

SECONDA EDIZIONE

PATHFINDER[®]



ERA DELLE CENERI

SAGA

GUIDA DEL GIOCATORE

di James Jacobs

**AUTORE**

James Jacobs

MATERIALE AGGIUNTIVO

Amanda Hamon

RESPONSABILE SVILUPPO

James Jacobs

RESPONSABILE DESIGN

Logan Bonner

RESPONSABILE EDITING

Leo Glass

EDITOR

Judy Bauer and Leo Glass

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA E BORDO PAGINA

Leonardo Borazio

ILLUSTRAZIONI INTERNE

Kiki Moch Rizky and Firat Solhan

MAPPE

Jason Juta

DIREZIONE ARTISTICA E GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris and Sarah E. Robinson

DIRETTORE CREATIVO

James Jacobs

SUPERVISIONE PROGETTO

Gabriel Waluconis

EDITORE

Erik Mona

TRADUZIONE

Federico Burchianti

COORDINAMENTO E SUPERVISIONE

Federico Burchianti e Umberto Boni

ADATTAMENTO GRAFICO

Mario "Dalla Lunga Barba" Barbati

RESPONSABILE LINEA EDITORIALE**E PRODUZIONE**

Federico Burchianti



Era delle Ceneri: Guida alla Saga

Creazione dei Personaggi

Allineamento

Stirpi

Classi

Lingue

Religioni

Background dell'Era delle Ceneri

3
3
3
3
4
4
4**Atlante di Collebreccia**

Una Pausa a Collebreccia

Sconto Avventurieri

Mappa di Collebreccia

6
9
9
10

Edito da

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



Cittadella Altaerein, il castello che siede sulla cima della Collina dei Cavalieri Infernali nell'Isgar orientale, è rimasta abbandonata per anni: un'eredità, lasciata dall'Ordine del Chiodo dei Cavalieri Infernali, che i cittadini della vicina Collebreccia si limitano perlopiù a ignorare. Tuttavia, quando dei misteriosi segnali infuocati si accendono in cima ai torrioni della fortezza, una goblin del posto comincia a preoccuparsi per la sua tribù, i Baldibombi, stabilitasi proprio tra quelle mura. Temendo che i falò siano una richiesta di soccorso, spera di poter partecipare alla mensile Chiamata agli Eroi della cittadina e di ottenere l'aiuto di una banda di avventurieri locali. Caso vuole che la richiesta arrivi proprio al tuo gruppo. Con l'avvicinarsi di un simile destino oscuro, chi avrebbe mai detto che un piccolo atto di eroismo avrebbe portato allo smascheramento di una delle cospirazioni più insidiose e pericolose dell'Era dei Presagi Perduti?

Creazione dei Personaggi

L'Era delle Ceneri ha inizio nella piccola Collebreccia, situata nei pressi del confine orientale dell'Isgar. Puoi trovare una breve guida a questa remota cittadina alle pagg. 6-9 di questo manuale. All'inizio della Saga il tuo personaggio, che sia un abitante o un visitatore, dovrebbe trovarsi nel centro abitato e non dovrebbe aver pianificato di spostarsi verso un altro luogo nell'immediato futuro. Allo stesso tempo, per quanto il tuo gruppo comincerà a vedere Collebreccia come la propria dimora, questa campagna ti porterà a viaggiare tra i continenti di Avistan e Garund. Preparati a passare un po' di tempo lontano da casa.

L'Era delle Ceneri offre un'ampia gamma di avventure dai toni tradizionali: i PG affronteranno sotterranei mortali, interagiranno con i PNG più variegati in incontri sociali carichi di tensione, otterranno tesori leggendari, esploreranno le regioni selvagge e si aggireranno per le vie di numerose città. Ma tra un'impresa e l'altra avrai modo di tornare a Collebreccia, dove verrai accolto come uno del posto e avrai modo di ricostruire il castello abbandonato sulla cima della Collina dei Cavalieri Infernali. Certo... sempre che tu riesca a sopravvivere alla prima avventura, che si svolgerà proprio tra quelle mura!

Al momento della creazione del personaggio, accordati con gli altri giocatori e il GM per assicurarti di compilare una scheda che si integri tanto con quella degli altri PG quanto con la trama generale dell'Era delle Ceneri. I consigli seguenti dovrebbero aiutarti a non perderti mentre crei il tuo personaggio.

ALLINEAMENTO

La Saga Era delle Ceneri non impone alcuna restrizione sull'allineamento, per quanto la lotta contro un destino incombente e una misteriosa organizzazione di schiavisti funzionino al meglio con PG non malvagi. Fintanto che il tuo PG può andare d'accordo con gli altri, e non si riveli il tipo che preferisca raziare ogni

LA CHIAMATA AGLI EROI

Per tutte le questioni che esulano dalle competenze delle guardie locali, il governo di Collebreccia si è sempre affidato ad avventurieri prezzolati affinché se ne occupassero. Il mercante che non ha ancora ricevuto le merci ordinate, il pastore il cui gregge è misteriosamente morto durante la notte, il contadino che si è ritrovato col raccolto della stagione completamente distrutto o derubato: investigare e risolvere simili vicende è considerato un compito adatto a degli avventurieri, e il consiglio di Collebreccia usa parte delle proprie risorse per assoldare gli eroi necessari a risolverle. Tali incontri mensili, le cosiddette Chiamate agli Eroi, sono ben distinte dalle riunioni ordinarie dei governanti. Questa tattica permette di separare simili questioni dalle mansioni municipali di tutti i giorni e, al contempo, di dimostrare che il concilio prende seriamente i problemi che interessano personalmente i cittadini.

