

TENHA FÉ!

20 DEUSES PARA SEU JOGO DE D&D 5ª EDIÇÃO

por CF Veiga

Todo o material apresentado aqui, incluindo textos e ilustrações é propriedade da Wizards of the Coast LLC. Eu apenas compilei a informação para facilitar o uso em jogos e a consulta. Por favor, não me processe!

Infelizmente, os livros básicos do D&D não ofereceram muitas informações sobre deuses a serem usados nos jogos. Apesar do Apêndice B no final do Player's Handbook (pg. 293) apresentar tabelas com listas de deuses e seus respectivos domínios oferecidos, não há descrições dos deuses. Mesmo o livro do mestre, que apresenta o panteão do cenário básico da 4ª Edição como exemplo, não entra em grandes detalhes sobre quem são estes deuses ou quais ideais eles representam.

A fim de corrigir esse problema, apresento aqui uma versão expandida do panteão apresentado no Dungeon Master's Guide (pg. 11).

Sobre os Deuses

Os deuses do D&D são as criaturas imortais mais poderosas a habitarem o multiverso. Sua real natureza está muito além de quaisquer formas físicas que eles assumam ou quaisquer nomes que as incontáveis criaturas da existência lhes atribuam. Enquanto os elfos vêem Corellon como um poderoso eladrin criador de sua raça; há tribos bárbaras que o vêem como a Mãe-Pantera, uma pantera feérica que lidera seus principais caçadores na busca por alimentos.

A maioria das pessoas prestam preces para mais de uma divindade, de acordo com o propósito que buscam. Se alguém vai passar por uma viagem longa, é normal que reze para Erathis, deusa que cuida das estradas, ou Avandra, deusa das viagens, pedindo por uma jornada tranquila; já aqueles que clamam por justiça, normalmente o fazem clamando a Bahamut, o deus dragão da justiça. Entretanto, aqueles que dedicam sua vida à fé - clérigos, druidas, paladinos - comumente escolhem uma única divindade para venerar acima de todas, servindo como agentes e campeões daquela fé.

Nem todas as divindades possuem a mesma visão sobre como o mundo deveria ser. E mesmo os seguidores de deuses com tendências parecidas podem entrar em longos debates sobre qual religião está certa. Posto que os sacerdotes são agentes divinos dedicados a trazerem o mundo para a conformidade daquela visão, é natural que aventureiros dedicados a um deus vejam os seguidores de outros deuses como adversários, alguém com quem competir para ver quem está certo, ou como oponentes, alguém que está no caminho para a concretização de sua fé.

Por sorte, os agentes dos deuses possuem muitos inimigos em comum. E antes de entrarem em conflitos entre si sobre qual o deus mais importante, eles comumente juntam-se para fazer frente a inimigos em comum.

Asmodeus, o deus da tirania

Leal e Mal

Domínio: Enganação

Áreas de Influência: Dominação, poder e tirania.

Representação: Três triângulos em uma formação organizada.



Asmodeus é o deus maligno da tirania e dominação. Ele governa os Nove Infernos com punhos de ferro sob luvas de pelica. Além dos diabos, criaturas malignas, como os rakshasas, prestam-lhe homenagens. Bem como, tieflings malignos e warlocks são atraídos aos seus cultos.

Suas regras são rígidas e suas punições severas:

- Busque obter poder sobre os outros, para que possa governar através da força, como o Lorde dos Infernos faz;
- Retribua o mal com mal. Se outros forem bondosos com você, explore suas fraquezas;
- Não demonstre pena ou misericórdia por aqueles em quem precisar pisar para galgar seu caminho. Os fracos não são dignos de compaixão.

Avandra, a deusa da mudança e da sorte

Caótica e Boa

Domínio: Enganação

Áreas de Influência: Comércio, mudança, sorte, viajar

Representação: Três linhas onduladas sobrepostas.



A deusa da sorte, tanto boa quanto má, Avandra adora liberdade, comércio, viagens e aventura, estando sempre à fronteira da civilização. Ela possui poucos templos em terras civilizadas, mas é comum encontrar altares dedicados a ela nos recantos mais afastados do mundo. Halflings, mercadores e todos os tipos

de aventureiros prestam preces a ela. E é comum pessoas de todos os tipos fazerem brindes a ela, pedindo sorte para si e seus colegas de bebedeiras.

