

7 MESTRES DE ZANSARA

GUIA DO CENÁRIO

Alessandro Franzen
Alexandre Seba
Anésio Vargas Jr.
Anaise Nóbrega
Bruno Mares
Calvin Semião
Carlos "Ximu" Fernandes
Jefferson Neves
Jorge Caffé
Leon Santos

EDITORA

NEW ORDER

PATHFINDER
COMPATIBLE





MESTRES DE ZANSARA

GUIA DO CENÁRIO

Copyright

Compatibilidade com o **Pathfinder Roleplaying Game** requer o **Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição** da Paizo Inc. Veja <http://paizo.com/pathfinder> para mais informações sobre o Pathfinder Roleplaying Game Second Edition. A Paizo Inc. não garante compatibilidade e não endossa este produto. Pathfinder é uma marca registrada da Paizo Inc., Pathfinder Roleplaying Game Second Edition e o Pathfinder Roleplaying Game Compatibility Logo são marcas registradas da Paizo Inc. e são usados sob a Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. Veja <http://paizo.com/pathfinder/compatibility> para mais informações sobre a licença de compatibilidade.

Pathfinder é marca registrada da Paizo Inc. Pathfinder Segunda Edição e Pathfinder Segunda Edição logo de compatibilidade são marcas registradas da Paizo Inc. Fonte de ícones de Pathfinder é © 2019 Paizo Inc. As marcas registradas e copyright deste trabalho estão sob licença de compatibilidade Pathfinder Segunda Edição. Visite paizo.com/pathfinder/compatibility para maiores detalhes da licença.

Mestres de Zansara® é marca registrada da New Order Editora.

New Order Editora, todos os direitos reservados.
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

CRÉDITOS NEW ORDER EDITORA

Editores

Alessandro Franzen, Alexandre “Manjuba” Seba e Anésio Vargas Júnior

Coordenação

Anésio Vargas Júnior, Alexandre “Manjuba” Seba e Alessandro Franzen

Equipe Zansara

Alessandro Franzen, Anaíse Nóbrega, Bruno Mares, Calvin Semião, Carlos Eduardo Fernandes, Leon Santos, Jefferson Neves, Jorge Caffé.

Cartografia

Alessandro Franzen

Consultores

Bruno Mares e Calvin Semião

Revisão ortográfica

Allana Dilene e Anésio Vargas Júnior

Projeto gráfico / Diagramação

Alessandro Franzen

Arte de capa

Aaron Lee

Ilustradores

1manstudio.de, Aaron Lee, Christof Grobelski, DaMara, Daniel Comerci, Daniel Walthall, Dean Spencer, Eric Pommer, Gary Dupuis, Jeff Brown, Jeff Freels, Jeremy Mohler, Joyce Maureira, Larry Elmore, Lila Madera Workshop nº 5, Rick Hershey, Tam Ho Sim, The Forge.

Agradecimentos especiais a

Lila Madera pela ilustração, além das ideias e texto complementar da Desolação de Talrograd.

F837m

Franzen, Alessandro

Mestres de Zansara / Alessandro Franzen, organizador. Rio de Janeiro: New Order, 2020.

85p.: il., color.

Cenário de campanha Pathfinder Compatible.

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de Aventura. 3. “Roleplaying games”. 4. Mestres de Zansara. I. Caffé, Jorge. II. Franzen, Alessandro. III. Manjuba, Alexandre. IV. Mares, Bruno. V. Neves, Jefferson. VI. Nobrega, Anaíse. VII. Santos, Leon. VIII. Semião, Calvin. IX. Vargas, Anésio. X. Ximu, Carlos. XI. Título.

SUMÁRIO

PREFÁCIO	6	Tzânia	51
A ERA DOS DEUSES ANTIGOS	9	MORTE BRANCA E A MORTALHA	53
O nascimento de Zansara	9	O que é a Mortalha?	54
Os desafios de Jorago	9		
O invejoso	11	VIVENDO ZANSARA	56
A guerra divina	11	Ancestralidades	56
A morte de um deus	12	Anões	56
O nascimento da humanidade	13	Elfos	57
		<i>Ase'nath</i>	57
A ERA DAS INCERTEZAS	15	Goblin	58
A chegada do conquistador	15	<i>Tidalnocke</i>	58
Goblinoides em Zansara	16	Gnomos	61
A Conspiração Gnômica	17	<i>Gnomos alquímicos</i>	61
Os Lumiars	18	Halflings	61
		Humanos	61
RELIGIÃO E SIGNOS	19	<i>Arsínio</i>	61
O panteão de Zansara	21	<i>Ashtarii</i>	62
Fés e filosofias	30	<i>Jorus</i>	63
Como funcionam os Signos	32	<i>Meio-gigante</i>	63
O Calendário de Zansara	34	Arquétipo: Gnomo Sussurrante	66
		Facções e Organizações	68
CONHECENDO ZANSARA	35	Novas Biografias	69
Confederação Arcana	36		
Bor-Udryador	37	O CORAÇÃO DO PÂNTANO	71
Das Toladh	38	MAPAS	84
Planícies dos Fortes	39	Zansara - Visão Geral	84
Fankör	40	Mapa #1: Pequena Fazenda	85
Nah' Arad	41	Mapa #2: O Pântano	86
Ashtar	42	Mapa #3: Masmorra da torre	87
Império de Arsínia	43		
Jorod	44	LICENÇA ABERTA	88
Terras Fraturadas de Gyllia	45		
Províncias Livres de Borealis	46		
Desolação de Talrogrod	47		
Mugabo	48		
O Califado de Ulskor	49		
Zha Batsou	49		
Lantur	50		



Prefácio

Você acaba de chegar em casa da faculdade após um exaustivo dia de trabalho. O peso não apenas dos livros, mas da superlotação do transporte público, do forte calor das ruas, do seu chefe atrás de você o tempo todo, da aula interminável de quem está exatamente na metade do curso da faculdade, que olha pra trás e vê quanto tempo já se passou ali, e ao olhar pra frente, vislumbra igual período, precisa ser descarregado.

Você desaba no sofá. Respira fundo e olha o teto. “Sábado tem jogo”, e um sorriso brota em seu rosto. Seus amigos vão se sentar em volta de uma mesa e viajar juntos para um outro lugar, outro tempo, com outros problemas. Aqueles que vocês podem resolver. Um mundo que vocês podem salvar.

A campanha já está no fim, e é preciso pensar no que vem depois. Ares novos, gente nova. Não seus amigos, claro. Mas os amigos dos personagens deles. Até mesmo os próprios personagens podem ser outros. Por que não?

Livre do peso, uma leve empolgação já percorre sua mente. “Sábado tem jogo! E já é preciso pensar em campanha nova!” Depois de um banho e uma janta, ao invés de dormir, você vai até sua estante.

Muitos mundos estão ali, muitas possibilidades. Tantos heróis diferentes, mas ao mesmo tempo, todos já conhecidos. Você dá uma olhada nos livros do fundo, já esquecidos por você, mas também com reinos extremamente explorados. Não, dessa vez você quer surpreendê-los.

Enquanto uma saga épica começa a se formar em sua mente, você sabe que dessa vez é preciso ter algo ao mesmo tempo familiar e exótico, como um déjà-vu de um lugar que você nunca pisou...



Ilustrador: © Dean Spencer

Mundos fantásticos permeiam o imaginário popular há mais tempo do que se imagina. A mitologia grega tinha sua Atlântida. A nórdica, os Nove Reinos da Árvore da Vida. Os celtas acreditavam que as brumas levavam a outros e desconhecidos mundos, com seus próprios reinos e regras.

A ideia de mundos paralelos que podem ou não se parecer com o nosso constantemente volta à superfície literária. O final do século XIX deu à luz grandes nomes que moldaram os conceitos que vemos hoje em cinema, quadrinhos, romances, e no nosso caso, jogos de narrativa. Essa geração de autores seria a responsável por definir e organizar diversos elementos que hoje são considerados comuns. A década de 20 do século passado ferveu em uma ebulição de mundos, autores e personagens.

A revista *Weird Tales* nos trouxe grandes nomes da espada e feitiçaria, sendo o maior deles o incomparável **Robert Ervin Howard (1906-1936)**, criador de diversos personagens icônicos da cultura pop atual, dentre eles Conan, Kull, Bran Mak Morn e Solomon Kane. Seu principal mundo ficcional, A Era Hiboriana, apresentava uma versão para um

passado ancestral de nosso próprio mundo, com reinos similares a nossa antiguidade oriental/clássica.

Entretanto, a organização de povos com traços diferentes na Era Hiboriana baseava-se apenas em etnias humanas. Raças de criaturas sobrenaturais tinham um papel secundário, e na maioria das vezes, vilanesco (salvo, por exemplo, o homem elefante Yag Kosha).

Então, de onde vieram os elfos, anões e outras raças que passaram a caminhar lado a lado com cavaleiros de pesadas armaduras, patrulheiros florestais e magos sábios? Sua primeira resposta, por reflexo, pode ser “—Da obra de Tolkien!”, mas é preciso um adendo importante aqui: O *Hobbit* foi publicado pela primeira vez em 21 de setembro de 1937. Antes disso, houve pelo menos uma obra que apresentava um reino ficcional e um herói que parte em uma jornada à terra dos elfos. *The king of elfland's daughter*, de Lord Dunsany (1878-1957), foi publicado em 1924. Respeitada mundialmente, essa obra serviu inclusive como inspiração para *Stardust*, do mestre das histórias **Neil Gaiman**.

