

Um Material Suplementar para o *Crenças e Panteões*  
por SEAN K. REYNOLDS



# ⊕ QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO ⊕ PODEM

## USANDO DIVINDADES NOS REINOS ESQUECIDOS

**C**renças e Panteões, por Eric L. Boyd e Erik Mona, traz uma quantidade incrível de informações sobre as principais divindades do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*®, incluindo pontos de vida, ataques, testes de resistência e outras habilidades em formato semelhante ao *Livro dos Monstros*. A primeira vista, alguém poderia tratar um Deus em uma campanha nos Reinos Esquecidos como se fosse qualquer outro monstro - interagindo e lutando com os heróis. Se não, por que incluir esta informação de combate?

Em verdade, as divindades de Faerûn são muito mais do que monstros muito poderosos e deveriam ser tratadas como tais. Personagens de nível épico que perdem pouco tempo destruindo dragões e o tarrasque não devem olhar os deuses como suas próximas conquistas a serem lançados de penhascos, terem seus artefatos pilhados e nem presos em calabouços para criarem artefatos. Estes seres são divindades por uma razão, então, apenas os inclua em sua campanha após cuidadosas considerações e em circunstâncias bem particulares. Este suplemento grátis para *Crenças e Panteões* irá ajudar você neste processo.

Para a maioria das criaturas em Faerûn as divindades são distantes, seres imensamente poderosos a serem temidos, respeitados e adorados, mas nunca para serem vistos ou falados. A maioria vasta das pessoas nunca verá uma divindade, apenas orar a um. Para eles, a presença de uma divindade é sentida pela igreja e seus servos. As exceções, é claro, são os aventureiros que se envolvem nos planos da divindade e algumas almas afortunadas ou azaradas que interagiram com um avatar durante o Tempo das Pertubações. Na maioria dos casos, este segundo ou terceiro meio de contato é mais que suficiente (qualquer coisa, além disso, se torna muito perigoso para ser compreendido).

De vez em quando, aventureiros podem ser incluídos nos planos de uma divindade, normalmente entrando em conflito com os agentes mortais daquele deus. Agora que a igreja de Bane controla os Zhentarims, todo combate contra os Zhentarims também será contra os agentes de Bane. Porém, a mão de Bane não está atrás de toda invasão Zhent e seus olhos não observam cada caravana Zhent; ele tem seus clérigos para cuidar das pequenas coisas enquanto ele trabalha em seus planos maiores. Somente depois de muitas lutas com os servos

## CRÉDITOS ADICIONAIS

**Edição:** Sue Weinlein Cook

**Produção:** Julia Martin

**Desenvolvimento Web:** Mark Jindra

**Design Gráfico:** Robert Campbell, Robert Raper

### Créditos da Edição Nacional

**Traduzido por:** João Cláudio, Daniel Bartolomei e Ivan Lira

**Ilustrações 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.

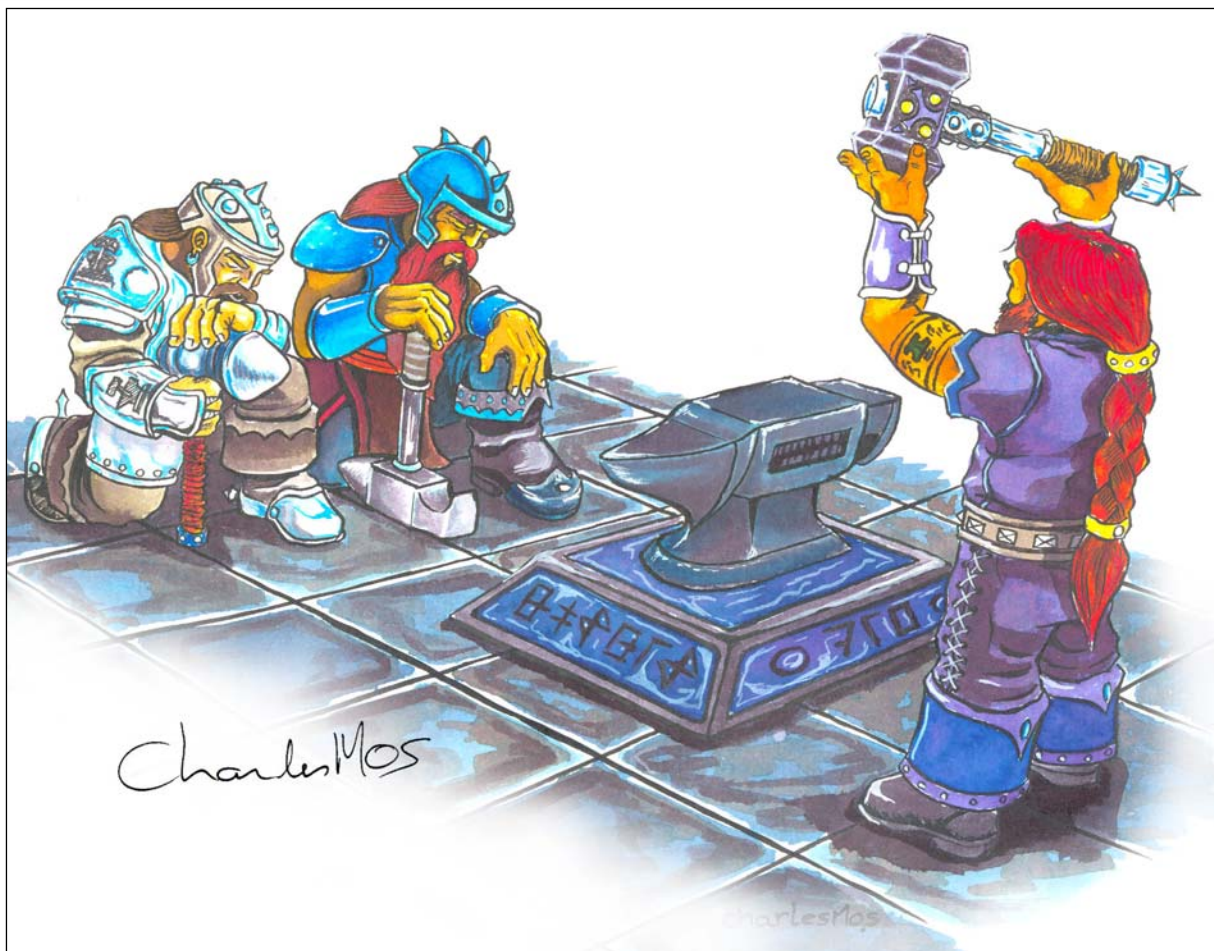
Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

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

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



Ilustração por Charles MOS



Os anões cultuam Moradin

mais poderosos da igreja de uma divindade que é provável que os aventureiros possam interagir com representantes diretos daquela divindade, normalmente na forma de servos demônios ou outros aliados extraplanares da igreja. Quando alguém ataca o pináculo do poder de uma igreja, como o templo de Bane no Forte Zhentil ou o próprio Fzoul Chembryl, o deus provavelmente intervirá. Sobre tais circunstâncias, Bane pode enviar um avatar para defender seu templo ou vingar seu Escolhido. Somente nas mais estranhas e grandiosas situações que Bane apareceria pessoalmente em sua verdadeira forma, não em forma de avatar. Tal intervenção direta atrai a atenção de outras divindades, inimigas ou aliadas e múltiplas manifestações de divindades aparecendo em sua verdadeira forma por toda Faerûn poderia causar um dano irreparável. Isto, atualmente, é proibido pelo próprio Ao. Aos deuses é permitido certo meio de expressar seus desejos e demonstrar seus poderes ao mundo mortal, normalmente por meio de seus conjuradores divinos. Excedendo estes meios, consequências advirão.

## COMO USAR DIVINDADES

Aqui há conselhos sobre como usar deuses em uma campanha. Lembrar destes fatos sobre divindades lhe ajudará a manter o equilíbrio das forças, manter os heróis como as figuras centrais da campanha e a suspensão de descrença necessária para

um jogo de fantasia.

## DIVINDADES POSSUEM TEMAS

Toda divindade possui um aspecto: um grupo de tópicos, idéias ou emoções sobre as quais ele ou ela tem domínio. O aspecto não só reflete os interesses de uma divindade, mas demonstra que características a divindade encarna de fato. Malar, por exemplo, não só tem poder sobre caçadores, furtividade e sanguinolência, ele é tudo isso, e sua magias, itens mágicos e locais sagrados refletem o mesmo. Cyric não apenas controla o assassinato, a enganação e a ilusão, ele é uma manifestação divina desses conceitos; os feitiços, itens e locais relacionados a Cyric se relacionam a esses temas. O aspecto, alinhamento e a história, geram um largo quadro temático para a divindade, o que o ajuda no uso deste deus em uma campanha.

O tema de uma divindade tem vários efeitos em um jogo:

- Primeiro, o aspecto ajuda a definir os interesses da divindade e como ele ou ela poderia proteger ou avançar esses interesses. Isto ajuda a definir um enredo contínuo para o Mestre.
- Segundo, define o tipo de agentes e adoradores que a divindade atrai, ajudando o Mestre em aventuras apropriadas para os heróis. Desenvolver uma aventura dinâmica baseada em um local como descrito no *Livro do Mestre* se torna mais fácil se



você entender as motivações dos vilões que vivem lá.

- Terceiro, os escudos (brasões) da divindade tornam mais fácil para os personagens identificarem que grupo eles estão enfrentando, com o uso da perícia Conhecimento (religião). Permitir aos jogadores a usar as habilidades que eles escolheram para seus personagens os recompensa com um bom planejamento.

Por exemplo, o aspecto de Cyric inclui assassinato, mentiras, intriga, enganação e ilusão. Ele é maligno e tem uma história de batalhas com Kelemvor e Mystra. Seu símbolo é, obviamente, um crânio envolto num brilho onde as cores púrpura e negra predominam. Uma aventura satisfatória baseada em Cyric poderia envolver o assassinato de um nobre ou funcionário do reino. O assassinato serviria para focar um rival, possivelmente usando ilusão para disfarçar o assassino como um agente da pessoa que é focada. Eventualmente o assassino poderia ser localizado em um local em particular, uma capela maligna no centro do porão de um prédio abandonado. A capela e o porão estão amortalhados sob uma magia de ilusão (ao invés de cheio de armadilhas mágicas que atiram fogo e invocam monstros) e estão decorados em púrpura e negro com o símbolo do crânio, para manter os aventureiros na pista certa. O último vilão deste cenário é o assassino que pode ser um clérigo de Cyric ou alguém ajudado por um que está em outro lugar na cidade.

