

SEGUNDA EDIÇÃO

PATHFINDER®



ERA DAS CINZAS

TRILHA DE AVENTURAS

GUIA DO JOGADOR

Por James Jacobs

PATHFINDER

AUTOR

James Jacobs

TEXTO ADICIONAL

Amanda Hamon

LIDERANÇA DE DESENVOLVIMENTO

James Jacobs

LIDERANÇA DE DESIGN

Logan Bonner

LIDERANÇA DE EDIÇÃO

Leo Glass

EDITORES

Judy Bauer e Leo Glass

ARTE DA CAPA E BORDA DE PÁGINA

Leonardo Borazio

ARTE INTERNA

Kiki Moch Rizky e Firat Solhan

CARTOGRAFIA

Jason Juta

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO

Sonja Morris e Sarah E. Robinson

DIRETOR DE CRIAÇÃO

James Jacobs

GERENTE DE PROJETO

Gabriel Waluconis

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES

Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

EDITOR-CHEFE

Bruno Mares

TRADUÇÃO

Calvin Semião

REVISÃO

Nino Xavier Simas

DIAGRAMAÇÃO

Rafael Tschope

AGRADECIMENTOS

Aos D.A., à Legião de Quinta (LdO), aos reptoides e aos eoianos.



Era das Cinzas: Guia do Jogador

Criando Personagens

Tendências

Ancestralidades

Classes

Idiomas

Religião

Biografias da Era das Cinzas

3
3
3
3
4
4
4

Gazeta de Colina Fenda

Recesso em Colina Fenda

Desconto de Aventureiro

Mapa de Colina Fenda

6
9
9
10



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara - São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

No leste de Isgar jaz abandonado há muitos anos o castelo no topo da Colina dos Cavaleiros Infernais — a cidadela Altaerein é um legado dos Cavaleiros Infernais da Ordem do Prego que atualmente é ignorado pela população da cidade próxima de Colina Fenda. Recentemente, porém, estranhas chamas sinalizadoras foram acesas no topo de suas ameias, preocupando a habitante goblin de Colina Fenda — pois sua tribo, conhecida como os Bradobravos, vive dentro do castelo. Ela teme que as chamas sejam um pedido de ajuda, e comparecerá ao Chamado por Heróis mensal de Colina Fenda para pedir ajuda de aventureiros locais. Pela vontade do destino, este pedido de ajuda chega ao seu grupo de heróis! Conforme uma perdição misteriosa se aproxima, quem adivinharia que um ato de heroísmo local eventualmente levaria a desmascarar uma das mais insidiosas e perigosas conspirações da Era dos Presságios Perdidos?

Criando Personagens

A Era das Cinzas começa na pequena cidade de Colina Fenda, próxima à fronteira leste do reino de Isgar. Você pode encontrar um breve guia desta cidade relativamente remota nas páginas 6 a 9. Quando a Era das Cinzas começa, seus personagens devem estar na cidade — como habitantes ou visitantes — e não devem possuir planos ou objetivos imediatos para se mover para outro local. Entretanto, ao mesmo tempo, mantenha em mente que, embora seu grupo passe a considerar Colina Fenda como sua cidade natal, você viajará pelos continentes de Avistânia e Garunde durante a campanha, portanto, esteja pronto para passar um tempo longe de casa.

Era das Cinzas ostenta uma ampla variedade de elementos tradicionais de aventuras: os PJs irão vasculhar masmorras mortais, interagir com PdMs interessantes em tensos encontros sociais, adquirir tesouros lendários, explorar regiões ermas e andar por malhas urbanas. Mas, entre as aventuras, você retornará para casa, em Colina Fenda, onde seu grupo provavelmente conquistou o direito de habitar e reconstruir o castelo abandonado no topo da Colina dos Cavaleiros Infernais — desde que sobrevivam às aventuras iniciais que ocorrem dentro destas paredes!

Quando for conceituar e criar seu personagem, colabore com os outros jogadores e seu MJ para garantir que está montando um personagem que funcionará bem com os outros PJs e o enredo geral da Era das Cinzas. Os conselhos a seguir ajudarão a orientar a criação de seu personagem.

