

## Um Material Suplementar para o Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS por THOMAS E. RINSCHLER



# DIVINDADES



novos *Cenário de Campanha* para os REINOS ESQUECIDOS fornece uma informação básica de todas as divindades de Faerûn e informação detalhada de trinta delas. Aqui vocês encontrarão descrições similares as que estão no capítulo 6 do *Livro do Jogador*, sobre divindades, para todos os deuses restantes do *Cenário de Campanha* dos REINOS ESQUECIDOS.

### ABBATHOR

O deus anão da cobiça, Abbathor (*ab-bah-thor*), é neutro e mau. Seus títulos incluem o Grande Mestre da Cobiça, o Senhor do Tesouro e o Avarento. Ele é uma divindade intensamente avarenta que cobiça e inveja as riquezas de outros. Ele e seus seguidores acreditam na aquisição e acúmulo de dinheiro e outras formas de riqueza por todos e quaisquer meios necessários. Suas relações com os outros deuses anões estão desgastadas, mas ele não foi expulso do panteão. Os domínios associados a ele são: Anões, Mal, Sorte, Comércio e Enganação. Sua arma favorita é a adaga.

### AERDRIE FAENYA

Aerdrie Faenya (*air-dree fah-ane-yuh*), a deusa élfica do ar, do

clima e dos pássaros, é caótica e boa. Ela também é chamada de a Mãe Alada e a Dama do Ar e dos Ventos. Dizem que antigamente ela era venerada pelos avariel, os lendários elfos alados, mas agora ela é principalmente venerada pelos elfos interessados no clima, especialmente os druidas e rangers ou por elfos que possuem montarias aladas ou amizade com criaturas voadoras. Os domínios associados a ela são: Ar, Animal, Caos, Elfos, Bem e Tempestade. Sua arma favorita é o bordão.

### AKADI

Akadi (*ah-kah-dee*), a deusa do elemento ar, da velocidade e das criaturas voadoras, é neutra. Seus títulos incluem a Rainha do Ar e a Senhora dos Ventos. Assim como as outras divindades elementais, ela também é uma deusa estranha e indiferente. Como uma divindade da liberdade e da viagem, ela prega a seus seguidores sempre a mudarem de local e de atividade. Ela e seus adoradores se opõem a Grumbar e seus seguidores. Os domínios associados a ela são: Ar, Ilusão, Viagem e Enganação. Sua arma favorita é o manguel pesado.

### ANGHARRADH

A deusa élfica da fertilidade, do nascimento e da sabedoria, Angharradh (*on-gahr-rath*) é caótica e boa. Ela é conhecida como a Deusa da Trindade e a Rainha dos Arvandor. Ela combina os aspectos de três deusas élficas, Aerdrie Faenya, Hanali

## CRÉDITOS ADICIONAIS

**Edição e Produção Web:** Julia Martin  
**Desenvolvimento Web:** Mark Jindra  
**Design Gráfico:** Robert Campbell, Robert Raper

### Créditos da Edição Nacional

**Traduzido por:** João Cláudio  
**Ilustração por:** Charles Michel de Oliveira Santos  
**Revisado por:** Daniel Bartolomei  
**Editado por:** Ivan Lira  
**Design Gráfico:** Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of

the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

[www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)

[www.ultimosdias.tk](http://www.ultimosdias.tk)



Celanil e Sehanine Arco Lunar, porém elas são entidades totalmente distintas uma das outras. Ela é venerada quase que exclusivamente por elfos da lua e meio-elfos da lua, que acreditam que ela seja consorte de Corellon Larethian. Os domínios associados a ela são: Caos, Elfos, Bem, Conhecimento, Plantas, Proteção e Renovação. Suas armas favoritas são a lança longa ou a lança curta.

## **ANHUR**

Anhur (*ann-her*), o deus Mulhorandi da guerra, da coragem e das tempestades, é caótico e bom. Seus outros títulos incluem o de General dos Deuses e o Falcão da Guerra. Ele é o deus do planejamento estratégico e da coragem em batalha, e convoca seus seguidores a defender Mulhorand e se opor aos inimigos desta nação, especialmente Thay. Os domínios associados a ele são: Caos, Bem, Força, Tempestade e Guerra. Sua arma favorita é a falcione.

## **ARVOREEN**

Arvoreen (*are-voh-reen*), o deus halfling da guerra, da defesa e da vigilância, é leal e bom. Ele também é conhecido como o Defensor e o Guardião Vigilante. Ele é o protetor dos halflings e suas moradas, e orienta seus seguidores a defender as casas halflings e a sempre estarem preparados contra quaisquer incursões agressivas, participando em torneios regulares, treino de armas e planejamento. Os domínios associados a ele são: Bem, Halflings, Ordem, Proteção e Guerra. Sua arma favorita é a espada curta.

## **AURIL**

Auril (*awe-ril*), a deusa do gelo e do inverno, é neutra e má. Seus títulos incluem a Dama Gélida e a Deusa Fria. Ela é, não surpreendentemente, uma deusa fria e insensível que não gostaria de nada mais do que trazer um inverno eterno para a face de Toril. Sua fé é mais forte no norte gelado de Faerûn, onde ela incita seus seguidores a extinguir todo o calor e se inspirar no frio. Eles costumam cortar as árvores que bloqueiam o vento do inverno e criam buracos nas paredes de suas casas para que possam assim sentir o sopro gélido da deusa. Os domínios associados a ela são: Ar, Mal, Tempestade e Água. Sua arma favorita é o machado de guerra.

## **BAERVAN ERRANTE SELVAGEM**

Baervan (*bay-ur-van*) Errante Selvagem, o deus gnomos das florestas, da viagem e da natureza, é neutro e bom. Seu título é a Folha Mascarada. Ele ama a floresta e seus animais e está sempre acompanhado por seu inteligente companheiro, um racum gigante, Chiktikka Patas Ligeiras, cuja natureza impulsiva já os colocou em todos os tipos de encrencas. Como todos os gnomos, ele é agradável e ama fazer brincadeiras. Entre seus seguidores incluem-se muitos gnomos que vivem ou protegem lugares selvagens, assim como aqueles que freqüentemente empreendem longas jornadas. Os domínios associados a ele são: Animais, Gnomos, Bem, Plantas e Viagem. Sua arma favorita é a meia lança.

## **BAHGTRU**

Bahgtru (*bahg-tru*), o deus orc da força, da lealdade e da estupidéz, é caótico e mau. Ele é filho de Gruumsh e Luthic. Ele é

conhecido por sua força descomunal e sua incrível estupidéz. Ele e seus seguidores gostam de um combate descuidado e desnecessário e sempre que possível se ocupam disto. Ele prega a seus seguidores serem leais com seus líderes contanto que sempre haja, regulamente, uma batalha sangrenta. Os domínios associados a ele são: Caos, Mal, Orcs e Força. Sua arma favorita é a manopla com cravos.