Outro exemplo é Malar cujos aspectos são os caçadores, furtividade, sanguinolência e licantropos malignos. Ele é maligno, tentou destruir Chauntea e lutou contra Nobanion várias vezes. A simbologia dele é reconhecível, mas não tão obviamente - símbolos animais são bastante comuns na maioria dos lugares de Faerûn, uma pessoa poderia não os conectar imediatamente com a igreja Malarana. Uma aventura baseada em Malar pode envolver a matança de fazendeiros distantes e clérigos de Chauntea em determinada comunidade. Todas as vítimas parecem ter sido atacadas por algum animal selvagem. Investigando, os aventureiros se encontram com um seguidor de Nobanion que pode ou não se unir em sua busca (Malar está tirando proveito da presença de um servo de seu inimigo, organizando seus planos para ter o Nobanionita por perto na hora dos ataques; ele é um grande planejador quando costuma espiar ou caçar, mas ele, normalmente, é muito selvagem para criar planos inteligentes envolvendo outros). Os heróis podem ligar os ataques a um grupo de animais selvagens onde alguns são, obviamente, licantropos e outros são do Povo do Sangue Negro. Ao invés de lutar abertamente, os membros do Povo do Sangue Negro provavelmente fugirão se descobertos, revivendo com rápidos ataques noturnos ao acampamento dos heróis. Alguém do Povo do Sangue Negro é um clérigo ou druida de Malar, facilmente reconhecido com seus braceletes com garras e o símbolo de garras da fera.

### DIVINDADES POSSUEM MAGIAS ESPECIAIS

Uma das vantagens criadas em D&D é a seleção de domínios para divindades. Se uma magia em uma lista de magias do domínio não aparece na lista geral de magias clericais, aquela magia é limitada apenas para as divindades com acesso àquele domínio. Isto significa que os clérigos dessas divindades têm acesso a magias que outros clérigos simplesmente não podem adquirir. Clérigos de Shar, por exemplo, que

tenham o domínio da Escuridão no qual inclui as magias *armadura das trevas* e *luz negra*. Nenhum clérigo benigno pode conjurar estas magias, porque apenas divindades malignas ou neutras têm acesso ao domínio da Escuridão. Assim, uma clériga de Shar que usa estas magias pode pegar de surpresa os aventureiros com sua seleção de magias. Graças ao acesso limitado a essas magias, é improvável que os inimigos dela possam desfazer sua conjuração com contra-mágicas, porque apenas outros clérigos com o domínio da Escuridão podem conjurar a magia de um pergaminho, então ela não tem que se preocupar se a magia cairá em mãos erradas caso ela seja morta; este raciocínio pode convencer seus superiores a lhe dar um pergaminho com magias do domínio com um nível mais alto do que ela normalmente poderia conjurar, desde que eles saibam que os inimigos da igreja não poderão usá-lo. Essas duas magias são ambas magias de escuridão, assim se o clérigo puder utilizar a Trama das Sombras, elas ficaram mais poderosas em suas mãos.

Até mesmo sem usar as magias dos domínios, conjuradores divinos podem possuir suas magias com efeitos visuais apropriados à sua divindade. Por exemplo, uma magia *infligir ferimentos críticos* de um clérigo de Bane poderia tornar a mão do conjurador negra e radiar rajadas de luz verde. Uma magia *luz cegante* de um clérigo Lathanderita poderia se manifestar como uma miniatura de sol que incendeia uma coluna. Um feitiço *santificar* lançado por um druida Silvanita pode fazer com que musgos e pequenas plantas crescerem em superfícies hostis. Um feitiço de implosão lançado por um clérigo de Ghaunadaur poderia consumir o alvo em um horrível limo negro. Diferente de conjuradores arcanos, que modificam a Trama usando o conhecimento do mago, magias divinas são plantadas nas mentes dos conjuradores: instruções mágicas predefinidas que o conjurador não precisa entender para usar. Estas instruções trazem a assinatura da divindade que as criou, e permitir alterar o efeito do feitiço faz dos conjuradores divinos de divindades diferentes, únicos. Também mostra a mão da divindade sobre a magia, lembrando a todos os observadores que esta é a magia divina em ação. Em um mundo criado e moldado por meio de batalhas divinas, lembranças da fonte de magia divina perpetuam o tato no *Cenário de Campanha Reinos Esquecidos*.

Claro que magias temáticas podem ajudar a manter o espírito de uma campanha, mas você não precisa as descrever toda vez uma delas é conjurada. Isto apenas torna o jogo mais lento. Estabeleça alguns padrões, e guarde a maioria das descrições temáticas para momentos heróicos e eventos monumentais.

### DIVINDADES POSSUEM TEMPO

Até mesmo mais que vampiros e lichs, deuses têm todo o tempo necessário para realizarem seus planos. Nem todo ato de um deus tem de ser uma evidente ação magnânima. Às vezes milhares de pequenos passos são melhores que um grande, apenas porque é menos provável que pequenos passos atraiam a atenção de outras divindades. Shar é um perfeito exemplo deste tipo de planejamento; ela deseja trazer o mundo de volta à escuridão eterna, mas gasta a maior parte de seu tempo em pequenos atos e guardando segredos, mesmos os grandes, como a Trama das Sombras. Se ela fosse atacar abertamente outras divindades, outros iriam formar rapidamente uma aliança temporária para a destruir, assim ela se



Ilustração por Charles MOS



*Após se tornar deus, Cyric, com sua Ruína dos Deuses, assassina Leira, a antiga deusa da Ilusão e Enganação*

contém para tal batalha (menos no caso de Selûne). As divindades também têm o legado do Cataclismo do Amanhecer a combater. Eles se lembram da destruição horrenda no mundo divino na última vez em que eles guerrearam em massa, conflitos tão abertos entre divindades tornaram-se raros. Que a presença de Beshaba e Tymora cujos nascimentos vieram da queda de outra divindade sirva como uma lembrança das conseqüências da guerra nos céus.

Assim os deuses tomam um longo tempo, mesmo sofrendo retrocessos temporários, contanto que eles realizem suas metas ao final. Eles entendem que nem todo esforço requer uma cruzada para guerrear exércitos. Esta paciência pode se tornar uma força que age a favor ou contra os heróis, com conseqüências totalmente imprevisíveis por algum tempo. Os personagens dos jogadores freqüentemente permanecem desavisados dos planos, em longo prazo, de seu deus. É freqüente que a próxima geração de heróis, ou os descendentes dos personagens dos jogadores envolvidos venham a ver os frutos dos trabalhos da divindade.

Por exemplo, os heróis poderiam se refugiar em uma igreja durante o Tempo das Perturbações ou até mesmo depois de missões fracassadas. Lá, eles podem estabelecer contatos amigáveis com PDMs e o clero poderá fazer pequenos avanços influenciando as convicções dos heróis, recebendo os necessários fundos em troca de serviços de conjuração de magias ou contratando o personagem para executar tarefas. Em nenhum

momento faça os seguidores da igreja usarem o poder da divindade como uma ameaça ou uma recompensa para as ações dos heróis (uma sutileza quieta planta as sementes da mudança nos corações dos heróis). Talvez a meta em longo prazo da divindade aqui seja o nascimento de uma criança de um dos aventureiros a serviço dela e é esta criança que deve, em algum dia, se tornar um campeão divino.

Outro exemplo é uma igreja rica que obedece às leis territoriais e ainda frustra os aventureiros, como a igreja de Siamorphe. Aventureiros de uma tendência mais caótica perseguindo a queda de um popular e generoso nobre a quem eles suspeitam traficar sob as magias das trevas podem encontrar este nobre protegido pela igreja de Siamorphe. Os líderes do clero vêem as ações públicas do nobre (reforçada pela imagem de uma nobreza protetora e responsável) como muito mais importante que seus erros pessoais (que se revelam mais como falhas de caráter do que incapacidade de rejeitar). Com o passar do tempo o nobre poderia corromper um dos sócios influentes da igreja, assegurando proteção adicional para si mesmo, apesar de seus continuados atos malignos, contanto que sua face pública permanece benigna. Apoiado pela igreja (e apoiado por leis territoriais), anos depois o nobre poderia retirar o poder dos menos efetivos oficiais e se tornar um déspota benigno, agindo em nome de pessoas comuns e elevando a qualidade de vida para a maioria ao custo de alguns encenqueiros (como as aventuras que têm o atormentado



desde seus dias mais jovens). Tudo isso permanece perfeitamente legal e desfruta do apoio das pessoas comuns. Siamorphe beneficia o nobre carismático aumentando seu status, uma recompensa por anos de conclusão de pequenas metas e não por tentar barganhar as maiores. Com o tempo outros heróis podem vir negociar com este nobre, tendo ouvido rumores de seus éditos, que fazem os aventureiros sentirem mal recebidos em sua cidade. Obviamente o nobre tem algo a esconder.

## DIVINDADES POSSUEM SEGUIDORES

Nenhum deus, no curso de um dia normal, deveria ser forçado a se manifestar no Plano Material para lidar com algum problema. Tal ato requer um alto custo de poder divino e, desfavoravelmente, chama atenção, e pode gerar conflitos entre as divindades. Ao invés disso, deuses têm todos os tipos de criados, desde os criados celestiais ou diabólicos até os adoradores mortais. É necessário apenas uma magia *aliado planar* para convocar um arconte guardião ou uma succubus a qualquer momento, isso, normalmente, prova um uso mais eficiente do poder de um deus enviar para um seguidor que assuma a responsabilidade de um problema no Plano Material. Este adorador poderia ser um clérigo ou simplesmente um devoto membro da fé. Adoradores mortais também têm vantagens comparadas a extraplanares pelo fato deles pertencerem, na verdade, a este mundo; eles não são afetados por meio de barreiras mágicas projetadas para restringir os extraplanares, eles não irradiam uma expressiva aura de alinhamento (um típico adorador mortal maligno irradia um quinto do mal de um extraplanar do mesmo Dado de Vida), e, caso sejam mortos, eles podem ser trazidos de volta facilmente com uma magia *reviver os mortos* (considerando que os extraplanares precisam de um *desejo* ou *milagre*).

Seguidores mortais são divertidos para um Mestre usar porque eles possuem uma variedade surpreendente. Por exemplo, Bane tem muitos seguidores humanos, meio-elfos e anões, e suas mais monstruosas legiões incluem beholders, dragões negros, banelars (do *Monstros de Faerûn*), e vários novos tipos de mortos-vivos. Mesmo que alguns jogadores possam memorizar as habilidades de cada demônio no livro, um humanóide desarmado poderia ser um monge, um feiticeiro, um mago, um ladrão, algum ser morto-vivo disfarçado ou um clérigo com uma armadura de *sensação*. As habilidades de cada um permanecem como o maior segredo do Mestre.

Deuses usam os mortais para cuidar de seus problemas porque, embora eles possuam um poder incrível, eles o conservam sabiamente, preferindo usar o menor esforço necessário para criar algum efeito. Se uma divindade má necessita de um monstro para atacar uma aldeia, é menos trabalhoso um clérigo conjurar *resistir a elementos*, *força do touro* e *resistência* em um lobo atroz do que convocar um medonho lobo atroz demoníaco ao Plano Material. Se uma divindade boa precisa de um seguidor para caçar um demônio, é menos custoso enviar um ranger e um clérigo do que um arconte guardião (além de que o ranger e o clérigo não atrairiam muita atenção); uma classe múltipla ranger/clérigo poderia até ser a melhor escolha.

