Spells

- 1 **Obscuring Mist**
- 2 **Wind Wall**
- 3 **Gaseous Form**
- 4 **Air Walk**
- 5 **Control Winds**
- 6 **Chain Lightning**
- 7 **Control Weather**
- 8 **Whirlwind**
- 9 **Elemental Swarm**. *

* Cast as an air spell only.

Animal Domain

Deities: Karmelo, Ehlonna, Obad-Hai.

Granted Powers: You cast animal friendship once per day. Knowledge (nature) is a class skill.

Animal Domain Spells

- 1 **Calm Animals**
- 2 **Hold Animal**
- 3 **Dominate Animal**
- 4 **Repel Vermin**
- 5 **Commune with Nature**
- 6 **Antilife Shell**
- 7 **Animal Shapes**
- 8 **Creeping Doom**
- 9 **Shapechange**

Chaos Domain

Deities: Acil, Caronte, Nosenar, Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Lolth, Olidammara,

Granted Power: You cast chaos spells at +1 caster level.

Chaos Domain Spells

- 1 **Protection from Law**
- 2 **Shatter**
- 3 **Magic Circle against Law**
- 4 **Chaos Hammer**
- 5 **Dispel Law**
- 6 **Animate Objects**
- 7 **Word of Chaos**
- 8 **Cloak of Chaos**
- 9 **Summon Monster IX**. *

* Cast as a chaos spell only.

Darkness Domain

Deities: Avenor, Caronte, Lolth.

Granted Power: Free Blind-Fight feat.

Darkness Domain Spells

- 1 **Obscuring Mist**
- 2 **Blindness/Deafness**
- 3 **Blacklight**
- 4 **Armor of Darkness**
- 5 **Darkbolt**
- 6 **Prying Eyes**
- 7 **Nightmare**
- 8 **Power Word, Blind**
- 9 **Power Word, Kill**

Death Domain

Deities: Mandeb, Nerull, Wee Jas.

Granted Power: You may use a death touch once per day. Your death touch is a spell-like ability that is a death effect. You must succeed at a melee touch attack against a living creature (using the rules for touch spells). When you touch, roll 1d6 per your cleric level. If the total at least equals the creature's current hit points, it dies.

Death Domain Spells

- 1 **Cause Fear**
- 2 **Death Knell**
- 3 **Animate Dead**
- 4 **Death Ward**
- 5 **Slay Living**
- 6 **Create Undead**
- 7 **Destruction**
- 8 **Create Greater Undead**
- 9 **Wail of the Banshee**

Destruction Domain

Deities: Hefesto, Hextor, Lolth, St. Cuthbert.

Granted Power: You gain the smite power, the supernatural ability to make a single melee attack with a +4 attack bonus and a damage bonus equal to your cleric level (if you hit). You must declare the smite before making the attack. It is usable once per day.

Destruction Domain Spells

- 1 **Inflict Light Wounds**
- 2 **Shatter**
- 3 **Contagion**
- 4 **Inflict Critical Wounds**
- 5 **Circle of Doom**
- 6 **Harm**
- 7 **Disintegrate**
- 8 **Earthquake**
- 9 **Implosion**

Earth Domain

Deities: Luján, Karmelo, Laduguer, Moradin, Obad-Hai.

Granted Power: Turn or destroy air creatures as a good cleric turns undead. Rebuke or command earth creatures as an evil cleric rebukes undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3 + your Charisma modifier.

Earth Domain Spells

- 1 **Magic Stone**
- 2 **Soften Earth and Stone**
- 3 **Stone Shape**
- 4 **Spike Stones**

Aznarel Campaing Setting

- 5 Wall of Stone.
- 6 Stoneskin
- 7 Earthquake .
- 8 Iron Body.
- 9 Elemental Swarm. *

*Cast as an earth spell only.

Evil Do main

Deities: Avenor, Caronte, Laduguer, Erythnul, Groomsh, Hextor, Lolth, Nerull, Vecna.

Granted Power: You cast evil spells at +1 caster level.

Evil Domain Spells

- 1 Protection from Good
- 2 Desecrate
- 3 Magic Circle against Good.
- 4 Unholy Blight.
- 5 Dispel Good.
- 6 Create Undead.
- 7 Blasphemy.
- 8 Unholy Aura.
- 9 Summon Monster IX.*

* Cast as an evil spell only.

