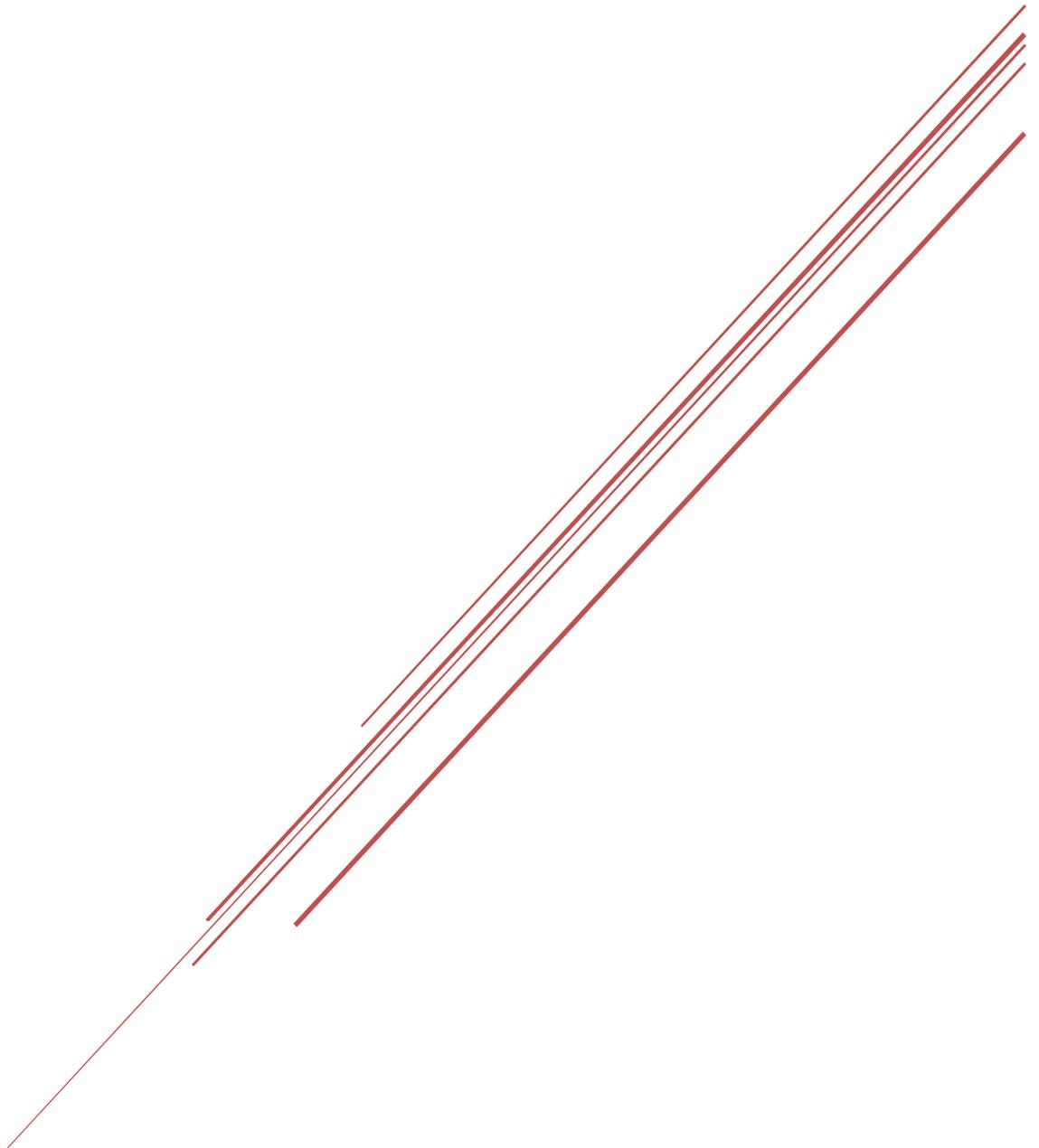


ESPÍRITUS DEÍFICOS

Una guía teológica para Ylat



El Naufragio
<https://naufragio.net/>

El Panteón de Espíritus deíficos de Ylat es una obra de **El Naufragio**.

- ✓ **Redacción y maquetación:** Adrián Diego “**Maurick Starkvind**”
- ✓ **Corrección:** Adrián Diego “**Maurick Starkvind**”
- ✓ **Registrado en Safe Creative:** <http://www.safecreative.org/work/1712295215265-panteon-de-espiritus-deificos-de-ylat>

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Esta guía está dedicada a todos los que, como yo, en algún momento de sus vidas comienzan a crear nuevos mundos para escapar de lo mundano que es el nuestro.

Espíritus deíficos de Ylat

Después de la publicación de Corlagg el 30 de marzo, damos por finalizado el Panteón de Espíritus deíficos de la ambientación Ylat. Después de haber empleado la deidades del manual de Dungeons & Dragons 4ª Edición, decidimos crear una lista de dioses para utilizar en nuestros relatos, basándonos en leyendas o ideas propias para darles forma. Este proyecto ha durado 15 meses, en los que iban apareciendo dichos Espíritus en nuestra bitácora, y los relatos han ido ganando en complejidad. Uno de los objetivos que queríamos cumplir era no reducir las deidades a meros intermediarios entre el poder divino y sus adoradores, intentando darles distintas capas de personalidad y adoración, como puede ser en el caso de Lenseng o Ylathia.

En un principio la lista era mucho más breve, sin embargo a medida que se iban creando las ideas de unos fluían para convertirse en dos entidades distintas, y gracias a que los hemos tratado como entes que han llegado a interactuar en algún momento con los mortales de forma física -y la carencia de un Reino celestial en Ylat- les daba multitud de posibilidades para protagonizar historias o leyendas.

Nos ha encantado el nombre que les hemos dado a tales seres: Espíritus deíficos, haciendo hincapié en que no son criaturas omnipotentes pero sí con cierto poder. La cultura ylathina roza el animismo, dando características divinas a conceptos u objetos, y la presencia de estos Espíritus intensifica su adoración. Seres como Yuseth, Vaiel o el maligno Ornuth Aium, surgen de las leyendas que se transmiten en el boca a boca, como seña de identidad cultural. Que hayan existido de verdad o no, es algo que queda a interpretación del lector y del Director de juego.

Para festejar que damos carpetazo a otro proyecto más en El Naufragio, hemos recopilado cada relato en un archivo PDF, que dejamos a disposición del lector para que use y aproveche si así lo desea. Gracias por seguir esta serie de criaturas cuasi-divinas, a cada cual más sorprendente.

Contenido

Espíritus deíficos de Ylat	3
Apae	6
Bazjurm	8
Corlagg	10
Ganragán	12
Hstet	14
Lenseng	16
Mulinith	18
Mushuki	20
Nastala	22
Ornuth Aium	24
Pulkros	26
Rilankhu	28
Vaiei	30
Valujna	32
Xelastris	34
Ylathia	36
Yuseth	38
Z'Thur	40

Apae

Leyenda

La mayoría de los Espíritus deíficos nombrados en el folclore y en las leyendas son originarios, de una forma u otra, del mundo de Ylat. Sin embargo, el funesto relato que describe la aparición de la delirante entidad conocida como Apae se pierde en la transición entre dos eras de la antigüedad. Expulsado de los cielos astrales por sus congéneres, el Manto de la Eternidad llegó atravesando el cosmos, propulsado por los zarcillos etéreos de su ego. Lo que se trajo consigo fue ignoto e insólito, pero abandonó el amparo del viajero en cuanto tuvo la oportunidad de arrastrarse por los suelos libres y fértiles.

El cráter provocado por el aterrizaje de Apae fue consumido por el paso del tiempo y la naturaleza foránea que llevaba impresa en sus tejidos, transformándose en una prisión de vegetación azulada para su abyecto morador. Los motivos del Ímpetu Mistral permanecen inefables, pero su presencia se nota en las regiones aledañas al lugar del impacto.

Muchos creen que Apae es el comienzo y será el final, el catalizador que alumbró la vida tras la Era de las Llamas y la devorará cuando llegue el Día Definitivo. Esta criatura alienígena tiene el dudoso honor de ser considerada el caldo de cultivo que dio lugar a los demás Espíritus deíficos. Sus apariciones, limitadas a espectros de plasma corpóreo, están desperdigadas a lo largo de la historia y han sido escasas y destructivas, consumiendo naciones y aniquilando especies enteras sólo para postergar su existencia, absorbiendo la esencia primordial de los seres vivos.

El Ímpetu Mistral, el Manto de la Eternidad, el Extranjero

- **Ideograma:** Gema azul turquesa rodeada por zarcillos obsidiana
- **Religión:** Minoritaria, piramidal y alienígena.
- **Devotos:** Caelesti y fanáticos del Día Definitivo.
- **Moralidad:** Perseverancia de la vida hasta el fin de su ciclo. Existencia condenada a la consunción deífica.

Adoración

Dada la apocalíptica naturaleza de Apae, resulta sorprendente que la existencia de una entidad preternatural que exige a sus seguidores sus vidas a cambio de nada haya logrado amasar una considerable cantidad de fieles. La criatura es capaz de comunicarse mediante poderosas ondas psíquicas, que dejan una impronta nemónica en la mente mortal. De esta forma, Apae es capaz de transmitir sus pensamientos y deseos a aquellos osados que se acercan al núcleo del cráter.

Las distintas iglesias y congregaciones que se han formado alrededor del lugar del impacto del Extranjero viven con la idea de que, si se entregan como sacrificio, lograrán ascender al reino celestial del que proviene el Espíritu deífico, convirtiéndose así en seres divinos de luz.

Otras creencias más pragmáticas asumen que la figura de Apae es una alegoría al nacimiento de la vida civilizada en el mundo, y que mediante sus rezos y plegarias retrasan la llegada del nefasto apocalipsis, predestinado a reiniciar el ciclo vital del planeta. De un modo u otro, y a pesar de las consecuencias que provoca una forma de vida alienígena parasitaria en un

ambiente fértil, el seno del Manto de la Eternidad es tratado como un destino necesario para mantener el equilibrio de la realidad.

Avatar

Los restos luminiscentes de Apae quedaron enterrados bajo kilómetros de roca fundida, tierra ardiente y magma en ebullición, pero su esencia vital permanece con vida cerca de la corteza terrestre.

La creencia popular asume que este ser extraño y no euclidiano era tan grande como una nación, y que estaba recubierto de una película grasienta y húmeda que protegía su correosa piel azulada. Varios forúnculos acabados en ojos surgían de un sobredimensionado cráneo, dándole el aspecto de una ballena deforme. Finalmente una miríada de aletas de distintos tamaños brotaba a lo largo de sus costados, que empleaba para moverse a través del espacio profundo.

