

# 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 ADMIRÁVEIS

Dentre os deuses de Zataria, Os 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*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Kovarus:

**Encantador de Cavalos** ♦ Você passa automaticamente em testes de *Lidar com animais* quando o animal em questão for um cavalo ou cavalo-marinho, incluindo testes de montaria em combate.

**Implacável** ♦♦ Você pode atravessar o espaço de uma criatura que esteja atacando corpo-a-corpo. Você nunca pode ser alvo de ataques de oportunidade. Esses efeitos se estendem a

sua montaria se ela for um cavalo ou cavalo-marinho, esteja você montado ou não.

### 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 funeráis, na esperança 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*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Trímata:

**Favor de Trímata** ♦ Você tem vantagem em testes de morte.

**Impassível** ♦♦ Você tem resistência aos tipos de dano *Frio* e *Necrótico*. Uma vez por dia, você pode negar os efeitos de uma feitiço de um nível igual ou menor ao seu nível de personagem dividido por 2, arredondando para baixo.

### 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 *Tempestade*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Beleren:



**Líder Nato** ♦ Você tem vantagem em testes de *Intimidação* e *Persuasão*, e testes de carisma envolvendo liderança em geral.

**Estóico** ♦ Você tem resistência aos tipos de dano *Elétrico* e *Trovejante*. Uma vez por dia, você pode inflamar a moral de seus aliados por 1 minuto (ou 10 rodadas). Durante esse tempo, eles podem adicionar 1d6 a todas as rolagens de acerto, testes, e +2 em todas as rolagens de dano.

## 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, es-tocando 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*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Glalbor:

**Bravura Indômita** ♦ Você tem vantagem em testes de *Lidar com animais*, *Sobrevivência* e testes contra *Intimidação* e efeitos de medo.

**Incansável** ♦ Você ganha um nível adicional de *Ataque Extra*. Seus níveis de *Exaustão* são 12 ao invés de 6. Incremente os efeitos a cada 2 níveis ao invés de a cada nível.

## 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.

Suos domínios são *Luz* e *Trapaça*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Zarthan:

**Glamour** ♦ Você tem vantagem em testes de *Performance*, *Persuasão*, e *Enganação*.

**Estrela da Manhã** ♦ Você é resistente aos tipos de dano *Fogo* e *Radiante*. Todos os seus ataques contam como os tipos de dano *Radiante* e *Mágico*, e causam +1d6 de dano.

## 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 humanoíde 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.

Suos domínios são *Natureza* e *Trapaça*.

### BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Víttria:

**Irresistível** ♦ Você tem vantagem em testes de *Persuasão*, e é imune ao estado *Encantado*. Dobre seu bônus de carisma quando estiver fazendo um teste de carisma contra um indivíduo que possa se sentir atraído por você.

**Senhora dos Espíritos** ♦ Você é imune aos estados: *Encantado*, *Amedrontado*, e *Petrificado*. Você é capaz de enxergar uma criatura mesmo se ela estiver *Invisível*, desde que a linha de visão não esteja obstruída. Três vezes por dia, você pode usar qualquer um dos feitiços do domínio *Natureza*, ou do domínio *Trapaça* de um nível que seja menor ou igual a seu nível de personagem dividido por 2, arredondado para baixo, sem gastar nenhum slot.

## POLÍMETO: O ASTUTO

Deus do conhecimento, da invenção e da escrita.

Na cosmogonia, ele foi o responsável por conceder o dom da escrita aos mortais, bem como o primeiro a lhes transmitir os conhecimentos a respeito de como tirar proveito das forças da natureza.

É representado geralmente como um humanoíde esguio e de baixa estatura, geralmente segurando uma pena em sua mão direita e um pergaminho em sua mão esquerda.

Popular, costuma ser cultuado por ferreiros, construtores e artistas.

Suos domínios são *Conhecimento* e *Trapaça*.



## BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Polímeto:

**Brilhante** ◇ Você tem vantagem em testes de *Arcana*, *História* e *Natureza*.

**Rei Filósofo** ◇ Você tem vantagem em todos os testes de *Inteligência*. Adicione metade seu modificador de *Inteligência*, arredondando para baixo, à sua CA e nas rolagens de acerto e dano dos seus ataques e feitiços, e nas CD de suas feitiços (esse bônus se aplica mesmo se você já adicionaria o bônus normalmente).

## CERÍLIA: A INSONDÁVEL

Deusa da lua, das estações e dos sonhos.

Na cosmogonia, ela quem concedeu aos seres vivos a dádiva do sono, para que pudessem descansar.

Ela também foi quem ordenou as fases da lua, as estações do ano, bem como muitos dos ciclos da natureza.

É representada geralmente como uma humánoide jovem, usando uma túnica e segurando uma varinha.

Seus domínios são *Conhecimento* e *Natureza*.

## BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Cerília:

**Serenidade** ◇ Você é imune a efeitos de sono mágico, e tem vantagem em testes de *Natureza* e *Discernimento*. À noite você tem vantagem em testes de *Furtividade*.

**Inspiração** ◇ Você tem vantagem em todos os testes de *Sabedoria*. Uma vez ao dia você pode usar o feitiço *Augúrio* com precisão total e sem gastar nenhum slot. Você é resistente a dano *Psíquico* e todos os seus ataques contam como dano mágico.

