

DEUSES DE ZATARIA



ZATARIA é um continente repleto de mitos, magia e mistério. Sendo assim, vários deuses figuram no imaginário dos povos que nele habitam. Aqui estão elencados os mais conhecidos.

OS DEZ ADMIRÁVEIS

Dentre os deuses de Zataria, Os Dez Admiráveis são os mais conhecidos. Diz-se que em tempos remotos, eles foram responsáveis pela defesa do mundo ante às forças das trevas.

THELODON: O INEFÁVEL

Deus do firmamento e das estrelas.

Na cosmogonia é o responsável pelos alicerces dos céus.

Representado geralmente como um humanoíde velho e de volumosa barba branca, carregando um compasso, com o rosto virado ou meio escondido.

Figura misteriosa, não possui templos e é cultuado esporadicamente em festividades universais, como da passagem do ano.

Não há clérigos que sirvam essa divindade.

KOVARUS: O PERPÉTUO

Deus dos oceanos, das marés, dos rios, da chuva, de toda água que se move, e dos cavalos.

Na cosmogonia, foi o responsável por fazer com que a lua e o sol iniciassem seu movimento.

É representado geralmente como um humanoíde musculoso, de barba volumosa, com uma coroa e um tridente, por vezes montado em um cavalo, ou em um cavalo marinho.

Popular, costuma ser cultuado por pescadores, marinheiros, e seus templos são comuns em cidades costeiras e ilhas.

Seus domínios são Conhecimento, Vida e Natureza.

TRÍMATA: A PERENE

Deusa do tempo, da morte, do inverno, e das fronteiras.

Na cosmogonia, foi responsável por estabelecer os limites entre a terra e os mares.

É representada geralmente como uma mulher usando um véu negro, ou como uma velha também de negro, carregando uma bengala, ou uma ampulheta. Em algumas versões também aparece carregando uma foice.

Trimata é considerada a deusa da "morte boa", que traz o descanso, portanto costumam ser prestados respeitos a ela em funerais, na espe-

rança que o defunto encontre um caminho tranquilo até a próxima vida, e que seu cadáver não venha a ser reanimado. Também é considerada a padroeira das viúvas.

Seus domínios são Conhecimento, Trapaça e Guerra.

BELEREN: O MAGNÂNIMO

Deus da ordem, da justiça e dos muros.

Na cosmogonia, fundou a primeira cidade do mundo e ensinou aos mortais os princípios da civilização.

É representado geralmente como um humanoíde musculoso, de barba volumosa, sentado em um trono, segurando um cetro ou um pergaminho.

Muito popular, costuma ser cultuado por militares, burocratas, juízes e pedreiros. Seus templos são comuns em grandes centros urbanos.

Seus domínios são Conhecimento e Tempetade.

GLALBOR: O INTRÉPIDO

Deus da guerra e da coragem.

Na cosmogonia, foi o responsável por domar as feras antigas, para que essas não atacassem as cidades dos mortais.

É representado geralmente como um humanoíde troncado, sem barba, por vezes em um cavalo, ou biga, ou ainda, num trenó puxado por sete cães, por vezes em pose de ataque, estocando uma lança.

Popular, costuma ser cultuado por soldados, caçadores de recompensa e aventureiros. Seus templos são comuns em cidade fronteiriças e fortificadas, ou em cidades onde se realizam treinamentos militares.

Sues domínios são Guerra e Natureza.

ZARTHAN: O MAGNÍFICO

Deus do sol, da luz e das artes.

Na cosmogonia, foi o responsável pela luz do sol e da lua.

É representado geralmente como um humanoíde jovem e esbelto, carregando uma harpa.

Popular, costuma ser cultuado por artistas, aristocratas e arquitetos.

Seus domínios são Luz e Trapaça.

VÍTRIA: A SUBLIME

Deusa da fertilidade, da alegria e do amor.

Na cosmogonia, foi a responsável por pacificar as forças e espíritos da natureza e permitir o florescimento das primeiras civilizações.

É representada geralmente como uma humânide jovem e bela, por vezes acompanhada de fadas, por vezes cercada de pedras e metais preciosos, pérolas e videiras.

Popular, costuma ser cultuada por agricultores, artistas e aristocratas. Seus templos são geralmente construídos no topo de colinas, e as moças que desejam se casar costumam deixar oferendas durante os festivais primaveris.

Seus domínios são Natureza e Trapaça.

POLÍMETO: O ASTUTO

Deus da engenhosidade.

Subparagraph. The subparagraph format with the paragraph indent is likely going to be more familiar to the reader.

ITEMS AND SPELLS

The module also includes the functions |

|
a
nd |

|
t

Casting Time: o

Range: a

Components: i

Duration: d

in the proper typesetting of items (including magic items and traps) and spells.

FOO'S QUILL

Wondrous item, rare

This quill has 3 charges. While holding it, you can use an action to expend 1 of its charges. The quill leaps from your hand and writes a contract applicable to your situation.

The quill regains 1d3 expended charges daily at dawn.

BEAUTIFUL TYPESETTING

4th-level illusion

Casting Time: 1 action

Range: 5 feet

Components: S, M (ink and parchment, which the spell consumes)

Duration: Until dispelled

You are able to transform a written message of any length into a beautiful scroll. All creatures within range that can see the scroll must make a wisdom saving throw or be charmed by you until the spell ends.

While the creature is charmed by you, they cannot take their eyes off the scroll and cannot

willingly move away from the scroll. Also, the targets can make a wisdom saving throw at the end of each of their turns. On a success, they are no longer charmed.

MAP REGIONS

The map region functions |

1. |

and |

1A. |

provide automatic numbering of areas.