Enquanto estiver procurando por "chefões" como um desafio para os PJs, lembre-se que se fosse fácil enviar tais criaturas extraplanares para cuidar de qualquer incidente, não haveria nenhuma necessidade de aventureiros. Simplesmente, as

divindades boas enviariam seus celestiais da mesma maneira como as divindades más enviariam seus seres diabólicos. Deixe os heróis serem heróis, e deixe os vilões mortais serem os vilões, com os extraplanares (e as próprias divindades) permanecendo uma exceção.

## COMO NÃO USAR DIVINDADES

A seção anterior descreve os modos normais que um deus interage dentro do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, como descrito em romances publicados, acessórios de jogo e aventuras. Estes não são, de forma alguma, o único meio, mas são certamente os métodos esperados de envolver uma divindade em uma campanha ativa. Se você optar por dar aos deuses um papel mais ativo, examine cuidadosamente as armadilhas que surgem ao confiar muito em suas qualidades.

## DIVINDADES SÃO PODEROSAS

Divindades são tão distantes do nível de poder de qualquer grupo de aventureiros que introduzi-las como um adversário direto representa um obstáculo insuperável para todos que não sejam personagens épicos. Se, toda vez que um clérigo maligno morrer, sua divindade aparecer para vingá-lo, os heróis terminarão lutando (e perdendo!) para a divindade a cada sessão. Isso não é divertido para os jogadores. Até mesmo uma intervenção limitada deste tipo, como uma magia *rogar maldição* permanente lançada em qualquer personagem que tenha matado um clérigo maligno, desencoraja os heróis a combater o mal. Na realidade, isto os castiga. Se a divindade má permanece resguardando seu clérigo maligno, vingando injustiças e auxiliando-o sempre, os heróis desejarão saber por que a divindade de seu clérigo não os apóia da mesma forma.

Este tipo de jogo causa uma seleção de poder na qual o jogo não é projetado para controlar e logo fará dos personagens pequenas marionetes em um jogo controlado completamente pelo Mestre. D&D é um jogo sobre heróis combatendo vilões, e não sobre heróis que assistem a batalhas entre a sua divindade contra outra. Use as ferramentas do jogo para fazer desafios bem nivelados para os heróis e se lembre de ajustar o poder de um personagem em um nível particular (até mesmo acrescentar algo tão inócuo quanto a divindade invocando *rogar maldição* à morte do vilão) modifica tanto o Nível de Desafio da criatura quanto o Nível do Encontro assim, ajuste a recompensa dos heróis adequadamente.

## DIVINDADES SÃO CONSCIENTES

Outra armadilha para evitar é a onisciência de uma divindade. Se todo clérigo maligno que os heróis enfrentam sabe o que eles podem fazer, o jogo se torna menos divertido para os heróis, pois assim o clérigo poderá sempre se defender e os heróis não poderão fazer aquilo em que são bons. O capítulo de Aventuras no *Livro do Mestre* orienta a não prever as habilidades dos personagens; não envie uma dúzia de inimigos resistentes a fogo para um mago que acabou de aprender a magia *bola de fogo*, por exemplo. O mesmo é válido ao usar deuses em um jogo. Divindades podem ser oniscientes, mas eles, normalmente, não têm o tempo para aconselhar todos seus clérigos sobre cada inimigo e como revidá-los. Isto põe os heróis e vilões em situação equivalente, não podendo as divin-

dades boas ceder informações aos heróis, também. É claro, magias como *augúrio* e adivinhações permitem a qualquer um antecipar os poderes do outro (só se lembre de contabilizar isto para deduzir das magias preparadas do vilão). Da mesma forma, um vilão enfrentado periodicamente também aprenderá as táticas e planos para enfrentar os personagens.

Considere este o inverso do axioma entre o conhecimento do jogador versus o conhecimento do personagem; se você não quer que os jogadores utilizem seu conhecimento pessoal de monstros como vantagem para eles, não deixe seus PDMs usarem seu conhecimento pessoal dos heróis para vantagem deles, só porque vilões desfrutariam de uma divindade os estarem apoiando.

### DIVINDADES SÃO LÍDERES

Como seres de poder fenomenal, deuses atraem os indivíduos de mesma atitude para seu serviço ou criam seres para os servir. Além do enorme número de seguidores mortais, deuses adquirem, criam ou escravizam muitos outros seres, de humanoides diabólicos a extraplanares tradicionais e monstros bizarros relacionados a seu aspecto. É fácil invocar bandos de servos aos heróis sempre que eles divergirem do enredo da aventura, porém isto é irreal, particularmente se os servos não tiverem nenhuma razão para estar lá diferente de encaminhar os heróis de volta a história principal. Também é frustrante para os jogadores que normalmente se sentem com se estivessem sendo guiados em uma ferrovia.

Esta armadilha realmente é outro aspecto do problema "Deuses são Poderosos". Assim como você nunca deveria usar o poder absoluto de um deus para subjugar as ações dos personagens, não use o poder absoluto de um exército de servos para fazer o mesmo. Tais ações fazem os personagens dos jogadores se sentirem abandonados pela própria divindade deles, pois nenhuma tropa de celestiais surge para revidar quando a horda os está por atacar. Lembre-se, o que é justo para os vilões é justo para os heróis. E mais, é muito mais fácil o Mestre narrar uma seção para dois pequenos grupos adversários do que dois exércitos adversários.

### DIVINDADES SÃO INIMIGAS

Às vezes os personagens dos jogadores se encontram como coadjuvantes no duelo entre deuses. Se, ao lutar contra a igreja de Bane, os heróis derrotam o sumo sacerdote e percebem que ele invocou um avatar de Bane, a solução não é o clérigo do grupo invocar o avatar de Torm. Isto reduz os heróis a uma pequena parte dentro de uma trama maior e os força a assistir a atuação do Mestre interagindo com os dois avatares.

Da mesma maneira que é dito no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, você deve fazer dos personagens dos jogadores as estrelas de sua campanha e não coadjuvantes interagindo com PDMs famosos, da mesma forma que não deve fazer com deuses. Fazer de uma divindade a estrela de sua campanha estaria frustrando os jogadores mais do que fazer o mesmo com um PDM famoso. Enquanto os heróis (com a devida multiclasse e magias apropriadas) teoricamente podem fazer os mesmos feitos que um PDM faz, usar deuses seria o mesmo que falar para os jogadores que seus personagens não podem resolver um desafio de jogo inteligente e diligente. Parte da diversão de D&D está em superar desafios e desafios

que não podem ser superados não são divertidos.

### DIVINDADES SÃO EXÓTICAS

Divindades trabalham com tal nível de poder, comparado aos mortais, que qualquer manifestação divina deveria ser um evento memorável. Até mesmo os avatares são normalmente mais poderosos que personagens de 20º nível e introduzir um avatar deveria ser algo especial. Se os deuses ou seus avatares se manifestam freqüentemente em uma campanha, eles começam a se sentir mundanos. Se os heróis se acostumam a encontrar avatares em toda aventura, personagens como Fzoul, Szass Tam e as leis dos países se diminuiriam. Comparando, seria como os heróis ignorarem a presença de seus adversários mais poderosos e mortais enquanto aguardariam Garagos surgir.

Este problema se encontra na armadilha "Divindades São Conscientes". Se as divindades possuem tanto tempo livre para que possam derrubar o Plano Material sempre que desejarem, por que eles se aborrecem com clérigos então? Para preservar o foco do cenário e o papel dos aventureiros no mundo, manifestações divinas ou de seus avatares deveriam permanecer escassas. Deixe os personagens serem os heróis, e deixe o duelo de avatares para o Tempo das Pertubações.

## ENTÃO, SEUS JOGADORES QUEREM LUTAR CONTRA UM DEUS?

Em campanhas onde os heróis ficaram muito poderosos, pensamentos eventualmente se voltam para a destruição de um deus que foi um espinho em seus pés por muito tempo. Se a morte de um deus se torna uma meta, ou se você espera que os heróis possam batalhar contra uma divindade ou avatar, você deve considerar várias coisas.

Primeiro, deuses são incredivelmente poderosos. Até mesmo seus avatares regularmente são personagens de 21º nível ou maior, com uma parte de habilidades divinas especiais. Se você espera que os PJs lutem contra um deus ou avatar, tenha certeza de ter se informado sobre as habilidades do deus, particularmente suas imunidades. Realce habilidades fundamentais ou mantenha notas em um rascunho em separado. Invente estratégias que tomam vantagem dos pontos fortes do deus e defenda suas fraquezas. Deuses não são estúpidos, eles normalmente sabem quando alguém pretende os atacar, assim eles tentam escolher o melhor tempo e lugar para o combate e organizam o campo de batalha para os resguardar. Se possível, eles trazem os aliados e estudam todo o possível sobre os adversários antes da batalha final. Como qualquer combate entre criaturas poderosas, lutar contra um deus leva muito tempo. É melhor planejar a sessão de jogo ao redor deste combate para que a batalha comece cedo. Interromper uma batalha complexa para retomar depois não só frustra a excitação do jogo, mas pode fazer com que os jogadores esqueçam os feitos e as penalidades em efeito sobre eles quando se retomar o jogo novamente.

A maioria dos deuses está entre o nível de personagem 40 e 65. Isto significa que se os personagens dos jogadores são de 35º nível ou menor, eles quase não têm nenhuma esperança de derrotar um deus em combate (exceto por uma combinação





Ilustração por Charles MOS

Um grupo de aventureiros confronta Talos o Senhor das Tempestades

bastante incomum na jogada de dados). Isto também significa que se os PJs são cinco níveis mais poderosos que o deus, como apresentado em *Crenças e Panteões*, ele é muito fraco para ser uma ameaça efetiva. Isto não significa que os deuses do livro são muito fracos ou que os heróis sejam mais fortes que os deuses atuais. Isto apenas demonstra que as maiores das campanhas não alcançariam este nível de poder. Os deuses como apresentado no livro são mais que suficientes para destruir qualquer oposição de mortais em 95% das campanhas ativas nos Reinos Esquecidos. Se os PJs vierem a se tornar mais poderosos que as divindades descritas, então é necessário que as divindades sejam evoluídas para equilibrar o jogo.

## EVOLUINDO UMA DIVINDADE

O modo mais fácil para evoluir uma divindade é somar novos níveis de classe ou aumentar os da classe efetiva. Se uma divindade já alcançou o 20º nível em todas as suas classes, some uma outra classe semelhante ou classe de prestígio. Por exemplo, se uma divindade tem 20 dados de vida extraplanar, 20 níveis de guerreiro e 20 níveis de bárbaro, considere somar 20 níveis de ranger, ou cinco níveis de campeão divino e cinco níveis de cavaleiro Dragão Púrpura. Se você não encontrar

nenhuma classe satisfatória, aumente os dados de vida como extraplanar.