## **BARAVAR MANTO DAS SOMBRAS**

Baravar (*bare-uh-vahr*) Manto das Sombras, o deus gnomos da ilusão, da decepção e das armadilhas, é neutro e bom. Ele também é conhecido como o Astuto, o Mestre da Ilusão e o Senhor do Disfarce. Ele é encarregado da proteção da raça gnomos, e seus seguidores utilizam ilusões, armadilhas e enganação para defender o Povo Esquecido. Eles tendem a ser bastante desconfiados com estranhos, freqüentemente trabalham nas sombras ou por trás das cortinas da ilusão. Os domínios associados a ele são: Gnomos, Bem, Ilusão, Proteção e Enganação. Sua arma favorita é a adaga.

## **BERRONAR PRATA GENUÍNA**

Berronar (*bair-roe-nahr*) Prata Genuína, uma deusa leal e boa, é a protetora anã do lar, família e do matrimônio. Ela é a cônjuge de Moradin e também é conhecida como a Mãe Venerada e a Matrona da Casa e do Afeto. Ela é uma deusa amável e atenciosa que estima a compaixão e a fidelidade. Ela orienta seus seguidores a serem compassivos e tratar os doentes, mas também para serem vigilantes e defenderem suas casas e suas crianças contra qualquer um que as ameace. Os domínios a ela associados são: Anões, Família, Bem, Cura, Ordem e Proteção. Sua arma favorita é a maça pesada.

## **BESHABA**

Uma deusa caótica e má, Beshaba (*beh-sha-ba*) é a divindade da má sorte, do infortúnio e do prejuízo. Seus títulos incluem a Dama do Infortúnio, Senhora da Destruição e a Filha Desagradável de Tyche. Ela e sua irmã, Tymora, duelam para ser, plenamente, a deusa da sorte e as duas e seus seguidores, com alguma freqüência, lutam desde então. Ela prega que muita boa sorte é injusta e que o afortunado deva ter um pouco de má sorte para equilibrar a balança. Ela orienta seus seguidores a espalhar o infortúnio de forma que outros rezem por ela para evitar tal má sorte. Os domínios associados a ela são: Caos, Mal, Destino, Sorte e Enganação. Sua arma favorita é o açoite.

## **BRANDOBARIS**

Brandobaris (*bran-doe-bare-iss*), um deus neutro, é a divindade halfling da furtividade, da aventura e da gatunagem. Seus títulos incluem o Mestre Furtivo, o Malandro e o Patife Irreprimível. Um notório descuidado aventureiro, que se envolveu em incontáveis desventuras, mas sempre conseguiu de alguma maneira alcançar o final. Ele e Tymora são grandes amigos. Ele exalta seus seguidores a procurarem aventura e excitação e sempre dar o melhor de si para conquistar riquezas durante tais aventuras, mas sem serem excessivamente avarentos. Seus domínios associados são: Halflings, Sorte, Viagem e Enganação. Sua arma favorita é a adaga.



## CALLARDURAN MÃOS SUAVES

Callarduran (*kaal-ur-duhr-an*) Mãos Suaves, uma divindade neutra, é o deus gnomo da pedra, do subterrâneo e da mineração. Seus títulos incluem o Irmão Profundo e o Mestre da Pedra. Ele e seus seguidores se divertem em descobrir minas de rubis e outros tipos de pedras preciosas. Ele é o protetor dos *svirfneblin*, os gnomos das profundezas, e, por conseguinte, adorado pela maioria dos membros desta raça. Ele e seus seguidores ativamente se opõem aos que ameaçam os *svirfneblin*, como as raças malignas do Subterrâneo: *drows*, *kuo-toas* e *illithids*. Os domínios associados a ele são: Cavernas, Ofícios, Terra e Gnomos. Sua arma favorita é o machado de guerra.

## CLANGEDDIN BARBA PRATEADA

Clangeddin (*clan-gehd-din*) Barba Prateada, o deus anão da batalha, da guerra e da coragem, é leal e bom. Seus títulos incluem o Pai da Batalha e o Senhor dos Machados Gêmeos. Ele presa o combate, mas não tolera deslealdade ou decepção e espera que seus seguidores façam o mesmo. Ele e seus seguidores odeiam os gigantes e treinaram os de sua raça em técnicas especiais para enfrentá-los. Os domínios a ele associados são: Anões, Bem, Ordem, Força e Guerra. Sua arma favorita é o machado de guerra.

## CYRROLLALEE

Cyrrollalee (*seer-oh-lah-lee*), a deusa halfling da confiança, da amizade e do lar, é leal e boa. Seus títulos incluem a Mão do Companheirismo e a Detentora do Afeto. Sua preocupação está em defender os lares halflings e suas famílias, assim como a amizade e hospitalidade que os halflings demonstram entre si. Muitos de seus seguidores aprendem métodos de combate desarmado. Os domínios associados a ela são: Família, Bem, Halflings e Ordem. Sua arma favorita é a clava.

## DUERRA DAS PROFUNDEZAS

Duerra (*dwair-uh*) das Profundezas, a deusa duergar dos psônicos, da conquista e da expansão, é uma divindade leal e má. Seu título é a Rainha da Arte Invisível. Ela orienta aos duergar, os anões cinzentos, a desenvolverem seus poderes mentais inatos assim como tomar o quanto mais do Subterrâneo possível das outras raças. Muitos anões cinzentos a adoram, especialmente aqueles com tendências agressivas. Seus domínios associados são: Anões, Mal, Ordem, Mentalidade e Guerra. Sua arma favorita é o machado de guerra.

## SASHELAS DAS PROFUNDEZAS

Sashelas (*sa-sheh-lahs*) das Profundezas, o deus élfico dos oceanos e mares, é caótico e bom. Seus títulos incluem o Senhor do Mar Profundo e o Príncipe dos Golfinhos. Ele é o protetor dos elfos do mar e é amigável com as raças marinhas não malignas e suas divindades. Ele e seus seguidores têm uma

relação especialmente boa com golfinhos. Ele ensina a seus seguidores a defenderem as pátrias dos elfos do mar e seus aliados contra raças do mar profundo que desejam sua destruição, bem como proteger e revelar a serena e única beleza só encontrada por lá. Os domínios associados a ele são: Caos, Elfos, Bem, Conhecimento, Oceano e Água. Sua arma favorita é o tridente.

## DENEIR

Deneir (*deh-neer*), o deus dos símbolos, das imagens e das escrituras, é neutro e bom. Seus títulos incluem o Senhor de Todos os Símbolos e Imagens e o Escriturário de Oghma. Ele é dedicado à correta precisão de imagens e escrituras, e encoraja a expansão da alfabetização, cartografia e da

arte. Ele orienta seus seguidores a descobrir e registrar antigas e perdidas escrituras e agir como escriturários e professores para os analfabetos. Seus seguidores incluem muitos que se interessam em adquirir conhecimento e descobrir coisas novas. Seus domínios associados são: Bem, Conhecimento, Proteção e Runas. Sua arma favorecida é a adaga.

## DUGMAREN MANTO BRILHANTE

O deus anão do estudo, da invenção e da descoberta, Dugmaren (*duhg-mah-ren*) Manto Brilhante, é caótico e bom. Ele é diferente das outras divindades do panteão anão, sempre evitando os modos tradicionais de sua raça e procurando novas idéias e meios de se fazer as coisas. Como resultado, a maioria dos anões que adotam profissões consideradas não tradicionais à raça, o venera. Ele orienta seus seguidores a viajar amplamente, aprendendo o máximo possível e criar novos mecanismos e meios de se fazer outras obras. Seus domínios associados são: Caos, Ofícios, Anões, Bem, Conhecimento e Runas. Sua arma favorita é a espada curta.