## THELÍNEA: A PERFEITA

Deusa da terra, das plantas e das colheitas.

Na cosmogonia, ensinou a agricultura aos mortais.

É representada geralmente como uma humánoide robusta, segurando um faixo de cereais em suas mãos.

Seus domínios são *Vida* e *Natureza*.

## BENÇÃOS

As seguintes bênçãos podem ser concedidas ou adquiridas nos templos de Thelínea:

**Favor de Thelínea** ◇ Você tem vantagem em testes de *Constituição*.

**Perfeição** ◇ Você tem vantagem em testes de *Constituição*, e é imune aos estados: *Ofuscado*, *Encantado*, *Ensurdecido*, *Paralisado*, e *Envenenado*. Todos os seus atributos recebem um bônus de +1 enquanto você tiver essa bênção.

## OS INOMINÁVEIS

Se Os Admiráveis foram os responsáveis pela defesa do mundo em tempos longínquos, Os Inomináveis podem ser ditos aqueles que o ameaçavam. Considerados deuses das trevas, apenas criaturas sinistras e cultistas insandecidos ousam prestar respeito a essas figuras nefastas.

## THEFARION: OS GÊMEOS DO VAZIO

Senhor do Vazio, Thefarion é uma criatura com duas cabeças: Járion e Férudras, gêmeos distintos entre si, porém presos um ao outro.

Járion é uma existência alheia ao sentimento ou empatia. Seu desejo é desmantelar o universo, para que possa compreendê-lo. Para ele, todos os meios são justificados na sua busca pelo conhecimento supremo.

Férudas, por outro lado, deseja poder absoluto sobre todas as coisas. Todas as vontades devem se dobrar à sua.

Dizem algumas lendas que não fosse o eterno conflito entre os dois, eles já teriam alcançado seus objetivos nefastos.

## BALARION: O INEXORÁVEL

Senhor da Opressão, Balarion não possui limites na sua busca por poder e domínio.

Servo de Férudras, compartilha o desejo de seu senhor pelo poder sobre todas as coisas.

Na Era de Ouro, quando os deuses em seus primórdios travaram seus conflitos, Balarion era um adversário incansável, até ter sido ferido mortalmente por Kovarus.

Depois disso, Balarion perdeu seu vigor ilimitado, porém se tornou ainda mais ardiloso.

## SARVATH: A IMPERDOÁVEL

Senhora da Extinção, Sarvath nutre um ódio extremo por todos os mortais, a quem ela considera inferiores, e indignos das dádivas da natureza.

Serva de Járion, busca assim como seu senhor o conhecimento absoluto, que ela acredita ser a chave para posse de todas as coisas.

## OSGOTH: O DEVORADOR

Senhor da Miséria, Osgoth possui fome e sede que nunca se saciam.



Dizem alguns mitos que Osgoth tragou planos inteiros, ele e suas hordas de devoradores banqueteadando-se da carne e embebedando-se do sangue de suas vítimas.

Segundo uma lenda, foi enganado por Zarthan para que entrasse numa caixa feita por Beleren, na qual foi aprisionado, e lançado nas profundezas de um abismo.

### TANATH: O SANGUINÁRIO

---

Senhor da Matança, Tanath regozija-se apenas na violência.

Segundo lendas sua ira implacável levou-o a devastar incontáveis planos junto de seus exércitos incansáveis.

### MEGILIATH: O TIRANO

---

Senhor da Opulência, Megiliath deseja se elevar acima de tudo e de todos.

Segundo o mito, Megiliath destruía todos aqueles que recusavam curvar-se diante dele, até que Zarthan o amarrou com as cordas que Polímoto trançou dos cabelos de Vítria e lançou-o nas profundezas de um oceano.

### TAMARIEL: A OBSTINADA

---

Senhora dos Desejos, Tamariel não tem limites na sua busca por poder, glória, riqueza e prazer.

Segundo as lendas, muitos planos ruíram por seus soberanos se deixaram seduzir pelas promessas de Tamariel.

### AZILOCH: O SINISTRO

---

Senhor do Sacrilégio, Aziloch busca poder através do domínio dos segredos mais nefastos da criação.

Ávido por conhecimento e poder, Aziloch está sempre realizando experimentos perversos, corrompendo a criação com sua cruel engenhosidade.

Suas criações terríveis teriam sido as precursoras de todas as abominações e monstruosidades que assolam os planos.

### CILIATH: A ENSANDECIDA

---

Senhora da Loucura, Ciliath corrompia as mentes de todos que entravam em sua presença.

Com seus poderes profanos, era capaz de distorcer a realidade, tornando em realidade os pesadelos do mortais. Diz-se que essa é a origem de muitas criaturas macabras.

Para ela a loucura era o estágio supremo da existência, e seu desejo é estender sua loucura a todas as mentes do universo.

### NAGITH: A MORTÍFERA

---

Senhora da Corrupção, Nagith causava desgraça e destruição por onde quer que passasse.

Segundo os mitos, ela é a origem das doenças, da necromancia e dos venenos.

Para ela a vida era um estado de imperfeição, que só podia ser corrigida com a mortas.

Suas hordas de mortos vivos assolaram os planos por milênios, até que finalmente ela teria sido aprisionada num caixão de ferro celeste, e enterrada nas profundezas da terra.