Diferente de criar encontros normais, evoluir uma divindade não é criar um nível de desafio apropriado. É fazer a divindade apropriadamente poderosa se comparada aos heróis, e o poder de um semideus é um bom ponto de referência. Se os heróis em sua campanha são todos de 60º nível e você imagina que finalmente eles possam considerar em desafiar uma divindade para um combate, determine quantos níveis precisaria um semideus comum para alcançar o 60º nível, então ajuste todas as divindades adequadamente.

Porém, se seus jogadores teimam em desafiar uma divindade antes de estarem prontos, deixe-os; prepotência entre mortais é uma coisa comum. Não será a primeira vez que os mortais pagaram o último preço por sua estupidez, assim como Karsus. Por outro lado, se você acredita que as divindades são mais que uma coleção de pontos de atributos e poderes (eles são) e não estão sujeitos às ameaças aborrecedoras dos mortais (eles não estão), considere em fazer dos deuses seres infalíveis (veja abaixo).

Um ponto final para se lembrar é a regra geral da Cosmologia dos Reinos Esquecidos: Apenas uma divindade pode efetivamente destruir outra divindade. Mesmo que os



mortais possam destruir um avatar, exceto uma circunstância incomum, como o Tempo das Perturbações, eles não podem destruir uma divindade permanentemente. A divindade sempre preservará uma pequena essência de seu poder, e se manterá viva. Mortais podem derrotar os semideuses facilmente, pois eles são o tipo mais fraco de divindade com menos adoradores e seguidores, mas até mesmo um semideus não pode ser plenamente destruído por um mortal. Em alguns pontos, como Finder Aguilhão da Wyvern matar o semideus Moander e trazer para si seus aspectos é uma contradição a esta regra, mas Finder era um adorador devoto de Tymora. Para destruir Moander, creem que ela o ascendeu, presumivelmente doando a ele uma parte de seu poder sem que ele tomasse conhecimento. De qualquer forma, mortais que pretendem derrotar uma divindade, temporariamente ou permanentemente, não se tornarão divindades a menos que Ao ache isto apropriado.

## CONTROLANDO OS DEUSES COMO ENTIDADES INFALÍVEIS

Às vezes você não quer lidar com a tolice de mortais atacando deuses. Você poderia se inspirar na mitologia grega, onde mortais podem ferir levemente um deus, mas nunca verdadeiramente os injuriar. Ou talvez você se influencie nas mais recentes fontes literárias onde deuses caminhando sobre a terra é um evento tão opressivo que meros mortais podem simplesmente morrer por tentar golpeá-los. Em todo caso, às vezes é melhor tratar os deuses como seres completamente além do mundo mortal, não sujeitos a espadas e magias de mortais.

Se você tratar os deuses deste modo, os mortais não poderão os ferir ou os matar. Na maioria dos casos, ataques sobre eles não terão absolutamente nenhum efeito, ou um tão trivial que o deus nem ao menos perceberá o ocorrido. Neste tipo de campanha, deuses estão mais como forças extraplanares fundamentais que seres físicos, embora eles possuam forma física e normalmente se assemelhem a mortais. Se Bane se manifestar diante dos Zhentarim e um espião Harpista o ataca com um *relâmpago*, ele ignora o efeito da magia e sua fonte, apesar de sua inconveniência, para qualquer um a seu redor, ele simplesmente está acima de tais situações, permanecendo mais interessado na atenção de seus adoradores ou a possível manifestação de uma divindade de rival do que com uma magia infima conjurada por alguém alheio a sua fé.

Às vezes o poder da divindade responde aos ataques de formas estranhas. Se Auril fosse atingido por um *relâmpago*, o raio poderia se transformar em gelo e cair ao chão. Talos poderia fazer o raio ricochetear e atingir o conjurador ou um edifício frágil próximo. Helm absorveria o raio e protegeria seus seguidores e os inocentes de seus efeitos. Azuth faria com que todo o conhecimento sobre esta magia e quaisquer outros semelhantes desaparecessem permanentemente da mente do conjurador ou retirar do conjurador todo seu talento mágico. Se golpeada por uma espada mágica, Shar pode fazê-la enegrecer e a esmigalhar em pó e sombras. O corpo de Ilmater arrancaria a espada das mãos de seu usuário, e as feridas do deus deramariam sangue curativo em todos a seu redor. A armadura de Tempus faria a espada quebrar, com os fragmentos atingindo o atacante e causando tanto dano quanto o ataque inicial teria infligido. Em todo caso, o efeito deveria ser particular

para cada divindade, e qualquer outro curado, ferido ou protegido pelo efeito do ataque, depende da natureza do deus.

Se as divindades não podem ser enfrentadas, não as use como oponentes diretos dos heróis, desafios inviáveis são injustos e frustrantes. Se for utilizar este estilo de jogo, use as divindades o menos possível e introduza o conceito "infalível" no jogo antes dos heróis estarem prontos para desafiar uma divindade. Por exemplo, se Tantras foi atacado por um exército de sahuagin e Torm se manifesta para lutar contra eles, os heróis, que assistem de longe, deveriam ver que os ataques não possuem nenhum efeito nele e, na realidade, ferem mais a seus atacantes que qualquer um outro. Não puna os jogadores por seus personagens desejarem tão alto (que herói não quer ser conhecido como aquele que ajudou a destruir Bane?), mas os advirta que algumas coisas estão além de seu alcance. Em um mundo criado por deuses, os desafiar está além da maioria dos mortais, até mesmo para os aventureiros.

## DESCRIÇÕES DAS ORDENS

A seção seguinte amplia a lista de ordens monásticas e ordens de paladinos do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, a maioria possui descrições para um ou mais deuses.

### ORDENS MONÁSTICAS

A tabela abaixo lista outras ordens conhecidas de monges, o deus protetor (se houver), restrições de alinhamento para a ordem e a classe de personagem permitida a monges daquela ordem com a finalidade de fazer multiclasss livremente. Algumas divindades têm mais de uma ordem associada; estas estão listadas consecutivamente. Nem todos os monges têm de ser associados com alguma ordem, mas só aqueles associados poderão fazer multiclasss livremente. Não há nenhuma ordem monástica conhecida para outra fé.

Veja a tabela na página 10.

### ORDENS DE PALADINOS

A tabela abaixo lista outras ordens sagradas conhecidas de paladinos, a divindade protetora que lhes rege e a classe de personagem permitida a paladinos da ordem com a finalidade de fazer multiclasss livremente (ordens de paladinos que não permitem multiclasss livremente, como as Espadas do Altíssimo - paladinos de Azuth - não estão listadas). Algumas divindades têm mais de uma ordem associada; estas são listadas consecutivamente. Nem todos os paladinos têm que ser associados a uma ordem, mas somente aqueles que fazem parte de uma ordem podem fazer multiclasss livremente. Os outros deuses Leais e Bons, Neutros e Bons e Leais e Neutros que não estão listados aqui podem ter paladinos, mas não há nenhuma ordem de paladinos conhecida para estas religiões (em suma, paladinos dessas religiões são tão incomuns que raramente são suficientes para formar uma ordem).

Veja a tabela na página 12.

## MANIFESTAÇÕES



Embora a maioria das pessoas vivas em Faerûn hoje seja velha o suficiente para se lembrar do Tempo das Perturbações e pensar em avatares quando eles falam de divindades se manifestando no mundo mortal, o surgimento de um avatar é uma coisa rara que requer a despesa de muita energia. Na maioria dos casos, divindades que escolhem interceder diretamente no mundo dos mortais fazem assim por eventos de manifestações supernaturais ou sinais que indicam o poder de uma divindade. Manifestações ocorrem em qualquer lugar, de um objeto mudando sua cor até o surgimento de uma arma pulsante, uma face, ou uma mão que bloqueia, fala ou gesticula. Manifestações ocorrem entre as cinco categorias primárias, descritas abaixo.

As manifestações dos deuses de Faerûn são mostradas em uma série de tabelas que se iniciam na página 14.

### ANIMAIS

A maioria das divindades possui algum tipo de animal sagrado para sua fé, e as pessoas tendem a ver o surgimento de tal animal como um sinal do favor da divindade. O animal pode surgir de lugar nenhum ou pode andar sob o poder da divindade. Pode ser tangível ou ser apenas uma visão, agindo normalmente ou estranhamente. Às vezes eles estão coloridos de forma apropriada para a divindade. Animais são bons sinais para uma divindade utilizar, porque pessoas comuns costumam ficar menos amedrontadas com o surgimento de um cão ou cervo do que um celestial, demônio ou uma visão estranha. Manifestação de animais reais (em vez de visões) é frequentemente colhida e cuidada como um sinal de devoção à divindade (em comunidades prósperas) ou consumida pelos adoradores e as melhores partes oferecidas como um sacrifício (em comunidades necessitadas).

A lista animais na tabela que inicia na página 10 também é um bom indicador de seres celestiais ou diabólicos que servem a uma divindade que conjuradores divinos podem convocar.

### MONSTROS

Semelhante a animais, mas normalmente mais perigosos ou inteligentes, monstros são enviados frequentemente para ajudar o seguidor da divindade. Monstros incluem celestiais, criaturas da floresta, como centauros e outros seres inteligentes que adoram a divindade e normalmente surgem para defender o fiel ou atacar inimigos da religião. No caso de extraplanares, tais manifestações são normalmente convocadas ao Plano Material Primário num curto tempo e com um propósito, voltando ao plano da divindade quando eles completam o serviço proposto. Se pessoas comuns estão sendo ameaçadas, um deus geralmente envia um monstro familiar, mantendo seu extraplanar ou outros apavorantes servos para incidentes isolados com observadores menos medrosos (como aventureiros). Monstros também fazem uma escolha apropriada de magias de invocação (como *invocar monstro*) e de conjuração (como *aliado planar*).

### GEMAS E METAIS PRECIOSOS

Esta categoria cobre valores sagrados para a divindade então destinados para sacrifícios ou incluídos em itens a serem consagrados em nome da igreja. Porém, a descoberta de tais

gemas também é considerada um presságio. Por exemplo, um mineiro gnomos que adora Baervan Errante Selvagem poderia lascrar uma parede de pedra inteira para encontrar pequenas esmeraldas perfeitamente esculpidas o suficiente para encher uma pequena algibeira como um sinal do favor de sua divindade. Se o gnomos tivesse feito alguma transgressão para sua fé, as esmeraldas estariam rachadas ou se deteriorariam em pó depois de sua descoberta.

Divindades também usam estas preciosidades como sinais sutis de sua aprovação, desaprovação ou ajuda. Por exemplo, um clérigo de Selûne que aguarda ser torturado às mãos de um culto de Sharran poderia ver um breve brilho de uma pedra azul no anel do dedo de seu capturador, o alertando da presença de um espião secreto da fé de Selûne no culto. Um clérigo de Berronar Prata Genuína cuja fé estava minguando poderia ver sua jóias de prata manchar e suas brilhantes pedras preciosas tornarem-se opacas como uma advertência da divindade.