Ilustração por Charles Michel de Oliveira Santos



## **DUMATHOIN**

Dumathoin (*doo-muh-thoe-in*), o deus anão da riqueza enterrada, dos minérios, das pedras preciosas e da mineração, é neutro. Ele é conhecido como o Guardião dos Segredos Abaixo da Montanha. Foi ele, segundo os anões, quem criou as cavernas nas quais os anões vivem e foi ele quem lá colocou os minérios e pedras preciosas para que eles pudessem admirar e, depois, minerar. Ele é o protetor dos anões do escudo e é venerado por muitos desta raça. Seus seguidores gostam de explorar as profundezas da terra e minerar suas riquezas sem destruir sua beleza. Eles também guardam as tumbas dos anões mortos. Os domínios associados a ele são: Cavernas, Ofícios, Anões, Terra, Conhecimento, Metal e Proteção. Sua arma favorita é o martelo de combate.

## **ELDATH**

Eldath (*el-dath*), a deusa da paz, do sossego, da quietude, das piscinas e das fontes, é neutra e boa. Seus títulos incluem a Deusa das Águas Cantantes, a Silenciosa e a Mãe das Águas. Ela prega que a busca pela paz é da mais alta importância e o silêncio de uma tumba ou fonte a maior beleza. Seus seguidores gastam muito tempo contemplando e meditando em tais locais e eles só recorrem à violência para se defender, defender seus amigos e amados ou defender as fontes e tumbas. Os domínios associados a ela são: Família, Bem, Plantas, Proteção e Água. Sua arma favorita é a rede.

## **EREVAN ILESERE**

O deus élfico das travessuras e dos ladinos, Erevan Ilesere (*air-eh-van ille-h-seer*), é caótico e neutro. Seus títulos incluem o Malandro e o Camaleão. Ele é um deus imprevisível, sempre procurando novas e excitantes aventuras ou travessuras para se empenhar. Seu amor pela diversão e sua natureza brincalhona limitou um pouco sua relação com as outras divindades do panteão élfico e como resultado ele permanece a maior parte de seu tempo com divindades que se assemelham a ele. Seus seguidores estão sempre procurando novas fontes de excitação sendo notórios aventureiros e brincalhões. Os domínios associados a ele são: Caos, Elfos, Sorte e Enganação. Sua arma favorita é a espada curta.

## **FENMAREL MESTARINE**

Fenmarel Mestarine (*fěhn-muh-rehl mess-tuh-reen*), o deus élfico dos isolados, é caótico e neutro. Aqueles que partiram da tradicional sociedade élfica, intencionalmente ou involuntariamente, bem como aqueles que desejaram se isolar do mundo externo, o adoram. Ele é o protetor dos elfos selvagens e é adorado pela maioria dos membros desta raça, assim como pelos elfos isolados de todos os tipos. Ele orienta a seus seguidores a serem auto-suficientes, a forjar o próprio caminho e a cultivar as artes da camuflagem e evasão. Os domínios associados a ele são: Animal, Caos, Elfos, Plantas e Viagem. Sua arma favorita é a adaga.

## **FINDER AGUILHÃO DE WYVERN**

Finder (*fınd-er*) Aguilhão de Wyvern, o deus do ciclo da vida e da transformação da arte, é caótico e neutro. Ele também é conhecido como o Bardo sem Nome, um título ganho durante

um longo período de exílio enquanto ele era mortal. Ele é um deus novo, tendo atingido a divindade há poucos anos atrás. Ele prega que para prosperar, tudo, especialmente a arte, necessita mudar e evoluir. Embora seu culto seja pequeno e seus seguidores em pequeno número, ele é cultuado por bardos e artesãos que desejam explorar métodos não tradicionais de expressão, assim como os saurials (um povo lagarto civilizado de outro plano) das Montanhas Boca do Deserto. Seus domínios associados são: Caos, Encantamento, Renovação e Escamosos. Sua arma favorita é a espada bastarda.

## **FLANDAL PELE BLINDADA**

Flandal (*flan-dahl*) Pele Blindada, o deus gnomo da mineração, aptidão física, forjaria e ferraria, é neutro e bom. Seus títulos incluem o Mestre do Metal, o Senhor dos Forjadores e o Grande Ferreiro. Ele é mais bem conhecido como o protetor dos mineiros e forjadores gnomos. Ele também é cultuado por aqueles que dependem das criações de forjadores (como armas e armaduras), como também por aqueles que confiam em sua própria força para prosperar. Os domínios associados a ele são: Ofícios, Gnomos, Bem e Metal. Sua arma favorita é o martelo de combate.

## **GAERDAL MÃO FÉRREA**

Gaerdal (*gair-dahl*) Mão Férrea, o deus gnomo da vigilância e do combate, é Leal e bom. Ele é conhecido como a Fronte e o Escudo das Colinas Douradas. Ele e seus seguidores defendem os gnomos e seus lares de invasores hostis e treinam suas habilidades para proteger sua pátria do perigo. Ele e seus seguidores são bastante rígidos e duros, sendo dedicados às artes da guerra e defesa, e, como resultado, se tornaram anomalias entre os divertidos gnomos. Os domínios associados a ele são: Gnomos, Bem, Ordem, Proteção e Guerra. Sua arma favorita é o martelo de combate.

## **GARAGOS**

Garagos (*gah-rah-gohs*), a divindade da guerra e do saque, é caótica e neutra. Seus títulos incluem o Ladrão e o Mestre de todas as Armas. Ele é uma antiga divindade cujo portfólio foi, mais ou menos, levado por seu rival mais jovem, Tempus. Garagos se preocupa mais com a guerra destruidora e com saques que com estratégia ou táticas, ele e seus seguidores atacam e destroem quaisquer rivais que se encontram em seu caminho. Seus domínios associados são: Caos, Destruição, Força e Guerra. Sua arma favorita é a espada longa.

## **GARGAUTH**

Gargauth (*gar-goth*), o deus da traição e da corrupção política, é leal e mau. Seus títulos incluem o Desterrado e o Senhor Oculto. Rumores dizem que ele foi, originalmente, um poderoso diabo expulso dos Nove Infernos (Baator) após trespassar os poderes ocultos que lá reinam, atualmente ele vaga pelo plano material em busca de almas para corromper. Logo após deixar Baator, ele adquiriu poder suficiente para ascender à divindade. Ele concede grandes poderes a seus adoradores, mas caso eles aceitem suas barganhas, ao final, pagarão um alto preço. Seus domínios associados são: Encantamento, Mal, Ordem e Enganação. Suas armas favoritas são a adaga ou a adaga de arremesso.