Fire Domain

Deity: Hefesto, Karmelo, Obad-Hai.

Granted Power: Turn or destroy water creatures as a good cleric turns undead. Rebuke or command fire creatures as an evil cleric rebukes undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3 + your Charisma modifier.

Fire Domain Spells

- 1 Burning Hands.
- 2 Produce Flame.
- 3 Resist Elements.*
- 4 Wall of Fire.
- 5 Fire Shield.
- 6 Fire Seeds.
- 7 Fire Storm.
- 8 Incendiary Cloud .
- 9 Elemental Swarm.**

* Resist cold or fire only.

** Cast as a fire spell only.

Good Domain

Deities: Acil, Hefesto, Nazamita, Mesalina, Hequidor, Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Glittergold, Heironeous, Moradin, Pelor, Yondalla.

Granted Power: You cast good spells at +1 caster level.

Good Domain Spells

- 1 Protection from Evil.
- 2 Aid.
- 3 Magic Circle against Evil
- 4 Holy Smite.
- 5 Dispel Evil.
- 6 Blade Barrier.
- 7 Holy Word
- 8 Holy Aura.
- 9 Summon Monster IX.*

* Cast as a good spell only.

Healing Domain

Deity: Nazamita, Pelor.

Granted Power: You cast healing spells at +1 caster level.

Healing Domain Spells

- 1 Cure Light Wounds
- 2 Cure Moderate Wounds.
- 3 Cure Serious Wounds .
- 4 Cure Critical Wounds.
- 5 Healing Circle .
- 6 Heal
- 7 Regenerate.
- 8 Mass Heal
- 9 True Resurrection.

Knowledge Domain

Deities: Acil, Boccob, Vecna.

Granted Power: All Knowledge skills are class skills. You cast divinations at +1 caster level.

Knowledge Domain Spells

- 1 Detect Secret Doors.
- 2 Detect Thoughts.
- 3 Clairaudience/Clairvoyance.
- 4 Divination.
- 5 True Seeing.
- 6 Find the Path.
- 7 Legend Lore.
- 8 Discern Location.
- 9 Foresight .

Law Domain

Deities: Garkiz, Hefesto, Avenor, Luján, Mandeb, Teg Methkhalon, Garl Glittergold, Heironeous, Hextor, Laduguer, Moradin, St. Cuthbert, Wee Jas, Yondalla.

Granted Power: You cast law spells at +1 caster level.

Law Domain Spells

- 1 Protection from Chaos.
- 2 Calm Emotions.
- 3 Magic Circle against Chaos.
- 4 Order's Wrath.
- 5 Dispel Chaos
- 6 Hold Monster.
- 7 Dictum .
- 8 Shield of Law.
- 9 Summon Monster IX.*.

* Cast as a law spell only.

Luck Domain

Deities: Naibaif, Mesalina, Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Granted Power: You gain the power of good fortune, which is usable once per day. This extraordinary ability allows you to reroll one roll that you have just made. You must take the result of the reroll, even if it's worse than the original roll.

Luck Domain Spells

- 1 Entropic Shield.
- 2 Aid.
- 3 Protection from Elements.
- 4 Freedom of Movement.
- 5 Break Enchantment .
- 6 Mislead
- 7 Spell Turning

Aznarel Campaing Setting

8 Holy Aura.

9 Miracle.

Magic Domain

Deities: Garkiz, Drasha, Boccob, Corellon Larethian, Vecna, Wee Jas.

Granted Power: Use scrolls, wands, and other devices with spell completion or spell trigger activation as a wizard of one-half your cleric level (at least 1st level). For the purpose of using a scroll or other magic device, if you are also a wizard, actual wizard levels and these effective wizard levels stack.

Magic Domain Spells

1 Nystul's Undetectable Aura.

2 Identify.

3 Dispel Magic.

4 Imbue with Spell Ability.

5 Spell Resistance.

6 Antimagic Field.

7 Spell Turning

8 Protection from Spells.

9 Mordenkainen's Disjunction

Ocean Domain

Deities: Nosenar, Methkhalon.

Granted Powers: You have the supernatural ability to breathe water as if under the effect of a *water breathing* spell, for up to 10 rounds per level. This effect occurs automatically as soon as it applies, lasts until it runs out or is no longer needed, and can operate multiple times per day (up to the total daily limit of rounds).