Diversos outros mundos e autores vieram nessa corrente, levando o gênero teve ao auge na década de 30. Porém, houve uma queda brusca com a segunda guerra mundial (1939-1945). Alguns autores continuaram produzindo após o término da guerra, mas o gênero só voltaria a ganhar força no final dos 60 e início da década de 70.

Nesse momento, dois autores são de extrema relevância para o universo dos jogadores de RPG, mesmo que tenham inspirado indiretamente o mestre **Ernest Gary Gyga** (1938-2008): o já citado **Robert E. Howard** e **Jack Vance** (1916-2013). A década de 70 viu um renascimento de Conan, o Bárbaro (muito graças aos quadrinhos da Marvel) e por sua vez, um ressurgimento do gênero Espada

e Feitiçaria como um todo. *Dying Earth*, de Vance, apresenta seis histórias levemente ligadas em que os principais elementos são a magia e disputas entre usuários de magia. Os personagens não são heróis buscando salvar o mundo, e sim, indivíduos tentando completar seus próprios objetivos.

Quando Gyga começa a desenvolver o RPG, suas referências serão muito mais desses dois autores do que de **John Ronald Reuel Tolkien** (1892-1973). São seus amigos que insistem na inclusão dos elementos da fantasia do autor inglês nos jogos.

E por que isso seria relevante?

Porque essa mescla de referências ditou a formação do conceito básico de grupos de aventureiros. Ao mesmo tempo em que estão lá os mercenários que buscam apenas poder, dinheiro e seus próprios objetivos, também estão aqueles que tentam expurgar o mal e salvar o mundo a todo custo. Estas são ideias tão intrínsecas ao RPG que hoje parecem ser a espinha dorsal do conceito de fantasia moderna. A maior obra das últimas décadas, *As Crônicas de Gelo e Fogo* (mais conhecida como Guerra dos Tronos) de **George R.R. Martin** apresenta esses dois componentes o tempo todo. Jon Snow é o herói que quer salvar o mundo, rodeado daqueles que querem poder, e diversas vezes, seguem lado a lado em sua jornada.

E por que falamos disso no prefácio de um Guia de Cenário para um novo mundo de campanha? Porque é exatamente isso que queremos que você vivencie em Zansara. A equipe de autores reunida para a criação deste guia que você está lendo agora tem as mais variadas influências, e você com certeza vai perceber isso à medida que passar as páginas. Enquanto preparava este prefácio, conversei com alguns dos meus colegas no desenvolvimento do mundo, e veja o que **Anaíse Nóbrega** tem a dizer sobre o time: “(...) Zansara é um produto criado com

MESTRES DE ZANSARA

bastante profissionalismo e, ainda assim, feito de fãs para fãs. É uma nova experiência de Pathfinder. A equipe possui um background diverso, o que nos permitiu criar um mundo único, original e vasto.(...)

Uma variedade de referências parece se cruzar em um ponto comum: “(...) O time de autores do cenário garantirá uma pluralidade de ideias e gostos poucas vezes vista no cenário brasileiro. Ainda assim, Zansara traz como assinatura um cenário de fantasia clássica. Uma identidade coesa com muitas possibilidades. (...)”, nas palavras de **Leon Santos**.

Dentre esses autores também temos **Carlos Eduardo Ximu Fernandes**, o Ximu, do Casa Velha RPG. Zansara é um cenário muito rico em diversidade. Imagine Zansara como um grande condomínio de opções em que os MJs e seus jogadores acharão uma casa para chamar de sua, pois muita coisa deixamos para que público crie, enriquecendo ainda mais o cenário. E qual o motivo para o mestre que está começando a planejar sua campanha escolher Zansara?

Quando a equipe se juntou, uma das mais importantes propostas era a de que o cenário tinha que ser novo e realmente diferente, ao mesmo tempo em que trouxesse os elementos marcantes da fantasia medieval rpgista.

Mestres de Zansara® chega ao público na esteira da publicação do Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição no Brasil, pela New Order. Além desse guia, teremos material complementar mensalmente nas páginas da revista New Order Magazine. À medida que você e seus amigos viajarem pelas terras de Zansara, essas opções citadas por Ximu vão se apresentar naturalmente. Entretanto, para quem já quer, desde o início, algo diferente do que já existe, mas que ainda assim beba das referências clássicas da espada e feitiçaria (não apenas da Alta Fantasia de Tolkien são feitos os mundos...), um sorriso já pode brotar no rosto. Em **Mestres de**

Zansara®, um dos mais relevantes elementos são os signos. **Calvin Semião**, que além de compor a equipe de autores faz parte do time de tradução dos livros da Paizo pela New Order Editora, aponta que a astrologia funciona e importa. “(...) Seu signo importa. Como seu signo interage com os outros importa. É o paraíso da galera que curte astrologia. (...)” Já o editor do projeto, **Alessandro Franzen**, nos deixa escapar que “(...) mecanismos de signos atrelados à regra de ponto heroico.(...)” estão presentes na parte das mecânicas do jogo.

Outro ponto importante: Zansara é sobre os SEUS jogadores e personagens. Não é um cenário para que os autores ressaltem o quanto os personagens criados por eles são espetaculares. O protagonismo é SEU, não nosso. Quando dizemos, então, que Zansara É o SEU cenário de fantasia, não é simplesmente porque você adquiriu um livro físico ou pdf, e sim porque em algum ponto você ajudou a desenvolvê-lo. Sua participação aqui não é de coadjuvante. Não espere que algum PdM criado por nós seja o maior mago de todos que vai resolver algo. O maior mago de todos vai sair de SUA mesa de jogo. Ora bolas, talvez seja você mesmo!

Para tornar mais clara essa mensagem, termino com a fala de Ximu: “(...) Por isso o cenário se chama “Mestres de Zansara”, pois qualquer um que esteja disposto a se aventurar e criar pode vir a se tornar um mestre de Zansara também! (...)”

— *Jorge Caffè*

Mestre de Zansara, fundador do Clube Poliedro e colecionador de mundos de fantasia



Ilustrador: Larry Elmore ©2002

A Era dos Deuses Antigos

No princípio, só existiam Jorago, deus dos céus e ventos, e Treleia, deusa do oceano primordial. Jorago gostava de contemplar o infinito em silêncio e se divertia criando e soprando pequenas estrelas na vastidão do céu escuro. Treleia observava Jorago de suas águas, maravilhada com cada estrela que era desenhada por ele.

O NASCIMENTO DE ZANSARA

O brilho tímido das estrelas refletia silencioso no corpo de Treleia e isso a cativava. Ela, porém, nunca havia atraído a atenção de Jorago, parecia que ele só se importava com suas preciosas estrelas e nada mais... até que um pequeno momento de descuido fez com que uma de suas estrelas mais brilhantes escorregasse de suas mãos e caísse na direção de Treleia. Jorago virou-se pela primeira vez na direção da deusa dos mares e ficou espantado de descobrir que não estava sozinho. O reflexo tremeluzente da estrela nas águas de Treleia fez com que ele se aproximasse dela e admirasse sua grande beleza. Ele ficou perdidamente apaixonado pela deusa e decidiu iluminar o firmamento, criando o sol, para poder vê-la sempre que desejasse.

Apesar de se amarem muito, Jorago era inconstante e cheio de manias que incomodavam Treleia. Algumas vezes, ele soprava gentilmente em sua amante, só para ver as ondas surgirem. Isso a constrangia e a irritava a ponto dela erguer inúmeras rochas com turbilhões de água quente, tentando atingi-lo no céu.

Jorago trovejava de frustração e fazia chover sobre os destroços de terra e rochas que acabaram por formar um continente. Vendo que seu amor não estava mais tão bela como antes, Jorago criou a noite para se esconder de Treleia, mas colocou as luas acima para que suas luzes pálidas pudessem acalmar os mares de sua amada. Após os primeiros dias de



tempestade torrencial terminarem, nasceram da terra do continente os trigêmeos divinos Kalatreia, Sharrur e Kitosh. Maravilhada com seus três filhos, a mãe oceano deixou-os vivendo em terra, porém com a promessa de nunca desafiar os mares ou desrespeitar os céus. Em comemoração ao nascimento de seus três filhos, Jorago plantou Jormunn, a árvore do mundo, no solo fértil do continente. O deus do firmamento não sabia como ensinar a seus filhos e por isso preferiu propor desafios que revelariam se eram dignos de seu legado. O continente foi chamado pelos antigos de **Zansara**, que na língua esquecida significava “lar dos desafios”.