O deus Mulhorandi da terra e dos mineiros, Geb (*geb*), é neutro. Seus títulos são o Senhor da Terra e o Rei das Riquezas sob a Terra. Ele é uma antiga e amistosa divindade cuja preocupação principal é a proteção da terra e de tudo abaixo de sua superfície. Ele é o pai de Osiris, Isis, Nephthys e Set. Os mineiros de Mulhorand o veneram, inclusive qualquer um que passe algum tempo em baixo da terra, como aventureiros, também lhe prestam homenagens. Os domínios associados a ele são: Cavernas, Ofícios, Terra e Proteção. Sua arma favorita é o bordão.

Ghaunadaur (*gone*-ah-door), o deus das gosmas, do lodo e coisas subterrâneas, é caótico e mal. Também é conhecido como Aquele Que Espreita e o Olho Ancião. É uma divindade repugnante e asquerosa que se diverte com limos e gosmas como também com seus seguidores. Ele prega que apenas os seres mais fortes são merecedores de sobreviver e que todos os outros (incluindo todos os que não o adoram) devem ser destruídos. É venerado por drows contrários ao poder do clero de Lolth, assim como, também, por humanos malignos e degenerados. Os domínios associados a ele são: Cavernas, Caos, Drow, Mal, Ódio e Lodo. Sua arma favorita é o martelo de combate.

Gorm Gulthyn (*gorm gull-thin*), o deus anão dos guardiões, da defesa e da vigilância, é leal e bom. Seus títulos incluem Olhos de Fogo, o Guardião Dourado e a Sentinela. Ele é o protetor de todos os que defendem nações anãs contra forças hostis. Ele guia seus seguidores para sempre serem vigilantes e a nunca deixarem suas guardas baixas para que não sejam surpreendidos e, ou, subjugados. Muitos entre o exército anão o adoram. Os domínios associados a ele são: Anões, Bem, Ordem, Proteção e Guerra. Sua arma favorita é o machado de guerra.

O deus elemental da terra, Grumbar (*grum-bar*), é neutro. Seus títulos são o Rei da Terra Abaixo das Raízes e o Lorde Terreno. Ele encarna a terra, a estabilidade e a resistência a mudanças, o que aquele elemento representa. Como todas as divindades elementais, ele é um pouco distante e indiferente. Aqueles que trabalham nos subterrâneos e, inclusive, aqueles que sempre resistem às mudanças, o veneram. Ele conta muitos aventureiros que se aventuram no subterrâneo como seus adoradores, assim como alguns membros de raças subterrâneas como anões e gnomos das profundezas. Ele e seus seguidores se opõem diretamente a Akadi. Os domínios associados a ele são: Caverna, Terra, Metal e Tempo. Sua arma favorita é o martelo de combate.

Gwaeron Windstrom (*gwair-on wind-strahm*), o deus do rastreio e dos rangers, é Leal e neutro. Seu título é o Mestre da Busca. Ele já foi um mortal ranger no Norte, e foi elevado a divindade há muito tempo auxiliado por Mielikki. Ele é um perseguidor mestre e não há rival que possa competir em descobrir antigas trilhas ou sinais. Ele é um inimigo de Malar,

Haela (*huh-ae-la*) Machado Brilhante, a protetora dos anões que buscam diversão na batalha, combatendo monstros e aventurando-se para esses fins, é caótica e boa. Seus títulos incluem a Senhora da Rixa e a Dama da Sorte. Ela e seus adoradores batalham por prazer e constantemente estão procurando novos inimigos para combater. Seus seguidores são ordenados a poupar os merecedores de clemência e a golpear duramente os que são malignos e traiçoeiros. Ela e seus seguidores trabalham freqüentemente ao lado de Clangeddin Barba Prateada e Marthammor Duin e seu clero. Os domínios associados a ela são: Caos, Anões, Bem, Sorte e Guerra. Sua arma favorita é a espada larga.

A deusa élfica do amor, da beleza e da arte, Hanali Celanil (han-uhlee sell-uh-nihl), é caótica e boa. Seus títulos são Coração de Ouro e a Senhora do Coração Áureo. Ela é uma divindade especialmente jovem e se deleita por criar coisas bonitas e no intenso amor da mocidade. Ela exorta seus seguidores a espalhar o amor, a felicidade e a beleza e a lutar contra aqueles que desejam destruir estas coisas. Ela se dá com Sharess e Sune, com quem mantém argumentos amigáveis sobre os méritos entre a beleza élfica e a humana. Os domínios associados a ela são: Caos, Encantamento, Elfos, Bem, Magia e Proteção. Sua arma favorita é a adaga.

Hathor (*haa-thor*), a deusa Mulhorandi da maternidade, da música popular, da lua e do destino, é neutra e boa. Ela também é conhecida como a Mãe que Alimenta, a Silenciosa e a Dançarina da Fortuna. Porém, ela é mais conhecida como a Deusa da Maternidade, sua natureza compassiva lhe faz a protetora dos humildes e dos membros oprimidos da sociedade Mulhorandi. Ela prega a seus seguidores para ajudarem os necessitados, nunca se virar a qualquer um que peça ajuda, e ser amáveis, misericordiosos, e joviais a todo o momento. Os domínios associados a ela são: Família, Destino, Bem e Lua. Sua arma favorita é a espada curta.

Hoar (*hore*), o deus da vingança, da retribuição e da justiça poética, é leal e neutro. Ele é conhecido como o Senhor do Destino e o Deus dos Três Trovões. Ele era originalmente louvado na antiga Unther, mas após ter sido expulso pelos antigos deuses daquela terra, ele começou procurar novos adoradores em outras terras de Faerûn. Ele é um deus mal-humorado que prega que toda vingança e toda retribuição são justas, embora se deva ter cuidado para não fazer o mal pelo mal. Retribuição dada com um toque irônico resultando numa justiça poética é especialmente doce. Os domínios associados a ele são: Destino, Ordem, Retribuição e Viagem. Sua arma favorita é o dardo.



## **HORUS-RE**

Horus-Re (*hore-us ray*), é o chefe dos deuses de Mulhorandi, assim como o deus do sol daquele panteão, o juiz e a vida, é leal e bom. Seus títulos incluem o Deus do Sol e o Faraó dos Deuses. Ele é uma fusão da divindade Re, que foi mortalmente ferido em tempos antigos pelo deus orc Gruumsh, e o jovem deus Horus, quem recebeu o poder da divindade agonizante. Ele acredita que a ordem e a constância existem para o bem de Mulhorand e, inclusive, do universo. Seus seguidores têm que prover liderança e têm de ser honrados e imponentes exemplos para a população de Mulhorandi como um todo. Os domínios a ele associados são: Bem, Ordem, Nobreza, Retribuição e Sol. Sua arma favorita é a espada khopesh.

## **ILNEVAL**

Ilneval (*il-nee-val*), o deus orc da guerra, do combate e da estratégia, é neutro e mal. Diferente de Bahgtru, que é seguido pelos soldados orcs, Ilneval é o deus dos comandantes orcs. Ele é o tenente leal de Gruumsh, embora ele deseje, secretamente, depor seu mestre. Ele e seus seguidores se guiam mais em planejamento e estratégia do que comparado a Bahgtru e os seus, embora ambos desfrutem do combate sangüinário em medidas iguais. Os domínios relacionados a ele são: Destruição, Mal, Orcs, Planejamento e Guerra. Sua arma favorita é a espada longa.