Ocean Domain Spells

1 Endure Elements.

2 Sound Burst.

3 Water Breathing

4 Freedom of Movement.

5 Wall of Ice.

6 Otiluke's Freezing Sphere.

7 Waterspout.

8 Maelstrom.

9 Elemental Swarm. *

* Cast as Water spell only.

Plant Domain

Deities: Nazamita, Ehlonna, Obad-Hai.

Granted Powers: Rebuke or command plant creatures as an evil cleric rebukes or commands undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3 + your Charisma modifier.

Knowledge (nature) is a class skill.

Plant Domain Spells

1 Entangle.

2 Barkskin.

3 Plant Growth.

4 Control Plants.

5 Wall of Thorns.

6 Repel Wood.

7 Changestaff

8 Command Plants.

9 Shambler.

Protection Domain

Deities: Nazamita, Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Glittergold, Moradin, St. Cuthbert, Yondalla.

Granted Power: You can generate a protective ward, a spell-like ability to grant someone you touch a resistance bonus on her next saving throw equal to your level. Activating this power is a standard action. The protective ward is an abjuration effect with a duration of 1 hour that is usable once per day.

Protection Domain Spells

1 Sanctuary.

2 Shield Other.

3 Protection from Elements.

4 Spell Immunity.

5 Spell Resistance.

6 Antimagic Field.

7 Repulsion.

8 Mind Blank.

9 Prismatic Sphere.

Renewal Domain

Deities: Mandeb.

Granted Power: If you fall below 0 hit points, you regain a number of hit points equal to 1d8 + your Charisma modifier. This supernatural ability functions once per day. If an attack brings you to -10 hit points or less, you die before this power takes effect.

Renewal Domain Spells

1 Charm Person.

2 Lesser Restoration

3 Remove Disease.

4 Reincarnate.

5 Atonement.

6 Heroes' Feast.

7 Greater Restoration.

8 Polymorph Any Object.

9 Freedom.

Retribution Domain

Deities: St. Cuthbert.

Granted Power: If you have been harmed by someone in combat, you may make a strike of vengeance with a melee or ranged weapon against that individual on your next action. If this attack hits, you deal maximum damage. You may use this supernatural ability once per day.

Retribution Domain Spells

1 Shield of Faith.

2 Endurance.

3 Speak with Dead.

4 Fire Shield.

5 Mark of Justice.

6 Banishment.

7 Spell Turning

8 Discern Location.

9 Storm of Vengeance.

Spell Domain

Deities: Garkiz, Drasha.

Granted Power: You get a +2 bonus on Concentration and Spellcraft checks.

Spell Domain Spells

1 Mage Armor.

2 Silence.

3 Anyspell.

Aznarel Campaign Setting

- 4 Rary's Mnemonic Enhancer.
- 5 Break Enchantment.
- 6 Greater Anyspell.
- 7 Limited Wish.
- 8 Antimagic Field.
- 9 Mordenkainen's Disjunction

Spider Domain

Deities: Lolth.

Granted Power: Rebuke or command spiders as an evil cleric rebukes or commands undead. Use this ability a total number of times per day equal to three + your Charisma modifier.

Spider Domain Spells

- 1 Spider Climb.
- 2 Summon Swarm.
- 3 Phantom Steed. *
- 4 Giant Vermin.
- 5 Insect Plague.
- 6 Spider Curse.
- 7 Stone Spiders.
- 8 Creeping Doom.
- 9 Spider Shapes.

* Has a vermin shape

Storm Domain

Deities: Nosenar.

Granted Power: You gain electricity resistance 5.

Storm Domain Spells

- 1 Entropic Shield.
- 2 Gust of Wind.
- 3 Call Lightning.
- 4 Sleet Storm.
- 5 Ice Storm.
- 6 Summon Monster VI. *
- 7 Control Weather.
- 8 Whirlwind.
- 9 Storm of Vengeance.

* Air spell only.

Strength Domain

Deities: Teg, Hequidor, Gruumsh, Kord, Pelor, St. Cuthbert.

Granted Power: You can perform a feat of strength, which is the supernatural ability to gain an enhancement bonus to Strength equal to your level. Activating the power is a free action, the power lasts 1 round, and it's usable once per day.