### CORES

Até mesmo mais sutil que a descoberta ou transformação de pedras preciosas e metais preciosos, as cores de uma divindade permanecem como as mais comuns manifestações secundárias. Se forçado escolher entre um cavalo vermelho ou um negro de mesma qualidade, o clérigo do Cavaleiro Vermelho deveria escolher o cavalo vermelho. Um solitário ranger de Silvanus que tenta decidir dentre duas árvores qual poderia optar para escalar e se esconder de uma gangue de orcs, as cores de uma poderiam enfraquecer momentaneamente e as da outra se tornariam para ele vívidas de um verde brilhante. Estas cores também indicam as sombras mais comuns usadas em roupas por pessoas da religião, particularmente conjuradores divinos.

### DIVERSOS

Esta categoria define manifestações que não se ajustam às categorias anteriores, incluindo visões ou manifestações sólidas de objetos, estranhos cheiros ou barulhos, luzes coloridas ou auras, e até a possessão por um deus. Algumas destas são mais comuns que outras e algumas são únicas para certas divindades. Estas manifestações únicas são mais fáceis de reconhecer como sinais de uma fé em particular.

Por exemplo, enquanto várias divindades poderiam manifestar uma manopla de metal voadora, somente a de Torm possui 4 m de altura, cercada por uma aura branca e arcos de raios. Aqueles agraciados com estas estranhas manifestações acreditam estar em melhor estima do que outros da sua fé. Se únicas ou não, estas manifestações diversas podem ser precisas (uma mão que aponta para um caminho em particular) ou vagas (a visão de uma arma ardendo em chamas sobre um campo de batalha) e às vezes são interpretadas incorretamente pelo seguidor.

Veja na página 14 a tabela completa das manifestações das divindades.

### SOBRE O AUTOR

Sean K. Reynolds nasceu em uma cidade litorânea no sul da



Califórnia. Desenvolvedor de jogos profissional desde 1998, ele é co-autor do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* e do *Living Greyhawk® Gazetteer* para a nova edição de **Dungeons e Dragons**, como também de muitos outros livros. Após deixar sua posição de desenvolvedor na Wizards of the Coast, ele gasta seu tempo livre com leitura e criando animações por computador. Leia mais sobre ele em <www.seankreynolds.com>.

### TABELA DE ORDENS MONÁSTICAS

Divindade	Ordem Monástica (Tendência)	Multiclasse Permitida
-	Morte Ampla (mal)	assassino, algoz, guerreiro*
-	Ordem Antiga (normalmente neutro, às vezes bom, raramente mal)	ladrão, feiticeiro, dançarino das sombras (nível de monge deve ser mais alto que o total de todos os outros níveis de classe).*
Arvoreen	Punho Hin (neutro ou bom)	guerreiro, ladrão, paladino*
Azuth	Mão Brilhante (neutro)	magos (se o nível de monge for superior ao nível de mago)*
Bane	Ordem da Manopla de Ferro (mal)	assassino, guerreiro. Uma seita pequena dentro da força Zhentarim, estes monges treinam furtividade e assassinato. Atualmente eles são poucos em numero, mas seu líder tem recrutado seguidores amplamente
Cyrrollalee	Punho Hin (neutro ou bom)	guerreiro, ladrão, paladino*
Deneir	Portadores da Palavra Escrita (bom)	clérigo. Estes monges acompanham os clérigos de Deneir em missões, ajudam a recolher doativos para a igreja, e são encantados por registrar informações como qualquer outro devoto de Deneir
Grumbar	Discípulos da Face Imutável (neutro)	guerreiro. Esta rígida e imutável ordem é obcecada em preservar o conhecimento de como coisas são (leis e tradições literalmente) de forma que toda mudança deva ser combatida (o que envolve, freqüentemente, alguma luta com alguém que discorde)
Ilmater	Os Sacrificados (bom)	clérigo, campeão divino, discípulo divino, agente divino, hierofante*
	Discípulos de São Sollars (os Monges da Rosa Amarela) (bom)	ranger, dançarino das sombras*
Kossuth	Discípulos da Phoenix (bom)	clérigo. Esta ordem (e as outras duas ordens de monges Kossuthan) é muito isolada e têm uma tradição rígida de estudo e estilo de luta, como também tabus próprios. Eles são mais apurados a expor os aspectos redentores do elemento de seu deus
	Irmãos e Irmãs da Chama Pura (neutro)	clérigo. Estes monges buscam um equilíbrio entre o aspecto redentor e o aspecto destrutivo da chama de Kossuth e são o mediadores das três ordens. A maioria deles aprende Ignan para se comunicar melhor com elementais do fogo
	Discípulos da Salamandra (mal)	clérigo. Alguns destes monges rivalizam o amor fanático pelo fogo destrutivo de Talos, mas a maioria vê isto como uma ferramenta necessária para renovação no mundo. Muitos deles portam marcas de símbolos mágicos em seus corpos e se decoram com tatuagens ígneas
Lathander	Alma Solar (bom ou neutro)	qualquer uma outra classe (contanto que monge seja o nível de classe mais alto)*
Loviatar	Discípulos do Cajado Branco (mal)	clérigo. Monges de Loviatar preferem usar suas mãos nuas para infligir dor ao invés de armas. Quando forçados a usar armas, eles preferem nunchakus com envolturas de couro branco alvejados nos bastões



Divindade	Ordem Monástica (Tendência)	Multiclasse Permitida
Luthic	Garras das Runas (mal)	clérigo, conjurador de runas. Em muitas tribos orc não é permitido às fêmeas tocar em armas, o combate desarmado se tornou um meio para as adoradoras fêmeas de Luthic se defenderem contra invasores de outras tribos. Algumas fêmeas muito velhas para parir (as esposas particularmente mais velhas do chefe) se tornam Garras das Runas para provar que ainda são úteis à tribo
Oghma	Crianças da Voz Passiva (neutro)	nenhum. Estes monges atuam como guardiões de bibliotecas e abadias, e às vezes são enviados para localizar locais de conhecimentos perdidos
Selûne	Alma Solar (bom ou neutro)	qualquer uma outra classe (contanto que monge seja o nível de classe mais alto)*
Shar	Lua Escura (mal)	feiticeiro (o nível de monge e o de feiticeiro devem ter dois níveis de diferença entre eles)*
Sheela Peryroyl	Punho Hin (neutro ou bom)	guerreiro, ladrão, paladino*
Sune	Alma Solar (bom ou neutro)	qualquer uma outra classe (contanto que monge seja o nível de classe mais alto)*
Tiamat	Guardas da Serpente (mal)	assassino, campeão divino, guerreiro, ladrão. Estes fanáticos guardam templos, servem a dragões, caçam caçadores de dragões e assassinam aqueles que interfiram muito nas atividades da igreja. Eles são ativos em Unther e foi descoberto que atacam soldados Mulhorandi
Urogalan	Punho Hin (neutro ou bom)	guerreiro, ladrão, paladino*
Velsharoon	Morte Ampla (mal)	assassino, algoz, guerreiro*
Yondalla	Punho Hin (neutro ou bom)	guerreiro, ladrão, paladino*
Yurtus	Fraternidade do Açoite Escarlate (mal)	clérigo. Monges desta estranha ordem orc tingem suas mãos em branco e deixam crescer suas unhas durante muito tempo. Antes do combate eles imergem suas unhas em um pó feito de sangue infectado com a Febre Escarlate (veja Doenças no Livro do Mestre), o qual lhes permite infectar seus oponentes



## TABELA DE ORDENS DE PALADINOS

Divindade	Ordem de Paladinos (Tendência)	Multiclasse Permitida
Arvoreen	Soldados de Arvoreen	clérigo, guerreiro, ladrão. Uma ordem em Tethyr reconhecida pela coroa, eles são altamente respeitados pelos humanos e halflings locais. Sua capela é chamada Forte da Pedra
Baravar Manto Sombrio	Cavaleiros do Manto Sombrio	clérigo, guerreiro, ilusionista, ladrão. Esta ordem mantém pequenos grupos em comunidades de gnomos que buscam eliminar goblinóides, kobolds e outros humanóides malignos, criaturas que não podem ser redimidas. Eles trabalham secretamente para não chamar a atenção ou vingança contra comunidades de gnomos locais
Berronar Prata Genuína	As Valquírias de Berronar	clérigo, defensor anão. Esta ordem é exclusivamente feminina. Elas observam as batalhas até que vejam um grupo de aliados em perigo quando, então, partem em carga para ajudar. A maioria treina tudo que envolve mobilidade em batalha
Chauntea	Guardiões do Campo	campeão divino, clérigo, discípulo divino*
Gaerdal Mão Férrea	Protetores das Colinas Douradas	clérigo, guerreiro. Eles são uma ordem estritamente organizada e dedicada a defender as comunidades gnomas contra qualquer investida e servem como oficiais e campeões nas maiores assembléias militares
Helm	Os Olhos Vigilantes do Deus	devoto arcano, clérigo, guerreiro, campeão divino, cavaleiro Dragão Púrpura*
Horus-ré	Garras do Sol e do Ankh	campeão divino, clérigo, discípulo divino, hierofante. Se preocupando pouco com as políticas do dia-a-dia, esta nova ordem ocupa a maior parte de seu tempo combatendo os servos e seguidores de Set (ou até Anhur, quando ele causa problemas)
Ilmater	Ordem do Cálice Dourado	discípulo divino, clérigo, hierofante. Esta ordem é dedicada a curar e proteger os doentes, inocentes e fracos, ao invés de procurando destruir o mal. Eles não são opostos a tais ações, mas vêem seu papel como algo diferente
	Companheiros do Coração Nobre	campeão divino, guerreiro. Os Companheiros são as contrapartes agressivas para o Cálice Dourado, pois eles são atarefados em eliminar o mal e aqueles que são conhecidos por desfrutar prazerosamente da tortura e do sofrimento de outros. A igreja de Loviatar é sua maior inimiga
Kelemvor	Cavaleiros da Ordem Eterna	clérigo, guia da morte (Fés & Panteões). Esta é uma ordem criada recentemente, fundada para procurar e destruir poderosos morto-vivos que usurpam o poder de suas igrejas
Lathander	Ordem de Áster	campeão divino, clérigo, discípulo divino, hierofante, cavaleiro Dragão Púrpura*
Milil	Ordem Harmoniosa	Guerreiro. Este grupo de atraentes e vangloriados paladinos encorajam os bardos (a quem eles toleram apesar de diferenças de alinhamento) a acompanhá-los para criar baladas baseadas em suas façanhas. Seu papel é guardar os templos e realizar feitos bondosos no nome de Milil
Moradin	Martelos de Moradin	clérigo, guerreiro, campeão divino, defensor anão, conjurador de runas*