Las representaciones artísticas del Ímpetu Mistral son más ceremoniosas, otorgándole rasgos angélicos si el autor cae en fanatismo o un aspecto más monstruoso y ajeno, respetando su naturaleza alienígena.

Bazjurm

Leyenda

El refrán “*Aquel que camine bajo los rayos será juzgado por la tormenta*” ya era conocido mucho antes de que los ogros nómadas viajasen hacia el norte y degenerasen en humanos.

Los chamanes de las tribus lo atribuían a una advertencia sobre la naturaleza de los enfrentamientos y el honor con el que se combatía; los que asumían una actitud cobarde en batalla serían perseguidos y aniquilados por la furia irrefrenable de las tormentas eléctricas, sucesos climatológicos que asolaban las regiones en eras antiguas.

Estas creencias dieron lugar al mito de Bazjurm, representación metafísica de los truenos y la guerra, que se trasladó de generación en generación por los jefes tribales con el fin de honrar –y justificar– las guerras provocadas por la rápida expansión de la raza humana.

El que cabalga las Llanuras del Trueno, Belicista de Todos los Cielos, el Golpe Atronador

- **Ideograma:** Cráneo cornudo con un rayo atravesándolo sobre fondo negro.
- **Religión:** Tribal
- **Devotos:** Bárbaros, ogros, salvajes y personas rurales
- **Moralidad:** La batalla lo es todo. Una muerte honorable es mejor que una vida miserable.

Adoración

El mito de Bajjurm relata cómo los constantes enfrentamientos entre las tribus dieron forma a una terrible tormenta eléctrica que asoló durante días la región por la que combatían. Cuando se calmó, apareció en el centro del conflicto un monstruoso animal de piel dura y escamosa, que portaba un majestuoso cuerno de acero opaco. Este ser profirió un rugido que hizo temblar las montañas e impuso sus creencias sobre aquellos que presenciaron su manifestación.

Desde entonces, se transmite de padres a hijos las proclamas del Golpe Atronador.

- Si alguien tiene algo que tú quieres, arrebatáselo en combate
- Nunca ataques por la espalda
- Anuncia a tu enemigo tu llegada
- Si eres derrotado, acepta tu muerte

Se cree que este espíritu surgió como una representación memética de los deseos de los salvajes combatientes. Si bien la intervención de Bajjurm puso fin a las interminables luchas de poder de los caciques bárbaros, sus escuetas enseñanzas fueron interpretadas con bastante libertad por ellos, y no es extraño que aún continúen traicionándose y llevando a cabo actos que avergonzarían al Que cabalga las Llanuras del Trueno.

Cada tribu que profese su adoración a Bajjurm suele dedicar un elaborado altar hecho de madera, huesos de caza y pinturas rupestres elaboradas con sangre animal. Entre las comunidades civilizadas se conoce muy poco la leyenda del Belicista de Todos los Cielos,

aunque es posible que se pueda encontrar algún ídolo suyo entre las pertenencias de un viajero.

Avatar

Los cánticos de guerra narran como la bestia preternatural conocida como Bajzurm apareció en el centro de una espeluznante tormenta. Las constantes refriegas rebosantes de actos cobardes y mezquinos otorgaron existencia al espíritu, que adoptó la forma de una enorme bestia cuadrúpeda, carente de pelaje, de piel grisácea dura como la roca y con un enorme cuerno capaz de atraer los rayos y liberarlos sobre sus enemigos. Su rostro se asemejaba al de un equino, pero con la fiera de un depredador.

Este portentoso sobrecogedor infundió el respeto a las batallas y a los combates honorables, y su forma fue honrada en efigies de hueso y madera. Estos tallados fueron empleados por los líderes de las tribus para describir a sus descendientes el aspecto que mostraba Bajzurm, el que cabalga las Llanuras del Trueno.

Corlagg

Leyenda

Los cuentos y fábulas sobre la existencia de un ser que ajusticia a los impuros y a los vagos datan de las primeras ciudades mortales, basándose en ciertos sucesos que hicieron creer que una criatura, considerada por encima de los demás Espíritus deíficos, repartía su particular justicia a lo largo de las tierras, sin responder a nada más que su propio código de honor. La historia de Corlagg nace de las aventuras de un caballero errante que, exiliado de su patria por motivos inefables, es condenado a vagar por los distintos reinos del mundo renacido en busca de otros transgresores como él. Cuando los encontraba, les sometía a un juicio rápido, siempre con varios testigos presentes, y les daba una muerte rápida y muy sangrienta. Con cada ejecución, parecía obtener poderes dignos de una divinidad, y su ansia de sangre crecía con cada sinvergüenza eliminado.

Con el paso de las décadas, los gobernantes comenzaron a temer de verdad la presencia de un individuo tan peligroso como Corlagg, por lo que se aliaron en pos de acabar con él: reunieron a varios criminales en lo alto de una montaña; dicha localización era la guarida de un dragón diamantino, hecho que utilizaron a su favor para intentar acabar con la furia despiadada del Adalid pendenciero. Pasaron los meses: la bestia se impacientaba, y los reos eran convertidos en su alimento, pero la idea de devorar a un ejecutor como Corlagg era un capricho que aquellos confabuladores habían impregnado en la mente del dragón.

Sin embargo, el gambito estaba claro para él: si bien la cábala de miserables que esperaba su sentencia era merecida de su ira, los despreciables conspiradores debían ser castigados, al igual que su esbirro dragontino: con un certero golpe, partió en dos la montaña y a sus rastreros habitantes. La carcasa del dragón cayó ante sus pies, retorciéndose de dolor y maldad, rugiendo palabras de odio y condena. Corlagg entendió que jamás iba a encontrar la paz en su penitencia, y abrazó la deificación tras bañarse en la sangre malévol de sus ajusticiados. Olvidó su tierra natal y su forma humana, internándose en los picos de las montañas más altas para dejar atrás su pasado como mortal. Convertido en la Sierpe proba, juró regresar en el momento en el que la injusticia infectase la sociedad hasta la médula.

El Adalid pendenciero, la Sierpe proba, el Anciano de la cumbre

- **Ideograma:** Cráneo de dragón entre una balanza sobre campo gris.
- **Religión:** Sincrética.
- **Devotos:** Jueces, dirigentes, fanáticos.
- **Moralidad:** Recta justicia. Respeto por las reglas.

Adoración

El concepto de Corlagg abarca la idolatría por la justicia y el orden, otorgando el papel de agente protector al mismo Anciano de la cumbre. Los seguidores de esta corriente de pensamiento albergan cierto deseo de conservación del status-quo, permitiéndoles compartir su veneración a las doctrinas del Adalid pendenciero con otras creencias o religiones, como puede ser con Ylathia o con Bazjurm.

Los templos de Corlagg son bastante comunes en zonas civilizadas: por lo general, los palacios de justicia, los cadalsos o los juzgados se construyen en honor a la Sierpe proba,

con su símbolo decorando las zonas más visibles de dichos lugares. Su iglesia enfatiza el respeto por la ley, despreciando la más mínima violación de los códigos establecidos y, en más ocasiones de la que sus fieles están dispuestos a admitir, reaccionando con condenas excesivamente extremas.

Avatar

Apoyándose en el aspecto cuasi-divino que Corlagg adquirió al acabar su epopeya, los fieles suelen representarlo mediante un híbrido mitad dragón mitad humano, haciendo énfasis en la absorción del cuerpo dragontino como símbolo de divinidad. Cuando ha de repartir justicia en tierras mortales, el Adalid pendenciero aparece como una criatura dracónica cuadrúpeda de vientre hinchado, un cuello largo y unas fauces vomitadoras de fuego blanquecino. Sus ojos inyectados en sangre impregnan de pavor el corazón de sus presas y su cola gruesa, repleta de escamas afiladas, desgarrar la carne de aquellos que golpea.

Al contrario que otros Espíritus deíficos, más anclados en leyendas y habladurías, la presencia de Corlagg es particularmente temida, involucrándose en los asuntos mortales más que otros seres de igual poder divino, por lo que sus representaciones en estatuas, frescos o tapices suelen estar más acertadas.

Ganragán

Leyenda

Los orígenes de la especie goblinoide están estrechamente relacionados con la expulsión del corrupto y cruel Ganragán de Sylestria, una realidad paralela en la cual moran una miríada de seres fantásticos o legendarios, como los elfos, los duendes o los espíritus de lo salvaje.

En el albor de las edades, la mítica tierra de Sylestria ya era antigua, y las incursiones que sufría, de individuos rebosantes de energías arcanas y procedentes del Mundo de la carne, despertó la curiosidad de los seres conocidos como los Reyes Vetustos, doce monarcas bendecidos con grandes poderes y líderes de sus respectivas sociedades. Uno de ellos, el regente Narga Solarys, comandante indómito y cruel dictador del otoño, fue el primero en viajar hacia la nueva tierra surgida de extrañas distorsiones en el espacio en busca de nuevos territorios para conquistar. El resto de sus aliados permanecieron a la espera, aguardando el mejor momento para decidir si las nuevas tierras iban a suponer una amenaza o no, pero cuando Narga regresó embriagado por las inmensas corrientes arcanas del Mundo de la carne, comenzaron a temer por la estabilidad del reino.

Narga no perdió el tiempo y liberó obscenos conocimientos que había arrancado a la fuerza a hechiceros ogros y a chamanes trols, sobre su gente, haciéndoles mutar en los primeros grandes trasgos. Les dio un objetivo, inspiración y les transmitió las artes de la guerra aprendidas tras décadas en el Mundo de la carne. Supo que, durante todo el tiempo que había sido un Rey Vetusto, había malgastado su potencial. Estas terribles y belicosas hordas arrasaron Sylestria, y estuvieron a punto de no dejar más que ceniza de no ser por la alianza de los Once Reyes, que pusieron fin a la megalomanía de Narga.

Despojado de su condición como ser sylestri, fue arrojado lejos de su tierra natal y se le despojó el nombre. Sus creaciones monstruosas, mitad ser feérico y mitad ser de la carne, le acompañaron y le bautizaron como Ganragán.

El Cacique de las Hordas, el Último Rey Vetusto, el Déspota Salvaje

- **Ideograma:** Una bola de pinchos sobre fondo marrón, con decoraciones rojas.
- **Religión:** Autoritaria y militar.
- **Devotos:** Goblinoides, hombres malvados, seres feéricos que han perdido la ilusión.
- **Moralidad:** Disciplina y orden a través de la conquista, la opresión y el control.