TENDÊNCIAS

Não há qualquer restrição de tendências de PJ na Trilha de Aventuras Era das Cinzas, embora lutar contra a perdição iminente e confrontar uma misteriosa organização de escravagistas seja mais adequado para PJs não-malignos. Desde que seus PJs consigam cooperar entre si e não

O CHAMADO POR HERÓIS

O governo local de Colina Fenda possui um longo histórico de contratar aventureiros para enfrentar os desafios que ameacem seus residentes e sejam fora do escopo dos deveres da guarda da cidade. O mercador cuja encomenda esperada de bens ainda não tenha chegado, o pastor cujo rebanho de bodes morreu misteriosamente à noite, o fazendeiro cuja colheita inteira da estação tenha sido arruinada ou roubada — investigar e resolver qualquer um destes assuntos é considerado um bom trabalho para aventureiros e, por isso, o conselho da cidade de Colina Fenda utiliza seus recursos para contratar heróis quando necessário. Estes encontros mensais, conhecidos como Chamado por Heróis, são distintos dos encontros regulares do conselho para a administração da cidade, uma tática que separa tais assuntos dos negócios municipais habituais e mostra ao povo da cidade que o conselho dá a devida importância aos assuntos mais particulares dos habitantes.

A Era das Cinzas começa com seus PJs reunindo-se para comparecer ao Chamado por Heróis deste mês. Vocês precisarão decidir se os seus PJs se conhecem ou se estão se encontrando pela primeira vez — você terá a chance de apresentar-se aos outros PJs e interagir um pouco com os moradores locais antes que o Chamado por Heróis comece!

sejam do tipo que quer devastar e arruinar as cidades visitadas em vez de ajudar os habitantes locais, seu grupo se adequará bem à aventura.

ANCESTRALIDADES

Como a Era das Cinzas apresenta enredos e locais de aventuras tradicionais, todas as ancestralidades básicas funcionam bem nesta campanha. De fato, temas associados a anões, elfos, gnomos, goblins, halflings e humanos possuem grande relevância nas seis partes da Era das Cinzas. Outras ancestralidades se adequam sem problemas, mas escolher uma das seis ancestralidades básicas para esta primeira Trilha de Aventuras de Pathfinder Segunda Edição é mais recompensador, do ponto de vista da história.

CLASSES

Membros de qualquer classe terão muitos momentos para brilhar na Trilha de Aventuras Era das Cinzas. Uma seleção bem feita de perícias, talentos e opções de classe servirá bem ao grupo, pois existe uma ampla variedade de desafios a serem encarados. Note que existirão amplas oportunidades entre aventuras (e algumas vezes mesmo durante elas) para executar atividades de recesso e, de fato, parte desta campanha envolve renovar e conduzir um castelo próprio, então ter alguns personagens peritos em Manufatura é uma escolha sábia.

PERÍCIAS DE SABER

Se estiver pensando em escolher uma perícia de Saber para o seu personagem, considere escolher uma dentre as seguintes: Anões, Arquitetura, Colina Fenda, Dahak, Desertos, Dragões, Elfos, Engenharia, Gnomos, Goblins, Guilda, Halflings, Kintargo, Política, Selvas ou Terras Sombrias. Se for o MJ da Era das Cinzas, anote as perícias de Saber escolhidas pelos seus PJs; mantenha-as em mente quando pedir testes para Recordar Conhecimento e inclua estas perícias Saber como opções nestes casos!

IDIOMAS

Comum é certamente o idioma mais conhecido nesta Trilha de Aventuras, junto com Élfico, Enânico, Gnômico, Goblin e Halfling. Dracônico também é um idioma chave em muitas partes da campanha. Outros idiomas terão seus momentos para brilhar, mas na maioria dos casos, as linhas principais de comunicação devem funcionar se os idiomas acima forem representados no grupo.

RELIGIÃO

Qualquer das religiões detalhadas no *Pathfinder Livro Básico* funcionará bem para os personagens na Era das Cinzas. Note que, apesar desta campanha apresentar dragões como um tema recorrente, adorar um deus dracônico não é apropriado para esta história. Algumas divindades dracônicas estão particularmente envolvidas na trama, enquanto outras estão ausentes; portanto, PJs que as adorem podem tornar-se problemáticos. Consulte seu MJ antes de criar um personagem que adora uma divindade como Dahak para saber se ele está disposto a ajustar o enredo de Era das Cinzas — embora seja melhor guardar um conceito de personagem destes para outra campanha. Afinal, a Era das Cinzas se dedica a opor-se à influência dracônica em vez de incentivá-la.

Biografias da Era das Cinzas

Quando for escolher uma biografia para seu PJ, considere fortemente selecionar uma das biografias da Era das Cinzas apresentadas abaixo. Estas biografias ajudarão a alinhar os temas de seu personagem aos da Trilha de Aventuras e também incluem uma motivação para seu PJ comparecer ao Chamado por Heróis que inicia a primeira aventura — o que lhe fornece uma boa razão para se unir aos outros PJs e começar a campanha como um todo.

