



Deidades

de las tierras gélidas

Dicen que el clima marca la personalidad de las gentes, y en principio eso mismo debería ser cierto para los dioses... así que en **Gaélidah**, una región tan hostil como helada para la vida, no debería sorprendernos que las deidades que habitan en estas tierras sean incluso más frías y crueles que en el resto de Era.

Recordad aquellas palabras del escriba **Telmo**, aventureros, que no deberían ser la primera vez que han llegado a vuestros oídos... porque de ello podría depender vuestras vidas:

“Conoce a tus dioses, conoce sus ritos y hónralos para que te ayuden en los tiempos difíciles.”

- Extracto del manual de *Tesoro y Gloria*.

Θlhggadox

Aunque no se sabe con total certeza si sigue viva o no, las gentes de los hielos la adoran como si de una deidad se tratase. Al fin y al cabo, la Gran Sierpe fue la que horadó esos intrincados canales subterráneos que ahora usan las gentes de la región como hogar para protegerse del frío de la superficie. *Su arma predilecta son las armas de puño (Daño 1d4, ligera, brutal).*

Ritos menores Tallar un objeto de piedra, honrar a los invitados, vendarse los ojos durante un día...

Ritos regulares Tallar un objeto hermoso de piedra, cobijar al necesitado,

vendarse los ojos durante una sexenia...

Ritos mayores Excavar la roca para crear un hogar o monumento, celebrar la Larga Noche con la familia en el hogar, adentrarse en la Profunda Oscuridad...

Dominio Forja, Protección, Oscuridad

Thyrmgor

Rey de los gigantes de hielo que cincelaron estas tierras a golpe de martillo y trueno. Tras ser vencidos en una antigua guerra por los ejércitos del primer Jarl no se les ha vuelto a ver... salvo a su líder, Thyrmgor, que bendice con sus dones a cada nuevo Jarl en la ceremonia de toma de poder antes de volver a desaparecer de la vista de las gentes. Por ello, es extremadamente venerado por los Gaenir y las tribus guerreras de las montañas. *Su arma predilecta es el martillo de guerra (Daño 1d8, perforante).*

Ritos menores Luchar en inferioridad numérica, cerrar un trato bajo su autoridad, entrenar desnudo sobre el hielo.

Ritos regulares Acudir a un combate sin armadura, cerrar un trato importante bajo su autoridad, meditar desnudo una noche sobre el hielo.

Ritos mayores Salir victorioso de una batalla a gran escala, conquistar un dominio en su nombre, celebrar la Larga Noche desnudo en un lugar helado ...

Dominio Guerra, Ley, Invierno





Zanguinar

Este súculo personifica la sed de sangre y la oscuridad de la noche. Se deleita con el engaño, principalmente cuando las cosas no son lo que aparentan. Se la apacigua cuando se proporciona dolor, con un sadismo tan exelso y exquisito que roza el éxtasis del placer. Sus seguidores saben que una vez has ganado sus favores, no hay marcha atrás, teniendo que impartir sufrimiento para evitar que éste les encuentre. Es venerada principalmente por las Eskaldas, las brujas de sangre de los terrenos pantanosos al sudeste de la región. *Su arma predilecta es el látigo (Daño 1d6, ligera, alcance).*

| | |
|------------------------|--|
| Ritos menores | Hacer el amor de manera salvaje, torturar, vivir una sexenia sin ver el sol... |
| Ritos regulares | Participar en una orgía, bañarse en la sangre de los inocentes, vivir un mes sin ver el sol... |
| Ritos mayores | Arrancarte voluntariamente un ojo, amputarte una extremidad, entregar la mitad de los beneficios de una importante aventura. |
| Dominio | Astucia, Matanza, Oscuridad |

| | |
|------------------------|---|
| Ritos menores | Derramar sangre sobre las heladas aguas, navegar bajo la tormenta, hacer apuestas... |
| Ritos regulares | Matar una presa en el océano, permanecer a la deriva una sexenia, apostar hacer algo con lo que podrías perder la vida... |
| Ritos mayores | Dar caza a una gran ballena u otra criatura marina enorme, adentrarse en la Fosa Abisal... |
| Dominio | Mareas, Tempestad, Suerte |

Otras deidades

Adicionalmente, muchos otros dioses más comunes son adorados (o apaciguados) en esta región, como en el resto de Era. Entre los principales podemos contar con: **Azaro, Cernunnos, Fregga, La Dama de las Brumas, Txanto y Kerkren**, aunque algunas veces se les conozca por otros nombres por la región.

Hajab

Protector de navegantes y patrón de balleneros. También conocido como el “Gran Capitán” o el “Azote de Ballenas” es la deidad principal en las pequeñas localidades pesqueras que lindan con el Océano Glacial. Se dice que fue Hajab quien enseñó a las gentes el noble oficio de cazar ballenas, haciendo de las agallas y la locura un arte que lleva toda una vida poder dominar. Debido a que la caza de ballenas es vital para la supervivencia de la población, es venerado también el resto de la región, incluso en el interior. *Su arma predilecta es el arpón ballenero (Daño 1d10, alcance, perforante, se usa a dos manos).*