OS DESAFIOS DE JORAGO

Kitosh mostrou grande interesse na terra, rocha e cascalho do continente. O pai celeste deu a ele o desafio de esculpir vales e montanhas para que seus irmãos pudessem se deitar e até descansar quando precisassem. O escultor criou ferramentas rústicas para que pudesse concluir seu trabalho. A cada golpe de seu martelo de pedra e cinzel, Kitosh moldava a paisagem de Zansara sob sua vontade, porém

MESTRES DE ZANSARA

seu tempo se esgotava. Para suplantar o desafio, ele decidiu criar os anões e outros seres nascidos das rochas para ajudá-lo a terminar de talhar ravinas, arredondar colinas, erguer picos nevados e construir cavernas e vales. Kalatreia recebeu o desafio de embelezar as terras e montanhas que seu irmão, Kitosh, havia esculpido. A jovem deusa estava indecisa de como começar a tarefa, porém ela viu Jormunn e pediu sua ajuda. A árvore do mundo sabia o segredo do plantio e ensinou Kalatreia o que fazer com as sementes escondidas nos frutos de seus galhos. Cuidadosamente, a deusa plantou florestas e matas majestosas e decorou as montanhas com flores exóticas. O dom da natureza que ela possuía deu origem a uma vasta fauna que cobriu os quatro cantos de Zansara.

Os cânticos antigos da velha religião e os próprios pergaminhos monásticos de Marabei falam que Kalatreia foi desafiada a proteger tudo o que havia criado dos ventos de seu pai. Kitosh notou que a frustração e tristeza de sua irmã gêmea cresciam a cada dia, e, portanto, pensou em presentear-lá para alegrá-la.

Ele pegou as lágrimas de Kalatreia e as moldou até se tornarem pequenos seres risonhos e cheios de vida. Cada uma das gotas de tristeza se transformaram nos reflens, que significava “pequenos sorrisos” no idioma antigo, sem falar que o próprio deus escultor os fez com metade da altura de seus anões mais baixos.

Kitosh lhes ensinou alguns segredos da terra, porém evitou endurecê-los demais, pois desejava mantê-los um povo gentil e cordial. Os pequenos e sorridentes reflens gostavam de ouvir e contar histórias, por isso Kalatreia os admirava tanto. Com o passar do tempo, os anões começaram a despre-

zar os reflens, dizendo que não eram tão resistentes e determinados como os filhos de Kitosh. Eles os consideravam folgados demais para seus padrões de vida, pois cada um dos pequeninos comia e festejava mais do que trabalhava. Foi assim que aquele gentil povo foi chamado de rafleng, um termo pejorativo que significava “preguiçoso” no idioma enânico. Os reflens não se importavam com a sisudez dos anões e muito menos os xingamentos que ouviam deles, pois a jovem deusa da natureza esquecia de seus problemas ao ouvir os contos mundanos do pequeno povo e das aventuras que alguns deles se envolviam explorando as florestas que ela criava.



Infelizmente, Jorago aparecia quando era menos esperado, trazendo ventos de destruição para derrubar árvores e assustar a fauna. Os reflens corriam assustados pois nada podiam fazer contra a tempestade e vendaval. Percebendo que o desafio era grande demais para ela, Kalatreia caminhou até a sábia

Jormunn e pediu sua ajuda. A velha árvore disse que nada podia fazer enraizada ali, e pediu à deusa que a derrubasse e usasse seu tronco para o que fosse necessário.

Kalatreia agradeceu o sacrifício e assim usou a madeira para criar um poderoso cajado e um escudo que resistiu aos ventos de seu pai. A magia de Jormunn manteve as matas e florestas protegidas durante todo o tempo, porém o cajado se despedaçou ao fim do desafio.

Decidida a honrar o sacrifício da árvore do mundo, Kalatreia usou as lascas de seu cajado para dar vida ao povo élfico, aos elementais e a outros seres silvestres. A magia da árvore ancestral agora habitava seus corpos.

O INVEJOSO

Apesar de não ter mais toda a atenção de sua deusa, o pequeno povo não deixou de reverenciá-la e respeitar sua obra, porém passou a admirar os elfos e sua magia, tentando aprender a sabedoria que eles possuíam. A recepção dada aos reflens por aqueles que nasceram dos fragmentos de Jormunn foi uma mistura de curiosidade e encantamento, pois estavam fascinados com o entusiasmo que cada reflen dava às tarefas mais simples. Devido à dificuldade de pronunciar corretamente o nome daquele pequeno mas vívido povo em seu idioma, os elfos acabavam por chamá-los de relfins, que nada significava em idioma algum. Por cordialidade, preferiram adotar o nome de halflings para melhor serem identificados entre os primeiros povos de Zansara.

Enquanto Jorago se entretia em atormentar Kitosh e Kalatreia, Sharrur tentava evitar ser notado pelo pai. Este terceiro gêmeo, apesar de ter sido agraciado com o dom do fogo, era incapaz de criar qualquer coisa. Seu principal talento envolvia destruir e deformar aquilo que os outros faziam.

Quando recebeu desafios semelhantes aos dos seus irmãos, mostrou-se um mentiroso nato e ocultava sua inabilidade em um manto de falsidades que apenas causava a vaga impressão de que era o menos inclinado a impressionar Jorago e Treleia.

Usando seu poder de corromper tudo o que tocava, viu que podia mudar a forma de outros seres e transformá-los em hostes demoníacas e monstros que nada mais eram que versões deturpadas daquilo que seus irmãos haviam criado com amor e dedicação.

Kalatreia e Kitosh sempre eram elogiados por sua mãe pelos resultados de seu árduo trabalho, porém Sharrur era sempre deixado de lado e nunca havia motivos para elogios. Um dia, uma serpente invejosa de quatro patas chamada Velti roubou as



asas dos pássaros e as deu a seus irmãos de ninhada para poderem realizar seu sonho de voar. Kalatreia ficou aborrecida com a ousadia da criatura e a puniu, tirando-lhe as asas e as pernas. Velti, rastejando de ódio, decidiu se vingar e reuniu outras serpentes sob seu comando, mas isso não bastaria para matar uma deusa...

A GUERRA DIVINA

A matreira serpente envenenou suas palavras e jogou-as nos ouvidos de Sharrur enquanto ele dormia. Sua inveja e ódio cresciam a cada novo alvorecer, até que um dia, a serpente se apresentou ao deus e ofereceu seus serviços. O deus do fogo não acreditou que uma serpente pudesse fazer algo para mudar toda aquela situação, mas Velti convenceu-o a usar o seu fogo divino para transformar todas as serpentes em abominações que pudessem guerrear por ele, destruindo todas as criações de Kalatreia e Kitosh. Sem pensar duas vezes, Sharrur aceitou a

MESTRES DE ZANSARA

Ilustração: Tân Ho Sim



proposta e Velti foi transformado no primeiro dragão, líder de um exército de monstros e criaturas com poder para até mesmo ameaçar a imortalidade dos deuses. A cauda comprida tinha a ponta pesada, coberta de espinhos; o rosto alongado trazia na boca fileiras de dentes, longos e afiados; a bocarra, quando aberta, podia expelir chamas poderosas, capazes de abater o mais ágil dos combatentes.

Conforme os dias se passavam, os elfos, halflings e anões precisaram se aliar para sobreviver à primeira guerra em Zansara. Infelizmente, esta colaboração não era livre de rivalidades antigas e preconceitos constantes. As batalhas custaram muito a todos os povos envolvidos, porém este não foi o último conflito da Era dos Deuses. Foi durante um grande cerco que um halfling chamado Marabei ensinou aos seus iguais como os animais se defendiam e se moviam, usando seu tamanho como vantagem contra predadores maiores.

Marabei foi o primeiro professor de uma rígida disciplina marcial que envolvia paciência, medita-

ção, agilidade e força de espírito. Graças aos seus ensinamentos, os halflings desenvolveram as primeiras artes marciais que hoje são difundidas em monastérios por toda Zansara.

Usando o fogo que ardia em seu ser, Sharrur atacou sua irmã de forma violenta. Ela prontamente se defendeu das enormes labaredas com seu lendário escudo, mas as chamas que caíram ao seu redor causaram inúmeros incêndios que quase destruíram todas as florestas do mundo.

Uma espessa fumaça negra obscureceu o céu, mudando o clima e atraindo a atenção do pai dos trigêmeos.

A MORTE DE UM DEUS

Kitosh lutou contra Velti para proteger os povos de Zansara, mas foi derrotado e morto pelo grotesco dragão. Seu sangue divino verteu pelo mundo, criando rios caudalosos e imensos lagos. Foi nesse momento em que Jorago desceu até o campo de batalha para guerrear contra seu filho e

as abominações que o seguiam. Ao sentir o gosto do sangue do filho tocar o oceano, a deusa do mar reagiu com fúria e causou maremotos e terremotos por todo o continente, até criar uma profunda fenda que engoliu Velti por inteiro. Frustrado com a derrota de sua mais bela criação, Sharrur decidiu usar seu dom em si. Diante de Jorago, seu filho se ergueu como um imenso dragão de sombras, fogo, mágoa, inveja e rancor.

A batalha durou dias e noites, mas Jorago foi incapaz de matar seu filho, preferindo bani-lo para seu reino celeste, onde poderia puni-lo por toda a eternidade. A luz nefasta de Sharrur ainda brilha no céu noturno, na constelação do dragão.