L'inizio dell'Era delle Ceneri vede i vostri PG partecipare a una di queste Chiamate agli Eroi. Dovrete decidere se i personaggi si conoscano già o si stiano incontrando per la prima volta, ma non temete: avrete modo di presentarvi gli uni agli altri e di interagire un poco con la gente del posto prima che la campagna abbia inizio!

città in cui entra piuttosto che prestare aiuto agli autoctoni (che lo faccia per altruismo e gentilezza o per ottenere fama e fortuna), non dovresti avere problemi.

STIRPI

Dato che l'Era delle Ceneri include una serie di spunti narrativi e luoghi tradizionali delle storie d'avventura, la campagna è adatta a tutte le stirpi del manuale base. Detto questo, saranno goblin, elfi, halfling, nani, gnomi e umani a giocare un ruolo principale durante le sei parti della Saga. Le altre stirpi non dovrebbero avere problemi a trovare il proprio spazio ma, per la prima Saga ufficiale di Pathfinder Seconda Edizione, optare per una di queste sei potrebbe rivelarsi la scelta più soddisfacente, almeno da un punto di vista narrativo.

CLASSI

Nella Saga Era delle Ceneri ogni classe avrà l'occasione di risplendere. Ciò di cui il tuo gruppo beneficerà maggiormente sarà una selezione ben equilibrata di abilità, talenti e privilegi di classe, di modo che possiate affrontare l'ampia gamma di sfide che la campagna vi metterà davanti. Tieni conto che tra un'avventura e l'altra (e talvolta anche all'interno di uno scenario) ci saranno svariate opportunità di svolgere delle attività in pausa. Inoltre, dato che parte della campagna ruota attorno al restauro e alla gestione di un castello di proprietà del gruppo, potrebbe essere una buona scelta rendere alcuni PG abili in Artigianato.

ABILITÀ DI SAPIENZA

Se intendi scegliere un'abilità di Sapienza per il tuo PG, considera di prendere una delle seguenti: Architettura, Collebreccia, Dahak, Deserti, Draghi, Elfi, Gilde, Giungle, Gnomi, Goblin, Halfling, Ingegneristica, Kintargo, Lande Tenebrose, Nani o Politica.

Se sei il GM di questa Saga, assicurati di tenere traccia di quali abilità di Sapienza siano in possesso i PG. Ricordati chi abbia cosa quando richiedi una prova di Ricordare Conoscenze, e assicurati di includere le abilità di Sapienza come opzioni utilizzabili in questi casi!

LINGUE

Il Comune è sicuramente la lingua più diffusa in questa Saga, assieme a Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling e Nanico; anche il Draconico è un linguaggio fondamentale in numerose parti della campagna. Ci sarà occasione che salgano sul palco anche le altre ma, nella maggior parte dei casi, il gruppo non rischierà di perdere alcuna informazione importante se comprenderà le lingue indicate sopra.

RELIGIONI

I personaggi dell'Era delle Ceneri potranno professare una qualsiasi delle religioni descritte in *Pathfinder: Manuale di Gioco*. È bene tenere a mente che, per quanto la campagna abbia i draghi come tema ricorrente, i culti che venerano divinità draconiche non sono adatti alla Saga. Questo perché simili dei non sono granché coinvolti e, anche se lo fossero, un PG loro seguace potrebbe rappresentare un problema. Se vuoi che il tuo personaggio veneri una divinità come Dahak, chiedi al tuo GM se sia disposto a fare le modifiche necessarie alla trama dell'Era delle Ceneri affinché sia possibile. Alla fine della fiera, però, faresti meglio a mettere da parte un PG simile per un'altra campagna: nell'Era delle Ceneri dovreste opporvi all'influenza draconica, non sostenerla!

BACKGROUND DELL'ERA DELLE CENERI

Arrivato il momento di scegliere un background per il tuo PG, consigliamo caldamente di optare per uno di quelli specifici dell'Era delle Ceneri, elencati sotto, che ti aiuteranno a far combaciare la storia del tuo personaggio con quella dell'avventura. Questi includono inoltre il motivo per cui il PG potrebbe partecipare alla Chiamata agli Eroi che dà inizio alla Saga, alleggerendoti del fardello di trovare la ragione per cui dovresti unirti agli altri nel vostro primo incarico.

Ovviamente sei libero di scegliere un background da *Pathfinder: Manuale di Gioco*. In questo caso, le scelte più adatte all'Era delle Ceneri sono le seguenti: Accolito, Artigiano, Artista, Cacciatore, Cacciatore di Taglie, Combattente, Detective, Discepolo Marziale, Emissa-

rio, Esploratore, Gladiatore, Guardia, Intrattenitore, Inventore Eccentrico, Manovale, Mercante, Nomade o Studioso.