Adoración

Muchos ven a Ganragán como un villano más que amenazó la estabilidad del mundo en el momento de su alzamiento, pero la gran mayoría de sus creyentes siguen sus preceptos porque han sufrido en sus propias carnes la destrucción del caos y el descontrol de la villanía. La iglesia de Ganragán predica un orden a base de la eliminación del crimen y la educación desde el nacimiento del individuo, dando forma una corriente de pensamiento cuasi-opresora, pero que busca la propia conservación de la sociedad sacrificando la bondad y la justicia.

Estas creencias llevan a sus fieles a organizarse como un ejército: los sumos sacerdotes adoptan nombres militares, como Gran General o Santo Sargento, mientras que los estratos más bajos de la sociedad son tratados como soldados. Muy de vez en cuando una iglesia de

Ganragán llega a reunir los suficientes seguidores como para presentar una amenaza. Lamentablemente, las conquistas del Cacique de las Hordas se truncan por la poca habilidad de sus seguidores de respetar lo que pide, pues los que se unen a su religión no suelen ser ejemplos a seguir disciplina.

Los trasgos, grandes trasgos y humanoides derivados de los abominables experimentos arcanos que hizo cuando aún era Narga Solarys son adoctrinados desde muy jóvenes a que su creador será quien los lleve de nuevo a la tierra prometida de Sylestria. A pesar de todo, salvo los grandes trasgos, ningún goblinoide es capaz de respetar, o entender, los designios de Ganragán, pues se quedan en la parte más simple del credo: conquistar.

Avatar

El símbolo que representaba a Ganragán cuando aún era uno de los Reyes Vetustos era una rosa de colores castaños sobre un sol rojo. Sus fieles lo modificaron cuando fue expulsado de Sylestria, adaptando el símbolo al aspecto que mostraba cuando comenzó a conquistar las tierras del Mundo de la carne.

Ganragán se muestra como un corpulento humanoide, de unos dos metros cincuenta, ataviado con una coraza de placas completa y un yelmo puntiagudo que le cubre toda la cara; va armado con una bola de pinchos atada a una cadena, que maneja con soltura preternatural. Esta armadura, convertida y adaptada desde la que llevaba cuando era un Rey Vetusto, es capaz de resistir hasta una tromba de meteoritos. Sin embargo, la expulsión de Ganragán de su reino original hace que le cueste materializarse en el Mundo de la carne. Se dice, entre sus fieles, que para hacer despertar al Déspota Salvaje de su sueño inmortal se han de arrasar once grandes ciudades, momento en el que él aparecerá para acabar con la doceava.

Hstet

Leyenda

Cuentan viejos cuentos que los mortales eran incapaces de obrar con maldad antes de la llegada de la magia. Después de la debacle cósmica que liberó la urdimbre por toda la tierra, los moradores comenzaron a pecar y a asesinar a sus congéneres por avaricia o lujuria.

Existió un joven mortal, que no se sabía si era hombre o mujer, de cabellos delicados y precioso rostro, que despertó los deseos más oscuros de una antigua y olvidada nación. Hermanos y primos lucharon entre sí por conquistar a tal belleza, y guerrearon hasta tal punto que se obliteraron entre ellos, únicamente para disfrute de aquel maquiavélico ser. El origen del pecado fue mucho más antiguo que el nacimiento de Hstet, pero sus tejemanejes lo coronaron como la Majestad de la Vileza en el momento en que se dio un festín con la sangre de sus enloquecidos amantes.

Tras la deleznable masacre que redujo a cenizas uno de los Primeros Reinos, Hstet se internó en unas cavernas decoradas con gemas resplandecientes y un agradable aroma. Un deseo sobrenatural lo arrastraba hacia las profundidades de aquellos pasadizos, pero gracias a su fuerza voluntad soportó la tentación y evitó caer en las garras de una monstruosa e intrigante criatura. Durante su huída, arrancó varias piedras refulgentes, que incrustaría en su cuerpo para recordar tal perturbadora e incoherente experiencia.

Los pulsos umbríos que resonaban por el Submundo se retorcían por su canre, y cada noche el Reino onírico tentaba con sueños reveladores y siniestros, hasta que el firmamento se desgarró, arrastrando a una entidad astral formada por pura entropía. La existencia de ese ser consumió toda la magia del mundo, despojando a Hstet de sus dones. Buscó refugio en los poderosos Espíritus deíficos que rondaban por la tierra protegiendo a los mortales, víctimas de asaltos de engendros deformes y maléficos.

Bajo el amparo de las alas del Dragón de los Días, su alma tiznada de oscuridad no tardó en resurgir en cuanto se presentó la oportunidad. Las misteriosas gemas brillantes que se trajó del Submundo comenzaron a corromper a los acólitos del Hijo de Kaeduin, y sus antiguos aliados, que le habían ofrecido santuario tras ser acosado durante décadas por las terribles fuerzas malignas, se volvieron en su contra. Pero no había perdido el tiempo, ya que tras varias décadas al servicio del bien, lo Pseudólogo reunió todo el poder que le fue arrebatado por la Devoradora del Conocimiento y se coronó de nuevo como el dirigente sombrío que siempre fue, engañando a varias naciones y hostigándolas para que se matasen bajo los celos que lo profesaban.

De no ser por la intervención de la Sombra del Bosque, el engaño de Hstet podría haber socavado los logros de los Espíritus deíficos en el Mundo de la carne. Derrotado de nuevo, la Majestad de la Vileza sucumbió a los susurros de las rocas resplandecientes y fue arrastrado más allá del cielo, dónde encontró un escondite tras la abominable prisión de la Quimera del Crepúsculo; rabió de furia durante tres décadas y tres lustros, expandiendo su odio por la tierra y jurando venganza contra los que lo exiliaron.

De vez en cuando, sus despreciables palabras aún se escuchan por el mundo, envenenando los oídos de los que la escuchan y dejándose llevar por el deseo.

La Majestad de la Vileza, lo Pseudólogo, el Cariño tras la Luna

- **Ideograma:** Corazón rosado sobre tres rombos negros
- **Religión:** Sectaria; capítulos conectados entre sí.
- **Devotos:** Canallas, ciudadanos inmorales, practicantes del amor libre.
- **Moralidad:** Inmoral. Culto al capricho y al deseo.

Adoración

Debido a los infames orígenes de Hstet, sus sectas se crean sobre la idea de que la libertad del individuo es más importante que las normas sociales, y la lucha del bien contra el mal es sólo una justificación para que el vil metal siga fluyendo. Obviamente, estas creencias benefician a la Majestad de la Vileza, pues sus poderes aumentan mientras la mezquindad continúe ensuciando a los mortales.

Conocido por ser el emperador de las mentiras, el príncipe del engaño y de la ambigüedad, es muy común que se formen camarillas en torno a su figura en las que se celebran orgías, engaños y cualquier tipo de maldad que haga temblar los pilares de una sociedad civilizada. Las parejas que engañan a sus cónyuges son elegidas por lo Pseudólogo para recibir sus despreciables dones, y aquellos de poca voluntad no tardan en ser arrastrados hacia la secta secreta más cercana.

Mientras que, generalmente, los cultos en honor a Hstet suelen ser coventículos de degeneración y pasiones desatadas, ciertos pueblos sureños suelen adorar a un aspecto más benevolente de este terrible Espíritu deífico, que viene a representar el amor platónico e incondicional de los jóvenes.

Avatar

Se cree que durante sus días como mortal, Hstet fue el capricho de varios caciques salvajes que confundían su belleza con la feminidad, y que su aspecto angelical fue lo que les enajenó. Pocos registros han quedado de los días como sirviente de la Luz del Amanecer, pero es una creencia común asumir que la Majestad de la Vileza tomaba el aspecto de un hombre joven, de cabellos largos y sedosos, con unos ojos penetrantes tan negros como el cielo nocturno.

Otras interpretaciones, mucho más actuales y lascivas, presentan a el Cariño tras la Luna como una bella mujer de pelo corto y rubio con un enorme y sugerente aparato reproductor masculino. Como la princesa de lo ambiguo, Hstet es reverenciada en muchas sectas lascivas, impulsadas por el único deseo de satisfacer sus perversiones.

Una ola rural de creyentes asumen que Hstet es en realidad la personificación deífica del amor y el descontrol juvenil, y creen que es la protectora de la fertilidad. Los ídolos tallados en madera de esta corriente de pensamiento dan a lo Pseudólogo un aspecto infantil, más cerca de una muñeca de trapo que de la criatura pérfida y viciosa que fue en vida.

Lenseng

Leyenda

En el albor de los tiempos, mientras el cielo ardía en llamas púrpuras y los mares bullían con la rabia de los orígenes, una estela de luz cristalina atravesó las nubes y recorrió el firmamento de Ylat. A lo largo de su viaje se deshizo en centenares de escamas plateadas que adornaron las aguas del mundo neonato y aquellos que caminaban ya sobre dos patas susurraron las primeras sílabas de su nombre. Ciegos de gozo por la buenaventura que quemó los cielos para que los mares, ríos y lagos se volvieran fuentes de vida, sus seguidores decidieron gritar repletos de júbilo y esperanza en nombre de aquel que les brindó esperanza más allá de las estrellas. Con el paso de las eras, las escamas de aquella estela se fueron reformando y dieron lugar a la forma física del Monarca de las Mareas. Aquellas partes que no se unieron al cuerpo original tomaron forma propia y se dieron a conocer como las Hijas de la Galerna o Retoños de Lenseng, bellas doncellas de las aguas que albergan parte del poder de su progenitor.

La Galerna que Ruge, el Viejo en el Umbral, el Monarca de las Mareas

- **Ideograma:** Serpiente blanca barbada sobre mar azulado.
- **Religión:** Humilde y dispersa; no focalizada.
- **Devotos:** marineros, pescadores, aquellos que viven en poblaciones costeras, draconarios.
- **Moralidad:** Naturaleza.

Adoración

Lenseng es un ídolo primigenio, un poderoso espíritu que vive en las profundidades de los océanos de Ylat y es venerado como el protector del mar, el patrón de los marineros y el protector de las viudas de los pescadores. Su devoción se extiende por todas las tierras gracias a que sus dones y su presencia como protector de las aguas garantizan la supervivencia de la vida y otorga los frutos del mar a sus adoradores.

Los draconarios de Éilerenn consideran a Lenseng el verdugo espiritual que les maldijo a una vida tan breve como la de los humanos tras la Catástrofe de Iselm, un evento de la Edad Antigua que culminó con la destrucción de una ciudad a manos de una jauría de dragones de acero. Esta parábola suele ser apoyada por draconarios en necesidad de expiación, aunque suele creerse como una invención moralista por parte de otras razas.

