# Os Deuses

## *Azion (ele)*

Azion o Deus do Trovão, é uma divindade profundamente adorada. Com seu corpo torneado, cabelo ondulante vermelho-pálido até a cintura e olhos da cor de chamas roxas. Ele é baixo e muito musculoso, e tende à uma feição cansada. Ele geralmente usa roupas de camponês tingidas em um azul escuro ou laranja queimado.

Ele é associado com medo, meia-noite e intoxicantes. Ele é frequentemente adorado pelos camponeses. Seus seguidores numerosos são distinguíveis por suas joias de contas azuis e laranja. Há um grande número de oferendas a ele em pequenos vilarejos.

Há muitos mitos a respeito de sua relação luxuriosa com Naros. Ele é o irmão de Sin e filho de L’zanes. Ele é conhecido por ajudar mortais aleatoriamente.

Sua arma sagrada é o chicote

## *Celandine (ela)*

Celandine é uma deusa profundamente adorada e temida. Dor, honra e lutas são importantes aspectos associados com esta divindade. O povo tende a vê-la como apaixonada e ordeira.

Frequentemente retratada como uma pantera humanoide, Celandine é geralmente adorada através de cânticos e expiação.

Há muitos lugares para aqueles que requerem a sabedoria de Celandine, mas santuários naturais e altares pequenos são bons locais para encontrar outros seguidores, assim como campos de Celandine Vermelha, a flor que leva seu nome e diz-se crescer em campos de batalha banhados de sangue.

Devotos dela são minoria e tendem a ser adultos camponeses ou soldados, mas todos são bem-vindos à buscar a ajuda dela. As vezes sendo abençoados mesmo sem cumprir as expiações e cânticos corretos.

Celandine não tem amantes. Claro que isso não muda nada quanto ao auxílio que ela pode prover, mas sem aliados para apoiá-los até deuses podem tropeçar.

Sua arma sagrada é a lança

## *Dedros (elu)*

Dedros é uma divindade altamente respeitade entre os anões. Tradição, arte, arquitetura e montanhas são elementos associados com elu, sua personalidade é descrita como calma e conciliadora.

Comumente retratade como uma figura humanoide metálica com cabelos de pedras preciosas, elu é frequentemente adorade através de concursos de artesanato e testes de habilidade manual.

Há templos construidos para elu no topo da maioria das montanhas, sejam eles opulentos ou simples altares. Adoradores são numerosos entre os artesãos e construtores, mas todos são bem-vindos a participar da adoração independentemente do nível de habilidade.

Dedros tem uma relação aberta com Kyborh. Elu não costuma buscar amantes mortais, mas há relatos de alguns no passado, principalmente entre os anões e os genasi. Elu é conhecide por abençoar artesões desafortunados.

Sua arma sagrada é o Martelo de Guerra

## *Faelloc (ela)*

Faelloc, a Deusa do Tempo e Inverno, de aparência normal, com pele clara, cabelos ruivos até a cintura e olhos cinzas. Ela é baixa e rechonchuda, e aparenta uma certa insanidade. Ela costuma usar armadura vermelha ou verde-marrom.

Ela é associada com túmulos. Ela é frequentemente adorada por idosos. Seus poucos, mas dedicados adoradores podem ser distinguidos por suas tatuagens. A maioria de seus altares são erguidos em pontes, simbolizando a travessia do tempo e da vida para a morte.

Há muitos mitos sobre sua amizade com certos mortais. Ela é prima de Teancri e Vansol. Ela é ocasionalmente conhecida por enganar grandes guerreiros mortais.

Sua arma sagrada é a foice

## *Kyborh (elu)*

Kyborh é uma divindade vastamente confiada e grandemente honrada. Charadas, existência, instrumentos musicais e ar são os três principais elementos com os quais lida, o povo tende a ver-lhe como contemplativo e invejoso.

Frequentemente retratado como uma grande aranha. Kyborh é adorado através de sacrifícios e cânticos.

Alguns poucos lugares existem para quem busca as bênçãos de Kyborh, mas pode-se achar outros adoradores nos grandes salões de oração ou em pequenos templos.