STUDIOSO DI DRAGHI

BACKGROUND

Da che ricordi, i draghi ti hanno sempre affascinato. I magnifici poteri di cui sono dotati, le lunghe vite che conducono, le antiche tradizioni che ispirano: quale che sia la fonte del tuo interesse, hai passato buona parte della tua vita a non pensare a nient'altro che ai draghi. Questi studi hanno alimentato la tua autostima, e ti hanno fornito un'ampia gamma di metodi e tattiche da poter sfruttare per imporre la tua volontà sugli altri.

Probabilmente hai scelto di rispondere alla Chiamata agli Eroi in cerca di fondi, per acquistare ulteriori volumi che trattano di quelle creature; o, forse, nella speranza di incontrarne uno dal vivo.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Forza o Carisma, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Intimidazione e in Sapienza sui Draghi. Ottieni il talento di abilità Sguardo Intimidatorio.

AFFRANCATO

BACKGROUND

Fino a poco tempo fa, la nazione di Ravounel era parte del più grande Cheliah, dove la chiesa di Asmodeus è legge e gli schiavi vengono liberamente venduti al mercato. Hai assaporato entrambi i lati della fortuna: da una parte sei nato con un padrone, dall'altra sei cresciuto nella città di Kintargo. Quando Ravounel si staccò dal Cheliah, i governanti di questo nuovo paese liberarono tutti gli schiavi, e non hai perso tempo davanti alla prospettiva di un mondo da esplorare e una nuova vita da costruirti. Come e perché sia arrivato a Collebreccia sta a te deciderlo, ma ciò che è certo è che continui a essere l'unico, vero, fautore del tuo destino!

Mosso dalla speranza di crearti una nuova identità, una da eroe ricco e famoso, hai accarezzato per qualche tempo il pensiero di diventare un avventuriero. Unirti alla Chiamata agli Eroi è un'ottima opportunità per trovare un gruppo con cui metterti in viaggio.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Destrezza o Carisma, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Furtività e in Sapienza su Kintargo. Ottieni il talento di abilità Pedinare sul Terreno.

TORMENTATO DALLE VISIONI

BACKGROUND

Per tutta la vita, sei stato tormentato da terrificanti incubi di fiamme e incendi. Potrebbe essere il risultato di un'esperienza passata, che abbia avuto a che fare con il fuoco e in cui sei quasi morto, oppure potresti non essere a conoscenza della fonte. Di recente, sei incappato in un'immagine, un racconto o un altro presagio che includeva il dio drago della distruzione, Dahak, e sei stato investito da un'inquietante sensazione di déjà-vu. Cominci a credere che la divinità draconica abbia qualcosa a che vedere con i tuoi sogni e, per questo motivo, ti sei messo a studiare qualsiasi informazione riuscissi a trovare su di essa. Le tue visioni hanno inoltre rafforzato la tua fede; per quanto non veneri alcun dio in particolare, hai una profonda passione per tutto ciò che concerne la religione.

Il tuo ultimo incubo ti ha dato dettagli sufficienti a identificarne l'ambientazione: una Collebreccia avvolta dalle fiamme. Hai deciso di rispondere alla Chiamata agli Eroi nella speranza di salvarne gli abitanti, temendo il posto possa venire ridotto in cenere da un momento all'altro.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Costituzione o Saggezza, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Religione e in Sapienza su Dahak. Ottieni il talento di abilità Studente del Canone.

STORICO DEI CAVALIERI INFERNALI BACKGROUND

Sia che pensi di unirti a loro, che voglia opporsi alle loro trame a ogni occasione, che ti ispirino o che ti incuriosisca saperne di più, i vari ordini dei Cavalieri Infernali ti affascinano. Hai sentito dire che l'Ordine del Chiodo, una volta abbandonata Cittadella Altaerein, rinunciò alla potestà del castello in favore di chiunque fosse abbastanza coraggioso da esplorarne le rovine... sempre che fosse sopravvissuto alle difese che, inevitabilmente, i suoi membri lasciarono nella fortezza ormai abbandonata.

Hai deciso di rispondere alla Chiamata agli Eroi nella speranza di poter esplorare Cittadella Altaerein.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Forza o Intelligenza, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Società e in Sapienza Architettónica. Ottieni il talento di abilità Portamento Aristocratico.

FIGLIO DI COLLEBRECCIA BACKGROUND

Sei nato a Collebreccia e hai vissuto qui per la maggior parte della tua vita, se non per tutta. Potresti essere il figlio o la figlia di famosi avventurieri del posto, o discendere da una famiglia dalla storica tradizione militare o legata a qualche altro servizio marziale. Sei probabilmente abile in qualche attività manuale, dacché gli abitanti di Collebreccia tendono a essere molto autosufficienti.

La Chiamata agli Eroi è una delle tradizioni più iconiche della tua città natale, e vuoi parteciparvi per dimostrare al concilio di meritare il nome che porti.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Costituzione o Carisma, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Artigianato e in Sapienza su Collebreccia. Ottieni il talento di abilità Artigianato Specializzato.

FORESTIERO BACKGROUND

Non sei mai stato a Collebreccia, né hai alcun legame con la cittadina, ma caso ha voluto che ti ci sia ritrovato. Potresti essere in viaggio con un amico, essere venuto per fare visita a una vecchia conoscenza o essere semplicemente incuriosito dall'idea di vedere posti nuovi. Prima del tuo arrivo, però, hai vissuto per molti anni con una stirpe differente dalla tua, e la tua infanzia eterogenea ti ha lasciato una mente aperta e un'attitudine spontaneamente curiosa.