## **ISIS**

Isis (*eye-sis*), a deusa Mulhorandi do tempo, da agricultura, do matrimônio e da magia, é neutra e boa. Seus títulos incluem a Abundante Senhora, a Senhora Amorosa e a Amante do Encanto. Ela é verdadeira, sempre terna e se preocupa profundamente com seus adoradores e Mulhorand como um todo. Ela tem muitos aspectos: mulher sábia, obediente, esposa, amante jovial, mãe de crianças, uma benevolente chuva e a nutridora de bebês e colheitas. Ela e seus seguidores sempre estão abertos para novos conceitos e promovem o desenvolvimento de feitiços benéficos e itens mágicos. Eles encorajam amor, o matrimônio e a felicidade onde quer que eles estejam. Os domínios associados a ela são: Família, Bem, Magia, Tempestade e Água. Sua arma favorita é a adaga de soco.

## **ISTISHIA**

O deus elemental da água, Istishia (*is-tish-ee-ah*), é neutro. Seu título é o Lorde das Águas. Enquanto outros deuses, como Umberlee e Eldath, têm domínio sobre os alguns aspectos da água, Istishia, encarna água em todas suas facetas. Ele e seus seguidores não acreditam no uso difundido da confrontação ou da força, mas sim em derrotar a oposição lentamente, como água em uma pedra, e em seguir o caminho de menor resistência, como água para o mar. Ele e seus seguidores são inimigos jurados de Kossuth. Os domínios associados a ele são: Destruição, Oceanos, Tempestade, Viagem e Água. Sua arma favorita é o martelo de combate.

## **IJERGAL**

Jergal (*jer-gull*), o deus do fatalismo e da ruína pessoal, é leal e neutro. Ele também é conhecido como o Deus do Fim de Tudo e o Escriurário dos Condenados. Ele é uma antiga e

pouco conhecida divindade, tendo sido antigamente o senhor dos mortos, mas caiu em poder até se tornar o escriba dos reinos dos vários lordes dos mortos que o sucederam. Ele escreve os nomes dos mortos em seus pergaminhos assim que a alma ascende à vida após a morte. Ele e seus seguidores acreditam que a hora da morte é predeterminada e se esforçam para manter este momento o mais ordenado possível. Os domínios associados a ele são: Morte, Destino, Ordem, Runas e Sofrimento. A foice é sua arma favorita.

## **KIARANSALEE**

Kiaransalee (*kee-uh-ran-sa-lee*), a divindade drow dos mortos-vivos e da vingança, é caótica e má. Ela é conhecida como a Senhora dos Mortos e a Banshee Vingativa. Ela foi uma mortal, uma poderosa drow, uma rainha necromante que ascendeu à divindade após vingativamente destruir seu reino com um incomensurável exército de mortos-vivos. Ela, há muito, caiu nas teias da insanidade, consumida por seus próprios surtos vingativos, porém, ela ainda mantém sua ressaltada astúcia. Ela e seus seguidores incessantemente planejam sua vingança contra aqueles que os desprezam. Eles criam exércitos de mortos-vivos a seu favor e lhes ajudam a alcançar sua vingança. Os domínios associados a ela são: Caos, Drows, Mal, Retribuição e Mortos. Sua arma favorita é a adaga.

## **LABELAS ENORETH**

O deus élfico do tempo e da longevidade, Labelas Enoreth (*lah-bay-lahs eh-n-or-eth*), é caótico e bom. Os títulos dele são o Doador da Vida e o Erudito do Crepúsculo. Foi ele quem abençoou os elfos com sua longevidade, sua eterna mocidade e sua sabedoria. Ele é um professor, um historiador e um erudito e é venerado pelo povo nessas profissões. Ele e seus seguidores marcam a passagem do tempo e da história. Eles não esqueceram os tormentos do passado e as injustiças que as raças de vida curta há muito esqueceram. Os domínios associados a ele são: Caos, Elfos, Bem, Conhecimento e Tempo. Sua arma favorita é o bordão.

## **LADUGUER**

Laduguer (*laa-duh-gwur*), o sombrio deus dos anões cinzentos, de sua magia e seu artifice, é leal e mal. Ele é chamado de o Exilado, o Protetor Cinzento e o Mestre Artesão. Ele foi exilado há muito tempo do panteão anão e ambos se menosprezam cordialmente agora. Ele é o protetor dos duergar. Os duergar o adoram, mas não o amam por ele ser um mestre severo. Eles seguem seus comandos sem reclamação, pois acreditam que só os fortes e obedientes são merecedores de sobrevivência. Em retorno ele tem lhes ensinado o ofício da criação de itens mágicos. Seus seguidores defendem os territórios dos duergar dos perigos do Subterrâneo, acreditando que tais atividades os farão mais fortes e mais merecedores. Os domínios a ele associados são: Arte, Anões, Mal, Ordem, Magia, Metal e Proteção. Sua arma favorita é o martelo de combate.

## **LLIIRA**

Lliira (*leer-ah*), a deusa da alegria, da felicidade, da dança, dos festivais e da liberdade, é caótica e boa. Seus títulos incluem Nossa Senhora da Alegria, a Divertida e a Senhorita da Diversão. Ela é um ser cheio de felicidade, sempre dançando com a alegria da vida. Ela e seus seguidores tentam trazer ale-

**LOVIATAR**

LURUE

# LUTHIC

# MARTHAMMOR DUIN

entes em povoados mais próximos sobre perigos ocultos ou que se aproximem. Os domínios associados com Marthammor Duin são: Anões, Bem, Proteção e Viagem. Sua arma favorita é a maça pesada.

## MILIL

# NEPHTHYS

# NOBANION

# OSIRIS





## CAVALEIRA VERMELHA

A Cavaleira Vermelha, a deusa da estratégia e do planejamento, é leal e neutra. Ela também é conhecida como a Senhora da Estratégia. Ela é uma entidade comprometida que se envolveu em guerra e estratégia tornando-se mais complexa. Ela e seus seguidores acreditam que a boa preparação e uma sonora estratégia e tática são a chave para qualquer vitória e poucos entram em combate sem algum tipo de planejamento baseado em aprendizagem ou experiência. Eles sempre têm segundos planos e planos de contingência em mente no caso do inesperado acontecer. Ela é aliada a Tempus e uma boa amiga de Torm. Os domínios associados a ela são: Ordem, Nobreza, Planejamento e Guerra. Sua arma favorita é a espada longa.

## RILLIFANE RALLATHIL

Rillifane Rallathil (*rill-ih-fane rall-uh-thihl*), o deus élfico dos bosques, da natureza e dos elfos da floresta, é caótico e bom. Seus títulos incluem o Lorde das Folhas, o Selvagem e o Grande Carvalho. Ele é retratado freqüentemente como uma enorme árvore de carvalho etérea cujas raízes tocam todas as plantas e quem socorre e nutre todos os seres vivos. Ele e seus seguidores acreditam que todas as coisas deveriam ser livres para viver suas vidas como a natureza ordenada e, como resultado, eles bravamente protegem lugares intactos, especialmente as grandes florestas e as criaturas que lá vivem, de todos os que as maltratariam. Os domínios associados a ele são: Caos, Bem, Elfos, Planta e Proteção. Sua arma favorita é o bordão.