Adoradores são numerosos e costumam ser peregrinos e servos, mas a ninguém é negada a glória desta divindade. Mas certifique-se de que os sacrifícios e cânticos certos sejam seguidos.

Kyborh teve inúmeros amantes, mas o principal é Dedros. Isto só amplia o auxílio que Kyborh pode prover, mas seus amantes também podem tornar-se rivais.

Sua arma sagrada é a rede

## *L’zanes (ela)*

L’zanes é uma deusa altamente adorada e confiada. Pensamentos, chuva e animais são elementos cruciais associados com ela, e sua personalidade é frequentemente descrevida como abrasiva e dominadora;

Comumente retratada como uma esfinge branca com asas roxas, L’zanes é geralmente adorada através de esmolas e sacrifícios.

Há diversos locais para aqueles desejosos do poder de L’zanes, mas pagodas e altares são uma boa forma de mostrar devoção. Adoradores são numerosos e tendem a ser apenas lutadores e professores, outros não sendo bem-vindos à fé da deusa, mesmo se as esmolas e sacrifícios forem seguidos.

L’zanes toma muitos amantes, mas a principal é Teancri, com a qual teve Sin. Ela é conhecida por pregar peças em mortais arrogantes.

Sua arma sagrada é a adaga

## *Naros (ele/ela)*

Naros é um deus muito adorado e glorificado. Linguagem, viagem e cultura são elementos vitais associados com essa divindade. O povo tende a vê-lo como objetivo e irritável.

Frequentemente retratado como um touro ou vaca humanoide de grande porte com olhos verdes. Naros é adorado através de compromissos e expiações.

Não há um lugar preferido para aqueles buscando a ajuda de Naros, mas símbolos e altares a ela são parte do dia-a-dia agora.

Adoradores são muitos e tendem a vir na forma de viajantes e poetas e estes parecem ser os únicos ajudados por esta divindade. Mas certifique-se de que os compromissos sejam seguidos para evitar má sorte.

Naros tem uma relação complicada com Azion. Isto não impede em nada as bençãos que ela concede, nem a torna vulnerável à outros deuses uma vez que nunca fica muito tempo em um só local.

Sua arma sagrada é o machado

## *Ondir (ele)*

Ondir, é um deus temido e respeitado. Elementos associados a ele são o mar, viagens e fúria. Ele é um tritão de pele azul e barbatanas douradas longas e cabelos brancos como espuma. Sua personalidade é agitada e intensa.

Ele é geralmente adorado com sacrifícios e banquetes.

Há templos em sua honra em todos os portos, nas áreas de mar mais revolto ainda podem existir múltiplos templos. Adoradores são numerosos entre os marinheiros e pescadores, mas todos que fazem viagens marítimas prestam antes seus respeitos.

Ondir tem numerosos amantes, diz-se que quando um navio afunda misteriosamente a causa é algum mortal que chamou a atenção do deus sendo convidado para um banquete com ele.

Sua arma sagrada é o tridente

## *Resplandecência (ela)*

Resplandecência, é uma divindade misteriosa e esotérica. Elementos associados a ela são pedras preciosas, luz, movimento e consequências. Sua forma física é a de uma joia com infinitas facetas repetindo-se em fractais, mas ela é comummente retratada como um icosaedro luminoso. Sua personalidade é distante e serena.

Ela é adorada principalmente pelos povos que retornaram do subscuro. Templos em sua honra são muito intrincados e grandiosos com suas paredes de vidro, mas medalhões também são distribuídos para louvor individual. Ela é adorada através de meditação e dança.

Sua arma sagrada é a rapieira

## *Sin (ela)*

Sin, a Deusa do Vento e Trevas, é incrivelmente bela, com pele bronzeada, cabelo curto flamejante e olhos de jade. De corpo farto e estatura mediana, com uma expressão distante. Ela geralmente usa roupas de camponês tingidas de verde escuro ou azul-negro.

Ela é associada com profecia. Ela é adorada por camponêses. Seus numerosos seguidores são distinguíveis pelos amuletos que carregam consigo. Há estátuas dela em encruzilhadas.