L'idea di incontrare nuove persone e culture ti emoziona, e rispondere alla Chiamata agli Eroi sembra essere un'ottima opportunità per fare entrambe le cose.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Costituzione o Intelligenza, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Diplomazia e in una delle abilità di Sapienza seguenti, scegliendo quella associata alla stirpe in cui sei cresciuto: Elfi, Gnomi, Halfling o Nani. Ottieni il talento di abilità Socievole.

AMBIZIOSO

BACKGROUND

Probabilmente sei nativo del posto ma, a differenza del Figlio di Collebreccia, la tua famiglia non vanta alcun membro di rilievo nella propria storia. Potresti non avere nemmeno qualcuno che chiami propriamente famiglia, e/o essere un orfano. Hai visto così tante persone farsi un nome che hai deciso di metterti in viaggio a tua volta, e hai trascorso un po' di tempo fuori dal confine della cittadina nei deserti del Garund o lungo i confini settentrionali delle Lande Tenebrose; regioni che si sono dimostrate troppo pericolose perché potessi viverci a lungo senza alcun supporto. La tua esperienza ti ha reso più cauto, e ti ha insegnato molto su ciò che si trova al di fuori dei confini di Collebreccia, ma sei ancora determinato a lasciare il segno.

Hai deciso che unirti a un gruppo di avventurieri sarebbe stato il modo migliore per assicurarti, con il loro aiuto, la possibilità di farti una reputazione. È per trovare simili alleati che hai risposto alla Chiamata agli Eroi.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Destrezza o Intelligenza, l'altra puoi sceglierla liberamente. Sei addestrato in Sopravvivenza e in Sapienza dei Deserti, delle Giungle o sulle Lande Tenebrose. Ottieni il talento di abilità Conoscenza del Terreno (deserto se hai Sapienza dei Deserti, foreste se hai Sapienza delle Giungle o sottosuolo se hai Sapienza sulle Lande Tenebrose).

RITORNO ALLE RADICI

BACKGROUND

Non sei nato a Collebreccia, potresti non essere nemmeno dell'Isger o dell'Avistan. Hai vissuto una vita dura sotto ogni aspetto. Hai dovuto spesso prendere decisioni difficili, e hai scoperto di avere un talento per capire il funzionamento di qualsiasi macchinario, oltre che per smontarlo nel modo più rapido ed efficace possibile, con cui ti sei guadagnato da vivere. Hai rintracciato di recente un tuo avo, nato a Collebreccia, che aveva avuto una modesta carriera da avventuriero. Non hai potuto fare a meno di chiederti se avresti avuto vita più facile se fossi cresciuto lì, e hai deciso di raggiungere la cittadina per saperne di più.

Hai deciso di rispondere alla Chiamata degli Eroi per seguire le orme del tuo antenato, che si tratti di onorare la sua memoria o portare a compimento le gesta che egli, o ella, non riuscirono a concludere.

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Destrezza o Saggezza, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Furto e in Sapienza Ingegneristica. Ottieni il talento di abilità Borseggiare.

CERCATORE DI VERITÀ

BACKGROUND

Che tu sia un autoctono o un forestiero, hai sentito dire che il passato di Collebreccia nasconde un segreto. Forse il fondatore della cittadina, Lamond Breccioni, non era davvero l'eroe amato da tutti; forse tua nonna, tramandando le parole della madre di sua madre, ti ha raccontato una



storia che contraddice ciò che tutti credono circa la fondazione del centro abitato. Nella tua ricerca della verità, hai appreso come destreggiarti tra gli intrighi della politica e a non prendere mai per oro colato ciò che dicono le persone.

Hai intenzione di rispondere alla Chiamata agli Eroi affinché il concilio conosca il tuo nome, e possa magari riuscire a ingratiartene i membri. Solo così potrai continuare la tua missione e, finalmente, scoprire i segreti di Collebreccia!

Scegli due caratteristiche da aumentare. Una deve essere Forza o Saggezza, l'altra puoi sceglierla liberamente.

Sei addestrato in Inganno e in Sapienza Politica. Ottieni il talento di abilità Mentimi.

Atlante di Collebreccia

La cittadina di Collebreccia è situata sulle pendici dei Monti dei Cinque Re, nelle terre selvagge dell'Isger orientale, a quasi 100 chilometri dal confine con il Druman. Se paragonata con gli altri insediamenti della regione si tratta di un centro abitato piuttosto giovane, che non arriva a 170 anni, ma vanta una storia affascinante che rivaleggia con quella di luoghi ben più antichi. Collebreccia ebbe la più umile delle origini: un avamposto che stava in piedi a malapena popolato da umani smemorati che, con l'aiuto e gli insegnamenti di un potente mago, si elevarono da moribondi e tremolanti sfortunati a fondatori di una cittadina robusta e prospera che è sopravvissuta fino a oggi.