Você é, obviamente, livre para escolher uma biografia do *Pathfinder Livro Básico*. Se o fizer, as escolhas que fazem mais sentido para a Era das Cinzas são: Acólito, Apresentador, Artesão, Artista, Batedor, Caçador, Caçador de Recompensas, Detetive, Discípulo Marcial, Emissário, Estudioso, Gladiador, Guarda, Inventor, Mercador, Nômade, Operário ou Soldado.

BUSCADOR DA VERDADE

BIOGRAFIA

Seja um habitante local ou um forasteiro, você ouviu rumores de que o passado de Colina Fenda contém um segredo oculto. Talvez você tenha ouvido estranhos boatos de que o fundador da cidade, Lamond Fendópolis, não era o herói que todos pensam, ou talvez sua avó tenha ouvido histórias da avó dela que contradizem a narrativa aceita pela cidade sobre sua fundação. Em busca da verdade, você aprendeu a navegar pelo emaranhado da política e a nunca aceitar a palavra de ninguém como certeza absoluta.

Você planeja se unir ao Chamado por Heróis para se tornar conhecido pelo conselho, ou talvez até mesmo cair em suas boas graças — tudo na esperança de que possa buscar a verdade e eventualmente descobrir os segredos de Colina Fenda!

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e o Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Mente na Minha Cara.

CAÇADOR DE REPUTAÇÃO

BIOGRAFIA

Você provavelmente é de Colina Fenda, mas, diferente do Herdeiro Local, sua família não possui qualquer legado notável na área. Você pode até não ter nenhuma família para chamar de sua, e talvez seja um órfão. Você viu tantas pessoas criarem suas próprias reputações que decidiu fazer o mesmo passando algum tempo nas selvas ou desertos de Garunde ou nas partes superiores das Terras Sombrias — regiões que se provaram perigosas demais para que você continuasse por lá sozinho. Você voltou para casa com mais cautela e conhecimento do mundo além dos limites de Colina Fenda, mas ainda determinado a ficar famoso.

Você decidiu que se unir a um grupo de aventureiros seria a melhor forma de garantir ajuda em sua jornada para construir sua reputação, e compareceu ao Chamado por Heróis para encontrar tais aliados.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber Desertos, Terras Sombras ou Selvas. Você recebe o talento de perícia Especialista em Terreno (subterrâneo se possui Saber das Terras Sombrias, deserto se possui Saber de Desertos ou floresta se possuir Saber de Selvas).

DESCENDENTE RETORNADO

BIOGRAFIA

Você não vem de Colina Fenda — talvez nem mesmo de Isger ou Avistânia. Independentemente de sua origem, você viveu uma vida dura e frequentemente precisou tomar decisões difíceis, e por isso acabou desenvolvendo um talento para compreender como as coisas funcionam (e a melhor forma de desmontá-las) para se sustentar. Recentemente, você descobriu que um ancestral seu veio da cidade de Colina Fenda e teve uma carreira modesta como aventureiro. Você não pôde evitar

imaginar se teria uma vida mais fácil se tivesse crescido lá, e decidiu procurar esta pequena cidade para aprender mais sobre ela.

Você decidiu responder ao Chamado por Heróis para seguir os passos de seu ancestral, seja para honrar sua memória ou para alcançar os grandes feitos que ele não conseguiu realizar.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ladrageamento e o Saber de Engenharia. Você recebe o talento de perícia Punga.

EMANCIPADO

BIOGRAFIA

Até recentemente, a nação de Ravounel era parte da nação maior de Cheliox, onde a igreja de Asmodeus é a lei e povos escravizados são negociados livremente no mercado aberto. Você teve a má sorte de nascer escravizado, mas a boa sorte de crescer na cidade de Kintargo. Quando Ravounel separou-se de Cheliox, os líderes desta nova nação libertaram todos os escravos, e você não perdeu tempo para explorar e estabelecer sua nova vida. Como e por que você veio para Colina Fenda é com você – mas o fato de que você se sente empoderado para determinar seu próprio destino o dá forças para encontrar seu caminho!

A chance de se tornar um aventureiro o empolgou por algum tempo, pois você espera construir uma nova vida para si mesmo como um herói recompensado com fama e fortuna. Unir-se ao Chamado por Heróis é uma ótima oportunidade para encontrar um grupo para se aventurar.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Furtividade e Saber de Kintargo. Você recebe o talento de perícia Esgueirador de Terreno.

ESTUDIOSO DOS DRAGÕES

BIOGRAFIA

Você é fascinado por dragões desde sempre. O poder impressionante que eles possuem, as suas longas vidas e as antigas tradições que inspiram – qualquer que seja a fonte de seu interesse, você gastou a maior parte da sua vida até este momento imerso em todos os assuntos dracônicos. Estes estudos melhoraram sua autoconfiança e lhe forneceram uma ampla variedade de métodos e táticas para impor sua vontade sobre os outros.