O NASCIMENTO DA HUMANIDADE

Kalatreia chorou lágrimas de profundo pesar que fizeram o solo calcinado se recuperar lentamente. Em seu luto, a deusa da natureza sentou-se às margens dos rios com o corpo de seu irmão nos braços e cantou uma canção de esperança. As palavras doces da canção transformaram Kitosh em uma belíssima ave de milhares de cores que se ergueu da morte para acompanhá-la em um divino dueto. Kalatreia sabia que seu irmão havia perdido a divindade, porém não seu dom artístico.

A jovem deusa falou com sua mãe sobre os perigos que a presença dela poderia causar a Zansara, por isso decidiu se unir ao pai para vigiar o caído e deixou o pássaro arco-íris para fazer companhia a ela. A Mãe Mar estava sozinha mais uma vez e as lendas contam que as chuvas de estrelas que vemos no céu são sua família lembrando a ela que eles seguem de olhos atentos suas criações e que as estrelas cadentes são seus sorrisos cortando o céu.

Quando Treleia viu o pássaro arco-íris voar pelos céus espalhando suas muitas cores, a velha deusa verteu lágrimas de saudade que se misturaram

ao sangue do deus da terra, que fluía pelos rios de Zansara, e assim surgiram os primeiros humanos. Ao saírem dos mares, a Mãe Oceano disse a eles que poderiam viver onde quisessem, desde que nunca abusassem dos presentes de seus filhos e a servissem nas horas que mais precisasse. Os anões, halflings e elfos deram boas vindas aos recém-chegados e lhes ensinaram a história do mundo e muitas outras coisas.

Alguns humanos descobriram que podiam usar a magia do mundo em benefício próprio. Foi assim que poucos aprenderam sobre Sharrur e ansiaram por sua libertação. Seguidores tanto de Jorago como de Kalatreia constantemente caçavam cultistas malignos, tentando impedir sua proliferação. Monstros e demônios sempre encontravam um meio para que as palavras do deus encarcerado tocassem muitas almas corruptíveis.

Séculos de adaptação e sobrevivência levaram os povos humanos a desenvolver diversificadas culturas e a constante necessidade de expandir seus territórios. Conflitos entre as muitas tribos humanas ocorriam com certa frequência. Houve época em que até elfos e anões tiveram de defender seus recursos naturais da ação predatória humana. Fronteiras foram estabelecidas para que outros problemas similares não voltassem a ocorrer.

E assim, a paz reinou em Zansara até a chegada da **Era das Incertezas...**



Ilustração: Alessandro Franzen

MESTRES DE ZANSARA

Ilustração: Tan Ho Sim



Velli, o primeiro dragão.

A Era das Incertezas



Ilustração: Imanstudio.de

Tempos se passaram e Zansara ficou mais selvagem e indomada. Todos guerreavam pelo direito de manter seus territórios e assim reinos e impérios nasceram. Poucos se lembravam da Era dos Deuses e da velha religião. Havia falsos profetas, charlatões e aqueles que cujas promessas só causaram mais problemas do que alento aos desesperados. Um dia, um deus do inverno, enfurecido, caiu do firmamento e mudou a face do mundo como todos conheciam...

A CHEGADA DO CONQUISTADOR

A incomparável criatura recebeu diversos nomes por onde passava: *Morte Branca*, *Rei Cinza*, *Imperador do Gelo*, *Barba de Inverno*, *Terror Sem-Face*, *Danação de Tzânia*. Diziam as lendas que essa nova divindade era seguida por um exército de seres tão assustadores quanto ele. Essas armaduras vivas, feitas de um metal estranho e muito resistente, marchavam desprovidas de emoções, embaladas pelo poder dos ventos gélidos em seu interior. Estes construtos receberam o nome de

Guarda Invernal, uma elite de soldados incansáveis que era tão numerosa quanto a contagem de corpos que deixava em seu rastro.

Ninguém sabe ao certo a origem deste deus conquistador, mas há canções, poemas e passagens em livros recuperados da Era da Incerteza que contam sobre a existência de três luas no céu, e em uma delas vivia Morte Branca. Quando o destino interveio e um ritual místico poderoso fez com que seu lar caísse do firmamento, o deus caído decidiu punir Zansara por sua ousadia.

Não há como saber se isso era verdade, mas sábios e historiadores concordam que a região desértica de Tzânia tornou-se uma zona polar de neve cinza, sofrendo com o surgimento da monstruosa fortaleza do conquistador. A presença deste novo e poderoso inimigo fez com que muitos povos propusessem uma aliança para lutar contra o monstruoso conquistador e sua Guarda Invernal. Infelizmente, nem todos aceitaram esquecer velhas rivalidades, sem falar que havia quem pre-

MESTRES DE ZANSARA

ferisse lutar ao lado do invasor, esperando recompensas de poder, ouro e terras. Diversos monstros foram domados pelo poder e influência do Imperador da Neve Cinza enquanto outros apenas o veneravam como seu novo deus.

Por quase seis séculos, os exércitos de Morte Branca avançaram implacáveis sobre os povos aliados de Zansara. A guerra teve um alto custo para os povos livres e um a um foram sendo conquistados até nada sobrar. É nesse ponto que os registros se contradizem e se tornam vagos sobre os eventos que se sucederam.

GOBLINOIDES EM ZANSARA

Em meio ao avanço das forças do Rei Sem-Face, a deusa Treleia abriu uma passagem entre Zansara e Tekatekahun, lugar situado em uma das esferas celestes de outra dimensão. Ela respondeu ao chamado de Manahati, uma deusa do oceano moribunda de um mundo condenado que tentava salvar seus devotos da destruição.

Treleia permitiu que as águas daqueles distantes oceanos se misturassem com as suas, criando uma correnteza que trouxe os goblins, hobgoblins e outros goblinoides para este mundo.

Por serem grandes astrônomos, exploradores e navegadores, estes goblinoides abraçaram a oportunidade de recomeçar neste vasto novo lar. Infelizmente, não imaginavam que iriam ser caçados por Morte Branca, cujo desejo de conquista era inexorável. Como era comum a necessidade de reconstruir cidades e aldeias para que voltassem a serem produtivas, o vil conquistador capturou muitos dos recém-chegados e os fez de escravos e serviçais em terras frias, trabalhando até a exaustão. Hobgoblins eram sacrificados como soldados nas linhas de frente, batalhando em uma guerra que não era deles. Muitos tentaram fugir, pois sabiam que aquele estranho mundo tinha um mar

e havia esperança de que Manahati os ouviria novamente, porém Treleia sentiu-se responsável por eles e auxiliou alguns a escapar.

Reunindo aliados, os goblinoides ajudaram a construir uma frota de navios para resistir à dominação de Morte Branca. Infelizmente, nada parecia ser capaz de deter seu avanço, até que o que parecia impossível aconteceu. Bardos aprendem desde cedo algumas das muitas versões das histórias que fazem parte da Saga do Inverno Vermelho, na qual heróis e heroínas improváveis surgiram para lutar pela liberdade, unindo-se para derrotar Morte Branca e, no fim, tornaram-se as divindades conhecidas como Lumiares.

Cada um dos povos conhecidos possui sua própria versão da Saga do Inverno Vermelho, pois clamam para si que alguns dos lendários heróis eram parte de seu reino, raça e até mesmo cultura. Os goblinoides, por exemplo, dizem que foi graças a **Kilawakina** que invocaram o **Hataka Taka**, a dança da guerra, e os hobgoblins lideraram os goblins contra seus carcereiros e os venceram, na batalha conhecida como **Falalele Kalun Ata**, ou a **Batalha da Virada da Maré**.

Quando chegaram aos mares, encontraram um espírito marinho, grandioso e antigo, que os guiou em segurança para ilhas longínquas. Eles a reverenciaram e a chamam de Treleia Mekegani, ou Treleia Irmã, se referindo a ela como uma deusa irmã de Manahati. Os incríveis barcos-jangadas dos goblinoides se espalharam por Zansara e povoaram costas e ilhas, nunca deixando de auxiliar os outros povos libertos a enfrentar aqueles que serviam ao tenebroso governante de Tzânia.



UM FORTUITO ACIDENTE

Quando Morte Branca comandava supremo este mundo, um talentoso alquimista feiticeiro chamado Theophrastus planejou tomar seu reinado durante a Era das Incertezas. Em uma torre na cordilheira negra ao sul de Tzânia, distilou o sangue de seus prisioneiros élficos para depois misturar e estocar o poder latente da árvore Jormunn com elementais conjurados em um enorme caldeirão alquímico. Theophrastus pretendia criar uma poção suprema de pura magia natural que lhe conferisse poderes além da compreensão dos arquimagos da época, porém sua ambição foi seu fim. Um erro de cálculo nas proporções de seus ingredientes catalisou uma reação alquímica inesperada que causou uma enorme explosão.

A torre foi destruída e a energia mística da árvore do mundo permeou o solo impregnado de Mortalha, gerando vida onde não mais havia nenhuma. Eles compreenderam que eram pequenos seres inteligentes e de grande potencial mágico, porém sua conexão com a natureza e elementos era mais vívida que muitos poderiam imaginar. Eles assim se chamaram gnomos, que em sua língua significa “os nascidos da terra”.