Molti dei 1300 abitanti di Collebreccia sono umani discendenti di quei pionieri che, rifacendosi alla loro eredità, si identificano come un popolo perseverante e autosufficiente. Il risultato è una popolazione coraggiosa e dalla mentalità comunitaria che, a differenza di quanto avviene nei numerosi e insulari centri urbani isgeri, accoglie avventurieri di ogni tipo. Dopotutto, Collebreccia deve la propria esistenza alla bontà di un potente ed eroico mago, Lamond Breccioni, il cui lascito è tanto amato da sconfinare quasi nella venerazione. Nella pratica, chiunque dovesse parlar male dello storico fondatore della cittadina metterebbe in dubbio l'onore della maggior parte degli abitanti.

I collebrecciani sono gente rustica, orgogliosi della propria indipendenza e delle comodità che si sono guadagnati. Sono amichevoli e tendono ad aiutarsi l'un l'altro, e la storia della loro discendenza li porta a essere di mente aperta verso i forestieri. Hanno inoltre la tendenza a divertirsi con la stessa intensità che mettono nel lavoro, motivo per cui la cittadina vanta numerose taverne tra le sue molte attività.

Quello che segue è un elenco dei luoghi di maggior rilievo di Collebreccia, indicati anche a pag. 10 sulla mappa.

1. ARCHIVI DI COLLEBRECCIA

Conservati in un enorme e polveroso edificio, dall'altra parte della strada rispetto al municipio di Collebreccia, gli archivi della città includono i registri ufficiali e i resoconti storici che risalgono fino alla fondazione dell'insediamento. Il mastro archivista **Jorell Zannanera** (maschio mezzorco bibliotecario) è uno degli abitanti più eruditi che la cittadina abbia mai conosciuto. Jorell è sempre disponibile ad aiutare i visitatori a trovare qualsivoglia volume sia custodito nella struttura, non importa quanto sconosciuto, per quanto il fatto che sia tristemente a corto di personale lo porta a essere spesso preoccupato e distratto.

2. LEGNAMI TORRENTE BRECCIA

Questa struttura sul limitare del Bosco Marea Cremisi svolge la funzione di falegnameria e carpenteria. Una delle compagnie di taglialegna più grandi di Collebreccia, l'azienda fornisce il legname alla maggior parte dei costruttori della cittadina, e invia regolarmente squadre di tagliaboschi nella vicina foresta. Dal momento che gli aggressivi cinghiali, puma e persino warg e orsogufi rendono pericolose le spedizioni, la dirigente della falegnameria **Narine Howerdell** (femmina mezzelfa taglialegna) paga spesso degli avventurieri affinché facciano da scorta. La carpenteria annessa può vantare alcuni degli artigiani più capaci di Collebreccia, ed è gestita dall'eccentrico **Xandel Rynearsohn** (maschio umano carpentiere).

3. MUNICIPIO DI COLLEBRECCIA

In aggiunta agli spazi usati per le assemblee pubbliche della cittadina, incluse le riunioni del concilio e la Chiamata agli Eroi, il Municipio di Collebreccia ospita gli uffici dei funzionari che supportano il governo locale e la miriade di funzioni amministrative a cui adempie. Include inoltre gli alloggi per le guardie e i tribunali.

4. IL BARILOTTO DI CAYDEN

Questa taverna, ben tenuta e dall'atmosfera elettrizzante, è uno dei luoghi più popolari di Collebreccia dove ci si possa godere un luto pasto e una pinta di birra; se ciò non bastasse, funge anche da tempio di Cayden Cailean, il noncurante Dio Accidentale. La proprietaria, oste e somma sacerdotessa è **Brynn Taithe** (femmina umano chierico di Cayden Cailean), donna che ama più di ogni altra cosa ascoltare gli emozionanti racconti degli avventurieri sulle loro imprese e gesta... possibilmente se abbinati al frequente rimpinguare dei boccali.

5. PELLICCERIA BOSCO CREMISI

Nonostante la specificità del nome, la Pellicceria Bosco Cremisi è una merceria che offre prodotti di ogni tipo, nota per la sartoria d'alto lignaggio, i bellissimi soprabiti invernali e le eleganti calzature. Come si può evincere dai ritratti appesi alle pareti in mogano del negozio, raffiguranti i generali dell'Ordine del Chiodo, lo stabilimento si fa vanto delle proprie origini di fornitore di lusso per i Cavalieri Infernali d'alto rango. L'attuale proprietario, nonché mastro sarto, è **Winthrop Finney** (maschio umano sarto); Winthrop è relativamente nuovo di Collebreccia, ma prova una grande passione per il suo lavoro e adora vestire i suoi clienti con le stoffe più pregiate.

6. LA GRANDE CASA DEI SOGNI

Uno dei pochi templi dedicati di Collebreccia, la Grande Casa dei Sogni è un edificio simile a un monastero consacrato alla divina Desna. Il posto dà casa a circa 30 fra sacerdoti e accoliti che vivono, lavorano, studiano e pregano nei silenziosi corridoi e nei rigogliosi giardini interni dell'edificio. La Grande Casa dei Sogni offre un luogo di quiete a viaggiatori stanchi di qualsiasi lignaggio, e i fedeli che la popolano sono disposti a fornire cure a un prezzo ragionevole. Durante le fresche notti estive, il sommo sacerdote **Kellen Caron-**

dil (maschio elfo chierico di Desna) invita il pubblico nell'osservatorio dell'edificio, dove osservare le stelle e riflettere sui dettami della dea dei viaggiatori.