Strength Domain Spells

- 1 Endure Elements.
- 2 Bull's Strength.
- 3 Magic Vestment.
- 4 Spell Immunity.
- 5 Righteous Might.
- 6 Stoneskin.
- 7 Bigby's Grasping Hand.
- 8 Bigby's Clenched Fist.
- 9 Bigby's Crushing Hand.

Sun Domain

Deities: Acil, Ehlonna, Pelor.

Granted Power: Once per day, you can perform a greater turning against undead in place of a regular turning (or rebuking) attempt. The greater turning is like a normal turning (or rebuking) attempt except that the undead creatures that would be turned (or rebuked or commanded) are destroyed instead.

Sun Domain Spells

- 1 Endure Elements. *
- 2 Heat Metal.
- 3 Searing Light.
- 4 Fire Shield.
- 5 Flame Strike.
- 6 Fire Seeds.
- 7 Sunbeam.
- 8 Sunburst.
- 9 Prismatic Sphere.

* Endure cold or fire only.

Time Domain

Deities: Mandeb, Hequidor.

Granted Power: Free Improved Initiative feat.

Time Domain Spells

- 1 True Strike.
- 2 Gentle Repose.
- 3 Haste.
- 4 Freedom of Movement.
- 5 Permanency.
- 6 Contingency.
- 7 Mass Haste.
- 8 Foresight.
- 9 Time Stop.

Travel Domain

Deities: Mandeb, Fharlanghn,

Granted Powers: For a total of 1 round per your cleric level per day, you can act normally regardless of magical effects that impede movement (similar to the effect of the spell freedom of movement). This effect occurs automatically as soon as it applies, lasts until it runs out or is no longer needed, and can operate multiple times per day (up to the total daily limit of rounds). This is a spell-like ability.

Wilderness Lore is a class skill.

Travel Domain Spells

- 1 Expeditious Retreat.
- 2 Locate Object.
- 3 Fly.
- 4 Dimension Door.
- 5 Teleport.
- 6 Find the Path.
- 7 Teleport without Error.
- 8 Phase Door.
- 9 Astral Projection.

Trickery Domain

Deities: Drasha, Boccob, Erythnul, Garl Glittergold, Lolth, Nerull, Olidammara.

Granted Power: Bluff, Disguise, and Hide are class skills.

Trickery Domain Spells

- 1 Change Self.
- 2 Invisibility.
- 3 Nondetection

Aznarel Campaign Setting

- 4 Confusion
- 5 False Vision.
- 6 Mislead.
- 7 Screen
- 8 Polymorph Any Object.
- 9 Time Stop

Tyranny Domain

Deities: Avenor, Hextor.

Granted Power: Add +2 to the saving throw DC of any compulsion spell you cast.

Tyranny Domain Spells

- 1 Command
- 2 Enthrall.
- 3 Discern Lies.
- 4 Fear.
- 5 Greater Command.
- 6 Geas/Quest.
- 7 Bigby's Grasping Hand
- 8 Mass Charm.
- 9 Dominate Monster.

Undeath Domain

Deities: Avenor.

Granted Power: Free Extra Turning feat.

Undeath Domain Spells

- 1 Detect Undead.
- 2 Desecrate
- 3 Animate Dead.
- 4 Death Ward.
- 5 Circle of Doom.
- 6 Create Undead
- 7 Control Undead.
- 8 Create Greater Undead.
- 9 Energy Drain.

War Domain

Deities: Teg, Laduguer, Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor.

Granted Power: Free Martial Weapon Proficiency (if necessary) and Weapon Focus with the deity's favored weapon.

See the spell *Weapon of the Deity* for a particular deity's favored weapon.

War Domain Spells

- 1 Magic Weapon.
- 2 Spiritual Weapon.
- 3 Magic Vestment
- 4 Divine Power.
- 5 Flame Strike.
- 6 Blade Barrier.
- 7 Power Word, Stun.
- 8 Power Word, Blind.
- 9 Power Word, Kill.

Water Domain

Deity: Nosenar, Karmelo, Methkhalon, Obad-Hai.

Granted Power: Turn or destroy fire creatures as a good cleric turns undead. Rebuke or command water creatures as an evil cleric rebukes undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3 + your Charisma modifier.