## SAVRAS

Savras (*sahv-ras*), o deus da adivinhação, do destino e da verdade, é leal e neutro. Ele é conhecido como Aquele Que a Todos Vê, o Terceiro Olho e o Adivinho. Ele é um deus antigo da magia e há muito tempo foi derrotado e aprisionado magicamente pelo então mortal Azuth. Em anos recentes ele foi libertado de sua prisão e agora serve a Mystra e seu anterior carcereiro como o deus das magias de adivinhação. Ele e seus seguidores buscam descobrir (às vezes escondidos) a verdade em todas as coisas e ponderam sobre os mistérios do futuro. Eles buscam descobrir tudo aquilo que tem sido oculto e encontram o paradeiro do que esteve perdido. Os domínios associados a ele são: Destino, Conhecimento, Ordem, Magia e Feitiço. Sua arma favorita é a adaga.

## SEBEK

Sebek (*seh-beck*), o deus Mulhorandi das correntezas, dos rios, dos crocodilos e dos pântanos, é neutro e mau. Ele é conhecido como o Deus dos Crocodilos e a Morte Sorridente. Ele é uma divindade fraca e pouco conhecida, menosprezado por todos os outros em seu panteão, incluindo, até mesmo Set. Ele é fisicamente forte e cruel, contudo estranhamente inseguro devido a sua humilde posição em seu panteão. Ele é seguido, principalmente, pela pequena população de homens-crocodilo de Mulhorand e Chessenta. Seus adoradores são ordenados a matar qualquer intruso em seus pântanos escolhidos e a aterrorizar populações desamparadas para propiciar sacrifícios em nome de Sebek. Os domínios associados a ele são: Animais, Mal, Escamosos e Água. Suas armas favoritas são a lança longa, a curta e a meia-lança.

## SEGOJAN CONVOCADOR DA TERRA

Segojan (*seh-goe-jann*) Convocador da Terra, o deus gnomos da terra, da natureza, e dos mortos, é neutro e bom. Seus títulos incluem o Amigo da Terra, o Deus da Cova e o Cavador de Covas. Ele é o protetor dos gnomos da pedra e é venerado por muitos desta raça. Sua área de preocupação são as profundidades rasas abaixo da superfície, as plantas, as criaturas e os gnomos que vivem e trabalham lá. Seus seguidores protegem as covas dos gnomos daqueles que tentarem invadi-las e ele freqüentemente os conduz a ampliar suas escavações. Os domínios associados a ele são: Caverna, Terra, Gnomos e Bem. Sua arma favorita é a maça pesada.

## SEHANINE ARCO LUNAR

Sehanine (*seh-ha-neen*) Arco Lunar, a deusa élfica do misticismo, dos sonhos, da morte, das viagens e da lua, é caótica e boa. Seus títulos incluem a Filha dos Céus Noturnos, a Deusa do Luar e a Senhora dos Sonhos. Uma deusa quieta e mística, dizem que suas lágrimas juntas ao sangue de Corellon, deram vida a raça élfica. Ela observa os sonhos dos elfos e protege aqueles que estão em longas jornadas, inclusive a última viagem até a morte. Ela é a deusa da magia sutil como adivinhações e ilusões e sua associação com o luar a faz especialmente amada pelos elfos da lua. Os domínios associados a ela são: Caos, Elfos, Bem, Ilusão, Conhecimento, Lua e Viagem. Sua arma favorita é o bordão.

## SELVETARM

Selvetarm (*sel-veh-tarm*), o deus dos guerreiros drows, é caótico e mal. Ele é conhecido como o Campeão de Lolth, a Aranha que Aguarda e o Demônio Aranha. Filho de Vhaeraun, ele nem sempre foi divindade maligna, mas foi enganado por Lolth ao absorver a essência de um príncipe demônio rival, resultando em sua mudança para o mal e o enlaçando nas teias da decepção de sua avó. Ele é agora um cruel e malicioso deus que, junto de seus seguidores, só deseja combate e destruição. Seus adoradores são educados em vários estilos de luta e cada um aplica muitas manobras e truques furtivos. Os domínios associados a ele são: Caos, Drows, Mal, Aranhas e Guerra. Sua arma favorita é a maça pesada.

## SET

Set (*seht*), o deus Mulhorandi do deserto, da destruição, das serpentes, do mal, da magia e da traição, é leal e mau. Seus títulos incluem o Deus do Mal, o Degradador dos Mortos e o Irmão das Serpentes. Ele é a principal força do mal no panteão de Mulhorandi e foi expulso depois de ter, de forma traiçoeira, assassinado Osiris em uma tentativa para conseguir o controle do panteão. Ele é seguido agora, principalmente, por aqueles que cobijam suas magias das trevas, sua maldade e o poder que ele concede, assim como por aqueles que viajam pelos desertos. Ele e seus seguidores desejam subverter o governo de Mulhorandi e o panteão e se por nos assentos do poder. Os domínios associados a ele são: Ar, Escuridão, Mal, Ódio, Ordem, Magia e Escamosos. Sua arma favorita é a lança (qualquer tipo).



## SHARESS

Sharess (*shah-ress*), a deusa do hedonismo, do cumprimento sensual, da luxúria e dos gatos, é caótica e boa. Seus títulos incluem a Fulva Sedutora, a Felina da Felicidade e a Senhora Dançarina. Originalmente era a deusa Bast de Mulhorandi, ela teve a intenção de explorar Faerûn há muito tempo, mas depois de se fundir com a essência de uma deusa élfica secundária se tornou conhecida como Sharess. Depois ela caiu sob a influência de Shar, mas durante o Tempo das Perturbações Sune a livrou. Ela e seus seguidores são dedicados ao prazer sensual e se divertem no cumprimento hedonístico. Ela e seus seguidores freqüentemente incorrem em luxúria, enquanto outros viajam para descobrir novas sensações, boas ou ruins, para sentir. Os domínios associados a ela são: Caos, Encantamento, Bem, Viagem e Enganação. Sua arma favorita é a braçadeira com garras.

## SHARGAAS

Shargaas (*shar-gahs*), o deus orc da escuridão, do furto e da cautela, é caótico e mau. Ele também é conhecido como o Deus Noturno. Ele é uma divindade escura em todo o sentido da palavra, e como ele, seus seguidores se encantam nas trevas que acobertam suas espertas ações sujas. Ele e seus adoradores são mestres em utilizar a cobertura da sombra da noite para seus assassinatos, roubos, emboscadas e outros atos traiçoeiros. Os seguidores dele admiram e temem os orcs de sua mesma categoria por causa da astúcia e audácia a eles vinculada. Os domínios associados a ele são: Caos, Escuridão, Mal, Orcs e Enganação. Sua arma favorita é a espada curta.

## SHARINDLAR

A deusa anã da cura, do amor e da fertilidade, Sharindlar (*shar-in-dlar*), é caótica e boa. Ela é conhecida como a Senhora da Vida e a Dançarina cintilante. Uma deusa jovial, ela freqüentemente canta, dança e ri de forma espontânea, seus seguidores trabalham como casamenteiros, sempre procurando companheiros anões solteiros. Os adoradores dela podem ser encontrados freqüentemente no campo de batalha curando os feridos e seus templos sempre estão abertos aos doentes, feridos e desamparados. Os domínios associados a ela são: Caos, Encantamento, Anões, Bem, Cura e Lua. Sua arma favorita é o chicote.