7. IL LAMENTO DI LAMOND

Situato in uno dei quartieri meno abbienti di Collebreccia, il Lamento di Lamond è una mensa per i poveri e un luogo dove gli emarginati possono trovare riposo. L'operazione è finanziata da un misto di denaro pubblico e donazioni, e fa affidamento sui volontari della comunità per poter servire chi ne ha bisogno. Attualmente, il luogo è supervisionato da **Renatta Gilroy** (femmina umano cuoco). Questa donna silenziosa, ma gentile, offre spesso il proprio aiuto agli ospiti della missione, anche a proprio discapito.

8. PIAZZA DELLE FONTI

Questa piazza dal pavimento in marmo è l'attrazione principale di Collebreccia: attorno a essa si trovano sei pozzi profondi, da cui abitanti e negozianti attingono acqua potabile; al centro dell'anello c'è un'elegante statua di bronzo, alta 4,5 metri, del mago Lamond Breccioni, fondatore e figura storica di maggior rilievo della cittadina.



9. OBITORIO DI MORTA

Questo imponente edificio dalle pareti nere, addobbato da pesanti tende color onice, serve da abitazione e luogo di lavoro per **Morta Valaskin** (femmina umano beccchino): donna eccentrica, sfoggia una mise quotidiana composta da elaborati abiti da lutto, vaporosi veli neri e guanti di seta lunghi fino al gomito. Morta considera il trapasso tanto un motivo d'affari quanto uno stile di vita. Si dice sia una delle persone più informate sui pettegolezzi della cittadina.

10. ORECCHIO SOTTACETO

Questa bettola e taverna d'ultim'ordine è frequentata sia dalla gente del posto che dagli avventurieri meno fortunati, molti dei quali si ritrovano spesso invischiati in risse chiassose, talvolta brutali, di cui le guardie cominciano ad avere le tasche piene. La proprietaria **Roxie Denn** (femmina umano oste) è sempre in cerca di qualche modo per espandere la sua clientela.

11. FRATELLI POSANDI

Situata sulle rive del Torrente Breccia da più di cinque generazioni, questa ditta massonica ha fornito la maggior parte dei mattoni usati negli edifici della cittadina negli ultimi 50 anni. La **Fratelli Posandi** è un'attività a conduzione familiare, che impiega solo dipendenti collegati in qualche modo all'omonimo clan, che si tratti di discendenti, cugini o parenti acquisiti tramite un matrimonio. Il consigliere cittadino **Quentino Posandi** (maschio umano consigliere) ne è proprietario e direttore. Dal momento che Quintino trascorre la maggior parte del tempo al municipio per assolvere ai suoi doveri, è la cugina **Amera Lang** (femmina umano massone) a occuparsi dell'amministrazione quotidiana. La famiglia è notoriamente reticente a divulgare le pratiche dell'azienda.

12. PARTI E PEZZI

Questo negozio a doppia entrata ospita da una parte un emporio chiamato **Pezzi**, e dall'altra una fucina che fabbrica armi e armature chiamata **Parti**. Dall'esterno le due attività sembrano separate, ma una volta dentro è chiaro siano entrambe proprietà di **Crink Twidleton** (maschio halfling mercante): un halfling dalla parlantina sciolta le cui doti nel mercanteggiare gli permettono di vendere gli articoli più bizzarri, convincendo ogni cliente di non poter fare assolutamente a meno dei suoi prodotti. Crink è noto per gli indumenti eleganti, che abbina sempre a un cappello sbarazzino, e per il dispettoso scintillio che ha nello sguardo. Ma al di là del suo stucchevole carisma, riesce sempre a importare alcune delle merci più esclusive e a ottenere il servizio di svariati artigiani estremamente abili.

13. FIDATA COMPAGNIA DEL LIBRO

Questo rivenditore di nicchia compra e offre volumi rari. È noto per la noiosa selezione di tomi accademici, che si estende dai testi sulla storia antica ai diari per-

sonali di qualche eroe morto da tempo, tutti redatti nelle lingue più disparate. La proprietaria **Voz Làrayne** (femmina mezzelfo libraia) gestisce il negozio con l'aiuto del suo nuovo apprendista, **Calmont Trenault** (maschio halfling scriba).

14. IL SORRISO DI SHELYN

Questo edificio segmentato, eretto sul Torrente Breccia, è sia il quartier generale della gilda artigiana della cittadina che il tempio dedicato a **Shelyn**, dea di arte, bellezza, amore e musica. In una delle sale, i fedeli venerano la **Rosa Eterna** tenendo corsi di scultura e pittura, oltre che esibendosi in cori e spettacoli orchestrali e offrendo cure ai bisognosi. Nell'altra è possibile dialogare con i rappresentanti di artigiani e commercianti di **Collebreccia**, e i clienti possono pagare un piccolo dazio per essere messi in contatto con le ditte di cui hanno bisogno in caso di restauri, lavori edili e decorazioni. La presidentessa della gilda, **Tarindlara Vallindel** (femmina elfo chierico di Shelyn) è una rappresentante professionale integerrima, il ritratto della classe e dello splendore sartoriale e, a sua volta, una shelynita di prim'ordine.