Water Domain Spells

- 1 Obscuring Mist.
- 2 Fog Cloud.
- 3 Water Breathing.
- 4 Control Water.
- 5 Ice Storm.
- 6 Cone of Cold.
- 7 Acid Fog.
- 8 Horrid Wilting.
- 9 Elemental Swarm.*

* Cast as a water spell only.

Prestige Domains

Beastmaster Prestige Domain

Deities: Nazamita, Ehlonna, Obad-Hai.

Granted Power: *Speak with animals* once per day per level as the spell. This is a supernatural ability.

Beastmaster Domain Spells

- 1 Animal Friendship.
- 2 Beastmask.
- 3 Animal Trance.
- 4 Bear's Heart.
- 5 Animal Growth.
- 6 Summon Nature's Ally III.
- 7 Animal Shapes.
- 8 Summon Nature's Ally IV
- 9 Shapechange

Celerity Prestige Domain

Deities: Methkhalon, Fharlanghn, Olidammara.

Granted Power: +2 enhancement bonus to Dexterity, speed increased +10 ft. when in light armor, +2 enhancement bonus on initiative. These are supernatural abilities.

Celerity Domain Spells

- 1 Blur.
- 2 Cat's Grace.
- 3 Air Walk.
- 4 Haste.
- 5 Tree Stride.
- 6 Wind Walk.
- 7 Mass Haste.
- 8 Blink.
- 9 Time Stop.

Community Prestige Domain

Deities: Corellon Larethian, Garl Glittergold, Pelor, St. Cuthbert, Yondalla.

Granted Power: Use *calm emotions* as a spell-like ability once per day. Gain +2 bonus on Diplomacy checks.

Community Domain Spells

- 1 Bless.
- 2 Shield Other.
- 3 Prayer.
- 4 Status.
- 5 Rary's Telepathic Bond.
- 6 Heroes' Feast.
- 7 Refuge.
- 8 Mass Heal.
- 9 Miracle.

Aznarel Campaign Setting

Creation Prestige Domain

Deities: Garkiz, Corellon Larethian, Garl Glittergold, Moradin, Obad-Hai, Pelor, Vecna, Yondalla.

Granted Power: Cast Conjunction (creation) spells at +2 caster levels.

Creation Domain Spells

- 1 Create Water.
- 2 Minor Image.
- 3 Create Food and Water.
- 4 Minor Creation.
- 5 Major Creation.
- 6 Heroes' Feast.
- 7 Permanent Image.
- 8 True Creation.
- 9 Genesis.

Divination Prestige Domain

Deities: Nábaf, Drasha, Boccob, Obad-Hai, Pelor, Vecna.

Granted Power: You cast divination spells at +2 caster levels.

Divination Domain Spells

- 1 Identify.
- 2 Augury.
- 3 Divination.
- 4 Scrying.
- 5 Commune.
- 6 Legend Lore.
- 7 Greater Scrying.
- 8 Discern Location.
- 9 Foresight.

Domination Prestige Domain

Deities: Caronte, Gruumsh, Hextor, St. Cuthbert, Wee Jas.

Granted Power: You gain the Spell Focus (Enchantment) feat.

Domination Domain Spells

- 1 Command.
- 2 Enthrall.
- 3 Suggestion.
- 4 Dominate Person.
- 5 Greater Command.
- 6 Geas/Quest.
- 7 Mass Suggestion.
- 8 True Domination.
- 9 Monstrous Thrall.

Exorcism Prestige Domain

Deities: Corellon Larethian, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor.

Granted Power: You have the supernatural ability to force possessing spirits out of the bodies they inhabit. You make a Charisma check (1 d20 + your Charisma modifier) and consult Table 8-16, page 140 of the **Player's Handbook** using your prestige class level plus your cleric level, if any, plus your paladin level -2, if any. If the result from the table is at least equal to the HD of the possessing creature, you force it out of the body. If the spirit belongs to a spellcaster using *magic jar*, the spirit returns to the receptacle. If it is a ghost, it becomes ethereal and free-floating again. In any case, the spirit cannot attempt to possess the same victim again for one day.

Exorcism Domain Spells

- 1 Protection from Evil.
- 2 Magic Circle against Evil.
- 3 Remove Curse.
- 4 Dismissal.
- 5 Dispel Evil.
- 6 Banishment.
- 7 Holy Word.
- 8 Holy Aura
- 9 Unbinding.