Muitos mitos envolvem suas aventuras com Vansol. Ela é a filha de L’zanes e Teancri. Ela é conhecida por aparecer para mortais buscando vingança.

Sua arma sagrada é a zarabatana

## *Teancri (ela)*

Teancri, a Deusa do Sono e Névoa, é avassaladoramente linda, de pele clara, cabelo curto flamejante e olhos azul-mar. Ela é alta e musculosa, e geralmente tem uma expressão cautelosa. Ela costuma usar roupas leves tingidas de vermelho-violeta.

Ela é associada com dinheiro. Ela é frequentemente adorada pelos mercadores e ricos. Seus seguidores fanáticos podem ser distinguidos pelas suas jóias. Há muitos retratos dela perto de rios.

Diversos mitos envolvem sua relação feliz com L’zanes. Ela é a mãe de Sin, prima de Faelloc e Vansol. Ela é conhecida por atrapalhar guerreiros mortais.

Sua arma sagrada é a alabarda

## *Thanagolth (ele)*

Thanagolth, o Deus da Magia, Sangue e Mortos Vivos, é incrivelmente velho, restando apenas seu esqueleto decorado com safiras e rubis e seu longo cabelo grisalho. Ele é grande e tem uma personalidade forte. Ele costuma usar robes azul-violeta e uma coroa de prata.

Ele é associado com necromantes, estrelas cadentes e magos. Ele é frequentemente adorado por Orcs e Gigantes. Seus seguidores podem ser distinguidos pelas suas joias de prata no formato de estrelas. Há retratos dele em academias de magia e cemitérios.

Diversos mitos envolvem sua rivalidade com Faelloc e sua relação escandalosa com Vansol. Ele é conhecido por ajudar mortais miseráveis em busca de poder.

Sua arma sagrada é a cimitarra

## *Vansol (ele)*

Vansol, o Deus de Banquetes, Rios e Astrologia, é muito belo, com pele pálida, cabelos dourados até a cintura e olhos da cor de ferrugem. Ele é muito alto e de ombros largos, e geralmente de aparência traquina. Ele costuma vestir uma armadura bege.

Ele é associado com amor e contenda. Ele é frequentemente adorado por mercadores e agricultores. Seus seguidores quase fanáticos podem ser distinguidos por suas preces diárias ao meio-dia. Há um grande número de templos a ele, em quase todo vilarejo.

Há muitos mitos sobre sua relação escandalosa com Thanagolth. Ele é primo de Faelloc. Ele notadamente auxilia mortais em busca de redenção.

Sua arma sagrada é a funda

## *Xybus (elu/ele)*

Xybus é uma divindade bastante temida e admirada. Destino, profecia, música, ar e surpresas são os principais elementos com os quais lida, o povo tende a ver-lhe como direto e dominante.

Frequentemente retratado como um Aarakocra papagaio de grande porte. Xybus é frequentemente adorade em canções e promessas.

Há poucos lugares principais para quem busca sua sabedoria, mas pagodas e símbolos em pendentes são uma boa iniciação à fé.

Adoradores são numerosos e tendem a vir tanto da nobreza quanto dos camponeses, quando em apuros muitos buscam a orientação desta divindade. Mas apenas recebem-na os que aderem às canções e cumprem as promessas.

Xybus não tem uso para amantes, luxúria pode as vezes nutrir o poder dado por Xybus, mas amor é uma distração.

Sua arma sagrada é o arco longo

## *Zathor (ele)*

Zathor é um deus respeitado e honrado. Terra, estações, agricultura e trabalho manual são elementos associados com ele. Ele tende a ser descrito como calmo e introspectivo.

Sua aparência é a de um homem alto de cabelo escuro longo, com olhos dourados. Ele frequentemente é descrito usando vestes pretas e douradas. Ele é adorado com oferendas e festivais.

Em locais que observam sua fé ele é adorado em praças públicas no centro da cidade, os festivais em honra à mudança das estações são observados sempre por seus fiéis.

Zathor toma amantes mortais com alguma frequência, preferindo homens sofisticados capazes em combate.