Seu local de nascença mostrou-se uma mina de conhecimento inestimável. As bibliotecas ocultas nos escombros continham volumes que explicavam ciência experimental, astronomia, magia e alquimia. Muitos se tornaram talentosos artesãos e curiosos estudiosos da magia. Por quase quarenta anos, exploraram as ruínas da torre enquanto assustavam os curiosos indesejados com seus poderes ilusórios e invenções estranhas.

O Imperador de Tzânia já controlava praticamente toda Zansara quando descobriu a existência dos gnomos e viu uma oportunidade a ser explorada. Na sua tentativa de escravizá-los, subestimou a



resiliência e determinação deste povo que já nasceu livre. Os gnomos escaparam de Tzânia e esconderam-se entre as outras civilizações subjugadas, auxiliando-as em segredo a lutarem contra a opressão e tirania do Rei Cinza.

A CONSPIRAÇÃO GNÔMICA

Com o passar do tempo, os gnomos decidiram se revelar ao mundo. Porém, devido a sua aparência e tamanho, muitos não os levavam a sério e isso prejudicava seus planos para destronar Morte Branca. Entendendo que teriam poucos aliados confiáveis, os principais líderes se reuniram e selaram um pacto sinistro para agirem em sigilo enquanto usariam sua aparência inofensiva para encobrir suas maquinacões mais importantes.

Todos os gnomos se engajaram de alguma maneira em coletar informações úteis para que

MESTRES DE ZANSARA

decisões fossem tomadas a favor do grande plano. Uma das maiores vantagens foram os druidas estabelecerem uma rede de espionagem abrangente que envolve o uso de animais como seus olhos e ouvidos em diversos reinos. Este recurso foi chamado de **Sussurros do Vento**, pois é assim que as notícias viajam rapidamente de um lugar a outro. Alguns animais de estimação de governantes influentes foram convencidos por druidas gnomos a auxiliar na aquisição de informações políticas e militares, tornando-se peças-chaves em suas operações. Quando necessário, alguns gnomos são capazes de entrar em sintonia mágica com os **Sussurros do Vento** e usam seus sentidos para espionar o ambiente.

A conspiração gnômica ganhou mais força e relevância quando enviaram Melarue ao lado daqueles que derrotariam Morte Branca. A prestativa e alegre gnoma alquimista utilizou as informações da rede de espionagem gnômica para beneficiar suas aliadas, Fyrda e Ollena, a criarem estratégias que permitiriam sobreviver aos seus inimigos. Na época, Ysolde descobriu o segredo de Melarue e jurou protegê-lo em troca de alguns favores de tempos em

tempos.

A conspiração gnômica ainda existe nos tempos atuais em Zansara com objetivos mais abrangentes e flexíveis, mantendo-se sigilosa e protegida por rumores exagerados sobre diversos de seus aspectos, participantes e propósitos. Os poucos que se aproximaram da verdade tiveram uma escolha difícil, se tornarem aliados ou serem silenciados através de maldições e assassinatos. A igreja de Melarue e os cultos a Ysolde dos mistérios possuem uma relação secreta de ajuda mútua e recebem acesso privilegiado aos serviços dos **Sussurros do Vento**.

OS LUMIARES

Apesar da disputa recorrente para legitimar sua versão da narrativa, todos os territórios concordam que a origem do panteão divino surgiu a partir desta saga. O último capítulo do Inverno Vermelho relata o momento em que um grupo de heróis feriu mortalmente o Imperador do Gelo e banhou-se com seu sangue azul cintilante para assim se tornarem deuses. Cada um dos heróis e heroínas da lenda se associa a uma combinação das fases das luas gêmeas, por esta razão os novos deuses de Zansara são chamados de **Lumiares** em suas escrituras sagradas e pelos devotos mais fervorosos.

De acordo com o Inverno Vermelho, Morte Branca foi banido para uma prisão sem muros onde ele poderia apenas observar o mundo sem tocá-lo. Os **Lumiares** ascenderam ao plano divino e cuidam do mundo desde então, porém alguns deles se corromperam com o poder ilimitado e tornaram-se deuses malignos.

Com o início da Era Heroica, os dezesseis **Lumiares** intercederam na vida dos povos de Zansara, sendo responsáveis por eras de luz e trevas de acordo com seus caprichos e desejos. Estamos no ano de 4573 da Era Heroica e as aventuras em Zansara estão só começando...



Ilustração: Aaron Lee

Religião e os Signos

O calendário de Zansara é baseado nos estudos dos astrônomos de Arsínia que conseguiram catalogar a maioria dos eventos celestes nos últimos três mil e quinhentos anos. De acordo com a ciência de Arsínia, o ano tem 384 dias, divididos em 16 meses, com nomes homenageam os Lumiares. As quatro estações do ano são primavera, verão, outono e inverno, sendo que regidas pelos antigos deuses. Devido às variações de temperatura serem mais severas no verão, é popularmente dito esses quatro meses são regidos por Sharrur. Dessa maneira, associam-se os Quatro Antigos com cada uma das estações do ano, sendo que Kalatreia renova a esperança com a primavera, Sharrur pune a todos com o verão, Treleia abençoa com o outono e por fim, Jorago impõe o desafio do inverno. Apesar de cada um dos povos de Zansara já ter algum método para acompanhar a contagem do tempo, o calendário arsínio se mostrou preciso e prático, tornando-se uma tradição enraizada na cultura dos reinos que nem mesmo Morte Branca conseguiu mudá-la.

Pelo calendário, cada mês tem exatos 24 dias com 24 horas, sendo que há solstícios tanto de inverno como de verão. Muitos seguidores da antiga religião afirmam que estes dois momentos são considerados especiais para comungar com os deuses esquecidos e requisitar seus favores. Em Zansara, há uma crença de que as fases de suas luas Idon e Yvris influenciam o comportamento dos indivíduos e criaturas. A combinação de suas fases lunares criaram os signos que são associados diretamente aos Lumiares. Astrólogos são frequentemente consultados pela nobreza para ver qual seria o dia mais afortunado e desafortunado para certos tipos de decisões, tais como casamentos e até mesmo guerras. A plebe tende a usar os signos como sinais de bom e mau presságio para o dia. Astrólogos via-

jantes encontram trabalho na maioria dos lugares para onde vão.

Aqueles que aceitam o ciclo dos signos lunares como parte de sua vida podem se interessar e até mesmo hostilizar indivíduos baseados no seu signo. A cada três anos, Idon e Yvris mudam de cor por curtos períodos de tempo. Esse fenômeno é atribuído sempre a um período de incertezas e caos associados aos quatro deuses antigos que vêm lutar contra os Lumiares por Zansara. O mais raro dos eventos celestes se chama “O Olho de Sharrur”, que ocorre uma vez a cada trinta anos, quando a lua maior (Idon) se alinha com a sua irmã menor (Yvris) em um eclipse que causa uma confluência de energias místicas poderosas, trazendo uma névoa púrpura nefasta que permeia todos os territórios. Há diversas lendas que contam sobre poderosos magos e sacerdotes malignos conhecedores de rituais profanos que alteravam a ordem natural dos céus de Zansara e forçavam a aparição das luas vermelhas. A tendência mostrada na listagem dos lumiares não é obrigatória para um personagem seguir, porém é a mais comum encontrada entre os nascidos sob aquele período, pois acredita-se que estão sob influência direta da índole de cada Lumiar.



MESTRES DE ZANSARA

Lumiares	Tendência	Lua Maior (Idon)	Lua Menor (Yvris)	Portfólio	Signo
Ardreth	Neutro	Cheia	Nova	Magia	Lagarto Esmeralda
Borug	Neutro e Mau	Minguante	Nova	Oceano	Kraken Rugidor
Faer Naeil	Caótico e Bom	Cheia	Minguante	Aventura	Macaco Tigre
Farffin	Ordeiro e Neutro	Crescente	Crescente	Comércio	Raposa Celeste
Fyrda	Neutro	Crescente	Minguante	Guerra	Leão Alado
Kilawakina	Caótico e Mau	Nova	Nova	Escuridão	Morcego Fantasma
Igoros	Ordeiro e Bom	Crescente	Cheia	Sol	Fênix Luzente
Melarue	Caótico e Bom	Minguante	Cheia	Cura	Snark Albino
Merrogana	Caótico e Neutro	Minguante	Minguante	Amor	Cisne Prateado
Morbos	Neutro	Nova	Cheia	Morte	Neverme Sombrio
Ollena	Ordeiro e Bom	Cheia	Cheia	Justiça	Falcão Rompe-Ferro
Theryon	Neutro	Minguante	Crescente	Destino	Dragão Dourado
Tirana	Ordeiro e Mau	Crescente	Nova	Tirania	Lobo Nevado
Wodan	Neutro e Bom	Cheia	Crescente	Forja	Javali Trovejante
Yofurno	Caótico e Mau	Nova	Minguante	Tempestade	Magifante de Ébano
Ysolde	Ordeiro e Mau	Nova	Crescente	Mistérios	Aranha Nevoeiro

Os 4 Antigos	Tendência	Lua Maior (Idon)	Lua Menor (Yvris)	Portfólio
Jorago	Neutro	Cheia (Vermelha)	Nova	Céus / Noite
Kalatreia	Neutro	Nova	Cheia (Vermelha)	Natureza
Treleia	Neutro	Cheia (Vermelha)	Cheia (Vermelha)	Oceano
Sharrur	Caótico e Mau	Cheia (vermelha)	Cheia (Dourada)	Destruição

O PANTEÃO DE ZANSARA



ARDRETH (N)

Guardiã da Magia

A Lumiar da Magia protege estudiosos, inventores e o conhecimento. Ela acredita que todo o conhecimento deve ser fornecido a todos que puderem compreendê-lo. Cada invenção deve ser disseminada, cada feitiço deve ser espalhado e, o mais importante, que o conhecimento não é bom ou mau, mas que cada um deve poder usá-lo para fazer o que quiser. Ardreth é representada em esculturas e iluminuras como uma elfa de grande beleza que possui uma coruja em seu ombro. As ordens clericais que a veneram são as mais cultas de Zansara, seus templos possuem largas coleções de valiosos tomos que são copiados e distribuídos para outras congregações.