Você provavelmente escolheu comparecer ao Chamado por Heróis como uma forma de buscar financiamento como aventureiro para arcar com mais textos sobre dragões ou talvez pelo desejo de encontrar um na vida real.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Dragão. Você recebe o talento de perícia Olhar Intimidante.

FORASTEIRO

BIOGRAFIA

Você nunca esteve em Colina Fenda nem possui raízes na cidade, mas por acaso está visitando a cidade no momento. Você pode estar viajando com um amigo, visitando um velho conhecido ou simplesmente conhecendo uma nova parte do mundo. Entretanto, antes de chegar à cidade, você passou muitos anos vivendo com uma ancestralidade diferente da sua e essa infância diversa o deixou com uma mente aberta e uma natureza curiosa.

Você está empolgado em conhecer pessoas e culturas novas, e responder ao Chamado por Heróis parece um meio interessante de fazê-lo.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e no Saber relacionado aos membros da ancestralidade com a qual cresceu (Anão, Elfo, Gnomo, Goblin ou Halfling). Você recebe o talento de perícia Camarada.

HERDEIRO LOCAL

BIOGRAFIA

Você é de Colina Fenda e viveu a maior parte de sua vida, se não toda ela, na cidade. Você pode ser o filho ou filha de uma conhecida família de aventureiros locais ou de uma família com uma relevante tradição militar ou algum outro serviço marcial. Você provavelmente também possui algum tipo de talento manual, pois o povo de Colina Fenda é bem autossuficiente.

O Chamado por Heróis é umas das mais icônicas tradições de sua cidade natal, e você quer comparecer para provar seus próprios méritos para o conselho – além de simplesmente confiar em seu sobrenome.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Colina Fenda. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

HISTORIADOR DOS CAVALEIROS INFERNASIS

BIOGRAFIA

As várias Ordens de Cavaleiros Infernais o intrigam – você pode querer tornar-se um deles, se opor aos seus objetivos ou talvez seja apenas inspirado por eles ou curioso para aprender mais sobre seus costumes. Você descobriu que a Ordem do Prego, ao abandonar a Cidadela Altaerein, deixou para trás a escritura da propriedade – dessa forma, quem for corajoso o suficiente para explorar as ruínas e superar suas defesas será recompensado com a posse da fortaleza abandonada.

Você decidiu se unir ao Chamado por Heróis esperando conseguir uma oportunidade de explorar a Cidadela Altaerein.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Arquitetura. Você recebe o talento de perícia Gracejos da Corte.

VISÃO ASSOMBROSA

Você foi assombrado por sonhos terríveis sobre incêndios a sua vida inteira. Isto pode ser resultado de uma experiência anterior de quase-morte envolvendo um incêndio ou talvez não possua nenhuma fonte óbvia. Recentemente, você encontrou por acaso uma imagem, história ou outro presságio ostentando o deus dragão da destruição, Dahak, o que o afligiu com um estranho senso de déjà vu — você começou a achar que a divindade dracônica pode ter algo a ver com seus sonhos, e por isso começou a estudar tudo o que podia sobre o deus. Suas visões também alimentaram sua fé; mesmo se não adorar uma divindade específica, você possui uma grande paixão por assuntos religiosos.

Seu último sonho, pela primeira vez possuía detalhes o suficiente para identificar seu local — você viu a cidade de Colina Fenda queimando. Você decidiu se unir ao Chamado por Heróis na esperança de salvar a cidade antes que ela queime inteiramente como em seus sonhos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Religião e Saber de Dahak. Você recebe o talento de perícia Estudante do Cânone.

Gazeta de Colina Fenda

A cidade de Colina Fenda fica aninhada no sopé das Montanhas dos Cinco Reis nos ermos do leste de Isger, a cerca de 75 quilômetros da fronteira de Druma. Comparada aos outros assentamentos da região, esta cidade é jovem — somente 170 anos de idade — embora tenha uma história profunda e fascinante que rivaliza a de locais muito mais antigos. Colina Fenda teve a mais humilde das origens como um entreposto parcialmente funcional de humanos que sofriam de amnésia, mas a ajuda e mentoria de um mago poderoso levaram estes infelizes confusos e moribundos a fundarem a cidade robusta e próspera que existe hoje em dia.