O que Avandra ensina a seus devotos é:

- A sorte favorece o corajoso. Tome seu destino em suas mãos e Avandra sorrirá para você;
- Revide contra aqueles que tentarem tirar sua liberdade de você, e clame para que outros também zelem por suas próprias liberdades;
- A mudança é inevitável. Porém, cabe aos devotos buscarem garantir que a mudança vindoura será para melhor.

Bahamut, o deus da justiça e nobreza

Leal e Bom

Domínios: Guerra, Vida.

Áreas de Influência: Honra, justiça, nobreza, proteção.

Representação: Perfil de uma cabeça de dragão, sempre olhando para a esquerda.



Chamado de Dragão de Platina, Bahamut é o deus da justiça, proteção, nobreza e honra. Paladinos leais e bons comumente veneram-no, e dragões metálicos o reverenciam como o primeiro de sua espécie. Monarcas são coroados em sua honra.

Ele comanda que seus seguidores:

- Mantenham os ideais de honra e justiça;
- Estejam constantemente vigilantes contra o mal e confrontem-no onde quer que se prolifere;
- Protejam os fracos, libertem os oprimidos e defendam as leis que emanam da justiça.

Bane, o deus da guerra e conquista

Leal e Mal

Domínio: Guerra.

Áreas de Influência: Conquista, guerra.

Representação: Garra com três dedos apontando para baixo.

Bane é o deus maligno da guerra e conquista. Nações humanas e goblinóides militaristas o servem e dedicam a ele suas conquistas. Guerreiros e paladinos malignos servem-no.

Ele impõe os seguintes deveres aos seus seguidores:

- Nunca permita que o medo o domine, mas sim leve o medo até os corações de seus inimigos;
- Puna insubordinação e desordem;
- Aperfeiçoe suas habilidades em combate sempre, seja você um poderoso general ou um solitário mercenário.



Corellon, o deus da magia e das artes

Caótico e Bom

Domínio: Luz.

Áreas de Influência: Arte, beleza, magia arcana, primavera.

Representação: Estrela de oito pontas.

O deus da primavera, beleza e das artes, Corellon é o patrono da magia arcana e das fadas. Ele semeou o mundo com a magia arcana e plantou as florestas mais antigas. Artistas e músicos o veneram, bem como aqueles que vêem a magia como uma arte. Seus templos podem ser encontrados em vários pontos do Feywild. Ele despreza Lolth e suas sacerdotisas por terem liderado a revolta dos drow.

Ele clama que seus seguidores:

- Cultivem a beleza em tudo o que façam. Estejam eles conjurando um feitiço, compondo uma saga, tocando uma flauta ou praticando as artes da guerra;



- Procurem itens mágicos perdidos, rituais esquecidos e trabalhos antigos de magia. Corellon pode ter sido a inspiração para a criação deles nos primeiros dias do mundo;
- Oponha-se aos seguidores de Lolth sempre que possível.

Erathis, a deusa da civilização e inovação

Leal e Neutra

Domínio: Conhecimento.

Áreas de Influência: Civilização, inovação, leis.

Representação: Parte superior de uma roda dentada.

Erathis é a deusa da civilização. Ela é a musa das grandes invenções, fundadora das cidades e autora das leis. Governantes, juízes, pioneiros e cidadãos devotados veneram-na. Seus templos encontram-se em locais proeminentes nas principais cidades do mundo civilizado.

Seus éditos são muitos, mas seu propósito é direto:

- Trabalhe com os outros para alcançar seus objetivos. Comunidade e organização são sempre mais fortes que os esforços dispersos de indivíduos solitários;
- Domine a natureza para torná-la apropriada para a habitação. E defenda a chama da civilização contra os avanços da escuridão e ignorância;
- Busque novas idéias, novas invenções, novas terras para habitar, novos locais selvagens para conquistar. Construa máquinas, cidades, impérios.



Gruumsh, o deus da destruição

Caótico e Mal

Domínios: Guerra, Tempestade.

Áreas de Influência: Confusão, destruição.

Representação: Olho triangular com três protuberâncias ósseas.

Gruumsh é o deus da destruição, senhor das hordas bárbaras arrasadoras. Onde Bane comanda conquistas, Gruumsh ataca seus seguidores para matar e pilhar. Orcs são seus seguidores fervorosos, e eles guardam enorme rancor pelos elfos de todos os tipos por ter sido seu pai, Corellon, quem arrancou um dos olhos de Gruumsh.

O Deus Caolho dá ordens simples para seus seguidores:

- Conquiste e destrua;
- Deixe que sua força esmague os fracos;
- Faça o que quiser, e não deixe ninguém impedi-lo.