Sua arma sagrada é a lança

# Os Dragões

Os dragões cromáticos que restaram após o apocalipse e aceitaram fazer pactos com os mortais em troca de poder. Foram também agraciados com poder por seus bruxos.

Eles tornaram-se uma nova classe de dragões, dragões elementais.

Alguns tornaram-se amigos dos novos deuses, outros tornaram-se seus inimigos após ver criaturas mortais ultrapassá-los em questão de poder.

Modelo de Dragão Primordial

Apenas os dragões listados abaixo possuem o modelo e apenas através de um milagre são criados dragões deste tipo. Apenas um dragão ancião pode se tornar um elemental.

***Tipo***. O tipo do Dragão Primordial muda de dragão para elemental e ele não precisa mais respirar, comer, beber ou dormir.

***Imunidade a Condição***. O Dragão Primordial não pode ser amedrontado, enfeitiçado, envenenado ou paralisado. Ele também não sofre de exaustão ou fica inconsciente.

***Resistência à Magia***. O Dragão Primordial possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Vulnerabilidade a Dano***. O Dragão Primordial possui uma vulnerabilidade à dano de acordo com seu elemento:

Anemo: Elétrico

Cryo: Fogo

Dendro: Necrótico

Electro: Frio

Geo: Trovejante

Hydro: Elétrico

Pyro: Ácido

**Composição Elemental.** O Dragão Primordial possui uma imunidade à dano de acordo com seu elemento. Adicionalmente, os ataques do Dragão Primordial são considerados mágicos e qualquer dano de energia causado por eles é convertido ao mesmo da sua resistência:

Anemo: Trovejante

Cryo: Frio

Dendro: Veneno

Electro: Elétrico

Geo: Concussivo

Hydro: Ácido

Pyro: Fogo

**Reações Lendárias**. O Dragão Primordial possui uma reação lendária, que ele pode usar como reação à uma criatura sofrer dano em sua presença.

## *Anemo*

### **Gregonto, Campeão do Vazio (elu)**

Gregonto é asdfasdfasddf

###### Reactions

**Vacuum**. A 10 ft radius sphere becomes vacuum for 3 rounds. Creatures in the area or that move through it must make a CON save or take 11 (2d10) cold damage. On a success the creature takes half damage. Creatures can’t speak in the area and take no thunder damage while inside it.

### **Eolruth, A Mente Gentil (elu)**

Eolruth é

###### Reactions

**Confuse**. Eolruth exhales a 60 ft cone of gas. All creatures on the area must succeed on a WIS save or become charmed until they succeed at the end of a subsequent turn. A charmed creature drops all items in their hands and walks as far as their speed allow away from Eolruth, the creature won’t perceive any hazards on their path. A creature that takes damage makes it’s save with advantage.

## *Cryo*

### **Izian, O Escolhido (ele)**

Izian é intersexo.

###### Reactions

### **Frugientoluth, O Magnífico (ele)**

Frugientoluth é extremamente vaidoso

###### Reactions

**Admire**. All creatures within 30 ft must make a CHA save or be charmed until they can succeed at the end of a subsequent turn. A charmed creature must move to within 5 ft of Frugientoluth, becoming stunned once reaching him.

## *Dendro*

### **Vendetrus, A Rainha da Mata (ela)**

Vendetrus é

###### Reactions

Spike Growth. A Line 10 ft wide and 40 ft long sprouts a wall of spikes 15 ft high. The wall is destroyed if it takes any fire damage. Creatures within the area must make a DEX save. On a success the creature takes 3d6 piercing damage and is shoved to an unoccupied space. Creatures who fail their save take an extra 1d6 poison damage and are poisoned for 2 rounds.

### **Igeth, O Sem-voz (ele)**

Igeth é

###### Reactions

**Silence**. All creatures within 50 ft must make a CON save or become deaf and mute, being unable to cast verbal spells. Magic such as dispel magic or lesser restoration can undo this effect.

**Acid**. Igeth exhales a line of acid 50 ft. long and 15 ft. wide. Creatures in the area must make a DEX save or take 5d10 acid damage. On a fail the creature also takes 1d10 acid at the start of their turn and must repeat the save until it succeeds. On a success the creature takes half damage and the effect ends.

