Heliope A Segunda Era

## O Apocalipse

Os hobgoblins escavando nos arredores de Nauepec encontraram um tunel que os levou até o coração do Tarrasque, de onde eles retiraram a espada que o mantinha petrificado. Libertando assim um monstro apocalíptico sobre o mundo. Ele reinou terror por mêses, destruindo a maior parte do continente de Astarte. Os elfos fugiram para Faéria ou o Subscuro para evitá-lo. Os anões trancaram-se em suas cidades subterrãneas. Os orcs de Zeelen após a rebelião de Thanagolth recobraram muito poder como recompensa por manterem-se leais durante o exílio do Deus, e conjuraram selos necromânticos em seu povo e em seus aliados.

Os humanos, gnomos e elfos do sol não tiveram tanta sorte, pois o tarrasque começou seu ataque em suas terras. Então sobreviveram apenas aqueles que estavam em outros países ou em nermathis.

## The People of Heliope

There are many races living in heliope, such as:

Dwarf

Dwarves, whose main differential from the other races is that they are not born but carved from stone with tools and techniques passed down generation after generation, and as such dwarven culture has accumulated an incredible knowledge of minerals and geology, as the potential sculptors seek out the best rock from which to carve a new dwarf. Some of them prefer to carve their offspring themselves others make it a communal activity of welcoming a new life into the family, and some who pursued other crafts beside stonework choose to commission a sculptor whose ability can better conduct the task. The techniques, enchantments and tools used in the process are the most sacred of dwarven secrets. And to keep them from those who would abuse them many dwarven cities migrated deeper and deeper underground to avoid peering eyes of the surface folk.

It is rumored between dwarves that some smiths have achieved the feat of skill needed to not sculpt a dwarf out of the marble but to cast it from brass and metal. But these are of course rumors as none such dwarves have ever been seen.

Elf

There are many elves in Heliope, all created by Corellon and from the only things in existence in the beginning of the Universe.

The Sun Elves

The Moon Elves

The Star Elves

The Stone Elves

and the Sea elves

==== R A S C U N H O

Os povos de heliope são:

Elfos @

Orcs @

Anões @

Gnomos @

Tieflings @

Aasimares @

Genasi @

Yuan'ti @

Tabaxi =

Aracnides @

Nicter @

Kenku

Slimes @

Halflings @

Humanos @

Gnomos @

Chacais (Khenra) @

Aarakocra

Firbolg @

Goblins @

Kobolds @

Draconatos

Lagartos =

Plantas @

Tortle @

???

==

Apocalipse:

a) Os cavaleiros do reino abrem outro cristal da Rainha de Umbra, mas os vegepgmeus escapam e destroem faéria, forçando as fadas a fugirem em massa para o material.

As fadas se adaptam mal e passam a depender de energia extraplanar para viver.

Elas se tornam os genasi e o povo planta

b) Os cavaleiros do reino tiraram a espada do coração do tarrasque e ele acordou reinando destruição pelo mundo até ser derrotado novamente

o continente superior é destruído pelo tarrasque, que se deita no fundo do mar para dormir criando as duas ilhas e alagando o continente de baixo

Sobrevivem ao tarrasque:

Sereias

fey

elementais

drow -por extensão goblins e tieflings

celestiais

Dragões

## Os Povos da Primeira Era

Humanos

Tabaxi

Aasimar

Tieflings

Changelings

Anões

Orcs

Elfos da Mata

Elfos de Rocha

Elfos da Lua

Elfos do Sol

Gnomos

Halflings

Aarakocra

Kenku

Thri-Kreen

Yuan'ti

Firbolg

Goblinóides

Quem pode ter sobrevivido à devastação causada pelo tarrasque e subsequentemente à inundação após ele voltar ao mar?

Não Humanos= certexza q não, mas talvez evoluiram dnv slá

Não Tabaxi = Definitivamente não, eles moram no deserto.

??? Aasimar Também moram no deserto. N tenho ctz se respiram, porém.

ok Changelings = As montanhas provavelmente n alagaram totalmente

??? Anões = Depende se eles têm comida nas montanhas ou importam.

Ok Orcs = Só os mortos vivos pra ser honesto

Não Elfos da Mata = esquece q a floresta alagou

Sim Elfos de Rocha = O subscuro provavelmente n alagou

??? Elfos da Lua = As montanhas provavelmente n alagaram totalmente

Não Elfos do Sol = A floresta alagou geral e o tarrasque provavelmente começõu por ela

Não Gnomos = vide elfos

Não Halflings = vide gnomos

??? Aarakocra = Depende de quanto tempo durou a enchente

Não Kenku = já era parça

Não Thri-Kreen = Acho q morreram, formiga n se dá com água

Dnv Yuan'ti= Morreram, mas cobras sempre tem

Dnv Lagartos = Amfíbios baybey!!!