Ioun, a deusa do conhecimento

Neutra

Domínio: Conhecimento.

Áreas de Influência: Conhecimento, habilidades, profecias.

Representação: Cajado na forma de um olho estilizado.

Ioun é a deusa do conhecimento, perícia e profecia. Sábios, adivinhos e estrategistas prestam preces a ela, bem como todos aqueles que usam o conhecimento e poder mental como modo de vida. Corellon é o patrono da magia arcana, mas Ioun é a patronessa de seu estudo. Bibliotecas e academias mágicas são construídas em seu nome.

Seus mandamentos também são lições:



- Busque a perfeição de sua mente equilibrando razão, percepção e emoção;
- Acumule, preserve e distribua o conhecimento em todas as suas formas. Busque a educação, construa bibliotecas e investigue conhecimentos antigos e perdidos;
- Fique sempre atento quanto aos seguidores de Vecna, que buscam controlar o conhecimento e manter segredos. Oponha-se aos seus estratagemas, desmascare seus segredos e ofusque-os com a luz da verdade e razão.

Kord, o deus da força e das tempestades

Caótico e Neutro

Domínio: Tempestade.

Áreas de Influência: Batalha, força, tempestades.

Representação: Espada com uma guarda na forma de raio.

Kord é o deus das tempestades e senhor das batalhas. Ele enaltece a força, poderio de batalha e o trovão. Guerreiros e atletas prestam preces a ele. Ele é um deus caprichoso, incontrolável e selvagem, que conjura tempestades sobre as terras e mares. Aqueles que desejam um clima mais ameno apaziguam-no com preces e bebendo em seu nome.

Ele pede pouco:

- Seja forte, mas não use sua força para destruição desmotivada;
- Seja bravo e não tolere covardice em qualquer forma;
- Prove seu poder em batalha, para ganhar glória e renome.



Lolth, a deusa das aranhas e mentiras

Caótica e Má

Domínio: Enganação.

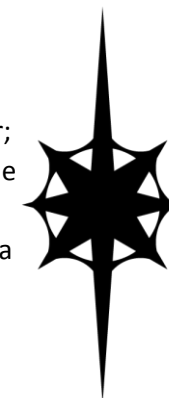
Áreas de Influência: Aranhas, mentiras, sombras.

Representação: Estrela de oito pontas formando uma teia.

Lolth é a deusa das sombras, mentiras e aranhas. Conspiração e traição são suas ferramentas, e seus sacerdotes são uma força constante do caos dentro da sociedade estável dos drow. Apesar dela ser uma deusa, e não um demônio, ela é chamada de Rainha Demônio das Aranhas.

Ela exige que seus seguidores:

- Façam o que for preciso para obter e manter seu poder;
- Prefiram usar a furtividade e o subterfúgio no lugar de confrontar diretamente;
- Busquem a morte dos elfos e eladrin a cada oportunidade.



Melora, a deusa da natureza e do mar

Neutra

Domínios: Natureza, Tempestade.

Áreas de Influência: Mares, natureza.

Representação: Espiral na forma de onda.

Melora é a deusa da natureza e dos mares. Ela representa tanto a besta selvagem quanto a floresta pacífica, o redemoinho destruidor e o deserto tranquilo. Rangers, caçadores e elfos reverenciam-na. Marinheiros prestam-lhe oferendas antes de suas viagens.

Suas regras são:

- Proteja os locais naturais do mundo da destruição e uso predatório. Oponha-se ao crescimento desenfreado das cidades e impérios;
- Cace aberrações, monstros e outras abominações para a natureza;
- Não tema ou condene a selvageria da natureza. Viva em harmonia com o selvagem.



Moradin, o deus da criação

Leal e Bom

Domínios: Conhecimento, Guerra.

Áreas de Influência: Artesão, criação, família.

Representação: Bigorna em chamas.

Moradin é o deus da criação e patrono dos artesãos, especialmente mineiros e ferreiros. Ele esculpiu as montanhas a partir da rocha primordial e é o guardião e protetor dos lares das famílias. Anões de todos os tipos são seus seguidores.

Ele exige os seguintes comportamentos de seus seguidores:

- Encare as adversidades de forma estoica e tenaz;
- Demonstre lealdade à sua família, seu clã, seus líderes e povo;
- Trabalhe para deixar uma marca no mundo, um legado duradouro. Criar algo que perdure é o maior ato de bondade que pode ser feito, seja você um ferreiro trabalhando numa forja ou um governante construindo uma dinastia.