Nomes conhecidos: A traidora (Confederação Arcana), Doravitrud (anões), Myressa (humanos).

Éditos: Espalhe conhecimento, ensine magia, invente coisas.

Anátema: Esconda conhecimento, minta, destrua coisas únicas.

Tendência dos Seguidores Todas

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar ou ferir.

Perícia Divina Arcanismo.

Arma Favorecida adaga.

Domínios Conhecimento, Liberdade, Magia, Perfeição.

Magias de Clérigo 1º: Abrandar, 2º: Boca Mágica, 3º: Visão Animal, 4º: Criação, 5º: Olho Bisbilhoteiro, 6º: Muralha de Força, 7º: Mansão Magnífica, 8º: Labirinto, 9º: Disjunção.



BORUG (NM)

O Afogador

O Lumiar do Oceano se ocupa com o conflito, a pirataria e o saque. É uma divindade egoísta que reluta em fornecer sua bênção. Ele

é extremamente punitivo com os que cruzam suas águas sem aplacar sua ira contínua. Cada viagem deve ser uma luta sem fim contra ondas infundáveis. Apenas os corajosos ou os tolos passam a vida sob seu domínio. Os devotos realizam cerimônias em portos e no próprio mar em sua honra pedindo bênçãos e boa sorte na pesca. Os clérigos usam túnicas azuladas com ombreiras especialmente costuradas para parecerem escamas de tom esmeralda. A aparência de Borug varia de acordo com a região, podendo ser representado como um humanoide encapuzado com tentáculos a até mesmo um monstro marinho com feições humanas.

Nomes conhecidos: Yros, Ceses, Abismo.

Éditos: Pegue o que quiser, aceite o abraço do mar, leve o mar consigo.

Anátema: More longe do mar, não se vingue.

Tendência dos Seguidores NM, N, CM, CN

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina ferir.

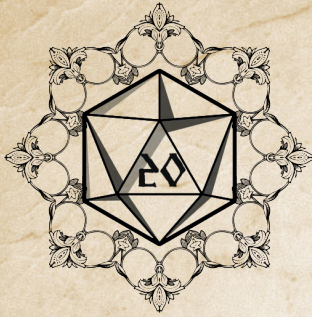
Perícia Divina Atletismo.

Arma Favorecida tridente.

Domínios Água, Ambição, Destruição, Não-Morte.

Magias de Clérigo 1º: Empurrão Hidráulico 3º: Pés em Barbatanas, 5º: Maldição do Marinheiro.

MESTRES DE ZANSARA



FAER NAEIL (CB)

O Rolador de Dados

O Lumiar da Aventura fornece sorte, bebida e histórias para os seus devotos e, às vezes, até mesmo para os que não gostam dele. Ele é famoso

por ter arrastado incontáveis pessoas para uma vida de aventura. Boa parte de seu clero é composto por órfãos trágicos que, por sorte, superaram seus problemas e viraram aventureiros.

Entre seus seguidores, é costume procurar uma taverna assim que chegam a uma cidade e despejar um gole da sua primeira bebida para atrair o olhar do lumiar e sua sorte. Faer Naeil é representado como um bardo humano idoso que utiliza tons de azul e cinza em suas vestes e mantos, segurando um dado de vinte lados feito de madeira de lei entre os dedos da mão direita. Os devotos usam um dado similar para ver se há bons ou maus presságios pelo dia.

Nomes conhecidos: O Velho da Taverna (halflings), Eb (ashtarii).

Éditos: Beba, jogue, aposte, busque aventuras.

Anátema: Negue uma aventura quando ocioso, desperdice álcool.

Tendência dos Seguidores CB, NB, CN, N

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Acrobatismo.

Arma Favorecida espada longa.

Domínios Confiança, Indulgência, Liberdade e Sorte.

Magias de Clérigo 1º: Golpe Certo, 2º: Toque da Idiotice, 5º: Alucinação.



FARFFIN (ON)

Detentor da Riqueza

Farffin é o deus do comércio, das viagens, da exploração e da comunicação. Sua igreja é uma força exploratória que busca construir estradas

e explorar o desconhecido, tanto para encontrar novos mercados quanto para explorar novos produtos. Entretanto, ele é mais famoso pelas caravanas e pelo envio de mensagens em praticamente todo o mundo conhecido. Na saga do Inverno Vermelho, Farffin é representado por um astuto halfling viajante que possui uma cornucópia mágica. O clero de Farffin usa vestes ricamente adornadas e normalmente demonstra sua riqueza durante pregações e missas em templos. Durante as viagens preferem usar roupas simples e poucas posses materiais para não atrair mau agouro e bandidos.

Nomes conhecidos: Dalantor (humanos), O Pequeno Viajante (anões), Karkel (goblins).

Éditos: Viaje, explore e veja o mundo, ganhe dinheiro levando mensagens e explorando o desconhecido.

Anátema: atrapalhe caravanas, viole mensagens, roube.

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM, N

Benefícios dos Devotos

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Sociedade.

Arma Favorecida cajado.

Domínios confiança, riqueza, viagem, terra.

Magias de Clérigo 1º passos velozes, 5º enviar mensagem, 6º teleporte.



FYRDA (N)

A Indiferente

A Lumiar da Guerra preside sobre proezas físicas, estratégia e disciplina. Ela favorece os que julga merecedores através de um critério

próprio, ainda que mercurial. Às vezes favorece os mais fortes, às vezes os mais disciplinados, às vezes os que possuem uma estratégia superior ou às vezes seguindo caprichos. Seus templos lembram sempre uma fortificação apropriada para a cultura onde está inserida: desde salões de guerreiros até fortalezas e fortes. Todos que a veneram mostram com orgulho seu símbolo sagrado, seja na forma de um pingente ou pintado em um escudo. Seus devotos fazem grandes celebrações após as batalhas em homenagem a Fyrda. Ela é sempre representada como uma guerreira meia-orc alta e forte montada em um leão alado.

Nomes conhecidos: Vyviana (elfos), Dama de Aço (anões).

Éditos: Obtenha vitória em combate, conheça seus limites para superá-los, treine.

Anátema: Impeça o conflito através de negociação, não use suas vantagens

Tendência dos Seguidores CN, NB, N, NM, ON

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar ou ferir.

Perícia Divina Atletismo.

Arma Favorecida espada longa.

Domínios Destruição, Fervor, Poder, Confiança.

Magias de Clérigo 1º: Golpe Certo, 2º: Aumentar, 4º: Tempestade de Armas.



KILAWAKINA (CM)

A Chave para o Vazio

A Lumiar da Escuridão oculta a corrupção, o niilismo e o subterrâneo. Ela prega que a escuridão oculta terrores e que o destino final

de tudo é a mais absoluta ausência. Um escuro sem início e sem fim quando até mesmo a Morte cairá. Seus clérigos acreditam que ela se mostra na escuridão entre as estrelas. Que o esquecimento levará a tudo e a todos, até mesmo eles. Esta religião é vista com desconfiança, principalmente pelos anões. Seus devotos usam mantos com capuz e trajes com as cores preto, verde e cinza.

Os altares ocultos dedicados a Kilawakina possuem uma pequena estatueta de uma goblin monge que esconde o rosto sob uma máscara e ostenta três shurikens em uma das mãos.

Nomes conhecidos: Xard (anões), Grunna (meio-orcs), Sombra Traíçoeira (halflings).

Éditos: Revele as falhas de tudo, destrua tudo o que for inútil.

Anátema: Seja generoso, espalhe esperança, deixe que a luz toque suas mãos.

Tendência dos Seguidores CM, CN, NM, OM

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina ferir.

Perícia Divina Ocultismo.

Arma Favorecida shuriken.

Domínios Destruição, Escuridão, Não Morte e Pesadelos.

Magias de Clérigo 1º: Dor Fantasma, 5º: Desespero Esmagador, 9º: Disjunção.

MESTRES DE ZANSARA



IGOROS (OB)

O Vigilante

O Lumiar do Sol vigia as plantações, a fertilidade e protege a todos dos perigos da noite. Ele é uma divindade justa, preocupado com o nascimento de plantas e animais e que busca afastar a humanidade dos perigos noturnos, o que inclui os velhos deuses, escondidos nas sombras da noite. Igoros é representado como sendo um humano de Ashtar que veste os trajes cerimoniais de faraó e possui um olhar severo. Em suas mãos, estendidas acima de sua cabeça, segura o sol de onde nasce uma fênix. Durante o dia sagrado de Igoros, o clero realiza uma festa cerimonial em sua homenagem na qual todos usam máscaras que representam a natureza ilusória do mundo. Quando chega a meia-noite, todos os participantes retiram suas máscaras e as queimam em uma pira ardente, simbolizando a esperança do renascimento.