15. LAVORI IN PIETRA DI CAPOZANNA

Una delle nuove attività aperte nell'ultimo decennio, la **Lavori in Pietra di Capozanna** è molto attiva nella costruzione di fondamenta in arenaria e vialetti, nell'installazione di lavori in pietra decorativi e nell'incisione di lapidi. L'azienda è nota per l'importazione di grandi quantità di pietra, trasportate direttamente nell'edificio lungo le rive del Torrente Breccia, e per la stretta relazione del proprietario con il concilio della cittadina, che gli permette di avere ogni permesso accordato in tempi molto rapidi. Negli ultimi anni, la **Capozanna** ha strappato alcuni clienti di spicco alla **Fratelli Posandi**. Un colpaccio per il proprietario **Rorsk Smussa-asce** (maschio nano massone), che ha da sempre il sospetto i suoi rivali si sporchino le mani con pratiche commerciali di dubbia natura.

16. CARRI E RUOTE DI VUSKER

Situato appena all'interno dei confini di **Collebreccia**, **Carri e Ruote di Vusker** è il carroia di fiducia dei numerosi mercanti nomadi e delle carovane di avventurieri che attraversano la cittadina. Il mastro carroia e proprietario **Fadelby Vusker** (maschio umano carroia) è un uomo sveglio e dedito al lavoro, che ha elevato ad azienda solida il piccolo negozietto a conduzione familiare che il padre fondò poco prima della sua nascita.

17. LA GRAZIA DEL MAGO

Grazie alla vicinanza con il Municipio di **Collebreccia**, la locanda **Grazia del Mago** è l'istituzione di riferimento dei molti avventurieri che, nella speranza di accaparrarsi un lavoro da parte del concilio, partecipano mensilmente alla **Chiamata agli Eroi**. È facile trovarli qui a socializzare con i funzionari della cittadina, a

scambiarsi racconti e, più in generale, a godersi l'atmosfera creata dalla variegata clientela. La taverna è particolarmente affollata nei giorni che precedono le assemblee del concilio, periodo in cui gli avventurieri cercano di attaccare bottone con i membri di spicco del governo di Collebreccia che potrebbero presentarsi per un pasto e una bevuta. Prima di ogni riunione, è usanza storica che nella taverna della locanda si levino brindisi e si servano ciotole di stufato di cinghiale e lenticchie: una tradizione che la proprietaria, Trinil Uskwold (femmina umano oste), ha ereditato da suo nonno, famoso avventuriero locale, che amava rifocillarsi con un simile pasto prima di imbarcarsi in una delle sue tante imprese. Dato l'ambiente socievole del posto, la folla che lo frequenta tende a essere tanto chiacchierona quanto educata, per quanto possa capitare che un avventuriero o due diventino maneschi.

UNA PAUSA A COLLEBRECCIA

Durante il corso dell'Era delle Ceneri, che sia tra un'avventura e l'altra o all'interno di uno scenario, avrai svariate opportunità di svolgere delle attività in pausa. Il GM avrà tutto il necessario per offrire al gruppo delle attività speciali che si legano direttamente con la trama della storia (in particolare quelle relative alla ricostruzione del castello e all'utilizzo della struttura come base operativa); tuttavia, dovresti prendere in considerazione quali attività vorrai svolgere anche mentre crei il personaggio.

Una delle attività in pausa di maggior rilevanza è Guadagnare: sfruttando Artigianato, Esibizione o Sapienza, potrai avvantaggiarti delle pause per ottenere qualche moneta extra svolgendo vari compiti e lavoretti. L'esatta natura dei lavori in questione è lasciata a te da determinare, e potrai decidere con il GM quale attività stia svolgendo il tuo PG per Guadagnare con l'abilità scelta.

Collebreccia è un insediamento di livello 4, ma di tanto in tanto il GM potrebbe offrirti alcuni lavori e attività di livello più alto, per quanto una tantum, che potrebbero rivelarsi più lucrativi.

SCONTO AVVENTURIERI

Gli avventurieri sono delle ottime fonti di reddito per i negozianti di Collebreccia. È risaputo che gli eroi, una volta tornati dalle loro missioni, abbiano le tasche piene di moneta sonante e siano sempre ben disposti a offrire le loro ricchezze ad artigiani e costruttori locali. Per incoraggiare simili transazioni, Collebreccia offre uno "sconto avventurieri" a qualsiasi gruppo si sia dimostrato capace e che abbia a cuore gli interessi della cittadina.

Otterrai questo sconto già dalla prima avventura, dopo che i PG avranno portato a termine la loro prima missione di rilievo. Si tratta di una riduzione forfettaria del 5% dei prezzi di tutti gli oggetti e i servizi acquistati a Collebreccia.

In aggiunta, puoi scegliere uno dei PNG della cittadina con cui tentare di stringere uno speciale rapporto d'amicizia e fiducia, da sviluppare nel corso dell'Era

delle Ceneri. Può trattarsi di uno dei PNG nominati nell'atlante soprastante, oppure di un altro incontrato nel corso delle sessioni. Costruire un rapporto stretto con un abitante di Collebreccia non solo consolida il tuo ruolo in città di individuo degno di fiducia e ammirazione da parte di tutti, ma potrebbe garantirti favori e sconti ulteriori, come delineato nell'attività in pausa Fare Amicizia con un Autoctono descritta sotto.