A pesar de ser un espíritu conocido y adorado a lo largo de las costas de Ylat, sus sacerdotes no han formado una fe tan extendida y pomposa como podría encontrarse en otras religiones. Los santuarios de Lenseng suelen ser capillas humildes de madera en la orilla de un río o templos levantados en piedra rugosa cerca del mar, sin mayor decoración que una estatua simplista que lo idolatre. Aquellos que suplican la intervención de la Galerna que Ruge lo hacen cuando la pesca no ha sido fructífera, para desear el mejor de los viajes a un ser querido o para cuidar del alma de un marino desaparecido en las aguas oscuras de los océanos; de igual modo que uno puede rezar para que el Monarca de las Mareas castigue con olas gigantescas y tifones devastadores a aquellos que han ofendido o han hecho algo

que perjudique al mar. La actitud de Lenseng siempre apoyará a sus amados cuerpos acuáticos.

Avatar

Los innumerables avistamientos de serpientes marinas que se han registrado a lo largo de la historia llevan a creer que la forma física de Lenseng sea la de una enorme sierpe de unos cien metros de su cabeza a la cola; las facciones de su hocico recuerdan a las de un lobo o a las de un zorro, aunque cubiertas de escamas y con unos grandes cuernos a modo de orejas, y en su barbilla oscila una larga barba de tonos grisáceos, adornada con conchas, animales marinos y rocas primigenias.

Debido a su naturaleza errática y el poco interés que tiene en las actividades mortales, Lenseng no ha aparecido en forma física durante siglos, aunque las veces que lo ha hecho se ha cobrado miles de vidas.

Mulinith

Leyenda

Las creencias populares afirman que la mayoría de seres que surgieron en la antigüedad fueron calamidades que luchaban entre sí por el dominio de territorios y las criaturas inferiores que los ocupase. Entre los pueblos térridos, como los enanos de la roca o los gnomos florales, se respeta el nacimiento de la roca que los dio forma, esculpida directamente por un héroe mítico con sus manos. Mulinith, el Padre de la Forja, fue un poderoso espíritu que emergió de la tierra para proteger las llanuras pétreas de las amenazas ominosas de la época, pero con el paso de las eras su poder fue disminuyendo hasta que decidió internarse para descansar en las profundidades de los túneles terrestres.

Mulinith encontró una plaga de abominaciones sombrías vagando por las entrañas de la tierra; estos seres eran la prole nefasta de algún antiguo monstruo, que los dejó olvidados a su merced, sin alimento ni destino. Determinado por continuar protegiendo la tierra y la roca, la Fuerza de la Teluria consumió tal oscuridad con su último aliento y le dio una nueva forma, creando los ancestros de los enanos rocosos.

La obra de Mulinith dio lugar a una nueva era, y el don que el Padre de la Forja legó a sus hijos fue lo que permitió que la raza enana prosperase a lo largo de Ylat, como celadores de las cavernas, artistas de la roca y maestros armeros. En el caso de los gnomos, afirman que su progenitor fue el mismo Señor de las Cavernas, pero el extraño comportamiento de dicha especie y sus dificultades para mantener una disciplina que rivalice con los enanos lleva a dudar de tales afirmaciones.

El Padre de la Forja, la Fuerza de la Teluria, Señor de las Cavernas

- **Ideograma:** Diamante gris sobre hexágonos plateados
- **Religión:** Focalizada. Varios templos en territorios enanos y capillas en poblaciones pequeñas. Clero estructurado y religioso.
- **Devotos:** Enanos, herreros y campesinos.
- **Moralidad:** Legalidad. Respeto a las tradiciones y a la tierra.

Adoración

La cultura enana se basa en la perfección del individuo a través de su experiencia y sus actos, basándose en la leyenda de que todos, al inicio, son criaturas de oscuridad que requieren un sacrificio a través de la disciplina para formarse como miembros dignos de la sociedad. Los actos de Mulinith dieron lugar a nuevas formas de vida, conocidas como los térridos, que tomaron su acto de sacrificio como ejemplo y comenzaron el culto a la roca y al propio Señor de las Cavernas.

Con el tiempo, dichas creencias fueron adquiriendo más importancia en la sociedad, ubicando a Mulinith como un héroe, un ejemplo a seguir. Se le atribuyeron logros como la exquisita arquitectura enana, la perfección de las armas y otras proezas dignas de un artista tocado por los espíritus. Sus seguidores afirman que, sin el heroico acto del Padre de la Forja, la civilización usaría herramientas toscas de madera.

El clero de la fe de Mulinith se extiende allá donde haya enanos o gnomos, sus más fieles acólitos, y aunque no sea un Espíritu demasiado conocido entre la sociedad humana, se le permite estar junto a otros de mayor fama, como la Precursora o el Dragón de los Días. Mientras que en las ciudades-estado de los enanos la iglesia de la Fuerza de la Teluria está estructurada, con varios cargos importantes, y forma parte del gobierno, en poblaciones pequeñas suele haber uno o dos clérigos que se encargan de mantener la tradición oral de las enseñanzas del Padre de la Forja.

Ciertos versos que poseen una inusual vena poética afirman que, cuando el Señor de las Cavernas se imbuyó con la oscuridad nefasta de lo subterráneo, parte de su esencia viajó hacia los cielos, convirtiéndose en las estrellas que iluminan la noche en forma de pequeñas rebeldías que luchan contra las sombras.

Avatar

Mulinith es representado como un taciturno humanoide hecho de barro, roca y tierra, sin facciones que lo definan; puede ser tan alto como una montaña o tan pequeño como un guijarro, y varios artesanos le otorgan un mazo o una herramienta de oficio para representar su conexión con el trabajo del metal, la piedra y la madera.

Otros iconos lo presentan como una constelación de varias estrellas sobre un fondo negro, aunque con el paso de los años esta creencia ha caído en desuso.

Mushuki

Leyenda

A pesar de que la mayoría de leyendas sobre espíritus deíficos asumen que tales criaturas continúan con vida, las historias de Mushuki finalizan con su muerte. Cuando el mundo aún era joven y peligroso, la Gran Madre Felina se encontró perdida y desamparada en una tierra hostil; tuvo que viajar a través de llanuras ardientes, desiertos tórridos y ríos de lava abrasadora para poner a salvo a sus cachorros, los seres que en el futuro se convertirían en los gatónidos.

Tuvo que superar, únicamente con su voluntad férrea y su astucia, las agonías que un mundo joven e implacable ponía en su camino, y tras un largo camino repleto de calamidades, logró encontrar un valle solitario, entre dos cordilleras nevadas, que acabaría siendo la cuna de su progenie. Agotada por su odisea, decidió descansar junto a un caudaloso río, mientras sus pequeños empezaron a caminar por sí mismos y a explorar el lugar. Mushuki observaba con júbilo cómo disfrutaban de la calma que había conseguido tras tanto sufrimiento. Feliz por haber salvado a sus cachorros, y con una sonrisa en sus fauces, cerró los ojos y su espíritu abandonó el Mundo de la carne.

Su historia, la de la Acechadora de las Llanuras, cuenta que su cuerpo, una vez que el soplo de la vida se desvaneció, comenzó a fundirse con la hierba, la tierra y el agua ante las miradas inquietas de sus vástagos, transformándose en la guardiana silenciosa y maternal de aquel bucólico valle. En las subsiguientes eras, se continuó considerando a Mushuki como la defensora de la tierra, protectora de los caminos y representación heroica de la maternidad.

La Acechadora de las Llanuras, la Madre Felina, la Que guía el camino

- **Ideograma:** Marcas de garra sobre fondo verde y marrón.
- **Religión:** Circunstancial, poco focalizada. Complementaria a otras creencias.
- **Devotos:** Agricultores, viajeros y gatónidos.
- **Moralidad:** Conservación de la tierra y la vida a través de la bondad y el respeto.

Adoración

Las narraciones sobre las proezas de Mushuki trascendieron a sus chiquillos, los gatónidos, y las leyendas sobre su sacrificio por el valle sagrado llegaron a oídos de otras razas. Ciertas interpretaciones asumen que, después de atravesar una miríada de peligros en busca de un territorio digno y pacífico para sus hijos, su espíritu se ató a la tierra para proteger los frutos de la naturaleza, y así asegurar la perpetuidad de sus descendientes. Esta dedicación por sus pequeños le ha otorgado cierta fama como adalid de la fertilidad; es por esto que, en ciertas comunidades élficas, las nupcias se celebran en honor de Mushuki.

Por esto, los fieles a Mushuki suelen ser ganaderos o agricultores que buscan por medio de sus rezos, protección para sus ganados y cultivos. Su éxodo a través de la peligrosa antigüedad le ha otorgado la fama de ser una protectora de los caminos; por ello, los viajeros que desean disfrutar de una marcha segura y carente de problemas, se dedican a rezar a la Gran Madre Felina. Suele ser común, entre las comunidades humanas, llevar un gato como acompañante en viajes largos, para invocar la protección de Mushuki.

Avatar

Mushuki era algún tipo de felino primitivo, y los grabados gatónidos la muestran como una pantera o un puma enorme. Ciertos grabados sugieren que tenía seis patas, y otros la dibujan con una abundante melena como un león. Todas las representaciones de la Acechadora de las Llanuras coinciden en asignarle rasgos felinos, aunque otras más paganas le añaden atributos de mujer, un aspecto más humano o un largo manto que cubre toda su espalda hecho con follaje.

Nastala

Leyenda

Los secretos de las artes arcanas han estado en manos de los mortales desde que el mundo era un erial ardiente. Los primeros conjuros que se pronunciaron en lengua arcaica tejieron maravillas, separaron las tierras y dieron forma a monstruosidades ignotas; sin embargo, la inmensa y caótica red de energía mística que servía como combustible a los primitivos hechizos y rituales comenzó a desgarrarse con cada abuso. Los espíritus poderosos que regían sobre ciertas regiones empezaron a preocuparse con las continuas catástrofes propiciadas por el uso descontrolado de la magia, pero no hacían nada salvo observar. Su naturaleza pasiva les impedía intervenir en los asuntos de los mortales a pesar de que la misma urdimbre que les daba vida se encontraba en peligro.

En ese momento surgió de un informe y repugnante pozo del abismo Nastala, una poderosa, cruel y temeraria entidad de pura entropía. Su figura oscilaba entre humeantes formas púrpuras que se alimentaban de los conjuros y la energía de aquellos taumaturgos descuidados. Como un tornado devastador, absorbió la magia de Ylat en una sola noche; a la mañana siguiente, si algún lanzador de hechizos quería hacer uso de su maná, tendría que rendir pleitesía a la Señora de lo Arcano y entregar parte de su energía vital a cambio del poder de la magia. Sentada en su trono fabricado con amatistas y piedras de ónice, Nastala se ubica como el pilar central de la magia en la tierra; debido a su apetito por la sabiduría oculta en tomos prohibidos y la energía desbocada de los practicantes de las artes arcanas, se la conoce como la Devoradora del Conocimiento.