??? Firbolg = Talvez tenham sido pra faéria, mas n tenho ctz

Sim Sereias = sao peixes

Sim Goblinóides = fugiram pro subscuro com os elfos de rocha

Sim Tieflings = fugiram pro subscuro tbm

Sim Dragões = super de boas

Sim Peixes = tbm sao peixes

Sim Limos = basicamente nem tavam vivos

Sim Mortos vivos = bem suave

Sim Construtos= A maioria dos contrutos provavelmente é a prova d'agua.

Sim Plantas = Com ctz

Sim Mimicos = mfers são ameba mutante eles aguentam uma água

Criaturas duvidosas e pq voltam ou nn

**Aarakocra**

Outros pássaros evoluem em seres sentientes, menos calopsita mais urubu

**Anões**

Os warforged que eles criaram aprendem a esculpir a rocha e moldá-la em anões. Como resultado warforged são laúdados como heróis e os inventores deles endeusados por salvar a raça toda.

**Firbolg**

Sei lá man, acho q não

Oh yea Criaturas extraplanares

O Povo de Nermathis?

Drows que fugiram pro subscuro

fey

elementais

celestiais

Gith?

Demônios

A galera de Umbra

## O Pós Apocalipse

Os aasimares que acreditavam ser os únicos humanoides restantes no mundo passaram muito tempo vagando pelo fundo do oceano, onde encontraram o Povo do Mar e os Orcs mortos-vivos, que lhes mostraram as ruínas das civilizações destruídas pelo tarrasque. Os aasimares passaram muitos anos em contemplação, tentando decifrar qual o propósito divino que lhes teria permitido sobreviver enquanto todos os outros povos na superfície morreram.

A sociedade aasimar ficou dividida entre as filosofias dos Orcs e do Povo do mar, onde os últimos acreditavam isso ter sido uma punição divina e uma chance para aqueles que não precisam de ar florescer sem a interferência da superfície e sua indústria. Enquanto os primeiros acreditavam que isso era um teste a ser superado, que assim como os incêndios na época da seca essa calamidade pode ser revertida em pastos verdes com os sacrifícios e magia certos.

Eventualmente os aliados dos orcs descobriram a existência ainda de alguns dragões remanescentes e buscaram seu auxílio, os dragões pediram um preço alto, que apenas os aasimares puderam pagar, continuar a linhagem draconica.

## Como o mundo voltou ao normal

1. Ele não voltou, os aasimares desejaram que o mundo fosse refeito.
   1. Os específicos do desejo:
      1. “Desejo que o mundo seja refeito”
      2. “Desejo que a superfície se reerga e nela haja vida”
      3. “Desejo um novo lar para nosso povo”
      4. “Desejo que haja terra e vida novamente”
      5. “Desejo uma terra fértil para que retornem os povos da superfície”

Consequências do desejo:

Um arquipélago foi formado com relevo, mas sem vida

Um pulso de energia positiva varreu a terra acelerando o crescimento de vida de forma absurda

Novas criaturas evoluíram devido à imensa quantidade de energia positiva que se espalhou pelo mundo.

Uma vez que o a terra se estabeleceu como propícia à vida – ao menos 100 anos – portais se abriram para que as pessoas retornassem

## Os Novos Povos da Segunda Era

**Mothfolk**

The mothfolk are a rare species, often thought of as legends among the desert folk, as they tend to have nocturnal life-styles and live in well hidden nests taking care of their pupae.

**Nicter**

The nicter are bat-like people living in the rural mountainside. They have large ears, short fur covering most of their bodies, and wings with clawed fingers on their tips.

**Aracnídeos**

The arachinids are an eclectic folk and very sociable. They live in the crags of Erdamurya mostly in rural communities. Physically, they range from 4 to 7 ft. tall depending on the region they’re from. They have two pairs of segmented eyes, short rough fuzz over their whole bodies, eight limbs which can be used as either arms or legs depending on what they’re doing.

They share their land with other giant arthropods, like giant crabs.

**Slimes**

The slimefolk are a race created through alchemy by the people of the wastes of the west. They serve as the frontline of the conflict between the gnomes and the arachnids.

They consist of an outer layer of slime (which can be a variety of colors and shades) usually in a humanoid shape, surrounding a central core, typically a crystalline skeleton.

**Myconid**

The myconids came from the underdark along with the drow once the portals to the material opened back up. Myconids can range from 4 to 7 ft tall, depending on their cluster’s fungal type. They generally have a thick outer skin or sometimes even a chitinous exoskeleton. Even individuals within a cluster can vary wildly in body type whilst keeping their main characteristics; a fly amanita cluster may have a tall and lanky myconid and many short and stout ones, all with the customary red and white cap.