FARE AMICIZIA CON UN AUTOCTONO

CONCENTRAZIONE

LINGUISTICO

PAUSA

Passi la giornata in compagnia di un PNG con cui vorresti stringere amicizia, di modo da rafforzare il legame che vi unisce. Quando cerchi di Fare Amicizia con un Autoctono puoi sempre effettuare una prova di Diplomazia per determinarne il grado di successo; in alternativa, puoi tentare un'altra prova di abilità a tua scelta per relazionarti con quel PNG in un'area di competenza specifica a cui sei interessato. Per esempio, se cerchi di fare amicizia con un fabbro del posto, potresti effettuare una prova di Artigianato per entrare nelle sue grazie; in caso si tratti di un erborista, invece, potresti effettuare una prova di Medicina o di Natura. Durante l'interazione con il PNG, potresti scoprire altri tratti della sua personalità che suggeriscano differenti opzioni nelle prove di abilità: per esempio, dopo aver passato alcuni giorni a chiacchierare con un cacciatore autoctono, potresti scoprire la sua grande passione per la musica, cosa che ti permetterebbe di effettuare una prova di Esibizione per cercare di fare amicizia con lui. In caso voglia tentare di utilizzare un'abilità diversa da Diplomazia per questa prova, sarà il GM a decidere se la tua proposta sia applicabile o meno; in caso negativo, il risultato della prova sarà inferiore di un grado di successo. A prescindere dall'abilità scelta, la CD è 20.

Successo Critico Fai amicizia con il PNG, che sembra apprezzare particolarmente la tua compagnia. Se il PNG è un mercante, merci e servizi acquistati da lui godranno di uno sconto del 10% anziché del 5%. Se il PNG non è un mercante, la sua amicizia ti offre un bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia che effettui durante le attività in pausa a Collebreccia, fintanto che tali prove beneficiano te. Questi bonus sono permanenti, fintanto che non compii azioni che possano compromettere l'amicizia (a discrezione del GM). Una volta che hai ottenuto permanentemente la benevolenza di un PNG con questa attività, il GM potrebbe decidere che il PNG ti possa aiutare anche in modi differenti.

Successo Come per il successo critico, ma la benevolenza del PNG dura per un numero di settimane pari al tuo modificatore di Carisma (minimo 1 settimana).

Fallimento Non ottieni la benevolenza del PNG.

Fallimento Critico Il PNG si offende o si sente insultato da qualcosa che hai fatto. Non ricevi più i benefici in corso di un successo o di un successo critico ottenuto con quel PNG, e la CD per utilizzare nuovamente Fare Amicizia con un Autoctono con quel PNG aumenta di 5.

Collebreccia



Pendio Capozanna

Torrente Breccia

Bosco Marea Cremisi

- 10. ORECCHIO SOTTACETO •
- 7. IL LAMENTO DI LAMOND •
- 16. CARRI E RUOTE DI VUSKER •
- 13. FIDATA COMPAGNIA DEL LIBRO •
- 4. IL BARILOTTO DI CAYDEN •
- 6. LA GRANDE CASA DEI SOGNI •
- 9. OBITORIO DI MORTA •
- 14. IL SORRISO DI SHELYN •
- 5. PELLICCERIA BOSCO CREMISI •
- 15. LAVORI IN PIETRA CAPOZANNA •
- 11. FRATELLI POSANDI •
- 12. PARTI E PEZZI •
- 8. PIAZZA DELLE FONTI •
- 3. MUNICIPIO DI COLLEBRECCIA •
- 17. LA GRAZIA DEL MAGO •
- 1. ARCHIVI DI COLLEBRECCIA •
- 2. LEGNAMI TORRENTE BRECCIA •

0 90 METRI

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, formats, 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.

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

PAIZO INC.

Direttori Creativi • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Direttore del Game Design • Jason Bulmahn

Direttori Gestionali • Adam Daigle e Amanda Hamon

Sviluppatore Capo del Gioco Organizzato • John Compton

Sviluppatore • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Direttore Sviluppo Starfinder • Owen K.C. Stephens

Sviluppatore Starfinder Society • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designer • Logan Bonner e Mark Seifter

Direttore Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Lyz Liddell

Editor • James Case, Leo Glass, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Direttore Artistico • Sonja Morris

Senior Graphic Designer • Emily Crowell e Adam Vick

Produzione Artista • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluonis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Direttore Creativo • Erik Mona

Direttore Finanziario • John Parrish

Amministratore Delegato • Jeffrey Alvarez

Direttore Tecnico • Vic Wertz

Direttore della Vendite • Pierce Watters

Addetto alle Vendite • Cosmo Eisele

Vice Presidente del Marketing & Licensing • Jim Butler

Responsabile Licensing • Glenn Elliott

Responsabile delle Relazioni con il Pubblico • Aaron Shanks

Responsabile Assistenza Clienti & Community • Sara Marie

Responsabile delle Operazioni • Will Chase

Responsabile Gioco Organizzato • Tonya Woldridge

Risorse Umane • Angi Hodgson

Responsabile Inserimento Dati • B. Scott Keim

Direttore della Tecnologia • Raimi Kong

Sviluppatore Senior del Software • Gary Teter

Coordinatore Vendita Online • Katina Davis

Assistenza Clienti • Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Magazzino • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Sito Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Age of Ashes Player's Guide © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.