Señora de lo Arcano, la Devoradora del Conocimiento, Ejecutora del Pozo del Caos

- **Ideograma:** Cinco triángulos amarillos situados unos sobre otros, sobre fondo violeta.
- **Religión:** Sectaria, reclusa y exclusiva.
- **Devotos:** Cábalas de arcanistas; sociedades secretas y apasionados de los libros.
- **Moralidad:** Neutralidad carente de empatía; todo por la sabiduría.

Adoración

Aquellos que asumen una vida de investigación sobre la magia arcana suelen involucrarse con los ritos en honor de Nastala. Aunque la magia es una realidad para los habitantes de Ylat, sólo los que ostentan el título de arcanista están cómodos de verdad en presencia de conjuros y rituales; un adorador de la Señora de lo Arcano es consciente que toda proeza mágica ha de pasar a través de ella, y por ello ha de mostrar el debido respeto. Se dice que las ceremonias que las cábalas nastalesas llevan a cabo no es para conjurar el efecto del hechizo, si no para honrar a la Devoradora de Conocimiento y pedirle permiso para hacer uso de su poder.

Los templos, santuarios y capillas que se levantan en honor a Nastala suelen ser sobrios, de detalles intrincados y decorados con grandes arcos, grabados y demás simbología arcana. Un adorador de la Señora de lo Arcano puede encontrar un santuario en casi cualquier lugar civilizado, pues las instituciones de la magia son bien recibidas en las ciudades. Sus servicios son inapreciables. Dirigidos por amplios y complicados consejos de arcanistas, entrar a

formar parte de cualquiera de estas instituciones suele ser un honor; ofender a un gremio de magos o a un aquelarre de brujos devotos de Nastala suele suponer un problema importante.

Avatar

En los frescos religiosos se representa a Nastala como una mujer alta, de facciones afiladas, ataviada con un largo vestido púrpura –ciertos artistas añaden estrellas de plata a la tela– y una capucha que cubre toda su cabeza excepto la cara. Esta mitra, fabricada con el mismo material que el vestido, acaba con una forma protuberante, como si fuese un cuerno orgánico que surge de la cabeza de la Señora de lo Arcano. No se suele mostrar su rostro, por lo que no es extraño encontrarse vidrieras o esculturas que carezcan de rasgos faciales.

Nastala ha aparecido ante los mortales varias veces a lo largo de las eras para castigar y consumir a aquellos que abusaban de sus dones arcanos o no respetaban lo suficiente la urdimbre espiritual y habían causado un desgarró místico. Los espectadores que habían sobrevivido a la furia de la Devoradora del Conocimiento juraban que, al contrario de sus efigies creadas por mortales, Nastala se asemejaba a un monstruoso humanoide con una boca enorme llena de colmillos afilados, labios carnosos como los de una mujer, una repugnante protuberancia similar a una antena cartilaginosa que brotaba de su cráneo y unos brazos largos que acababan en garras punzantes. Estas repentinas y destructivas apariciones hacían desaparecer torres de archimagos, bibliotecas arcanas e incluso ciudades enteras; la voraz hambre de Nastala y su devastadora presencia le hizo ganarse el título de la Ejecutora del Pozo del Caos.

Ornuth Aium

Leyenda

La vida en Ylat surgió de pequeñas chispas eflorescentes entre océanos de fuego y explanadas cenicientas, o al menos eso es lo que la gente común quiere creer. Mucho antes de que lloviesen estrellas siderales de los cielos, una única bestia espeluznante y deforme vagaba por las tierras muertas, arrastrando su abotargado y pustuloso cuerpo. Este ser abyecto respondía al nombre de Ornuth Aium, y su significado se ahogó hace eones.

Él era el Origen Nauseabundo, y a medida que se arrastraba por los áridos caminos de la antigüedad, criaturas asquerosas brotaban de su espalda como pólipos repulsivos, que quedaban atrás para perpetrar la ignominiosa existencia de su creador. El apestoso reinado de Ornuth Aium duró mil siglos antes de que la bóveda celeste se desquebrajase en cósmico fulgor, arrasando la gran mayoría de sus inmundos y putrefactos despojos.

Las nuevas especies interesterales empezaron a desarrollarse encima de los restos calcinados de los retoños del Espíritu del Submundo, y le obligaron a internarse en las profundidades heladas del planeta, lejos de la luz celestial traída por los visitantes. Enfurecido por los indeseables invasores, Ornuth Aium perforó la tierra para dar forma a su hogar, los horribles túneles del Submundo, y allí empezó de nuevo a regurgitar seres horribles y blasfemos, con el único objetivo de aniquilar a los visitantes.

Mientras gestaba sus retorcidos planes, se encontró con otra criatura de ojos calcáreos como la ceniza, con un manto plúmeo y largo en su espalda, que había estado encerrada entre rocas madre desde que el Espíritu del Submundo la regoldase en tierras remotas. Este abyecto ser conocido como la Quimera del Crepúsculo no reconoció a su progenitor, y decidieron yacer como viles monstruos para dar forma a la personificación de la maldad. El espeluznante producto de tal unión fue un ser tan cruel y mezquino, que Ornuth Aium tuvo que exiliarlo a un pálido reflejo de la realidad para evitar que lo desollase. Tras ser abandonado por su esposa-progenie, se retiró al interior del planeta, para continuar su estúpido y malévol plan de conquista.

El Origen Nauseabundo, como se llamaba a sí mismo, interfirió en el desarrollo de las especies llegadas del cielo inyectando sus pestilentes zarcillos en la propia esencia vital. Aprovechó unas nieblas umbrías, procedentes de un reino de pesadillas, para levantar los cadáveres de los caídos, convirtiéndose de facto en el patrón de los muertos vivientes. Su campaña desquiciada provocó grandes daños en las sociedades mortales, y su marca se extendió por los continentes como una epidemia de muerte y enfermedad. Sin embargo, la intervención de otros Espíritus deíficos puso fin a las espeluznantes acciones de Ornuth Aium y lo condenaron a un exilio perpetuo en lo más profundo de las oscuras cavernas del Submundo.

En los días venideros, su apestosa presencia aún está presente en las Tierras de Ylat; y la maldad latente en los corazones mortales bombea la negra sangre del Señor de la No-Vida.

El Origen Nauseabundo, Espíritu del Submundo, Señor de la No-Vida

- **Ideograma:** Cuatro líneas rectas rojas sobre fondo negro
- **Religión:** Organizada, secreta y exclusiva. Focalizada.

- **Devotos:** Mortales avaros, seres malignos y muertos vivientes.
- **Moralidad:** Destrucción de la vida para un nuevo y malévolamente renacer.

Adoración

Tras su derrota a manos del Dragón de los Días, el Monarca de las Mareas y el Aullido del Cielo, los restos monstruosos de las aberraciones de Ornuth Aium quedaron esparcidos por las Tierras de Ylat. Sin embargo, el triunfo del bien sobre el mal no impidió que su esencia corrompiese los corazones de los mortales más ambiciosos y egoístas.

La iglesia sectaria del Espíritu del Submundo es mucho más amplia de lo que parece ser, pues su presencia se ha impregnado de manera más profunda que las creencias de otros seres. Levantadas a espaldas de las grandes catedrales —e incluso dentro de ellas—, las sectas que adoran a este Espíritu deífico emplean métodos infames para lograr sus objetivos, y no dudan en abusar de sus miembros más bajos o de otros seres vivos.

Sus acólitos predicán la renovación del mundo a través de la destrucción de la vida actual, alegando que los seres vivos son una corrupción imperfecta producto de unos invasores más allá de las estrellas. La secta es peligrosa, pues se organiza mucho mejor que otras más destructivas, y muestran una paciencia pasmosa.

No sólo es venerado por mortales ambiciosos o egoístas. Ornuth Aium simboliza el concepto de la prisión y el encierro, por lo que es la criatura icónica de los carceleros. Cuando un individuo es internado en una prisión antigua, no es extraño que encuentre grabados y rezos al Señor de la No-Vida.

Avatar

La forma actual de Ornuth Aium difiere de la que tenía cuando reptaba por la tierra antigua. Haber pasado milenios encerrado en el Submundo le ha transformado en una enorme criatura similar a una tarántula gigante, abotargada y peluda, con dieciséis patas que acaban en dedos humanos. En su espalda se encuentra el rostro enloquecido que, eras atrás, era su cabeza, congelado en un repugnante rictus mezcla de dolor y satisfacción. Dónde se debería encontrar la cabeza de la araña, emerge una abertura bulbosa y babeante, de la que gotea una sustancia pantanosa y ácida, capaz de corroer hasta el más duro de los metales.

Pulkros

Leyenda

Es tradición contar a los niños que se comportan de mala manera y hacen travesuras sin pensar en las consecuencias la historia del Infante, la personificación de las pesadillas y un monstruo son igual en la tierra, con el objetivo de intentar corregir su actitud e infundirles un poco de miedo. No suele surgir efecto, pero el simple hecho de nombrar a este ser incrementa su poder y su influencia.

Se cuenta que, cuando la Niebla de las Sombras asoló las tierras mortales, se ocultó durante días en las cavernas más profundas y siniestras para yacer con un ser abominable e ignoto, y de esa repugnante unión surgió una entidad formada y rebosante de pura maldad que en los primeros momentos de vida intentó arrancar la piel deífica de sus progenitores.

Enfurecido por la actitud rebelde de su vástago, el corrupto patriarca del submundo exilió a su retoño al retorcido Reino onírico, donde fue alejado del Mundo de la carne y olvidado durante incontables eras. Sin embargo, la influencia maligna de esta criatura sombría se extendió más allá de su prisión entrópica, y comenzó a manifestarse en los sueños de los infantes mortales. Esta siniestra presencia adquirió enseguida el sobrenombre de “El Infante”, un monstruoso ser encerrado en las tierras de los sueños y que consumía el cuerpo de los pecadores para cobrar consciencia en el mundo real.

Estas historias dieron forma a los diferentes cultos de Pulkros, el vástago bastardo entre el Espíritu del Submundo y la Quimera del Crepúsculo, que aprovecharon la influencia onírica de este ser para darle más poder. En cualquier momento, se liberará de sus cadenas vestigiales y se materializará en el Mundo de la carne para devorar todo aquello de lo que sus progenitores le privaron.

El Infante, la Rabia tras la Pared, el Vástago del Mal

- Ideograma: Dos triángulos rojos sobre fondo oscuro
- Religión: Sectas ocultas y enloquecidas
- Devotos: Desquiciados, soñadores y hombres que han perdido la humanidad.
- Moralidad: Maligna. Destrucción de la realidad a través de sueños proféticos.