Myconids are generally a peaceful group, given their ability to expel clouds of spores to daze or stun their opponents, as well as ones who induce telepathic communication. Many are unable to verbally communicate in other languages and as such learn sign language to communicate when telepathic spores would be seen as uncouth.

Myconids reproduce asexually; when a parent dies their corpse sprouts clones of themselves which partially retain the forebearer’s memories. As such myconids are raised by their community more so than an individual parent. The clones reach maturity within a year and may live several centuries. They often engage in romantic or sexual relationships be it with myconids or other races, and those who choose to lead a familial life often choose to adopt children to raise as their own.

Their professions are usually on either very deadly or incredibly mundane, as some wish to bear children by finding a glorious death on the battlefield while others would rather devote their long lives to the pursuit of a craft or a family.

**Inkling**

Inklings are an amphibious squid-like people who first came to the surface during a tsunami on the northern coast of Nau. They are shape shifters who can take the form of a squid or a humanoid form; usually they stand between 3 and 4 ft tall. Their humanoid form is often rounded and childlike in appearance but can easily be distinguished from other small humanoids by their aquatic features such as big eyes with square irises and the tentacles atop their heads which they fashion into varying hairstyles.

Inkling culture is heavily geared towards personal fulfillment and enjoying the most out of life, they believe life is too short to live it according to others’ expectations. Art, music and performance are greatly appreciated among them, seen as an individual pouring their soul out and burning brightly, illuminating others’ lives.

# Os Deuses Novos

## 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 á 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 à 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 pagodes 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 à 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 a 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 entra 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 camponeses. Seus numerosos seguidores são distinguíveis pelos amuletos que carregam consigo. Há estátuas dela em encruzilhadas.

Muitos mitos envolvem suas aventuras com Vanasol. 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 involvem 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 muitos 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 pagodes 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 Planos de Existência

## O Deserto de Cinzas

Com a enchente, a grande maioria da população morreu, e foi subsequentemente em busca das recompensas/castigos divinos à eles devidos no pós vida. O que sobrecarregou o Ossuário de Pharasma.

Ainda pior foi o fato de por séculos não haverem fiéis para manter os poderes dela, enfraquecendo as fronteiras do Ossuário e permitindo que muitos espíritos fugissem.

Esses espiritos vagaram o vacuo interplanar por uma eternidade subjetiva. Até suas almas se dezfazerem em pó. E neste reino de eterno inverno Faelloc senta-se em seu trono de mármore e preside sobre os mortos em intermináveis festivais para aqueles que julga penitentes, dos quais por vezes seus deuses participam e escolhem mortais para levar consigo para os paraísos gêmeos. E para os contumazes Faelloc os lidera em esportes de sangue, cujos perdedores são lançados no Abismo.

## O Abismo

Um foço profundo no mar, criado durante um dos muitos desarranjos entre Azion e Ondir. Inicialmente um lugar hostil à vida e absurdamente profundo. Com o passar do tempo começou a proliferar com monstros que caíam em suas profundezas, estes foram mudados pela magia residual e tornaram-se os corruptores.

Onde são lançadas as almas daqueles derrotados no coliseu de Faelloc, para serem devoradas pelos sanguinolentos demônios.

## Quintessência

No centro da criação jaz um mundo de pura magia e poder, onde suas planícies e montanhas se estendem sem fim. Dividido entre os 7 elementos que formam o mundo material e suas combinações onde estes se chocam uns com os outros.

E no encontro das 7 partes, no centro do mundo jaz a maior cidade que já existiu ou jamais existirá. Amalgama.

Amalgama é a capital de Quintessência, presidida no solo por um concelho de djins anciões e nos céus pelos deuses do alto de suas moradas nos Paraísos Gêmeos.

## Os Paraísos Gêmeos

Acima de Amalgama há um anel de ilhas flutuantes, cada uma habitada por um Deus e moldada à sua preferência. Mesmo Ondir que prefere vagar os mares possui uma praia onde guarda seus maiores tesouros. Diz-se que os mortais escolhidos campeões nos festivais de Faelloc são levados por seus respectivos deuses para desfrutar de sua presença e poder em uma das ilhas.

Embora quando visto de Amalgama, o anel aparente ser não muito maior que a circunferência externa da cidade, cada ilha é um mundo em si próprio, tão grande quanto seu Deus desejar. Seja a oficina de Dedros, onde elu ergue catedrais e pirâmides sem fim para testar os limites da arquitetura e maravilhar seus seguidores; ou o salão de Teancri onde mil salas enchem-se com o perfume de infinitas frangrâncias de incenso e tabaco.