## SHEELA PERYROYL

Sheela Peryroyl (*shee-lah pair-ree-roil*), a deusa halfling da natureza, da agricultura, da beleza e do amor romântico, é neutra. Os títulos dela incluem a Irmã Verde e a Mãe Alerta. Ela e seus adoradores estão preocupados em equilibrar o selvagem e o cultivável. Eles preservam a beleza e a rusticidade da natureza e das terras indomadas, enquanto tendem a promover a generosidade em áreas cultivadas de forma que os halflings possam prosperar. Ela e seus seguidores também patrocinam banquetes e festas, assim como encorajam o romance e festas em geral. Os domínios associados a ela são: Ar, Encantamento, Halfling e Plantas. Sua arma favorita é a piqueta leve.

## SHEVARASH

Shevarash (*shev-uh-rash*), o deus élfico da vingança, da perda e

do ódio aos drows, é caótico e neutro. Seus títulos incluem o Arqueiro Negro e o Caçador Noturno. Ele foi um elfo mortal cuja família e amigos foram brutalmente assassinados durante um ataque drow. Ele jurou vingança e passou o resto de sua vida caçando os drows e invadindo suas cidades. Tal era sua dedicação, que ele foi feito um deus depois de sua morte. Seus adoradores seguem seus passos, jurando destruir os odiados drows e destemidamente os caçando até mesmo sob a terra e nas entradas de suas próprias cidades. Os domínios associados a ele são: Caos, Elfos, Retribuição e Guerra. Sua arma favorita é o arco longo.

## SHIALLIA

Shiallia (*shee-al-lee-ah*), a deusa da fertilidade do bosque, das clareiras no mato e dos bosques do Norte, é neutra e boa. Os títulos dela incluem a Dançarina das Clareiras, a Filha da Floresta Alta e a Senhora dos Bosques. Ela mantém o balanço sobre a procriação, nascimento e crescimento das plantas da floresta e sua atenção está presente junto das criaturas e bestas do bosque, principalmente as prenhas. Ela é uma deusa jovial, freqüentemente vista dançando em clareiras na floresta, ela gosta de brincar com os animais da floresta. Ela e seus seguidores protegem os bosques e suas criaturas, assegurando sua fertilidade continuada e sua existência. Os domínios associados a ela são: Animal, Bem, Plantas e Renovação. Sua arma favorita é o bordão.

## SIAMORPHE

Siamorphe (*sigh-a-morf*), a deusa dos nobres e da realeza, é leal e neutra. Ela é chamada de a Nobre. Ela prega que os nobres têm direito de reger, mas têm que equilibrar isto regendo razoavelmente, honestamente e da melhor maneira possível sobre seus assuntos. Seus seguidores pregam que os nobres devem ser orientados desde sua infância para reger sabiamente e devem ser educados em como governar justamente e razoavelmente. Seus templos mantêm detalhadas genealogias de casas reais de forma que lutas para sucessão não surjam. A adoração a ela é especialmente popular entre os nobres de Águas Profundas e Tethyr. Os domínios associados a ela são: Conhecimento, Ordem, Nobreza e Planejamento. Sua arma favorita dela é a maçã leve.

## SOLOPOR THELANDIRA

O deus élfico do arqueirismo, da caça e da sobrevivência na selva, Solonor Thelandira (*soc-loe-nohr theh-lan-dih-ruh*) é caótico e bom. Seus títulos incluem o Olho Agudo, o Grande Arqueiro e o Caçador da Floresta. Suas áreas de atenção são as artes de arqueirismo, caça e furtividade. Ele orienta seus seguidores a respeitar a natureza, só caçar em necessidade e defender as florestas daqueles que a destroem. Ele e seus seguidores são arqueiros consumados e são capazes de disparar flechas com precisão e habilidade espantosas. Os domínios associados a ele são: Caos, Elfos, Bem, Planta e Guerra. Sua arma favorita é o arco longo.

## TALONA

Talona (*tah-loh-nah*), a deusa da doença e do envenenamento, é caótica e má. Seus títulos são a Senhora do Veneno e a Amante da Doença. Ela é uma divindade atormentada e repugnante que lança novas pestes de forma que os mortais apavo-

rados rezem e adorem sua igreja para que ela os poupe. Seus sacerdotes lançam doenças ativamente para estes propósitos e possuem um comércio no câmbio negro de venenos e antídotos. Os domínios associados a ela são: Caos, Destruição, Mal e Sofrimento. Sua arma favorita é o combate desarmado.

## **THARD HARR**

Thard Harr (*thard hahrr*), o deus anão da sobrevivência na selva e da caça, é caótico e bom. Seu título é o Deus da Profundidade das Selvas. Ele é o protetor dos anões selvagens. Ele os protege e a seus trabalhos de forma assegurar sua sobrevivência continuada. Seus seguidores veneram as selvas em que vivem e fazem o seu melhor para viver em harmonia e para proteger as selvas de qualquer estranho que lhes cause dano. Seus adoradores tendem a ser desconfiados e isolados e raramente interagem de boa vontade com estranhos. Só aqueles que provaram sua honra durante um longo período de tempo conseguem ganhar sua confiança. Os domínios associados com Thard Harr são: Animais, Caos, Anões, Bem e Plantas. Sua arma favorita é a manopla com cravos.

## **THOTH**

Thoth (*thoth*), o deus Mulhorandi da magia neutra, dos escriturários e do conhecimento, é neutro. Seus títulos incluem o Deus da Magia, Escriturário dos Deuses e o Guardião do Conhecimento. Ele é o protetor dos feiticeiros neutros de Mulhorand, assim como o deus Mulhorandi do estudo de magia em geral e da pesquisa de novos feitiços. Ele e seus seguidores empreendem em divulgar a magia, o conhecimento e a sabedoria. Suas pesquisas produziram novas tecnologias e itens mágicos sem igual. Os domínios associados a ele são: Arte, Conhecimento, Magia, Runas e Feitiço. Sua arma favorita é o bordão.

## **TIAMAT**

Tiamat (*tee-a-maht*), a deusa dos dragões e da ganância, é leal e má. Ela é conhecida como a Rainha dos Dragões, o Dragão Cromático e a Senhora das Trevas. Originalmente uma divindade do antigo império de Unther, ela é agora uma parte do panteão de Faerûn. Ela se parece com um enorme dragão de cinco cabeças, possuindo uma cabeça para cada um dos tipos principais dos dragões cromáticos malignos. Ela ordena que seus adoradores sigam seus comandos inquestionavelmente e acumulem poder e riquezas em seu nome, para o uso na tentativa de subverter os outros deuses de Faerûn e torná-la a comandante suprema do panteão. Ela é fervorosamente adorada em Chessenta, tendo absorvido a essência do fundador dracônico daquela nação secretamente. Os domínios associados a ela são: Mal, Ordem, Escamosos e Tirania. Sua arma favorita é a picareta pesada.