Muitos dos 1.300 residentes de Colina Fenda são humanos que traçam sua ancestralidade a um destes pioneiros originais, criando a identidade de um povo que persevera e é autossuficiente por direito de nascença. Como resultado, os residentes de Colina Fenda são corajosos e possuem uma mente gregária. Ao contrário dos habitantes insulares de muitas cidades isgeri, eles dão boas-vindas a aventureiros de todos os tipos. Afinal, o povo da cidade deve sua existência à benevolência do poderoso mago aventureiro — Lamond Fendópolis — cujo legado é tão amado que pode quase ser considerado uma religião. Praticamente sem exceção, palavras duras contra Fendópolis aqui são vistas como uma afronta à honra dos residentes.

O povo de Colina Fenda é resistente e a cidade é focada na autossuficiência e no conforto. Os habitantes são amigáveis e tendem a ajudar uns aos outros, e a

BIOGRAFIA

história da cidade os deixa com o coração aberto a forasteiros. Os cidadãos de Colina Fenda tendem a se divertir com o mesmo entusiasmo que trabalham, por isso a cidade conta com numerosas tavernas entre seus muitos empreendimentos.

Locais notáveis de Colina Fenda são descritos brevemente abaixo e mostrados no mapa na página 10.

1. ARQUIVOS DE COLINA FENDA

Mantidos em uma instalação crescente (ainda que mofada) logo após a cerca da Prefeitura de Colina Fenda, os arquivos da cidade consistem em registros oficiais e relatos históricos que datam desde a fundação do assentamento. O arquivista chefe **Jorell Presanegra** (meio-orc bibliotecário) é um dos cidadãos mais bem informados no assentamento sobre a história da cidade. Jorell fica feliz em auxiliar quaisquer visitantes a encontrar até mesmo os registros mais obscuros daqui, embora ele lamentavelmente esteja sem funcionários suficientes para o trabalho — o que o torna frequentemente preocupado e distraído.

2. MADEIREIRA DO CÓRREGO DA FENDA

Esta instalação nas margens da Mata da Maré Carmesim serve como um moinho de madeira e loja de carpintaria. Uma das maiores madeireiras em Colina Fenda, a empresa fornece muito da madeira necessária para as construções da cidade e regularmente envia contingentes de lenhadores à mata próxima — embora os javalis agressivos, panteras e até mesmo wargs e ursos-coruja frequentemente façam desse um empreendimento perigoso. Como resultado, a chefe da madeireira, a dirigente **Narine Howervale** (meio-elfa lenhadora) frequentemente contrata aventureiros para acompanhar estes contingentes. A loja de carpintaria associada emprega alguns dos melhores artesãos em Colina Fenda; o excêntrico **Xandel Rynearsohn** (humano carpinteiro) a supervisiona.

3. PREFEITURA DE COLINA FENDA

Além da câmara usada para as reuniões públicas de Colina Fenda — incluindo as reuniões do conselho da cidade e o Chamado por Heróis — a Prefeitura de Colina Fenda inclui os escritórios de todos os funcionários que dão assistência ao governo da cidade e suas miríade de funções municipais, assim como instalações para a guarda da cidade e tribunais.

4. BARRIL DE CAYDEN

Esta taverna vibrante e bem mantida é um dos lugares mais populares de Colina Fenda para apreciar uma boa refeição e uma jarra de cerveja, além de também funcionar como templo de Cayden Cailean, o despreocupado Deus Acidental. A proprietária, principal atendente e sacerdotisa líder é **Brynn Taithe** (humana clériga de

Cayden Cailean), que ama quando aventureiros narram contos empolgantes de suas explorações e feitos audazes, preferencialmente em conjunto com o consumo frequente de cerveja.

5. PELAGENS DA MATA CARMESIM

Apesar da especificidade de seu nome, o Pelagens da Mata Carmesim é um armarinho extenso conhecido por sua alta costura, roupas de frio deslumbrantes e vestes elegantes. O estabelecimento se orgulha de suas origens como um fornecedor de luxo para Cavaleiros Infernais de alta patente, e retratos de antigos líderes da Ordem do Prego vestindo as roupas finas da loja ocupam suas paredes de mogno. O atual dono e chefe alfaiate, **Winthrop Finney** (humano alfaiate) é relativamente novo em Colina Fenda, mas é apaixonado por seu ofício e em vestir seus clientes com um requinte primoroso.

6. A GRANDE CASA DOS SONHOS

Um dos poucos templos dedicados em Colina Fenda, a Grande Casa dos Sonhos é um estabelecimento similar a um monastério dedicado à deusa Desna. Cerca de 30 sacerdotes e acólitos residem no local, vivendo, trabalhando, estudando e orando nos pacíficos salões e verdejantes jardins internos do templo. A Grande Casa dos Sonhos oferece um lugar para viajantes cansados

de todos os tipos descansarem, e a maioria de seus residentes fiéis está disposta a fornecer cura por um preço razoável. Em noites claras durante o verão, o sacerdote líder **Kellen Carondil** (elfo clérigo de Desna) convida o público ao observatório do templo para contemplar as estrelas e ponderar os chamados da deusa dos viajantes.