A travessia entre as ilhas é feita nas costas de uma gigantesca criatura chamada B’Dooga, um ser celestial com um longo corpo felpudo e macio, um largo sorriso de dentes humanos gigantes e um par de olhos negros como o Vazio. As B’Doogas circundam as ilhas e voam em rebanhos formando o aro do anel de ilhas.

## Celestia

Aqueles que saem vitoriósos nos jogos de Faelloc são também clamados por um dos deuses, que os levam para Celestia onde estes tem seus corpos refeitos de pura magia para servirem como guardiões e mensageiros divinos, cada Anjo é moldado por um deus e passa a responder à ele, embora todos sejam irmãos e parte das Hordas Celestiais.

Celestia é um plano de treinamento para os soldados das Hordas, mas é também sua morada, então há locais para trabalho, contemplação e relaxamento. Fisicamente é um grandioso e amplo pavilhão de pedra branca cercado por campos de Celandines Vermelhas. Celestia fica sob a supervisão de Celandine, que é responsável pelo treinamento dos Anjos, mas cada horda responde à seu deus criador.

## O Vácuo Entre as Estrelas

Além dos muros de Amalgama, e das planícies que a cercam, jaz um espaço infinito de escuridão e frio, pontuado por estrelas que parecem afastar-se mesmo que estejas viajando diretamente para uma.

Neste espaço que não existe, pontuado pelos cadáveres de monstros terríveis demais para serem lançados ao abismo e as cascas de deuses há muito mortos sentados nas ruínas de seus antigos reinos, vivem ainda criaturas que buscam uma existência livre da influência do divino.

Giths viajam o vácuo em suas galés movidas à vento psíquico, dançando com suas enormes espadas de metais mágicos minerados das escamas de leviatãs mortos, construindo mecânismos incompreensíveis ou travand guerras entre si por recursos abstratos. Podem parecer fúteis para qualquer mortal que tiver o azar de encontrá-los, mas provém um serviço indispensável à criação, eles mantém os monstros nascidos dos terrores do vazio longe do restante dos planos, protegendo – mesmo que involuntáriamente- toda a vida da completa aniquilação.

## O Mercado de Máscaras

A deriva no Vácuo, orbitando Quintessência há uma ilha desgarrada, onde vivem anjos falidos, que tiveram sua magia obliterada em combate ou como punição e foram descartados. Eles sobreviveram, mas tiveram de buscar uma outra fonte de mana para manter os seus corpos feitos de magia.

A chama sem-luz, que queima no centro do Mercado. Ela é alimentada por almas, as quais os diabos comercializam. Todo diabo usa uma máscara para conter e dar forma ao seu corpo formado pela chama.

## O Subscuro

Basicamente, fodaum e cheio de cogumelos. Basicamente hollow knight

O Subscuro é um plano inteiramente subterrâneo, formado de cavernas e ravinas atravessadas por minas e cidadelas subterraneas abandonadas.

Os drow fugiram para o Subscuro durante a enchente, mas retornaram quando tiveram a oportunidade devido à duas razões principais. Primeiro, as práticas religiosas de Resplandecência frequentemente requerem luz solar. E segundo, o Subscuro é infestado de monstros traiçoeiros e perigos naturais que tornavam o sustento de sua sociedade demasiado perigoso.

## Faéria

Faéria costumava ser a casa de muitas criaturas intimamente ligadas à natureza, chamadas fadas. Que eram governadas pela Rainha de Alabastro, e protegidas por Corellon. Mas com o grande influxo de elfos durante a Enchente, a fé de Corellon diminuiu e também seus poderes.

Corellon foi então ferido e morto durante uma de suas costumeiras caçadas contra monstros marinhos. E a Rainha caiu em desespero e niilismo, amaldiçoando seus súditos e o destino por terem permitido isto.

Ela eventualmente foi destronada por L’zanes que transformou faéria em parte de Quintessência e permitiu às fadas permanecerem livres contanto que não desequilibrassem o plano.

## Umbra

Umbra ainda permanece fortemente sob o domínio de Strahd, que foi agraciado com a proteção de Thanagolth após oferecer seu exército de mortos-vivos para a luta entre Thanagolth e Pharasma antes da enchente.

Ele ainda busca um meio de ressuscitar sua consorte a Rainha de Umbra, embora nem mesmo com o auxílio de Thanagolth fora possível. Strahd não quer acreditar que seja ela se recusando a voltar à vida e busca meios cada vez mais desesperados e obscuros de trazê-la de volta.

Umbra é um dos planos finitos. Um vale entre montanhas cercado de uma densa névoa, repleto de monstros e viajantes perdidos. Uma terra de eterna noite, onde o próprio solo emana tristeza e emoções negativas são exacerbadas.

Entrar em Umbra é fácil, mas não se pode sair sem que Strahd parta a névoa, quaisquer tentativas apenas levam à perder-se na névoa e retornar à um ponto em Umbra.