## **UBTAO**

Ubtão (*oob-tay-oh*), o deus das selvas, de Chult e dos dinossauros, é neutro. Ele é chamado o Criador de Chult e o Pai dos Dinossauros. Há muito tempo, ele barganhou com os outros deuses de Faerûn que em troca de poder guardam os Picos das Chamas, montanhas quais o destino de Toril foi profetizado em um dia vindouro, sendo assim ele teria Chult como seu domínio exclusivo. A maioria dos habitantes da Península de Chult o adora como o criador de sua pátria, suas selvas e seus

poderosos habitantes dinossauros. Seus seguidores acreditam que a vida é como um labirinto que eles têm que atravessar antes de se unir a Ubtão após a morte. Os domínios associados a ele são: Planejamento, Plantas, Proteção e Escamosos. Sua arma favorita é a picareta pesada.

## **ULUTIU**

Ulutiu (*oo-loo-tee-oo*), o deus adormecido das geleiras, do ambiente polar e dos moradores árticos, é leal e neutro. Os títulos dele são o Deus do Gelo e o Eterno Dormente. Longas eras atrás, Annam, o líder do panteão gigante, descobriu que Ulutiu estava tendo um caso com sua esposa. Para se salvar da ira de Annam, Ulutiu voluntariamente entrou em exílio no fundo do mar gelido ao norte de Faerûn. Seu colar encantado gelou a água em uma massa de gelo sempre em expansão, formando a Grande Geleira. Embora ele tenha se retirado do mundo, as populações da Grande Geleira e de outras terras árticas ainda o adoram. Seus seguidores são, freqüentemente, os líderes de suas tribos e passam seus conhecimentos acumulados de geração para geração. Os domínios associados a Ulutiu são: Animal, Ordem, Oceanos, Proteção e Força. Sua arma favorita é a lança curta ou a lança longa.

## **URDLEN**

Urdlen (*urd-len*), o deus gnomos da ganância, da corrupção do sangue e do ódio, é caótico e mau. É conhecido como o Rastejador Inferior. É uma entidade pálida e assexuada sendo retratada freqüentemente como uma enorme verruga disforme com malignas garras afiadas. Ele simboliza a, raramente falada, mancha maligna nos corações dos gnomos que às vezes os transformam de inocentes seres divertidos em outros que causam mais dano do que diversão em seus atos. Os gnomos que sucumbiram à ganância, a corrupção do sangue e ao ódio são seus seguidores, e eles o honram obtendo poder e oferecendo sacrifícios sangüinários. Os domínios associados a ele são: Caos, Terra, Mal, Gnomos e Ódio. Sua arma favorita é a braceira com garras.

## **UROGALAN**

O deus halfling da morte e da terra, Urogalan (*urr-roh-gah-lan*), é leal e neutro. Seus títulos são Aquele que Deve Ser e o Deus na Terra. Ele é honrado através dos halflings como a encarnação da terra fértil e como o protetor das almas e dos corpos dos mortos. Embora os alegres halflings não temam muito a morte, eles freqüentemente tremem à menção de seu nome ou a visão de seu símbolo. Seus seguidores vigiam pelas tumbas dos mortos e protegem os lares halflings dos perigos inferiores que os espreitam. Os domínios associados a ele são: Morte, Terra, Halflings, Ordem e Proteção. Sua arma favorita é o mangual (qualquer tipo).

## **VALKUR**

Valkur (*val-kur*), o deus dos marinheiros e dos navios, é caótico e bom. Ele é conhecido como o Poderoso e o Capitão das Ondas. Ele é o protetor de todos que velejam pelo mar e constantemente se esforça para salvaguardar seus adoradores contra os caprichos de Umberlee e Talos que lhe são inimigos jurados. Ele é um deus que aprecia vida de marinheiro e a emoção da exploração. Ele exorta seus seguidores para viver a vida com vigor e se esforçarem contra qualquer coisa que os Deuses da



Fúria lancem contra eles. Os domínios associados a ele são: Ar, Caos, Bem, Oceano e Proteção. Sua arma favorita é o alfanje (espada curta).

## **VELSHAROON**

Velsharoon (*vel-shah-roon*), o deus da necromancia, dos lichs, e dos mortos-vivos, é neutro e mau. Os títulos dele são o Vanglorioso, o Arquimago da Necromancia e o Senhor da Cripta Esquecida. Ele é uma nova entidade, só tendo ascendido a divindade em anos recentes. Originalmente ajudado em sua ascensão por Talos, ele, mais recentemente, abandonou seu orientador indigno de confiança e se tornou aliado de Azuth e Mystra. Muitos necromantes e criaturas morto-vivas inteligentes o veneram, e ele orienta seus seguidores que aumentem o número de mortos-vivos e aprimorem o estudo da arte da necromancia. Os domínios associados a ele são: Morte, Mal, Magia e Mortos-vivos. Sua arma favorita é o bordão.

## **VERGADAIN**

Vergadain (*vur-ga-dain*), o deus anão de riqueza, da sorte, da enganação e da negociação, é neutro. Seus títulos incluem o Deus da Riqueza e da Sorte, o Rei Mercantil, e o Anão Risonho. Ele é o protetor de comerciantes anões e é adorado pela maioria dos anões ladinos não malignos. Seus seguidores sempre buscam e negociam as melhores transações possíveis. Eles são normalmente inteligentes e perspicazes. Embora seu deus lhes conceda, freqüentemente, sorte em seus empenhos, mais do que nunca é sua própria sabedoria e raciocínio que cria oportunidades para eles. Os domínios associados com Vergadain são: Anões, Sorte, Comercio e Enganação. Sua arma favorita é a espada longa.

## **VHAERAUN**

Vhaeraun (*vay-rawn*), o deus drow do furto e dos drows machos, é caótico e mau. Ele é conhecido como o Deus Mascarado e a Sombra. Ele é o único filho de Lolth, mas despreza o domínio de sua mãe e menospreza o favoritismo dela para com as fêmeas da raça. Ele é o patrono protetor dos drows machos e ensinou a muitos deles as artes ladinas de forma que eles não estejam desamparados contra o grande poder das fêmeas escolhidas de Lolth. Muitos de seus seguidores criam rebeliões contra o inveterado matriarcado. Outros oram para que os drows aumentem sua influência e poder sobre as terras da superfície. Os domínios associados a ele são: Caos, Drow, Mal, Viagem, e Enganação. Sua arma favorita é a espada curta.

## **YURTRUS**

Yurtrus (*yur-truss*), o deus orc da morte e da doença, é neutro e mau. Ele é conhecido como Mãos Brancas. Ele é uma criatura asquerosa que não possui boca e é coberto por uma pele doentia (excluindo suas mãos brancas) que está descascando e apodrecendo. Ele é temido mais que adorado pelo orcs, que vivem em terror entre as pestes que ele periodicamente envia e o severo fim da morte que ele repassa para o fim de todos, até mesmo os mais poderosos. Seus adoradores são aqueles que trazem, adorem ou trabalhem a morte, especialmente os assassinos. Os domínios associados a ele são: Morte, Destruição, Mal, Orcs e Sofrimento. Sua arma favorita é o combate desarmado.