2. VILLAGE OF HOMMLET

This is the village of hommlet.

2A. INN OF THE WELCOME WENCH

Inside the village is the inn of the Welcome Wench.

2B. BLACKSMITH'S FORGE

There's a blacksmith in town, too.

3. FOO'S CASTLE

This is foo's home, a hovel of mud and sticks.

3A. MOAT

This ditch has a board spanning it.

3B. ENTRANCE

A five-foot hole reveals the dirt floor illuminated by a hole in the roof.

CAPÍTULO 1: TEXT BOXES

The module has three environments for setting text apart so that it is drawn to the reader's attention. The `|quotebox|` is used for text that a game master would read aloud.

As you approach this module you get a sense that the blood and tears of many generations went into its making. A warm feeling welcomes you as you type your first words.

AS AN ASIDE

The other two environments are the `|commentbox|` and the `|paperbox|`. The `|commentbox|` is breakable and can safely be used inline in the text.

THIS IS A COMMENT BOX!

A `|commentbox|` is a box for minimal highlighting of text. It lacks the ornamentation of `|paperbox|`, but it can handle being broken over a column.

The `|paperbox|` is not breakable and is best used floated toward a page corner as it is below.

TABLES

The `|dndtable|` colors the even rows and is set to the width of a line by default.

NICE TABLE

Table head	Table head
Some value	Some value
Some value	Some value
Some value	Some value

BEHOLD THE PAPERBOX!

The `|paperbox|` is used as a sidebar. It does not break over columns and is best used with a figure environment to float it to one corner of the page where the surrounding text can then flow around it.

CAPÍTULO 2: MONSTERS AND NPCs

The `|monsterbox|` environment is used to typeset monster and NPC stat blocks. The module supplies many functions to easily typeset the contents of the stat block

MONSTER FOO

Medium metasyntactic variable (goblinoid), neutral evil

Armor Class 9 (12 with *mage armor*)

Hit Points 16 (3d8 + 3)

Speed 30 ft., fly 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 10

Languages Common, Goblin

Challenge 1 (200 XP)

Innate Spellcasting. Foo's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). It can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will: *misty step*

3/day each: *fog cloud*, *rope trick*

1/day: *identify*

Spellcasting. Foo is a 3rd-level spellcaster. Its spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). It has the following sorcerer spells prepared:

Cantrips (at will): *blade ward*, *fire bolt*, *light*, *shocking grasp*

1st level (4 slots): *burning hands*, *mage armor*

2nd level (2 slots): *scorching ray*

ACTIONS

Multiattack. The foo makes two melee attacks.

Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 3 (1d4 + 1) piercing damage.

Flame Tongue Longsword. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) slashing damage plus 7 (2d6) fire damage, or 6 (1d10 + 1) slashing damage plus 7 (2d6) fire damage if used with two hands.

Assassin's Light Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +0 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 4 (1d8) piercing damage, and the target must make a DC 15 Constitution saving throw, taking 24 (7d6) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

CAPÍTULO 3: COLORS

This package provides several global color variables to style `|commentbox|`, `|quotebox|`, `|paperbox|`, and `|dndtable|` environments.

Box Colors

Color	Description
<code> commentboxcolor </code>	<code> commentbox </code> background
<code> paperboxcolor </code>	<code> paperbox </code> background
<code> quoteboxcolor </code>	<code> quotebox </code> background
<code> tablecolor </code>	background of even <code> dndtable </code> rows

They also accept an optional color argument to set the color for a single instance. See Table 3.1 for a list of core book accent colors.

```
\begin{dndtable}[cX][PhbLightCyan]
\textbf{d8} & \textbf{Item} \\
1 & \\
& Small wooden button \\
2 & & Red feather \\
3 & & Human tooth \\
4 & \\
& Vial of green liquid \\
6 & & Tasty biscuit \\
7 & \\
& Broken axe handle \\
8 & \\
& Tarnished silver locket \\
\end{dndtable}
```

Tabela 3.1

COLORS SUPPORTED BY THIS PACKAGE

Color	Description
<code> PhbLightGreen </code>	Light green used in PHB Part 1 (Default)
<code> PhbLightCyan </code>	Light cyan used in PHB Part 2
<code> PhbMauve </code>	Pale purple used in PHB Part 3
<code> PhbTan </code>	Light brown used in PHB appendix
<code> DmgLavender </code>	Pale purple used in DMG Part 1
<code> DmgCoral </code>	Orange-pink used in DMG Part 2
<code> DmgSlateGray </code> (<code> DmgSlateGrey </code>)	Blue-gray used in PHB Part 3
<code> DmgLilac </code>	Purple-gray used in DMG appendix

d8	Item
1	Small wooden button
2	Red feather
3	Human tooth
4	Vial of green liquid
6	Tasty biscuit
7	Broken axe handle
8	Tarnished silver locket

THEMED COLORS

Use `|` `setthemecolor[<color>]` to set `|themecolor|`, `|commentcolor|`, `|paperboxcolor|`, and `|tablecolor|` to a specific color. Calling `|`

`setthemecolor|` without an argument sets those colors to the current `|themecolor|`. In the following example the group limits the change to just a few boxes; after the group finishes, the colors are reverted to what they were before the group started.

```
\begingroup
\setthemecolor[PhbMauve]

\begin{commentbox}{This Comment Is in Mau
This comment is in the the new color.
\end{commentbox}

\begin{paperbox}{This Sidebar Is Also Mau
The sidebar is also using the new theme c
\end{paperbox}
\endgroup
```

THIS COMMENT IS IN MAUVE
This comment is in the the new color.

THIS SIDEBAR IS ALSO MAUVE

The sidebar is also using the new theme color.