Glory Prestige Domain

Deities: Hequidor, Heironeous, Pelor.

Granted Power: Turn undead with a +2 bonus on the turning check and +1d6 on the turning damage roll.

Glory Domain Spells

- 1 Disrupt Undead.
- 2 Bless Weapon.
- 3 Searing Light.
- 4 Holy Smite.
- 5 Holy Sword.
- 6 Bolt of Glory.
- 7 Sunbeam.
- 8 Crown of Glory.
- 9 Gate.

Inquisition Prestige Domain

Deities: Heironeous, Moradin, St. Cuthbert.

Granted Power: Gain a +4 bonus on all dispel checks.

Inquisition Domain Spells

- 1 Detect Evil.
- 2 Zone of Truth.
- 3 Detect Thoughts.
- 4 Discern Lies.
- 5 True Seeing.
- 6 Forbiddance.
- 7 Dictum.
- 8 Holy Aura.
- 9 Trap the Soul.

Madness Prestige Domain

Deity: Boccob, Erythnul, Vecna.

Granted Power: You gain an "Insanity score" equal to half your class level (add cleric levels to prestige class levels for this purpose). For spellcasting (determining bonus spells and DCs), add this score to your Wisdom score and use the result in place of Wisdom alone. For all other purposes, such as skill checks and saving throws, subtract this score from your Wisdom score and use the result in place of Wisdom alone. This means that your spells are very difficult to resist, but you are in general unaware of your surroundings and act imprudently —often erratically. Once per day, you can see and act with the clarity of true madness. Use your Insanity score as a bonus on a single roll involving Wisdom, such as a Listen check or a Will saving throw. Choose to use this power before the roll is made.

Madness Domain Spells

- 1 Random Action.
- 2 Touch of Madness
- 3 Rage.
- 4 Confusion.
- 5 Bolts of Bedevilment.
- 6 Phantasmal Killer.
- 7 Insanity.
- 8 Maddening Scream.

Aznarel Campaign Setting

9 Weirid.

Mind Prestige Domain

Deities: Náibaf, Boccob, Vecna, Wee Jas.

Granted Power: Gain a +2 bonus on Bluff, Diplomacy, Innuendo, Read Lips, and Sense Motive checks. Gain a +2 bonus on Will saves against enchantment spells and effects.

Mind Domain Spells

- 1 Comprehend Languages.
- 2 Detect Thoughts.
- 3 Lesser Telepathic Bond.
- 4 Discern Lies.
- 5 Rary's Telepathic Bond.
- 6 Probe Thoughts.
- 7 Brain Spider.
- 8 Mind Blank.
- 9 Weirid.

Mysticism Prestige Domain

Deities: Mesalina, any good or evil deity.

Granted Power: You apply your Charisma modifier (if positive) as a bonus on all saving throws. If you already have this ability (for example, because you are a paladin), you add +1 to the bonus.

Mysticism Domain Spells

- 1 Divine Favor.
- 2 Spiritual Weapon
- 3 Lesser Aspect of the Deity.
- 4 Weapon of the Deity
- 5 Righteous Might.
- 6 Aspect of the Deity.
- 7 Blasphemy/Holy Word*.
- 8 Holy Aura/Unholy Aura*.
- 9 Greater Aspect of the Deity.

*Choose one spell of those given, based on alignment, that is always your domain spell for this level.

Pestilence Prestige Domain

Deities: Luján, Erythnul, Hextor, Nerull, Wee Jas.

Granted Power: Immunity to the effects of all diseases, though clerics with this power can still carry infectious diseases.

Pestilence Domain Spells

- 1 Doom.
- 2 Summon Monster II.
- 3 Contagion
- 4 Poison.
- 5 Plague of Rats.
- 6 Curse of Lycanthropy.
- 7 Scourge.
- 8 Create Greater Undead.
- 9 Otyugh Swarm.

Summoning Prestige Domain

Deities: Any.

Granted Power: You cast any *summon monster* spell at twice your caster level, increasing the range and duration of the spell.

Summoning Domain Spells

- 1 Summon Monster I.
- 2 Summon Monster II.

3 Summon Monster III.

4 Lesser Planar Ally.

5 Summon Monster V

6 Planar Ally.

7 Summon Monster VII.

8 Greater Planar Ally.

9 Gate.