Adoración

El adoctrinamiento de Pulkros comienza muy temprano en aquellos individuos de mente débil que son particularmente influenciados por las invasiones oníricas de este Espíritu deífico. Son pocos los cultos que llegan a durar más de unos años, puesto que terminan siendo aniquilados por la guardia de la ciudad o por aventureros inspirados por el bien, pero aquellos que llegan a acumular cierto poder se convierten en un problema para la civilización.

Las sectas del Vástago del Mal son jerarquizadas, basadas en un líder que “está en contacto” en todo momento con su patrón y un grupo de hierofantes que se encargan de dirigir las ceremonias y reclutar nuevos esbirros. Pulkros exige a sus fieles que mantengan sus creencias ocultas a los ojos del resto de mortales, y sólo hagan pública su fe en el momento en que llegue su victoria.

A pesar de todo, la existencia del Infante se trata como una suerte de hombre del saco para los niños civilizados, dándole un papel de monstruo castigador para los que no cumplen las normas. Sin embargo, estas historias no hacen más que reforzar la influencia onírica que ejerce la Rabia tras la Pared en sus futuros secuaces.

Avatar

El Infante fue desterrado al Reino onírico desde el momento de su concepción, pero eso no ha evitado que se manifieste ante infinidad de soñadores con su “forma ideal”: la de un gigantesco feto malformado, de piel más negra que el abismo y ojos rebosantes de sangre, odio y desprecio. Se arrastra por las tierras del sueño como un bebé hambriento e insano, arrollando con cualquier obstáculo que se encuentre. Cuando llora, el volumen de su llanto es tan desagradable que eriza la piel y destroza los oídos del miserable que lo escuche.

Ciertos sectarios han tenido la sangre fría de tallar representaciones de Pulkros en madera o en mármol tras sufrir desagradables pesadillas con su patrón. Aquellos que han puesto la vista en tales abominables creaciones afirman que, durante unos instantes y por el rabillo de sus ojos, estos muñecos asquerosos se mueven y parpadean.

Rilankhu

Leyenda

Las consecuencias de la Guerra de los Antiguos alteraron las fibras de la realidad hasta límites insospechados. Embriagados por lo que parecía una capacidad ilimitada de poder destructivo, los protohumanos liberaron ondas de energía, columnas de llamas y tormentas de hielo negro sobre sus congéneres con la única intención de arrebatárles el sustento para sobrevivir.

El continuo abuso de estos subseres propició el nacimiento de una entidad hambrienta de magia, cuyo único objetivo era devorar a aquellos que tensaban el telar de la Urdimbre hasta hacerla temblar. Sin embargo, los terremotos astrales provocados por el abuso de las artes arcanas llamaron la atención de una aberración ignota, olvidada en el mar de estrellas del universo, hacia el planeta de Ylat.

Incluso los venerables Reyes Vetustos recuerdan que la presencia de Rilankhu data de una época anterior a la apertura de los portales otoñales, antes de que Sylestria se reencontrase con el Mundo de la carne. El Vórtice del Vacío era una idea, una criatura y un estilo de vida, todo al mismo tiempo; a caballo entre el control vital y el surrealismo inadaptado. El rápido desarrollo de los mortales ylatíes llamó su atención y la curiosa naturaleza de la Urdimbre lo atrapó entre las hebras invisibles de la realidad.

Encerrado quedó, alterando los caminos astrales entre las distintas realidades convergentes. Respirando en la nuca de los viajeros arcanos que emplean conjuros primigenios para rasgar las fronteras metafóricas entre un mundo y otro, logró robar de las garras de Nastala uno de los secretos mejor guardados de la Urdimbre: el don de la psiónica y el control de los poderes psíquicos mortales.

El Vórtice del Vacío, Ausencia de lo Vacuo, el Horror Inexistente

- **Ideograma:** Círculo espinado relleno de una retícula plateada.
- **Religión:** Paranoica y críptica. Muy dispersa y variada.
- **Devotos:** Arcanistas, locos, paranoicos y aquellos con el don de la psiónica.
- **Moralidad:** Anulación de las fronteras, tanto metafísicas como dimensionales.

Adoración

No existe una fe para Rilankhu. La presencia de esta poderosa criatura ha rodeado el desarrollo de los mortales durante milenios, pero su influencia ha sido sutil y paranoica, consumiendo los pensamientos de sus creyentes y haciéndoles saber que la realidad fue alterada por culpa de la magia. Los que caen bajo su influencia entran en una espiral obsesiva de auto-negación, obligándose a sí mismos a combatir las perversas fronteras levantadas por sus iguales, con el objetivo de liberar al mundo de una opresión inexistente y contradictoria. Otros, capaces de cabalgar la oleada de energía psíquica reverberante, permiten que el Vórtice del Vacío fluya por sus almas como un animal ansioso de presas y lo doman, no sin dificultad, para someter a los débiles mediante la fuerza de su voluntad.

Se podría decir que el concepto de Rilankhu y el conocimiento que ha generado a lo largo de su existencia es un meme, arraigado en las mentes de los mortales como sistema de defensa

a los horrores que tuvieron que presenciar durante la Era de las Llamas. Ni siquiera sus seguidores más fieles pueden saber qué quiere el Horror Inexistente, pues su dominio es incoherente. Ninguna otra leyenda de los espíritus deíficos habla sobre Rilankhu ni sobre su existencia. Por eso, sus enloquecidos seguidores lo llaman la Ausencia de lo Vacuo.

Avatar

Este ser estelar e inexistente ha sido representado por los locos que se atrevieron a pronunciar su nombre en voz alta como una espesa niebla púrpura de la que surgen cientos de globos oculares. El iris amarillo y vítreas venas palpitantes de sangre acristalada recorrían con avidez la superficie porosa de la piel de esos miserables, grabando su repugnante recuerdo en los papiros, dando forma a una masa amorfa de materia violácea decorada por esferas amarillentas, como si fuesen glándulas putrefactas de algún organismo en descomposición.

Vaiel

Leyenda

El nacimiento de la abominable y bella criatura conocida como Vaiel se remonta al ocaso de los tiempos cuando las tierras y los océanos eran jóvenes y putrefactos; antes de que los primitivos mortales se transformasen en seres sentientes, y mucho antes de que se disipase la inmensa nube oscura de humo negro que cubría los cielos; en un valle remoto de la geografía antigua, entre montañas olvidadas cubiertas de nieve gris, se dice que una criatura prehumana de ojos blanquecinos como el hueso y con un millar de plumas que surgían de su espalda, emergió de las cavernas para atormentar a los habitantes de aquella región. Excavaron en lo más profundo de la piedra en busca de minerales y riquezas, pero se dieron de bruces con una entidad tan antigua como la corteza terrestre, que fue encerrada en las entrañas del planeta eones atrás por seres más allá de la comprensión mortal.

Vaiel devoró las almas de sus desdichados libertadores en un festín repugnante, antes de extender su oscuridad por las primitivas tierras de Ylat. Sin embargo, sus ambiciones como Quimera del Crepúsculo fueron cegadas por la aparición del dragón plateado tan brillante como el sol. El reinado de terror de Vaiel se truncó con la aparición del bien y fue condenada, tanto su esencia física como su forma espiritual, a morar más allá de las sombras y la vida, encerrada en los túneles ignotos de la luna. Entre las paredes rocosas de su prisión, la locura se apoderó de la malévola mente de Vaiel. Pero su presencia no abandonó el planeta por completo; su manto siniestro y frío rodea los vientos cuando cae la noche y sus desquiciados seguidores susurran cánticos infames en cuevas olvidadas y en ruinas cubiertas de légamo espeluznante mientras esperan que sus elegías hagan que la Niebla de las Sombras caiga sobre los mortales.

Quimera del Crepúsculo, Niebla de las Sombras, el Silencio Nocturno

- **Ideograma:** Ojo semicircular morado sobre fondo negro, con dos lágrimas plateadas.
- **Religión:** Sectaria.
- **Devotos:** Asesinos, herejes, cultores, ávidos de secretos.
- **Moralidad:** Maldad y perversión.

Adoración

El último vestigio que Vaiel dejó en Ylat fue una trastornada comunidad de acólitos, a pesar de los esfuerzos del Dragón de los Días en disipar por completo la oscuridad surgida de la Quimera del Crepúsculo. Esta camarilla de mortales obsesionados con lo oculto escuchó los preceptos que impartió en su libertad y redactaron a partir de estas proclamas una serie de mandamientos que resumían sus malévolas intenciones. Para aquellos ajenos a la blasfema fe de Vaiel sus intenciones son un misterio, pero los desafortunados que logran entrar en tal abyecto culto son recibidos por las desquiciadas y retorcidas endechas del Silencio Nocturno.

Entre estertores producto de las ignominiosas drogas que toman sus cultores y las trepanaciones psíquicas que los Sumos Sacerdotes practican a los novicios se consigue mantener un culto hermético, ya que en la mayoría de reinos civilizados está penada la adoración a Vaiel, pues se le considera el origen de toda la maldad en el mundo civilizado. Por esto, los devotos de la Quimera del Crepúsculo mantienen sus ceremonias a salvo de

mortales ignorantes y sus conocimientos son transferidos mediante pervertidos pergaminos escritos en la pérfida lengua del abismo; llevan a cabo estas terribles prácticas en tumbas amplias y olvidadas transformadas en templos sepulcrales o en santuarios maléficis levantados entre las sombras, siempre a espaldas de la civilización.

Los secretos que Vaiei revela a sus fieles abarcan todo el espectro de sabiduría del reino mortal y no es extraño que viole preceptos de otros espíritus deíficos con el único fin de complacerles. Es bien sabido que la Quimera del Crepúsculo sisea entre penumbras y arrebatada conocimientos ocultos a los mortales para que sus adoradores averigüen y ejecuten el ritual que la liberará de sus cadenas lunares.

Avatar

Vaiei es representada, en los cuentos que se relatan a los niños, como una esfera amorfa de oscuridad legamosa de la que brotan dos enormes alas huesudas. En lo que se podría decir que es su cráneo, surgen dos apestosas cuencas oculares de color gris pálido carentes de pupila. Se dice que se mueve a través del espacio y la materia como si levitase, sin importarle atravesar objetos sólidos. Lo único que mueve a la Quimera del Crepúsculo es la destrucción y la muerte, y no goza de otra motivación, pues es una acumulación concentrada de odio, estupidez y rabia.