Nomes Conhecidos: Lumparu (elfos), Utu (goblins), Gor (meio-gigantes).

Éditos: Proteja os indefesos, plante, colha, ilumine a escuridão.

Anátema: Mate desnecessariamente, espolie a natureza, fique na escuridão.

Tendência dos Seguidores OB, ON, NB, N

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Sociedade.

Arma Favorecida khopesh.

Domínios Fogo, Natureza, Proteção, Sol.

Magias de Clérigo 1º: Leque de Cores 3º: Bola de Fogo, 6º: Padrão Vibrante.



MELARUE (CB)

A Mão Gentil

A Luminar da Cura busca a ressurreição e a juventude através do uso da alquimia. Seus sacerdotes parecem ser poupados de doenças e gozar

sempre de ótima saúde. Eles acreditam que a cura para tudo está na alquimia e que esconder estes segredos dos outros é uma ofensa à Lumiar. Buscam avanços em múltiplas frentes, combatendo doenças onde quer que encontrem e ajudando seus fiéis a envelhecer com dignidade e uma mente jovial. Parte de seu clero acredita que a Lumiar escondeu o segredo para vencer a morte e para a juventude eterna em algum lugar. Ela é representada nas escrituras e abadias como sendo uma gnoma alquimista que segura um cajado com um frasco de poção amarrado na ponta. Suas igrejas têm abrigos para cuidar dos pobres e enfermos.

Nomes conhecidos: Belara (humanos)

Éditos: Aprenda coisas novas, ensine e partilhe experiências, previna pragas.

Anátema: Cause envelhecimento ou doenças a outros através de magia, dissemine doenças, Esconda conhecimento alquímico.

Tendência dos Seguidores CB, NB, CN, OB

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Medicina.

Arma Favorecida cajado.

Domínios Conhecimento, Cura, Família e Natureza.

Magias de Clérigo 1º: Abrandar, 2º: Hiper-cognição, 5º: Potencial Onírico.

GUIA DO CENÁRIO



MERROGANA (CN)

A Seta Certeira

A Lumiar do Amor olha pela liberdade, pelo caos e pelos arqueiros. Seu clero é composto majoritariamente por

rebeldes apaixonados que buscam libertar os oprimidos e possuem uma visão romântica do mundo. Sua crença se baseia no fato de que leis e deveres não devem nunca ficar no caminho da felicidade e que a morte é melhor do que uma vida na prisão. Suas congregações promovem casamentos, abençoam relações e confortam os corações partidos e desiludidos para continuarem em sua busca pelo amor perfeito. Merrogana é representada nas iluminuras e estátuas como sendo uma meio-elfa arqueira portando um arco retesado. Dizem as lendas que Merrogana aparece em Zansara de tempos em tempos para cativar homens e mulheres com seus gracejos e charme divino.

Nomes conhecidos: Lyari (halflings), Sengi (goblins), Momrumah (Ulkor).

Éditos: Apaixone-se, liberte os que estão presos.

Anátema: Prenda seus oponentes, deixe seus deveres ficarem no caminho de sua felicidade.

Tendência dos Seguidores CB, CN, N

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Diplomacia.

Arma Favorecida arco longo.

Domínios Enganação, Liberdade, Paixão, Proteção.

Magias de Clérigo 1º: Cativar, 2º Vitalidade Falsa, 4º Sugestão.



MORBOS (N)

Início e Fim

O Lumiar da Morte observa nascimentos, vida e morte. Ele é um observador indiferente aos avanços do bem e do mal, da ordem e do caos

e, por isso, é capaz de determinar com exatidão o destino de cada alma. As únicas coisas que parecem tirá-lo de sua indiferença habitual são a não-morte e prolongamentos artificiais da vida. É sempre representado como um homem de rosto cadavérico, com olhar austero e severo, segurando na mão direita uma balança divina onde pesa os corações dos mortos e os avalia, recostado em uma pilha de caveiras e ossos. O clero se veste com tons escuros e exibe o símbolo da divindade em branco em suas túnicas e robes. Alguns de seus devotos atuam como agentes funerários nas cidades.

Nomes conhecidos: O Juiz (elfos), Eorr (anões).

Éditos: Destrua os que enganam seu tempo, auxilie e incentive nascimentos, prepare os mortos

Anátema: Continue vivendo após o seu tempo, profane um corpo, mate crianças

Tendência dos Seguidores CN, NB, N, NM, ON

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Medicina.

Arma Favorecida segadeira.

Domínios Conhecimento, Cura, Família, Morte.

Magias de Clérigo 1º: Vínculo Mental, 3º: Arma Fantasmagórica, 9º: Disjunção.

MESTRES DE ZANSARA



OLLENA (OB)

A Estrela Insona

A Lumiar da Justiça rege a honra, a redenção, a verdade e protege as mulheres. A maior parte do seu clero é feminino,

composto por paladinos e juízes. Ela prega que a punição não deve meramente castigar o injusto, mas buscar redimi-lo. Muitos rezam a ela por uma vida de retidão e justiça, como alívio contra as injustiças do mundo ao buscar atrair seu olhar. Seus devotos normalmente usam armaduras e escudos que ostentam seu símbolo sagrado. Túnica branca com enfeites dourados são vestes comuns ao clero da Estrela Insona. Os devotos realizam ações benéficas para os necessitados, além de ajudar a manter a ordem local. Ela é representada como sendo uma meia-gigante de cabelos negros que veste uma armadura de placas e segura um escudo imenso com os seus principais mandamentos escritos nele.

Nomes Conhecidos: Reia (anões), Kelene (halflings), Qaona (meio-orcs).

Éditos: Seja sincero sem ser cruel, julgue com retidão, proteja as mulheres, redima criminosos.

Anátema: Roube, minta, negue a oportunidade de redenção.

Tendência dos Seguidores OB, ON, NB, CB

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Sociedade.

Arma Favorecida martelo de guerra.

Domínios Confiança, Cura, Proteção, Verdade

Magias de Clérigo 1º: Golpe Certo 3º: Subjugar, 4º: Sugestão.



THERYON (N)

O Dragão que tudo vê

O Lumiar do Destino também é o senhor do tempo e das profecias. Ele vê o passado e o futuro simultaneamente,

tentando manipular a tudo e a todos para conseguir o que julga ser o melhor para a maioria. Seu clero acredita que todos os extremos são igualmente problemáticos, porém são conhecidos como videntes e oráculos, sendo procurados por seus dons. Suas ordens clericais são organizadas em uma estrutura militarizada, com uma clara cadeia de comando, linhas de suprimento e arsenais. Os mais valorosos devotos recebem a honra de usar a armadura do dragão e são promovidos a supremos magistrados de seu reino. As escrituras sagradas dizem que Theryon se transformou em um verdadeiro dragão dourado que agora dorme dentro de um vulcão nas Planícies dos Fortes e sonha com o futuro de Zansara.

Nomes conhecidos: Vulluin (elfos), Arbogaste (halflings), Garra Indomável (meio-orcs).

Éditos: Manipule, fale a verdade, incentive os outros a alcançar seus objetivos.

Anátema: Deixe que laços materiais o impeçam de seguir seu destino, sacrifique sua vida

Tendência dos Seguidores Todas

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar ou ferir.

Perícia Divina Ocultismo.

Arma Favorecida espada longa.

Domínios Destino, Sorte, Proteção e Fervor.

Magias de Clérigo 1º: Golpe Certo, 3º: Rapidez, 10º: Parar o Tempo.

GUIA DO CENÁRIO



TIRANA (OM)

A Opressora

A Lumiar da Tirania possui poder sobre a escravidão, a civilização e o ódio. Ela busca conquistar o mundo natural sob

a mão de ferro do avanço civilizatório, usando seu poder para influenciar déspotas e senhores da guerra a governar de forma absoluta e autoritária, sem esquecer de seus objetivos que envolvem um bem maior para seu povo. O clero utiliza vestes negras com o símbolo sagrado vermelho em destaque no peitoral. Um manto é usado sobre a indumentária durante as viagens para ocultar qualquer indício de sua veneração a Tirana. Nos templos, ela é representada como uma centuriã de Arsínia de braços cruzados portando uma manopla de ferro na mão direita e um gládio na esquerda. Em batalha, seus devotos têm orgulho de ostentar seu símbolo sagrado.

Nomes Conhecidos: Jnar (anões), Elpis (elfos), Mah (halflings).

Éditos: Governe com impunidade, seja temido pelo seu poder, sempre mantenha seus objetivos claros, minta e engane quando necessário.

Anátema: Seja misericordioso, faça julgamentos justos, não sacrifique ou traia teus aliados.

Tendência de Seguidores OM, ON, NM

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar ou ferir.

Perícia Divina Intimidação.

Arma Favorecida gládio.

Domínios Ambição, Cidades, Dor e Tirania.