Pelor, o deus do sol e agricultura

Neutro e Bom

Domínios: Luz, Vida.

Áreas de Influência: Agricultura, sol, tempo, verão.

Representação: Círculo com seis setas irradiando dele.



Deus do sol e do verão, Pelor é o guardião do tempo. Ele nutre os enfraquecidos e opõe-se a todo o mal. Como senhor da agricultura e colheitas fartas, ele é a divindade mais adorada entre os humanos não-aventureiros, e seus sacerdotes são bem recebidos onde quer que vão. Paladinos e rangers estão entre seus principais adoradores.

O que ele espera de seus seguidores:

- Acalente o sofrimento onde quer que vá;
- Traga a luz de Pelor para brilhar no coração das trevas, demonstrando gentileza, misericórdia e compaixão;
- Fique atento contra o mal.

Rainha Corvédea, a deusa da morte

Leal e Neutra

Domínios: Morte, Vida.

Áreas de Influência: Destino, inverno, morte.

Representação: Cabeça de corvo, em perfil, olhando para a esquerda.

O nome desta deusa da morte foi há muito esquecido, e hoje ela é conhecida apenas como Rainha Corvédea, Rainha dos Corvos ou Rainha de Rapina. Ela é a tecelã do destino e patrona do inverno. Ela dá conta do final das vidas mortais e aqueles em luto clamam a ela durante os ritos fúnebres para que proteja os mortos e os proteja da maldição da não-vida.

Ela espera que seus devotos sigam os seguintes mandamentos:



- Não tenha pena daqueles que sofrem e morrem, pois a morte é o fim natural da vida;
- Abaixo com os orgulhosos que tentam livrarem-se dos grilhões do destino e evitem a morte. Como um instrumento da Rainha Corvídea, você deve punir a soberba onde quer que a encontre;
- Fique atento aos cultos a Orcus e acabe com eles onde quer que surjam. O Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos busca tomar para si o trono da Rainha Corvídea.

Sehanine, a deusa da lua

Caótica e Boa

Domínio: Enganação.

Áreas de Influência: Amor, enganação, lua, outono.

Representação: Lua crescente.

Deusa da lua e do outono, Sehanine é a patronessa da enganação e ilusões. Ela é parente de Corellon, possui grande afinidade com Melora e é uma das divindades mais cultuadas pelos elfos e halflings. Batedores, ladinos e todos os demais mortais que fazem grande uso da furtividade fazem preces a ela para que abençoe seus trabalhos. Sehanine ainda é tida como a deusa do amor, que envia sombras para encobrir as escapadas amorosas dos mortais.

Seus ensinamentos são simples:

- Siga seus objetivos e faça seu próprio destino;
- Mantenha-se nas sombras, evitando as fortes luzes do bem e a escuridão profunda do mal;
- Busque novas experiências e novos horizontes, não deixe nada prender você.

Tiamat, a deusa da riqueza, avareza e vingança

Leal e Má

Domínios: Enganação, Guerra.

Áreas de Influência: Avareza, riqueza, vingança.

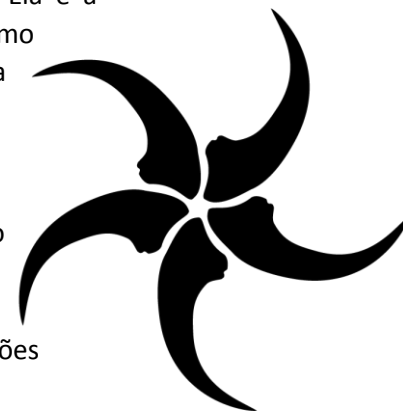
Representação: Estrela com as cinco pontas curvadas.



Tiamat é a deusa das riquezas, avareza e inveja. Ela é a patronessa dos dragões cromáticos, bem como daqueles cujos desejos por riqueza sobrepõem-se a qualquer outro objetivo ou preocupação.

Ela comanda seus seguidores a:

- Acumular riquezas, sempre ganhando muito e gastando pouco. Riqueza não é um meio, mas sim um fim;
- Não perdoe falhas e não deixe transgressões sem a devida punição;
- Tome o que quiser dos outros. Aqueles que não possuem força para defender suas posses não merecem possuí-las.



Torog, o deus do Underdark

Neutro e Mal

Domínio: Morte.

Áreas de Influência: Prisões, Underdark.

Representação: Letra "T" com a base presa a um círculo.