7. LAMENTO DE LAMOND

Localizada em uma das partes mais sofridas de Colina Fenda, o Lamento de Lamond é um sopão e lugar para os oprimidos descansarem. A operação é mantida através de uma mistura de dinheiro público e doações, e sua equipe consiste de voluntários de toda a comunidade. **Renatta Gilroy** (humana chefe de cozinha) atualmente supervisiona o Lamento de Lamond. Esta mulher quieta, mas profundamente gentil frequentemente usa seu próprio dinheiro para ajudar hóspedes da operação.

8. MONUMENTO CIRCULAR

Este círculo pavimentado em mármore é o centro visual de Colina Fenda. Ao redor dele há seis poços profundos que os residentes e comerciantes próximos usam para retirar água doce. No centro do anel está uma elegante estátua de bronze de 4,5 metros de altura do mago Lamond Fendópolis, o fundador de Colina Fenda e figura histórica mais importante da cidade.

9. MORTUÁRIO DE MORTA

Este impressionante prédio pintado de preto com cortinas pesadas de cor ônix serve como o lar e comércio de **Morta Valaskin** (humana agente funerária), uma mulher excêntrica cujas roupas cotidianas incluem vestidos de luto, véus negros transparentes e luvas de cetim que vão até os cotovelos. Morta vê a morte como um negócio e um estilo de vida. Dizem que ela é uma das pessoas mais informadas sobre as fofocas da cidade.

10. ORELHA EM CONSERVA

Este bar e taverna desordenada é igualmente frequentada por habitantes locais e aventureiros — muitos dos quais se enfrentam em confusões e brigas que acontecem com frequência demais para o gosto da guarda da cidade. A proprietária **Roxie Denn** (humana taverneira) está sempre buscando formas de expandir sua base de clientes.

11. IRMÃOS POSANDI

Localizada às margens do Córrego da Fenda a mais de cinco gerações, esta empresa de alvenaria tem fornecido a maioria dos tijolos para novas construções em Colina Fenda nos últimos 50 anos. A **Irmãos Posandi** é um negócio familiar, e todos seus empregados são, de alguma forma, conectados a seu clã titular, sejam eles herdeiros diretos, primos ou casados com membros da família. O conselheiro da cidade **Quentino Posandi** (humano conselheiro) é o dono e administrador do local. Como ele está frequentemente na prefeitura lidando com seus deveres, a prima dele, **Amera Lang** (humana pedreira) atualmente administra as atividades cotidianas. A família é notoriamente reservada sobre seus negócios.

12. COISAS E QUARTÉIS

Esta dupla fachada de loja abriga de um lado uma mercearia chamada **Coisas e**, do outro, uma ferraria de armas e armaduras chamada **Quartéis**. Do lado de fora, as lojas parecem separadas — até ficar claro que ambas são o esforço do proprietário **Crink Twiddleton** (halfling mercador), um halfling tagarela cujas habilidades de vendas frequentemente o levam a vender itens estranhos a consumidores que ainda não sabiam o quanto precisavam destas mercadorias. Crink é conhecido por vestir um macacão e um chapéu alegre e por possuir um brilho malicioso no olhar. Mas, além de seu carisma brega, ele também é conhecido por importar algumas das melhores mercadorias e por empregar vários ferreiros muito habilidosos.

13. CONFIÁVEL COMPANHIA DE LIVROS

Esta varejista de nicho compra e vende tomos raros, embora suas seleções sejam conhecidas por serem bastante completas e acadêmicas, variando de textos de história antiga aos diários pessoais de heróis mortos há

tempos em uma miríade de idiomas. A dona **Voz Lirayne** administra esta loja com a ajuda de seu novo aprendiz **Calmont Trenault** (halfling escriba).

14. SORRISO DE SHELYN

Este prédio segmentado no Córrego da Fenda é a sede da guilda de artesãos de Colina Fenda e um templo de **Shelyn**, deusa da arte, da beleza, do amor e da música. Em uma ala, os fiéis adoram a **Rosa Eterna** em aulas de esculturas e pintura, assim como em corais e performances orquestrais, enquanto sacerdotes oferecem cura aos necessitados. Na outra ala, representantes dos artesãos e comerciantes de Colina Fenda estão disponíveis na maioria dos dias da semana, e clientes podem pagar uma pequena taxa para serem atendidos pelos proprietários certos para todas as suas necessidades de renovação, construção e decoração. A presidente da guilda, **Tarindlara Vallindel** (elfa clériga de Shelyn), é uma representante profissional exemplar — a pura imagem do esplendor e classe elegantes — e uma shelynita proeminente.