**Divindade    Ordem de Paladinos (Tendência)    Multiclasse Permitida**

Mystra	Cavaleiros do Fogo Místico	magos de guilda de Águas Profundas (Magia de Faerûn), mago. Este grupo de paladinos freqüentemente acompanha outros servos da igreja em campanhas para localizar objetos históricos perdidos de magia antiga. A igreja os ascende para serem os líderes dos guardiões do templo
Nobanion	Legião de Leões (wemics e homens-leão apen- nas)	clérigo, campeão divino. Fundado logo após o Tempo das Perturbações, esta sociedade existe para proteger os monstros bondosos e matar os servos de Malar
Osíris	Ordem do Cetro Ascendente	clérigo, ranger. Retornados exclusivamente dos que mor- reram em combate contra os criados de Set (às vezes espon- taneamente pelo poder de Osíris), eles são os principais caçadores dos seguidores de Set
Cavaleiro Vermelho	Ordem do Falcão Vermelho	campeão divino, guerreiro. Alojado na Fortaleza do Combate Estratégico (nordeste do Portal de Baldur), esta pequena ordem tem fama de triunfar em face de adversidades opressi- vas. Eles treinam oficiais e outros em táticas e história militar
Siamorphe	Ordem do Cálice Prateado	aristocrata, guerreiro. Este grupo é primeiramente composto de nobres Tethyrianos dedicados a localizar integrantes perdi- dos de famílias nobres para dar poder àqueles que governarão com os interesses das pessoas comuns. Depois de vários anos de debate, eles decidiram apoiar a rainha de Tethyr e a coroa os reconhece como uma ordem de cavaleiros
Sune	Irmãs e Irmãos da Rosa Rubi	campeão divino*
Torm	Ordem do Leão Dourado	qualquer outra classe*
Tyr	Cavaleiros do Julgamento Sagrado	campeão divino, clérigo. Esta ordem enfoca os aspectos mais leais da filosofia de Tyr. Ela caça e pune os criminosos e transgressores da lei, particularmente demônios (visto como perversões detestáveis de uma sociedade justa)
	Cavaleiros da Espada Misericordiosa	guerreiro, campeão divino. Esta ordem se propõe em apoiar o bem no mundo como definido por Tyr. Ela destrói todos os tipos de monstros malignos, particularmente diabos
Yondalla	Guardiões de Yondalla	monge (Punho de Hin)*
	Guardiães Libertos	clérigo, ranger. Uma sociedade errante de halflings que sen- tem a necessidade de conhecer o mundo sem estar preso a qualquer determinação particular. Eles protegem comu- nidades halflings sempre que estiverem em necessidade de ajuda



## TABELA DE MANIFESTAÇÕES DOS DEUSES DE FAERÛN

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Abbathor (anão)	homens-texugo	dragões ambiciosos, dragões fantasma, monstros da ferrugem	ouro, jóias de todos os tipos	vermelho, bronze, carmesim	silêncio e escuridão mágicas, movimento de jóias e moedas
Aerdrie Faenya (elfo)	pássaros, enxame de gafanhotos e tressyns	aarakokras, asimar, elementais do ar, andro-esfinges, celestiais avoral, gigantes das nuvens, gênios, grifos, hipogrifos, lammasus, lillends, pegasus, fadas, dragões de prata, gigantes da tempestade	chifre de marfim, safira, turquesa	azul celeste	ventanias, temporais, poderosas tempestades
Akadi	criaturas voadoras	elementais do ar, serpentes de gelo, genasi do ar	-	branco, cinza claro, azul claro	sussurros na brisa, vento ascendente
Angarradh (elfo)	como <i>Ardrie</i> , <i>Hanali</i> e <i>Sehanine</i>				
Anhur (Mulhorand)	leões, falcões, cavalos de batalha, cães de guerra, feras de caça, elefantes de batalha e camelo de batalha	-	-	branco, vermelho, dourado	leão no horizonte, nuvem negra, relâmpago, trovão, lança espectral
Arvoreen (halfpling)	Bloodhounds, corujas, falcões, cães de guerra	halfplings celestiais (chamados de "Guardiões"), arcontes, nagas guardians, hybsils, lammasus, dragões de prata	amaratha	prata, azul escuro	aura flamejante prateada, trovões que soam como batidas de escudos
Auril	-	elementais da água e do gelo, mortos-vivos, lobos brancos, gigantes do gelo	-	branco gelo, azul	baforada de gelo acompanhada de um riso inumano, brilho branco-azulado que deixa um rastro congelado, face de gelo sem olhos com cabelos gélidos irradiantes
Azuth	gatos cinza, cães cinza, corujas cinza, ratos cinza	golems, devas	-	cinza brilhante	boca intangível com barba e bigode, mão de energia pulsante com dedo indicador estendido, brilho elétrico azulado
Baervan Errante Selvagem (gnomo)	guaxinim, cervos	driades, elementais da terra, hybsils, entes	âmbar, esmeralda	verde, marrom madeira	brilho âmbar, súbito crescimento de plantas na trilha
Bahgtru (orc)	ursos, ursos atrozés, javalis, javalis atrozés, bisões atrozés	dilaceradores cincintos, orcs demoníacos, ogros demoníacos, buletes, giralons	orla, ravenar	marrom	som de ossos se partindo, uivos raivosos
Bane	abutres, gatos negros com olhos verdes, morcegos, cães negros	baatezu, beholders, dragões negros, tiranos da morte, banelars, dragões presa, dragões verde, cães infernais	safira negra (aprovação), lágrimas vermelhas em pó (reprovação), hematita, esmeraldas, pedra sangrenta	preto, vermelho, verde mórbido	Olhos de chamas verdes ou vermelhas cercadas por trevas, mão negra com garras e com toque gélido, possessão

## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Baravar Manto Sombrio (gnomo)	-	cães teleportadores, doppelgangers, fadas	aventurina, jade	preto, cinza, prata	ilusões que protegem ou informam
Berronar Prata Genuína (anão)	flores brancas florescendo	asimar, archontes de todos os tipos, elementais da terra, nagas guardiãs	prata, gemas brutas	branco, prata	aura prateada, pequenos terremotos inofensivos
Beshaba	ratos, baratas	humanos meio-demônios, beliliths, bodaks, quasits	-	malva, púrpura, preto	cabeça com 4 m de altura e cabelos brancos e olhar maníaco, uma grotesca sombra disforme acompanhada de uma gargalhada maníaca
Brandobaris (halfling)	gralhas azuis, corvos, guaxinins, ratos	dragões de bronze, fadas, pseudodragões	-	marrom, prata	pegadas
Callarduran Mãos Suaves (gnomo)	-	elementais da terra, xorns	rubi, rubi estrela, safira estrela	cinza opaco, vermelho	pedra em forma de anel, pedras lisas, terremotos leves
Chauntea	sementes, cotovias, galinhas, pintassilgos	fadas, árvores falantes	-	branco, amarelo, verde escuro	uma flor onde nenhuma outra floresce, crescendo rapidamente, raios de luz
Clangeddin Barba Prateada	ursos das montanhas, leões das cavernas	elementais da terra, dragões de prata, golem de pedra	prata, aço	aura de poder (ocre, vermelho ou branco)	terremotos, deslizamentos de terra, sangue terreno (líquido avermelhado que flui dos veios de minério)
Corellon Larethian (elfo)	-	aasimar, solares, baelnorns, centauros, driades, elfos celestiais, dragões dourados, hybsisls, lillends, lythari, ninfas, dragões de prata, unicórnios, dragões canoros	beljuril, diamantes, pedras da lua, rubi estrela, safira estrela	azul, prata	aura azulada, estrela cadente, lua crescente azulada ascendendo, estrela azul no céu
Cyric	-	pesadelos, mortos-vivos, banelars	-	preto, púrpura escuro, prata	aparição sangrenta (em sonhos), nuvem de fumaça envenenada, um lugar escuro preenchido com imagens fantasmagóricas de caveiras flutuantes
Cyrrollalee (halfling)	gatos marons, cães marrons, porcos-espinho, gambás, esquilo, tressyms	arcontes de luz, dragão de bronze, halflings celestiais, formians, nagas guardiãs, lammasus	-	marrom, dourado escuro, verde oliva	senso de perigo, objetos animados
Duerra das Profundezas (duergar - anão)	homens-texugo	banelars, nagas negras, elementais da terra, mephits da terra, horror de elmo, imps, meenlocks, monstro da ferrugem	safira, anéis de prata	prata, azul escuro	aura anelada prateada, fontes de água sempre limpa
Deneir	gatos brancos, cães brancos com claros olhos dourados, cavalos malhados e pintados, flores douradas ou amarelas	arcontes, devas, planetares	topázio, iolitas, turmalina, safira estrela	cobre, branco	aura luminescente ao redor de um livro, mão humanóide luminescente, cartas em chamas, velas



## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Dugmaren Manto Brilhante (anão)	-	arcontes menores, aasimar, ginoesfinges	lágrima do rei, pérola	branco, prata	aura azul
Dumathoin (anão)	-	azers, elementais do fogo e da terra, urdunnirs, mortos-vivos anões	-	marrom	flashes súbitos na escuridão, grande rochas que se moldam
Eilistraee (drow)	traças prateadas, gatos com listras prateadas	aasimar, arcontes menores, lythari, fadas, dragões de prata	mitral, pedra da lua, prata	prata	luminescência prateada, notas de harpa
Eldath	ursos, guaxinins, alces, margaridas, lírios d'água, lótus aquáticas	driades, fadas, corujas gigantes, unicórnios	água marinha, quartzo polido, topázio azul, safira	verde, azul	vento sussurrante trazendo mensagens, aura verde luminescente curadora
Erevan Ilesere (elfo)	guaxinins, tressyms	aasimar, centauros, feras do caos, dragões de cobre, driades, elfos celestiais, hybsils, korreds, ninfas, pseudo-dragões, fadas, sátiros, dragões canoros	âmbar, carnelian, ágata de gelo, jade, rubi, turquesa	preto	névoa esverdeada que causa efeitos de magia selvagem
Fenmarel Mestarine (elfo)	-	-	-	marrom, verde	presságios sutis trazidos pelo vento, folhas e ossos de animais
Finder Aguilhão da Wyvern	papagaios, pássaros canoros	corujas gigantes	lágrima de Laeral	marrom, verde	Pilar de luz, nimbus radiante, uma margarida que cumpre seu ciclo de vida em poucos minutos
Flandal Pele Blindada (gnomo)	-	elementais da terra e do fogo, golems de ferro, monstros da ferrugem, xorns, horrores de elmo	beljuril, ágata de fogo, opala da fogo, aço	vermelho alaranjado	chamas de fogo em um coração, jatos de fogo partindo da terra, pequenos terremotos, metais estilhaçando
Gaerdal Mão Férrea (gnomo)	-	elementais da terra e do fogo, nagas guardiãs, horrores de elmo, dragões de prata, spectators	alexandrita, carnelian, peridoto, safira, safira estrela, topázio	aço	aura dourada e prateada, montes e destroços de terra e pedra
Garagos	carcajus, doninhas, lobo atroz	worgs	pedras vermelhas ou pretas de qualquer tipo	vermelho, preto	sangue da divindade (névoa de sangue pulsante do tamanho de um punho acompanhado de um lamento e de um sentimento de perigo), o som do colidir de armas, fúrias frenéticas
Garl Resplendor Dourado (gnomo)	texugos, chipanzés, toupeiras, guaxinins, esquilos, doninhas, texugo atroz, doninha atroz	armas animadas	gemas incrustadas de todos os tipos	ouro	boca sem corpo, névoa de partículas douradas
Geb (Mulhorand)	ratos marrons, ursos, ursos da caverna, toupeiras, texugos	elementais da terra, xorns, mostros da ferrugem, golems de pedra	ouro, prata, electrum	cinza, marrom	rachaduras em paredes, terremotos

## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Ghaunadaur (drow)	buquê de rosas que pingam sangue	mantos negros, gomas negras, cubos gelatinosos, estranguladores, ghaunadans, gibberings falantes, geléia ocre, ooze mephits de lodo	ametista, jasmal, rosalina, violina, yanolita	preto, púrpura, verde	névoa púrpura, olho dourado, tentáculos
Gond	-	golems, pseudo-dragões, mobília animada	-	alçafrão, vermelho-fogo	martelo de forja esfumacante, olhos negros esfumaçantes acompanhados por um distante som de marteladas
Gorm Gulthyn (anão)	-	azers, elementais do fogo e da terra, nagas guardiãs, horrores de elmo, dragões de prata, spectators	ágata de fogo, opala de fogo, jacinto, rubi	vermelho, preto, bronze	luva de metal que atinge objetos provocando ruídos, mão radiante
Grumbar	-	elementais da terra, xorns, genasi da terra	veios de metais preciosos	marrom, cinza esverdeado	terremotos
Gruumsh (orc)	javalis, javali atroz	orcs e ogros demoníacos	jasmal	preto, vermelho sangue	lança radiante, aura incandescente, olho único cheio de fúria
Gwaerom Windstrom	alces, javalis, corvos, gralhas, gralhas azuis	pseudo-dragões	-	verde, vermelho	fogo das fadas, pegada humana com seu símbolo
Haela Machado Brilhante (anão)	-	anões celestiais, aasimar	pedra sangrenta, carnelian, jacinto, oral vermelha, rubi, espinélio vermelho	ferro, avermelhado, vermelho-fogo	aura de chamas prateadas com faíscas azul claro e cor de âmbar
Hanali Celanil (elfo)	tressyms	aasimar, dríades, elfos celestiais, lilends, nixies, pixies, sátiros	ouro	tons rosados	carrilhões se chocando, arco-íris, aparecimento súbito de flores
Hathor (Mulhorand)	hipopótamos, vacas com grandes chifres	elefantes celestiais	opalas brancas, pedra da lua	branco, prata	som de criança chorando, rajada de luz lunar, compulsão para dançar, comportamentos estranhos de crianças e animais filhotes
Helm	-	horrores de elmo, spectators	-	ferro, vermelho	luva de metal ascendendo, elmo de batalha fechado, luminescência ou vibração em armas consagradas a Helm
Hoar	-	caçadores invisíveis, revenants	gema vermelha em formato de lágrima (aceitação), lágrima de Laeral opaca (desaprovação)	preto, cinza	mão fantasmagórica, três trovoadas
Horus-Re (Mulhorand)	falcões, animais de cor dourada	solares, lamasus, androesfinges	pedra solar, âmbar, topázio	branco, dourado	estrelas cadentes flamejantes, o sol, lágrimas de falcão, trovão
Ilmater	pombas brancas, burros brancos, pardais, ratos do campo, margaridas, rosas brancas	devas, planetares, solares	-	cinza, vermelho	atenta presença invisível acompanhada de uivo, posseção



## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Iineval (orc)	javali, lobo, javali atroz, lobo atroz	nalfeshness, uivadores, pesadelos, hieracoeffinges	opala de fogo, jasmal	vermelho, ferro	espada longa radiante, som de espadas duelando
Isis (Mulhorand)	lótus, coelhos brancos, pombas brancas, falções brancos, burros brancos	lamasus, ginoesfinges, unicórnios	pedras brancas, rosas ou azuis de qualquer tipo	branco, dourado	mulher fantasmagórica ascendendo de águas turbulentas, tempestades benignas, temerosa chuva de granizo
Istishia	peixes, golfinhos, baleias, polvos	elementais da água, tritões, genasi da água	-	azul, verde	qualquer tipo de manifestação aquática
Jergal	abutres de barbas brancas	sombras, espectros, aparições	-	cinza, branco	som de um grande livro sendo fechado
Kelemvor	-	-	-	cinza, prata	crânio flutuante com capuz e bata esfarrapada
Kiaransalee (drow)	-	mortos-vivos de todos os tipos, garras rastejantes, pesadelos, quasits, vargouilles, cães yeth	calcedônia, crisoberílio, marfim, lagrima do rei, barras da lua, jade das tumbas	preto, prata, marfim	caveira rodopiante que se transforma em uma face feminina drow, risos histéricos tocados pela loucura, mãos esqueléticas saindo do chão
Kossuth	-	elementais do fogo, salamandras, efreetis, genasi do fogo, azers, mephits da fumaça, mephits do magma	-	vermelho, vermelho-fogo, laranja	qualquer chama de tamanho significativo
Labelas Enoreth (elfo)	-	aasimar, baelnorns, elfos celestiais, dragões dourados, hybsils, lillends, dragões de prata, corujas gigantes, unicórnios, cervo celestial branco	safira negra, lágrima do rei, rubi, rubi estrela, pedra do sol, jade das tumbas	cinza claro	névoa que causa ou reverte envelhecimento
Laduguer (duergar)	homem-texugo	azers, baatezu, banelars, nagas negras, elementais da terra, mephits da terra, horrores de elmo, meenlocks, monstro da ferrugem, aranhas monstruosas	adamantita, safira negra, pedra sangrenta, diamante, mitral, prata	ferro, cinza	aura negra flamejante
Lathander	pintassilgos, emas vermelhas, borboletas, ásters fluorescentes	-	-	amarelo, vermelho, rosa	intenso esplendor rosado que cerca o corpo de uma pessoa
Lliira	borboletas, filhotes de gato, pintassilgos, pardais, furões, filhotes de cachorro, cabras brancas ou douradas, margaridas, violetas, dragões filhotes, tamareiras	aasimar, lillend, devas	opala, ágata, rodocrosita, quartzo estrela rosa, jasmal, opala de fogo, diamante	laranja, amarelo, vermelho	luz dançante que pode falar, arco-íris, esplendor súbito em um objeto acompanhado de risada infantil
Lolth (drow)	aranhas	yochlols, myrlochars, draegloths, araneas, bebiliths, dragões das profundezas, driders, ettercaps, quasits, retrievers, aranhas monstruosas, chitines, choldriths	âmbar (com uma aranha dentro), safira negra	preto, vermelho, púrpura	sombra em forma de aranha, aura flamejante, risada feminina cruel

## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Loviatar	ratos negros, aranhas negras, violetas negras, papoulas vermelhas e pretas	baatezu, tiefling, pesadelos, cão infernal	jeta, marfim, obsidiana	preto, branco, vermelho	chicote negro flutuante, cabeça humana feminina flutuante
Lurue	tressyms, rosas brancas, rosas vermelhas, margaridas	unicórnios, pégasus, animais falantes	-	branco, prata	nimbus prateada ao redor da lua, unicórnio prateado translúcido
Luthic (orc)	javali atroz, javali, búfalo, urso das cavernas, urso atroz	delvers, thoqqas, bruxas da noite	lágrima do rei, lágrima vermelha, safira estrela	marrom, preto	eco profundo, mão arranhada flutuante, som de uma criança orc chorando
Malar	ursos, felinos selvagens, lobos, carcajus	feras de Malar, pantera deslocadora, dragões presa, leucrottas, licantropos malignos, ursos coruja, perytons	-	vermelho, marrom, cinza, preto	névoa de trevas com dois ferozes olhos vermelhos, membro animado de uma fera
Marthammor Duin (anão)	falcões, cães caçadores, corujas	Cão teleportador, pseudo-dragão, gigantes das tempestades	qualquer gema polida em água	cinza, marrom	maça ou mão flutuante radiante
Mask	cavalos, gatos, cães, cabras, pombas, todos cinzas; corvos, condores	bruxas annis, doppelgangers, ettercaps, homem-rato, lobisomens, sombras, dragões das sombras	quartzo fumegante, calcedônia cinza, ônix cinza e mesclada	cinza, preto	escuridão amorfa crescente com ou sem uma cabeça humana encapuzada, risada silenciosa, mão negra sem unhas, sombras onde não deveriam haver nenhuma
Mielikki	falcões, aves canoras, lobos	dríades, sátiros, sprites, - entes, unicórnios	-	electrum, prata, marrom	unicórnio branco e brilhante que galopa pelo ar, deixando um rastro de brilho (azul ou verde, dourado e ferrugem)
Milil	aves canoras, cavalos brancos, gatos brancos, rosas vermelhas ou amarelas, lírios, peônias, falcões	aasimar, arcontes de luz, devas, solares, pegásus	gemas perfeitas de qualquer tipo	carmesim, dourado	música assustadora, um canto sem palavras de voz masculina, brilho radiante cercando o apresentador
Moradin (anão)	-	aasimar, azers, anões celestiais, dragões dourados, nagas guardiãs, dragões de prata, urdunnirs	-	electrum, prata, marrom	brilho branco
Mystra	gralhas azuis, pardais, gatos brancos, cães, chimpanzés, cavalos, toupeiras com olhos azuis ou que não combinam	devas, arcontes de luz, guardinais (qualquer), dragões metálicos, pseudodragões, pégasus, unicórnios	turmalina arco-íris, amaratha, beljuril, gemas azuis ou transparentes de qualquer tipo	azul, branco	brilho azul e branco que ilumina pessoas ou objetos, mão feminina graciosa cercada com pontos azuis e brancos de luz
Nephthys (Mulhorand)	corvos, guaxinins, ratos em bando	cães celestiais, leões celestiais, elefantes celestiais, crioesfinges, golems de gemas	jóias de todos os tipos	branco, dourado	moeda brilhando, névoa dourada
Nobanian	leões, onças pardas, tigres	androesfinges, dragones, lammasus, leões do mar	-	dourado, amarelo, marrom	Rugido de leão estrondoso, cabeça de um leão cercada de fogo



## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Oghma	-	golems, dragões metálicos	-	branco, preto, dourado	Brilho azul esverdeado acompanhado por acordes de uma música ameaçadora, luz branca cegante com ou sem olhos de chamas
Osiris (Mulhorand)	escaravelhos	elefantes celestiais, lammasus, plantas animadas	gemas vermelho-vinho, ocre, cinza, preto ou marrom	branco, prata, cinza	crânio rindo e usando a coroa de Mulhorand
Cavaleiro Vermelho	corujas, águias, falções, elefantes, cavalos de guerra, cães de guerra	golems de pedra (na forma de peças de xadrez), pégasus	-	vermelho, branco	Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez de rubi (favor), peças de xadrez de quartzo branco (desfavor)
Rillifane Rallathil (elfo)	texugos, ursos, leopardos, onças pardas, corujas, porcos-espinho, gambás, serpentes, tigres, carcajus, lobos, cervos, javalis	centauros, dríades, elementais da terra, elfos celestiais, cães celestiais, grigs, hybsils, lythari, ninfas, pseudo-dragões, corujas gigante, unicórnios, licantropos bons	âmbar, esmeralda	marrom, verde escuro	uma luz verde ou âmbar, mudança da cor das folhas, árvores perdendo as folhas fora da estação
Sashelas das Profundezas (elfo)	golfinhos, baleias	aballins, elfos do mar celestiais, elementais da água	água marinha, beljuril, coral, pérola, opala marinha	verde mar	luz distante em forma de marco marítimo, bolhas de ar se movendo aleatoriamente sob as águas, área em forma de golfinho circundada por luz prateada
Savras	gatos brancos, gatos cinza, cães pequenos, peixes, aves	spectators	opala de água, pérola branca, quartzo azul	amarelo pálido	olho único que não pisca, visão do futuro ou do passado
Sebek (Mulhorand)	crocodilos	Homens-crocodilo	-	verde, marrom, preto	crocodilo gigante sorrindo
Segojan Convocador da Terra (gnomo)	animais escavadores, texugos atroztes, doninhas atroztes, carcajus atroztes	elementais da terra, golems de pedra	gemas de qualquer tipo (especialmente diamantes)	cinza, marrom escuro	Boca sem corpo, túneis novos
Sehanine Arco Lunar (elfo)	-	baelnorns, elfos celestiais, lythari, cavalos celestiais, pixies, dragões de prata	mitral, pedra da lua, prata, pedra do sol	Branco prateado, prata	Sonhos, visões, possessões, chuva de meteoros, um única estrela cadente
Selûne	corujas	dragões canoros, licantropos bons, as Estilhas	Pedra da lua	azul, prata	Rastro de globos de luz, fogo da lua (do <i>Magia de Faerûn</i> )
Selvetarm (drow)	aranhas	myrlochars, retrievers	-	vermelho	esfera de escuridão que explode em lâminas
Set (Mulhorand)	chacais, crocodilos, escorpiões, hienas, serpentes, plantas venenosas	escorpiões monstruosos, pesadelos, cães do inferno, gatos do inferno, rakshasas	gemas verdes, pretas ou de sombras nauseantes de todos os tipos	verde, preto, dourado	Som de uma serpente rastejando ou o uivo de um chacal, crânio de um chacal
Shar	corvos	tiranos da morte, sombras	-	púrpura, preto	tentáculos amorfos de escuridão, auras violeta
Sharess	tressyms, gatos	doppelgangers (em formas atraentes), tieflings bons, dríades, sátiros	jóias de todos os tipos	âmbar amarelo, rubi vermelho	lábios femininos, cheiro perfumado

## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Shargaas (orc)	Javalis atrozes, javalis, morcegos, morcegos atrozes, corujas	morcegos caçadores, panteras espectrais, mantos negros, dragões de sombras, mastins das sombras	opala negra, pérola negra, safira negra, rubi estrela	preto, vermelho	escuridão envolvente, um par de olhos negros flutuantes
Sharindlar (anão)	-	driades, anões celestiais, korreds, cães celestiais, lillends	esmeralda, pedra da lua, moedas de prata	vermelho, azul, prata	aura quente âmbar ou rósea
Shaundakul	esquilos, lobos, gaivotas, falcões, coelhos	elementais do ar	-	púrpura profundo, prata, marrom	mão brilhante cercada por ventos, muralha de vento
Sheela Peryroyl (halfling)	texugos, abelhas, borboletas, camundongos, toupeiras, porcos espinho, guaxinins, esquilos, gatos selvagens, carcajus	driades, elementais da terra, abelhas monstruosas, hybsils, korreds, fadas, pseudo-dragões, sátiros, entes, unicórnios, nags aquáticas	âmbar (com plantas no interior)	verde	aura radiante (verde, azul ou âmbar), sementes que brotam rapidamente, mudanças benígnas no clima
Shevarash (elfo)	-	aasimar, ghaele celestiais	-	grifos, vermelho	Chama branca brilhante, teia de aranha lagrimada, aranhas esmagadas
Shiallia	gamo, craca	Korreds	-	branco, marrom, verde	pitadas de luz rodeadas de fogo das fadas
Siamorphe	animais heráldicos	monstros heráldicos	lágrimas do rei	púrpura, dourado, grifos	símbolo fantasmagórico de posição (espada, cetro, ou taça)
Silvanus	gamo, texugo	entes, driades, unicórnios, sátiros, fadas	-	pétala verde	uma folha de um carvalho desgastada fora do lugar, verde incandescente que extingue fogo, cervo com chifres e homem silencioso com uma pele semelhante a casca de árvore
Solonor Thelandira (elfo)	preto e marrom ursos, felinos grandes, lobos	aasimar, androsphinxes, centauros, driades, elfos celestiais, grifos, hybsils, lillends, lythari, pixies, entes, unicórnios, wemics	-	prata, verde	aura prata-verde, tilintar do toque de cavalhos, rachando uma flecha com uma flecha, vãos estranho de pássaros
Sune	pombas vermelhas, cavalos alazão, papoulas vermelhas, rosas, pétalas de rosa	sátiros, driades	rubis	escarlate profundo	fantasma acariciando ou beijando, cavaleiro cantando sendo venerado
Talona	ratos, ratos atrozes, lírios pretos, ervas/fungos envenenados	otyughs, quasits, aranhas monstruosas	âmbar, jasper	cinza, verde	marrom bruxuleante e irradiação amarelada
Talos	-	vargouilles, yeths de caça, quasits	-	preto, dourado, prata	risada berrando no coração de ventos fortes, par de nuvens de tempestade do tamanho de punhos com relâmpago e trovão, relâmpago vermelho



## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Tempus	águias, texugos, cavalos de guerra, cães de guerra, panteras, tigres	-	-	marrom, púrpura, vermelho sangue	visões de guerreiros mortos, égua branca (veiros), garanhão negro (deiros), aparecimento súbito de armas
Thard Harr (Chult, anão)	jacarés, morcegos, crocodilos, dinossauros, elefantes, chuva de insetos, jaguares, leopardos, tigres	driades, elementais da terra e da água, anões selvagens celestiais, entes	diamantes, esmeralda, dourado, espinélio verde	verde, marrom	aura de luz cereja-vermelho, estrondando e fazendo ruídos
Thoth (Mulhorand)	guaxinins, doninhas, furões, macacos, pardais, pássaros aquáticos, insetos não-envenenados	golems	gemas claras e translúcidas de todos os tipos	branco, dourado	brilho que esboça uma página, grito distante de um íbis
Tiamat	répteis, cobras	dragões malignos, abishai, tipos de dragões	gemas e metais preciosos de todos os tipos	preto, dourado	relâmpagos dos céus
Torm	rosas puramente brancas	dragões dourados, dragões de prata, lammasus, pégasus	diamantes brancos	aço	manopla de metal voadora de 3,60 m com uma aura branca e arcos de raio, armas animadas, imagens queimadas em tecido (normalmente uma manopla, escudo, ou espada)
Tymora	-	leões celestiais, unicórnios	-	azul, prata	pássaro prateado, pégasus prateado
Tyr	cães de guerra com inteligência e tamanho incomuns	-	-	azul, púrpura, branco	som de gongo ecoando acompanhado por um coro de vozes masculinas, martelo de batalha em brasa
Ubtao (Chult)	dinossauros	-	marfim, dourado	verde, marrom, dourado	visão da face de um plácido homem de chult, rugido de trovão
Ulutiu (hibernando)	peixes, focas, morsas, ursos polar, caribu, alce, raposas do ártico, baleias	-	-	branco, cinza	maremotos, círculo de 90 centímetros de gelo flutuando na água
Umberlee	tubarões, peixes-geléia	mortos-vivos marítimos, krakens	-	azul, verde	vento ou ondas acompanhadas por uma risada cruel
Urdlen (gnomo)	moles	ankhegs, bulettes, elementais da terra, mephits da terra, gnomos vampiros, rastejante noturno, vultos noturnos, vermes púrpuras, gnomos diabos, thoqqas, vargouilles, homens-texugo, yeth de caça	-	branco, vermelho sangue	aura obscurecendo, terremotos, sangue borbulhando da terra, odores sujo de sangue ou enxofre, sangrias nasais severas
Urogalan (halfling)	cães de guerra negros, lírios brancos	cães celestiais, cães reluzentes, elementais da terra, halflings celestiais, arcontes de caça	gravado em cobre, crisoberilo, marfim, jade, ágata olho de tigre, jade da tumba	branco, marrom	movimentos na terra, pedras que falam, tremores de terra, visões de cães de caça negros, sons de ladrar cães de caça

## O QUE AS DIVINDADES PODEM E NÃO PODEM

Divindade	Animais/Plantas	Monstros	Pedras/Metais Preciosos	Cores	Diversos
Uthgar	preto leões, preto corvos, cave ursos, alces, águias douradas, lobos conzentos, pôneis vermelhos, tigres vermelhos	grifos, pégasus, entes	-	tom marrom	visão de um machado de batalha
Valkur	gaivotas ou albatrozes prateados (favor), corvo negro (desfavor), golfinhos, baleias	-	-	branco, azul	aurora boreal, navio fantasma
Velsharoon	besouros escaravelhos, plantas rosa-sangue	crawling claws, golems de carne	preto, púrpura, castanho, vermelho-ferugem, cinza, ou gemas verde brilhante	preto, cinza	caveira flutuante rodeada de chamas
Vergadain (anão)	gatos dourado e vermelho	dragões de cobre, dragões fantasmagóricos, gynosphinxes	dourado, jóias de todos os tipos	dourado, púrpura profundo	anão cego cantando uma música, possessão, uma moeda dourada rolando, corda
Vhaeraun (drow)	gatos pretos, corvos, aranhas mortas	mephits do ar, mephits da terra, dragões das sombras, yeth de caça, sombras	agni mani, opala negra, safira negra, hematita, mármore negro, obsidiana, ônyx negro, pérola negra	preto	sombra tremulante, meia-máscara de sombras
Waukeen	cavalos palomino, gatos dourados, leões dourados, águias, abróteas	citrine, nugget dourado	-	branco, dourado	chuveiro de moedas de ouro, vislumbrando olhos de ouro (em sonhos), moedas encontradas inesperadamente
Yondalla (halfling)	abróteas, ursos pretos e marrons, carneiro	halflings celestiais, dragões dourados, nagas guardiãs, hybsils, lammasus, dragões de prata	âmbar, perídoto, serpentina, quartzo rosa estrela, telstang	verde, marrom	brilho dourado, acolhimento súbito ou mudanças mal recebidas no tempo
Yurtrus (orc)	javalis atrozes, javalis, ratos, ratos atrozes	múmias, verme da carniça, fungo violeta, nagas espirituais, otyughs, mortos-vivos	amaratha, zendalure	branco	mãos brancas apodrecendo, lodo branco putrescente, cheiro de decadência