Por otro lado, los enloquecidos devotos que buscan su bendición, saben que Vaiei exige a sus fieles que sea retratada como una estilizada mujer joven, de piel negra como la pez y facciones perfectas, sin atisbo de ropajes y con la sensualidad de una reina perversa. Ciertos apóstatas han dejado que cuadros, esculturas y reliquias del culto lleguen a manos de incrédulos o ignorantes. La venganza que la Quimera del Crepúsculo liberó sobre ellos fue espeluznante, pero gracias a la estulticia -u osadía- de esos infelices, la figura con la que Vaiei se representa a sí misma es conocida fuera de su culto.

Valujna

Leyenda

Entre las tribus de Ranrak y los bárbaros de la Cordillera de la Ventisca existía una leyenda similar que relataba las tribulaciones de un lobo salvaje para escapar de la caza de varios monstruos primitivos. Superado en número y en fuerzas en el borde de un precipicio, aquel animal escogía arrojar al abismo antes que ser capturado y devorado por sus perseguidores; pero antes de que chocase contra las frías piedras en lo más profundo del barranco, los espíritus del aire decidieron actuar para salvar su vida. Estos caprichosos entes, consternados por las catástrofes que provocaban esas monstruosidades humanoides, eligieron a aquel lobo como el heraldo que portaría la senda del viento y liberaría la furia de la naturaleza sobre los irrespetuosos y deformes invasores.

La venganza del lobo fue rauda y despiadada; cabalgó a través de los vientos y se enfrentó a sus perseguidores con la furia de un huracán y los aplastó con fuertes corrientes de aire. Los entes que lo salvaron vieron que su decisión había sido acertada y, entre susurros, le bautizaron como Valujna “El-Viento-y-la-Furia”. Elevado a la espiritualidad deífica, desde ese instante comenzó a velar por la protección y la conservación de las tierras salvajes. Se dice que el tapiz celestial por el que se mueve Kaeduin, las estrellas y el resto de cuerpos celestiales es el lomo de Valujna.

El Aullido del Cielo, la Sombra del Bosque, el Viento y la Furia

- **Ideograma:** Cabeza de lobo negra sobre fondo verdoso.
- **Religión:** Pequeños santuarios y boca a boca entre humanoides; pilar de la civilización entre los elfos agrestes.
- **Devotos:** Elfos agrestes, salvajes, territorios fronterizos.
- **Moralidad:** Naturaleza.

Adoración

Si bien los orígenes de Valujna claman que una criatura mortal fue bendecida con poderes divinos por seres de la naturaleza, sus devotos no buscan una elevación espiritual de similar índole si no la protección que el fiero lobo de los vientos ofreció a las tierras salvajes en el inicio. Es adorado por aquellos que viven alejados de la vida en las metrópolis y quedan a merced de los caprichos de las cosechas. Al igual que Lenseng, la religión en torno a Valujna se limita a pequeños santuarios tallados en árboles o a discretos altares en claros boscosos.

No obstante, para los elfos agrestes la devoción a Valujna es mucho más importante que la que sienten otros humanoides. En el interior de sus ciudades silvanas han levantado monumentales templos con la efigie del Aullido del Cielo y viven según los preceptos que los sacerdotes dictan. El credo de Valujna es sencillo: las tierras salvajes han de ser protegidas y respetadas; los que las amenacen o destruyan han de ser juzgados y eliminados. Ciertos fanáticos llegan a creer que la civilización y el progreso son sólo tretas que amenazan el bienestar de lo salvaje y primigenio.

Cuando el clima se desata y huracanes, tornados y ráfagas de viento asolan ciudades, se cree que Valujna ha liberado su rabia y no parará hasta consumir a todos los que pusieron

en peligro la naturaleza. Durante esos momentos, se suelen realizar sacrificios animales – sobre todo de presas de caza– para saciar el hambre del espíritu.

Avatar

Aquellos profanos que vean a Valujna como otra creencia más de los indomables salvajes desconocen que puede tomar innumerables formas. Se cree que la capacidad de viajar a través de los cielos no fue el único don que el lobo desarrolló a partir de la bendición de los espíritus, si no que aprendió a adoptar el cuerpo de cualquier animal salvaje e incluso de cualquier humano. A pesar de todo y gracias a su leyenda, se asocia a Valujna con un imponente lobo blanco de ojos estrellados.

Cuando ha tenido que liberar su furia sobre emplazamientos de mortales, ha preferido presentarse como un terrible viento huracanado que arrancaba hasta las casas de los cimientos.

Xelastris

Leyenda

Cuentan los cánticos monásticos que los cielos no siempre gozaron de la gama de colores del firmamento, si no que la oscuridad cubría la tierra con impunidad hasta que el Primer Amanecer desató una oleada de luz divina que cegó a las criaturas sombrías y marcó la llegada de Kaeduin al universo. La repentina presencia del Gran Sol permitió que los bosques crecieran, que los mares brillasen y que todos los habitantes de Ylat estuviesen a salvo de la oscuridad. Pero los abyectos esbirros de la maldad aprovechaban los momentos en los que la luz había dado paso a la noche para intentar recuperar lo que se les había arrebatado. Consternados por la indefensión que sufrían en la ausencia de la luz, los antiguos seguidores de Kaeduin rezaron durante cientos de días, cada mañana, para que la bondad luminosa también les protegiese al caer la noche.

Las súplicas alcanzaron las llamas del Gran Sol, que oscilaron de ternura al sentir el sufrimiento de sus fieles y se extendieron hasta rodear el cielo de Ylat. Como respuesta a su devoción, el Dragón de los Días surgió del fuego celestial para montar guardia cada vez que su Padre se alejase de las tierras.

El Hijo de Kaeduin, la Luz del Amanecer, el Dragón de los Días

- **Ideograma:** Cabeza de dragón con seis alas extendidas, tres a cada lado.
- **Religión:** Clerical y extendida por la mayoría de núcleos de población civilizados
- **Devotos:** humanos y draconarios
- **Moralidad:** Bondad a través de la justicia.

Adoración

La existencia de Xelastris se conoce desde que los primeros caminantes viajaron a través de los cenagales hasta Esseria o Taiuhn. Su presencia majestuosa y el vigor de sus milagros le han dado una notoriedad y una fama bondadosa que ha favorecido la aparición de cultos en su nombre. A pesar de que eruditos y sabios no han llegado a discernir los verdaderos motivos de Xelastris para proteger a las razas civilizadas, lo cierto es que sus escasas apariciones se han limitado a inclinar la balanza en pos de las fuerzas del bien u ofrecer inspiración para profetas y oráculos en busca de la iluminación.

Estos actos de abnegación han propiciado que la iglesia de Xelastris sea la religión más extendida a lo largo de Esseria y la favorita de los gobernantes. El dogma de los seguidores del Hijo de Kaeduin promueve el cuidado de los débiles, la lucha contra los pecados del mal y la protección de la luz. Sin embargo, entre las filas clericales de su fe hay innumerables presbíteros que dejan de lado los preceptos de su iglesia y prefieren otros votos más dorados y preciosos. La corrupción de la iglesia xelastrina está tan extendida que los pocos grupos que luchan contra ella estén limitados a organizaciones consideradas apóstatas. A pesar de todo, el pobre que busque auxilio en un fiel a la Luz del Amanecer encontrará la ayuda que necesite.

Es muy fácil encontrar devotos que dicen servir a Xelastris, pues los preceptos del Dragón de los Días son tan sencillos que cualquiera con medio seso podría seguirlos sin incumplir

ninguno. Después de todo, una entidad espiritual que simboliza la luz sólo ansía que la paz y la prosperidad se extiendan a lo largo de Ylat.

Avatar

A pesar de tener innumerables fieles que afirman haber visto de un modo u otro a la forma física del Hijo de Kaeduin, hay varias versiones que se contradicen unas a otras. Unos claman que es una enorme esfera fulgurante de la cual surgen seis alas de dragón, tres a cada lado y que el simple hecho de mirarla dejaría ciego a un hereje. Otros afirman que el cuerpo espiritual de Xelastris se asemeja a un dragón erguido sobre sus dos patas traseras y que puede caminar y hablar como si fuese un humanoide más, aunque su altura supere los ocho metros.

Y hay más grupos de devotos que le dan otras formas más monstruosas o humanas, según la localización del culto. Aunque todas las representaciones de Xelastris coinciden en una cosa: la luz cegadora que irradia de su cuerpo y las seis alas dracónicas que emergen de su espalda.

Se teoriza que Xelastris adopta una forma u otra según las necesidades que tenga para influir en el destino de los mortales y eso es lo que provoca tanta discordia. Para él, lo que importa es el bienestar de su protectorado, Ylat, y no la forma en la que se le adora.

Ylathia

Leyenda

Es sabido que, en las eras precedentes a los orígenes primitivos de la civilización, antes de que la humanidad surgiese de la mezcla de carne y maná, los moradores antiguos de las tierras eran salvajes e instintivos, y adoraban a espíritus crueles y monstruosos, producto de las inclementes lluvias ardientes o de terremotos que devastaban regiones enteras. Se dice que Ylathia emergió de un lago magmático y humeante para llevar ante las indómitas tribus el raciocinio, el comercio y la ilustración, con el único fin de moldear la crepitante tierra a su voluntad.

La actuación cuasi deífica de esta poderosa entidad forjó las primeras civilizaciones humanas, que aprovecharon los conocimientos que el espíritu les otorgó para crear la arquitectura, el negocio del trueque y la agricultura. Ylathia concedió un don a los mortales para que pudiesen desarrollarse como una gran raza, y cosechar con el tiempo los rezos y la adoración que le profesaban.

Muy pocos se cuestionan los motivos por los cuales Ylathia, la Precursora, decidió escoger una tribu primitiva y transformarla con sus dones en los seres humanos de hoy en día. Ciertos creyentes afirman que la Diosa de la Moneda es una manifestación vestigial del primer ser humano y que la soledad que sentía le llevó a crear más como ella para poder sentirse completa. Otros cuentos narran como fue la primera humana sobre la tierra, y tuvo que viajar a través de un mundo hostil e indómito para levantar lo que sería la primera ciudad.

La Precursora, Diosa de la Moneda, la Lanza de la Justicia

- **Ideograma:** Círculo dorado con una torre plateada en el centro.
- **Religión:** Eclesiástica y magnánima. Muy focalizada.
- **Devotos:** Humanos y razas que compartan un pasado común, como los gybraníes.
- **Moralidad:** Conservación del status quo.

Adoración

Desde que la humanidad dejó atrás su condición tribal, la presencia de Ylathia se hizo necesaria para responder a ciertas inquietudes que los mortales se hacían. Lo que comenzó siendo un rito de iniciación a la madurez acabó transformándose en una costumbre religiosa en las primeras ciudades humanas, y esto dio lugar a la Gran Iglesia de Ylathia. No es extraño que el espíritu deífico adorado por la especie más abundante en el planeta tome parte de su nombre del mismo, pues se suele creer que fue la Precursora quien bautizó a Ylat como si la tierra hubiese sido de su creación.