15. ALVENARIA CABEÇA DE PRESA

Uma empresa nova criada na última década, a **Alvenaria Cabeça de Presa** possui um negócio movimentado construindo fundações e calçadas de calcário, instalando paisagismos de pedra e esculpindo lápides. Ela é conhecida por importar grandes barcas de pedra direto para seu prédio na beira do Córrego da Fenda; e seu forte relacionamento com o conselho da cidade tem garantido que todas as solicitações de permissão sejam prontamente aprovadas. Entretanto, nos anos recentes, **Cabeça de Presa** tomou alguns clientes proeminentes da empresa de alvenaria **Irmãos Posandi** — um golpe dado pelo dono **Rorsk Machado-da-Ruína** (anão pedreiro), que sempre suspeitou que seus rivais lidassem com práticas comerciais obscuras.

16. RODAS & CARROÇAS DO VUSKER

Localizada nos limites de Colina Fenda, **Rodas & Carroças do Vusker** é a construtora de carroças obrigatória para a maioria dos mercadores viajantes e caravanas de aventureiros que passam pela cidade. O chefe e dono do local, **Fadelby Vusker** (humano construtor de carroça), é astuto e trabalhador, e construiu um negócio robusto a partir da pequena loja familiar que seu pai abriu pouco antes de seu nascimento.

17. GRAÇA DO MAGO

Devido à sua proximidade da Prefeitura de Colina Fenda, a taverna **Graça do Mago** é o estabelecimento favorito de muitos aventureiros que buscam trabalhar para o conselho no Chamado por Heróis mensal da cidade. Aqui, aventureiros e trabalhadores municipais se encontram regularmente, trocando histórias e

geralmente apreciando a atmosfera criada pela clientela diversa. Nos dias às vésperas de cada reunião do conselho, a taverna fica particularmente cheia, já que aventureiros buscam conversar com oficiais da cidade e ocasionalmente até mesmo um membro do conselho aparece para beber e comer algo. Antes de cada reunião, a estalagem da taverna possui uma antiga tradição de fazer brindes e servir refeições de ensopado de javali com lentilhas — uma prática que a dona **Trinil Uskwold** (humana estalajadeira) encoraja fortemente, já que seu avô, um proeminente aventureiro local, amava comer essa refeição antes de embarcar em suas várias jornadas audazes. Devido às suas políticas de socialização, os fregueses daqui tendem a ser bem educados e falantes, embora ocasionalmente um aventureiro ou dois causem confusão.

RECESSO EM COLINA FENDA

Ao longo da Era das Cinzas, você terá amplas oportunidades para se dedicar a atividades de recesso, particularmente entre aventuras. De vez em quando, você terá tais oportunidades até mesmo durante as próprias aventuras. Seu MJ será suprido com atividades de recesso especializadas diretamente ligadas à aventura conforme a história progride (particularmente as relacionadas à tarefa contínua de reparar um castelo e usá-lo como base de operações), mas quando você estiver construindo seu personagem, considere as atividades de recesso que deseja buscar.

Uma atividade de recesso particularmente relevante para se considerar é a atividade **Ganhar Proventos**. Com **Manufatura**, **Saber** ou **Performance**, você pode se aproveitar do recesso para ganhar moedas extras fazendo várias tarefas e trabalhos. A natureza exata do trabalho é deixada para você determinar — converse com o seu MJ para decidir o tipo de atividade que o seu personagem faz para **Ganhar Proventos** com a perícia escolhida.

Colina Fenda é um assentamento de 4º nível, mas de vez em quando o seu MJ pode informá-lo sobre tarefas e trabalhos de níveis mais altos que podem ser mais lucrativos.

DESCONTO DE AVENTUREIRO

Aventureiros representam lucrativas fontes de renda para os donos de negócios em Colina Fenda — heróis cheios de riquezas recém-retornados de suas jornadas são fontes bem conhecidas de dinheiro para artesões locais. Para encorajar aventureiros a gastar seu dinheiro na cidade, Colina Fenda oferece um “desconto de aventureiro” para qualquer grupo que tenha se mostrado capaz e possua os interesses da cidade no coração.

Em um ponto da primeira aventura, após o seu grupo completar sua primeira missão relevante, você merecerá este desconto. Uma vez que o faça, receberá um desconto simples de 5% no preço de todos os itens e serviços

comprados em Colina Fenda.