Torog é o deus do Underdark, patrono dos carcereiros e torturadores. A sabedoria popular diz que caso seu nome seja pronunciado, o Rei Rastejante cavará das profundezas da terra até quem disse seu nome e o arrastará para baixo da terra, onde ele passará uma eternidade preso e torturado. Carcereiros e torturadores rezam para ele em cavernas subterrâneas, e as criaturas do Underdark prestam preces e às vezes constroem altares em seus lares.

Ele ensina seus adoradores a:

- Procurar e prestar respeito aos locais subterrâneos nas profundezas da terra;
- Deleitar-se ao infligir dor. E considere a dor que receber como uma homenagem a Torog;



- Mantenha tudo o que for de sua responsabilidade bem preso, e restrinja também aqueles que vagueiam livremente.

Vecna, o deus dos segredos

Neutro e Mal

Domínios: Conhecimento, Morte.

Áreas de Influência: Mortos-vivos, segredos.

Representação: Crânio caolho parcialmente fragmentado.

Vecna é o deus dos mortos-vivos, necromancia e segredos. Ele detém domínio sobre tudo aquilo que não deveria ser conhecido, bem como as coisas que as pessoas gostariam de manter em segredo. Conjuradores malignos e conspiradores prestam reverências a ele.

Ele exige que:

- Nunca revele o que você sabe;
- Encontre a semente do mal em seu coração e nutra-a. Encontre-a nos dos demais e explore-a em seu benefício;
- Oponha-se aos seguidores de todas as demais divindades, para que Vecna possa governar o mundo sozinho.

Zehir, o deus da escuridão e venenos

Caótico e Mal

Domínios: Enganação, Morte.

Áreas de Influência: Serpentes, trevas, venenos.

Representação: Serpente em forma de adaga.

Zehir é o deus das trevas, veneno e assassinos. Serpentes são sua criação favorita, e os yuan-ti veneram-no acima dos demais deuses, oferecendo-lhe sacrifícios em fossos repletos de serpentes.

Ele clama que seus seguidores:

- Escondam-se sob o manto da noite, para que seus feitos não sejam descobertos;



- Matem em nome de Zehir e ofereçam cada assassinato como um sacrifício;
- Deleitem-se com venenos e cerquem-se de serpentes.



Josan. Um famoso clérigo de Pelor.

Mortos e Esquecidos

Existem dois deuses que não fazem parte deste panteão, porém, já fizeram e foram importantes: Aquele-Que-Foi e Tharizdun.

- **Aquele-Que-Foi** é o deus criador da raça humana. Nada mais a respeito dele é lembrado, nem mesmo seu nome original. Ele foi morto por Asmodeus, originalmente seu anjo mais fiel, que roubou seu poder divino para ascender à divindade. Todos os seus traços foram apagados de tal forma que nem mesmo os deuses lembram muito a respeito dele. Seu lar no plano astral foi transformado no que hoje é conhecido como os Nove Infernos.
- **Tharizdun** foi um deus importante na batalha que deu origem ao mundo. Infelizmente, durante as guerras com os seres de fora da realidade, ele terminou enlouquecido. Por tentar destruir a realidade e devolver o universo ao estado antes da criação de tudo, os deuses o aprisionaram. Dizem que seu carcereiro original era o anjo que viria a tornar-se Asmodeus, e que foi Tharizdun quem sugeriu ao anjo matar Aquele-Que-Foi e roubar-lhe o poder divino.

Aquele-Que-Foi não existe mais. Porém, mesmo preso, Tharizdun ainda é uma divindade com alguns seguidores.

Tharizdun, o deus da loucura

Caótico e Mal

Domínio: Enganação.

Áreas de Influência: Aniquilação, loucura.

Representação: Espiral corroída girando no sentido anti-horário.

Tharizdun é o deus insano criador do Abismo. Sua existência é amplamente desconhecida, apenas alguns cultos raros e herméticos de seguidores enlouquecidos prestam preces a ele, chamando-o de Deus Acorrentado ou de Antigo Olho Elemental.

Tharizdun não fala com seus seguidores, então seus mandamentos são desconhecidos, porém, seus cultos sempre doutrina os membros para:

- Canalizar o poder do Deus Acorrentado, assim ele poderá quebrar seus grilhões;
- Recuperar relíquias perdidas e altares dedicados ao Deus Acorrentado;
- Busque a obliteração do mundo, evento que desencadeará o fim do cativeiro do Deus Acorrentado.