Toda comunidad civilizada posee, al menos, un edificio para profesar la adoración a la Precursora. Sus ritos se llevan a cabo una vez a la semana, tras los días de labor, y el creyente común no tiene por qué dejar de lado otras celebraciones si busca la ayuda de otros espíritus deíficos. Es fácil agradar a la Diosa de la Moneda: incluso una rápida transacción de oro es suficiente para mantener sus bendiciones.

Ylathia no busca el bien, si no la conservación de la civilización y la conquista sobre las tierras salvajes; esto lleva a aquellos con muy pocos escrúpulos a escudarse en estos preceptos

cuando masacran a comunidades enteras para usurparles las tierras. El concepto de la justicia de sus creyentes se limita a cumplir las leyes establecidas: el orden es requerido para considerar que una comunidad es civilizada. Por lo tanto, respetar las leyes es respetar su credo. Ylathia es conocida como la Lanza de la Justicia entre letrados, jueces y miembros de la guardia.

Avatar

Al ser un espíritu que se inmiscuye en los asuntos de sus fieles a menudo, la forma con la que se presenta ante ellos está muy clara. Aparece tras una explosión de llamas y azufre, que suele escoger como objetivo un edificio viejo y sin uso de la ciudad, adoptando la forma de una mujer adulta, con cabellos largos y dorados, y carente de rostro, vestida con una túnica blanca y opaca. Cuando habla, evoca un coro de mil voces, todas ellas de distintas épocas y acentos.

Una vez que cumple su cometido para con sus fieles, desaparece en una nube de humo azulado. Solicitar su presencia suele requerir grandes cantidades de oro y riquezas, que son consumidas una vez la Precursora ha cumplido con la petición.

Yuseth

Leyenda

En las profundidades de la más antigua biblioteca de Al-Ujib se encuentra un polvoriento y mohoso tomo en el que se relata, con terrorífica precisión, como los primeros ujibos fueron liberados del terrible yugo que ejercían los monstruosos ogros sobre ellos. Dirigidos por un misterioso profeta a través de las dunas del Desierto de Nunemanda, los esclavos supervivientes decidieron asentarse junto al océano, en una agradable bahía de playas cristalinas y levantar allí una ciudad-fortaleza que les protegiese de la cólera de sus captosres.

Pero el lugar que eligieron como su nuevo santuario ocultaba, en el lecho marino, la prisión de una malévola bestia primitiva. Cuando las legiones de mercenarios goblinoides, dirigidos por sus amos ogros, alcanzaron los muros de la ciudad, la criatura que moraba en el fondo de la bahía surgió atraída por el olor de la guerra y de la muerte. El profeta, que guió a sus iguales a través de las ardientes arenas del desierto en la descarnada tierra de Guroalt, se plantó ante el ignominioso horror marino y lo sometió sólo con el poderío de sus palabras. El ejército ogro huyó aterrorizado cuando los ujibos pusieron de su parte a la atrocidad primigenia. Con la ciudad a salvo, el profeta y el monstruo se sumergieron en el mar para no volver jamás. Los que sobrevivieron al asedio juraban que los susurros del salvador recorrieron los muros de la ciudad para anunciar que permanecería vigilante por el resto de la eternidad.

Otras versiones de la historia cuentan que el profeta hizo un pacto con la bestia y los dos se unieron en un único ser mezcla de mortal y aberración, pero estos escritos son desacreditados por los practicantes de la fe. Aunque, entre los más fieles, se suele asumir la verdad.

Custodio de la Ciudad Dorada, Califa de los Abismos Marinos, el Cuerpo del Horror

- **Ideograma:** Semicírculo sobre triángulo dorado. Ciertas sectas heréticas añaden detalles de criaturas marinas, como una concha en espiral o un tentáculo.
- **Religión:** Uno de los pilares en Al-Ujib; dispersa en otras regiones.
- **Devotos:** Ciudadanos de Al-Ujib
- **Moralidad:** Orden a través de la doctrina y la civilización.

Adoración

Desde su nacimiento, los ujibos son instruidos en el respeto y en el seguimiento de las doctrinas que aparecieron en la espuma marina tras la marcha del profeta. Estos mandamientos, grabados en tres tablillas de piedra, exigen a sus fieles que extiendan la sabiduría de Yuseth allá dónde no lo conozcan, que trabajen con sus iguales para hacer grande Al-Ujib y que le honren tanto en el amanecer como en el crepúsculo. Todo ciudadano ha de cumplir con los preceptos del Custodio de la Ciudad Dorada para enaltecer el acto de sacrificio que el gran profeta hizo para su pueblo y así mantener el aura de protección divina que rodea a la región ujiba. El sacerdocio de los fieles de Yuseth busca asegurar el status quo otorgado por la abnegación de su salvador para poner fin a la persecución de sus seguidores.

Aunque no todos los fieles de Yuseth se mantienen férreos a las enseñanzas que surgieron entre espuma marina. Ciertos cultores reconocen la descripción del monstruo del lecho oceánico como un ser maléfico, exigente de sacrificios mortales y baños de sangre. Estos herejes interpretan la leyenda como si el profeta se hubiese inmolado para controlar, de manera temporal, a la bestia y usar su terrorífico poder en beneficio de la humanidad. Las sectas que se forman en torno a la adoración maligna de Yuseth le dan el título del Califa de las Profundidades Marinas, y son condenados por los simpatizantes de la fe original sin descanso; estos grupos heréticos ansían el regreso del demonio para que juzgue a los infames que han usado su sufrimiento en beneficio propio.

Avatar

Si bien destacan dos cismas muy diferenciados entre sí producto de la misma creencia, Yuseth no ha hecho acto de presencia ante ningún mortal desde la edad antigua.

El horrendo ser que emergió del mar era un híbrido colosal entre un amonite y un pulpo, de piel pálida y turquesa, y armado con cientos de tentáculos de los que surgían púas afiladas. En el centro de su cabeza se encontraba una boca terrible llena de pequeños y puntiagudos dientes. Carecía de ojos, y se movía a toda velocidad en el agua. La sola presencia de esta abyecta monstruosidad bastó para que los mercenarios de Azarov se batiesen en retirada.

Z'Thur

Leyenda

Los murmullos claman que la esencia de los seres vivos se consumía cuando un sortilegio era tejido en la realidad, pero tras un misterioso cataclismo que partió la realidad en varios pedazos, uno de ellos quedó impregnado de la cinérea presencia de la muerte. Desde entonces, cada vez que una vida llega a su fin, su ánima, su esencia espiritual, es atraída por dicho fragmento oscuro hasta que atraviesa la frontera metafísica que separa el Erial del reino de la piel y queda bajo el dominio del Gerifalte de la Ceniza.

Muchas corrientes de pensamiento religioso idealizan que, tras la muerte, uno se ha de enfrentar a distintas tribulaciones espirituales en las que se hace escrutinio de los actos cometidos en vida, y según el juicio de entidades superiores, el ánima cae en desgracia en un tormento eterno o se le es concedido el acceso a una tierra de paraíso, que se mantendrá radiante y bella hasta el fin de los tiempos. Otros teorizan que lo que hay al otro lado del velo es una oscuridad inagotable, adornada con recuerdos dolorosos y agonías indescriptibles, que consume incansablemente el ego hasta transformarlo en energía material que, una vez procesada, regresa de vuelta al Mundo de la carne para dar lugar a otra vida. El origen de la entidad conocida como Z'Thur data de los primeros rituales para burlar la muerte, cuando poderosos hechiceros primitivos arrebataban la energía vital de seres inferiores para alimentar sus conjuros e irrumpían en realidades al otro lado con el único fin de devolver de vuelta los espíritus de los fallecidos. Dichas prácticas enfurecieron a las fuerzas primordiales, y con los remanentes grises de tales visitas prohibidas, la consciencia de Z'Thur tomó forma; con ello, el dominio que tenían los mortales sobre la vida y la muerte palideció, tornándose ciertas situaciones, heridas y desgracias más complicadas.

Sin embargo, la actuación de la Bruma Perpetua no finalizó en la definición –y protección– del linde entre la vida y la muerte, su manipulación mediante rasgaduras en la Urdimbre y la vigilancia de aquellos que arribaban al Erial. Como entidad poderosa producto de las acciones mortales, sus actos empezaron a acumular seguidores y en unas décadas fue considerado el Sanador Sombrío, una figura metafórica que representaba el equilibrio entre el bienestar de la salud y las enfermedades, convirtiéndose en una suerte de ejecutor y protector por igual. Las cualidades divinas de las que hacía gala Z'Thur le dieron un papel importante en todas las culturas mortales, adoptando diversos nombres o representaciones según las vivencias de sus adoradores.

El Gerifalte de la Ceniza, la Bruma Perpetua, el Sanador Sombrío

- **Ideograma:** Mota de ceniza gris sobre campo negro y blanco.
- **Religión:** Dispersa y/o sectaria.
- **Devotos:** Individuos siniestros y obsesionados con el concepto de equilibrio.
- **Moralidad:** Neutral; el equilibrio ha de prevalecer por encima de conceptos pueriles como el bien o el mal.

Adoración

El Gerifalte de la Ceniza permanece ignorante de los cultos que se forman alrededor de su propia existencia, pues fue creado para poner un orden sobre actos caóticos y

descontrolados, y desde su concepción se ha mantenido aislado en sus tierras sombrías sin prestar más atención de la debida a los asuntos de los mortales.

Por otra parte, aquellos que idolatran la existencia de Z'Thur y su tarea para con la realidad intentan llamar la atención de dicho espíritu ideando ritos, celebraciones y sacrificios, sin ningún éxito palpable. Aun así, tales fanáticos llevan su adoración al extremo, escribiendo tomos con conjuras impronunciables y esparciendo leyendas siniestras sobre los deseos y planes de la Bruma Perpetua.

Avatar

Su forma jamás ha podido ser recordada por los mortales que la han presenciado, pues se cree que va más allá de la propia percepción humana recordar una figura tan aberrante y espeluznante. Pero como ocurre con los preceptos y adoraciones, Z'Thur ha acumulado una ingente cantidad de representaciones paganas en forma de estatuillas o dibujos, dándole la forma de un humanoide encapuchado, oculto tras una capa gris que oscurece sus facciones. Otros artistas dejaron volar su imaginación, otorgándole un cuerpo serpentino, más semejante a un gusano enorme y pálido, que reptaba hambriento por campos cinéreos en busca de almas corruptas.