Além disso, você pode selecionar um PdM na cidade para tentar formar um elo especial de amizade e confiança conforme se desenvolve e progride pela Era das Cinzas — muitos destes PdMs são mencionados na gazeta acima, mas você também pode encontrar outros durante o jogo. Formar uma amizade próxima com alguém em Colina Fenda não apenas estabelece ainda mais a sua função na cidade como alguém que os cidadãos confiam e admiram, mas também concede dádivas ou descontos adicionais, como detalhado na atividade de recesso **Amizade Local** abaixo.

AMIZADE LOCAL

CONCENTRAÇÃO RECESSO LINGÜÍSTICO

Você passa o dia na companhia de um PdM cuja companhia você valorize para fortalecer seus laços de amizade. Você sempre pode rolar um teste de **Diplomacia** para determinar seu grau de sucesso quando tenta desenvolver sua **Amizade Local**, mas você pode tentar outro teste de perícia no lugar se preferir engajar com aquele PdM em uma área de especialidade do interesse dele. Por exemplo, se procurar fazer amizade com um ferreiro local, você pode, em vez de utilizar **Diplomacia**, rolar um teste de **Manufatura**. Ou se buscar amizade com um herbanário, você pode fazer um teste de **Medicina** ou **Natureza**. Conforme interage com um PdM, você pode descobrir outros traços de personalidade que sugerem outras opções de perícia — por exemplo, após alguns dias de conversa com um caçador local, você pode aprender que ele aprecia imensamente a música, permitindo que tente um teste de **Performance** para fazer amizade com ele. Se você escolher fazer um teste de perícia diferente de **Diplomacia**, seu MJ decidirá se o teste escolhido é aplicável — se não for, o resultado é um grau de sucesso pior. Independentemente da perícia escolhida, a CD é 20.

Sucesso Crítico Você faz amizade com o PdM e aquele PdM em particular gosta da sua companhia. Se o PdM for um mercador, bens e serviços comprados dele recebem um desconto de 10% ao invés de 5%. Se o PdM não for um mercador, sua amizade fornece, ao invés do desconto, +1 de bônus de circunstância em testes de **Diplomacia** feitos como parte de atividades de recesso em Colina Fenda (enquanto ele lhe favorecer). Estes benefícios são permanentes enquanto você não fizer ações que prejudiquem esta amizade (como determinado pelo MJ). Uma vez que tenha permanentemente ganhado o favor de um PdM desta maneira, o MJ pode decidir que o PdM lhe ajuda de outras maneiras também.

Sucesso Como no sucesso crítico, exceto que o favor do PdM dura por um número de semanas igual ao seu modificador de **Carisma** (mínimo de 1 semana).

Falha O PdM não o favorece.

Falha Crítica O PdM se sente insultado ou fica ofendido por algo que você fez. Você não recebe mais os efeitos contínuos de um sucesso ou sucesso crítico com aquele PdM, e aumenta em 5 a CD para usar **Amizade Local** com ele no futuro.

Colina Fenda



16. RODAS & CARROÇAS DO VUSKER •

10. ORELHA EM CONSERVA •

• 7. LAMENTO DE LAMOND

• 13. CONFIÁVEL COMPANHIA DE LIVROS

• 4. BARRIL DE CAYDEN

• 6. A GRANDE CASA DOS SONHOS

9. MORTUÁRIO DE MORTA •

• 14. SORRISO DE SHELYN

5. PELAGENS DA MATA CARMESIM •

15. ALVENARIA CABEÇA DE PRESA •

• 11. IRMÃOS POSANDI

12. COISAS E QUARTÉIS •

8. MONUMENTO CIRCULAR •

3. PREFEITURA DE COLINA FENDA •

• 17. GRAÇA DO MAGO

1. ARQUIVOS DE COLINA FENDA •

• 2. MADEIREIRA DO CÓRREGO DA FENDA

Encosta Cabeça de Presa

Córrego da Fenda

Mata da Maré Carmesim

0 90 METROS

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Age of Ashes Player's Guide © 2019, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs, with Amanda Hamon.

Era das Cinzas: Guia do Jogador © 2020, Paizo Inc.; Portuguese translation of Age of Ashes Player's Guide by Calvin Semião.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton

Desenvolvedores • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Líder de Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Diretora de Arte • Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Marketing • Dan Tharp

Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge

Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenadora da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Calvin Semião

Revisão • Nino Xavier Simas

Diagramação • Rafael Tschope

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(f). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Era das Cinzas: Guia do Jogador © 2020, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Impresso no Brasil, Janeiro de 2020.