## *Electro*

### **Nurilanthoraz, O Trovejante (ele)**

Nurilanthoraz é

###### Reactions

**Thunder**. All creatures within 20 ft. of him must succeed on a STR save or take 20d10 thunder damage and be pushed 20 ft. away. On a success a creature can choose between taking Half damage and being pushed or taking full damage and not being pushed.

### **Upu, A Vitoriosa (ela)**

Upu é

###### Reactions

**Chain Lightning**. Three creatures she can see must make a DEX save. On a success the creature takes 3d10 lightning damage and is no longer affected. On a fail the creature takes 3d10 lightning damage at the start of their turn and for every time they move closer to another creature under this effect. A creature that suffers another type of energy damage is no longer affected.

## *Geo*

### **Galglalen, O Misterioso (elu)**

Galglalen é

###### Reactions

**Mirage**. Creatures in a 20 ft cube must succeed on a INT save or take 2d10 psychic damage and be petrified until the start of their next turn. The area inside the cube becomes an alien landscape while the petrification lasts.

### **Bamaparich, O Grande (ele)**

Bamaparich é intesexo

###### Reactions

**Crush**. All creatures within a 20 ft cube must make a STR save. On a success the creature takes 4d12 bludgeoning damage. On a fail the creature takes 4d12 bludgeoning damage and shrinks one size category as per the Enlarge/Reduce spell.

### **Erlol, O Noturno (elu)**

Erlol é intersexo

###### Reactions

**Soterrate**. A creature Erlol can see must make a DEX save or be shoved into the ground. On a fail the creature is dropped into a pit 20 ft deep, taking falling damage equal to twice the distance between them and the surface at the end of their turn. The creature must succeed on a DC 20 Athletics check to dig 5 ft up. On a success the creature suffers no ill effects.

## *Hydro*

### **Larand, A Veloz (ela)**

Larand é obcecada com velocidade.

###### Reactions

**Overrun**. Larand takes the dash action. All creatures she passes through must make a STR save or be knocked prone and take 8d10 acid damage. On a success the creature takes half damage and isn’t knocked prone.

### **Hakiodael, A Calmaria (ele/ela)**

Hakodiel é gênero-fluido

###### Reactions

**Slow**. A 15 ft radius sphere Hakodiel can see is under the Slow spell’s effect until the start of Hakodiel’s next turn. Creatures moving into the sphere or starting their turn in it must make a WIS save or be affected until the end of Hakodiel’s next turn.

## *Pyro*

### **Immin, A Senhora do Amarelo (ela)**

Immin é calma e calculista, utilizando seu gás nocivo para envenenar e destruir seus inimigos.

###### Reactions

**Sulphur**. Immin exhales a 40 ft cone of noxious gas. All creatures within the cone must make a CON save or become poisoned for 1 minute. The cone explodes into flames at initiative 1, dealing 20d6 damage to any creatures within it.

### **Simulet, O Incendiário (ele)**

Simulet é muito pavio curto e tende à acessos de raiva.

###### Reactions

**Aura of Fire**. Simulet emanates an aura of fire until the beginning of his next turn. At the start of every turn all creatures within 15 ft of him suffer 1d8 fire damage. He is immune to cold and acid while the aura is active.

# Lore

Vansol e Thanagolth são namorados

L’zanes e Teancri são casadas

Azion e Ondir são inimigos e brigam com alguma frequencia

Sin e Azion são meio irmãos

Sin é filha de L’zanes e Teancri

Azion é amante de Naros

Faelloc, Vansol e Teancri são primos. Eram todos Aasimar, mas se diferenciaram após tornarem-se deuses.

Gregonto vive no Mercado de Máscaras, afastando quaisquer ameaças aos Diabos com sua mera presença. Em troca ele recebe um décimo de cada transação feita na ilha.

As ilhas ao redor e sobre Quintessência são tecnicamente infinitas, uma vez que o espaço encolhe na direção do centro, o exterior é de tamanho normal e o centro microscópico.