Magias de Clérigo 1º: Convocar Constructo, 3º: Subjugar, 5º: Sugestão Subconsciente.



WODAN (NB)

O Mestre do Ferro

O Lumiar da Forja é o patrono das artes, das minas e dos anões. Seu símbolo é entalhado em todos os tipos de utensílios, arma-

mentos e mobília de qualidade para que o Lumiar abençoe o objeto com a durabilidade divina e boa fortuna. Ele é o patrono de todas as artes, mas olha com mais carinho as artes práticas. Wodan é representado nos templos e altares na forma de um anão de barba longa e de pé sobre uma bigorna, trajando armadura pesada e portando um martelo de guerra. Os clérigos de Wodan promovem as mais formais cerimônias dentro da cultura dos anões, mantendo registros genealógicos precisos e educam os jovens nas artes da pedra e metal, além de servirem nas frentes de defesa de seu reino. Muitos ficam irritados quando a arte é tratada como mera mercadoria por comerciantes inescrupulosos.

Nomes conhecidos: Sereniadi (elfos), Adrius (humanos), Kelnos (halflings).

Éditos: Construa coisas, repare coisas, seja corajoso, julgue com sabedoria.

Anátema: Traia seus aliados, destrua coisas sem necessidade, seja preguiçoso.

Tendência dos Seguidores CB, N, NB

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina curar.

Perícia Divina Manufatura.

Arma Favorecida martelo de guerra.

Domínios Confiança, Criação, Perfeição, Terra.

Magias de Clérigo 1º: Carga de Formiga, 3º: Encolher Item, 4º: Moldar Pedra.

MESTRES DE ZANSARA



YOFURNO (CM)

A Fúria Súbita

O Lumiar da Tempestade representa a força destrutiva, o poder ilimitado sem controle e o lado perverso dos Lumiars.

Seu clero é extremamente fragmentário e espalha o medo e o terror por onde passa. Inimigo eterno da Justiça, a Tempestade segue uma única lei: a do mais forte. Não apenas força física, mas força política, intelectual ou magia. Todo poder é poder e a Tempestade não se curva a interpretações restritivas. Aqueles que veneram sua crueldade desejam poder e favores para causar o mal. Como seus seguidores são perseguidos em toda Zansara, não utilizam nenhum traje cerimonial específico, preferindo o anonimato até o momento adequado de se revelarem. Yofurno é representado como um demônio humanoide usando uma pesada armadura samurai negra que emite relâmpagos.

Nomes conhecidos: Jomo (anões), Veranos (humanos), Falg (halflings)

Éditos: Demonstre sua força, não se curve a ninguém, mate quem se interpor em seu caminho, destrua templos e seguidores de Justiça.

Anátema: Seja generoso, seja justo com os mais fracos, não sacrifique ou traia teus aliados.

Tendência dos Seguidores CM

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina ferir.

Perícia Divina Intimidação.

Arma Favorecida katana.

Domínios Ar, Destruição, Fervor e Poder.

Magias de Clérigo 1º: Lufada de Vento, 3º: Relâmpago, 6º: Corrente de Relâmpagos.



YSOLDE (OM)

Sussurro do Desconhecido

A Lumiar dos Mistérios rege as sombras, governos e venenos. Também disputa o controle do conhecimento com di-

ferentes poderes que preferem que estes venham à luz. Seu culto é estratificado em múltiplas células onde mesmo seus participantes tentam ao máximo ocultar suas próprias identidades, tudo envolto em segredos e mistérios, como é a vontade da Lumiar. Apesar de Ysolde ser o nome mais conhecido, seus devotos acreditam fervorosamente que é apenas uma de suas muitas identidades. Seus templos normalmente são protegidos por guildas de ladrões, assassinos, conspiradores e caçadores de tesouro.

Nomes conhecidos: Muitos dos Cultos de Mistérios possuem uma nomenclatura própria para si mesmos, embora o nome da divindade em si permaneça um enigma.

Éditos: Descubra segredos, oculte conhecimento incomum, esconda sua fé dos descrentes.

Anátema: Revele segredos sem necessidades extremas, destrua conhecimento raro, seja publicamente reconhecido como um devoto dos mistérios.

Tendência dos Seguidores OM, ON, NM, N

Benefícios dos devotos:

Fonte Divina ferir.

Perícia Divina Dissimulação

Arma Favorecida adaga.

Domínios Conhecimento, Enganação, Escuridão e Segredos.

Magias de Clérigo 1º: Disfarce Ilusório, 3º: Indetecção, 6º: Despistar.

OS QUATRO DEUSES ANTIGOS



JORAGO (N)

Senhor do céu noturno, Jorago vigia Zansara com a luz de suas estrelas e comanda as luas no firmamento.

Éditos: Reverencie as estrelas e a noite, lidere pelo exemplo, espalhe os ensinamentos de Jorago.

Anátema: Tenha medo da escuridão, crie mortos-vivos, minta, oferte orações a um Lumiar.

Tendência dos Seguidores ON, N, CN

Benefícios dos Devotos

Fonte Divina ferir.

Perícia Divina Ocultismo.

Arma Favorecida lança.

Domínios Ar, Lua, Sol, Escuridão.

Magias de Clérigo 1º: Leque de cores, 3º: Levitação, 6º: Desintegrar.



KALATREIA (N)

A jovem deusa da natureza e criadora dos povos élficos. Decorou o mundo com flores nascidas da grande árvore Jormunn e deu

vida a todos os animais.

Éditos: Preserve áreas naturais, proteja espécies ameaçadas, traga harmonia entre natureza e civilização, espalhe os ensinamentos de Kalatreia.

Anátema: Permita que a natureza seja destruída de maneira frívola, mate animais sem necessidade, deixe que a fé nos lumiars prevaleça sobre as crenças antigas.

Tendência dos Seguidores N, NB

Benefícios dos Devotos:

Fonte Divina Curar.

Perícia Divina Natureza.

Arma Favorecida cajado.

Domínios Família, Terra, Natureza, Paixão.

Magias de Clérigo 1º: Passos velozes, 3º: Muralha de espinhos, 6º: Despistar.



TRELEIA (N)

Mãe Oceano

Deusa das Águas Primordiais, criadora de Zansara e dos primeiros humanos. Após a morte do deus da Terra, ela divide o poder dele com a filha, Kalatreia. A Mãe Oceano é representada como sendo uma bela mulher cujo rosto está oculto sob os cabelos revoltos e usa um longo vestido azulado feito de ondas e espuma do mar.

Éditos: Respeite os oceanos, seja valente, mantenha a paz quando puder, elimine todas abominações criadas por Sharrur.

Anátema: Cause medo ou desespero, seja covarde, oferte orações a um Lumiar.

Tendência dos Seguidores: ON, N, CN

Benefícios dos Devotos:

Fonte Divina curar ou ferir.

Perícia Divina Atletismo.

Arma Favorecida Punhos.

Domínios Água, Sonhos, Terra, Viagens.

Magias de Clérigo 1º: Golpe certo, 3º: Prender a terra, 5º: Controlar a Água.

MESTRES DE ZANSARA



SHARRUR (CM)

O mal primordial

Senhor do fogo, da corrupção e dos monstros que aterrorizam o mundo desde sua criação. Foi aprisionado na constelação de Dragão.

Éditos: Destrua, minta e engane para alcançar seus objetivos, liberte Sharrur de sua prisão celeste, espalhe a palavra de Sharrur.

Anátema: Deixe seus inimigos prosperarem, seja complacente, renegue sua crença em Sharrur.

Tendência dos Seguidores OM, NM, CM

Benefícios dos Devotos:

Fonte Divina ferir.

Perícia Divina Intimidação.

Arma Favorecida montante.

Domínios Fogo, Fervor, Destruição, Pesadelos.

Magias de Clérigo 1º: Mísseis Mágicos, 3º: Bola de fogo, 7º: Máscara do Terror.



Ilustrador: David Lewis Johnson

FÉS E FILOSOFIAS EM ZANSARA

Além das fés e filosofias apresentadas no livro básico do Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição, Zansara possui outras que podem ser usadas em seu cenário de campanha.

PRESAS DE VELTI

Os cultistas acreditam no poder de Velti, o primeiro dragão, e desejam se libertar das limitações de seus corpos para que recebam a dádiva de renascer como um dragão.



Éditos: Viva como um dragão deve viver, acumule riquezas e poder, destrua seus inimigos, venere os dragões malignos e aprenda seus métodos quando possível, Liberte Velti.

Anátema: Mate dragões, submeta-se ao jugo de um inimigo, seja covarde.

Tendência dos Seguidores Qualquer uma

FÉ DO MUNDO ESPIRITUAL

Diferente da religião dos Lumiares e dos Quatro Antigos, os Ase'nath entendem que o Mundo Espiritual e o mundo real são intimamente ligados. A comunhão com espíritos e seus ancestrais é uma parte importante que enriquece a vida dos seguidores do Mundo Espiritual, por isso, esta crença tem se difundido por outros lugares de Zansara.



Seus ensinamentos principais giram em torno da conectividade e do equilíbrio, e geralmente são transmitidos através de rituais e preces aos espíritos da natureza, pedindo por orientação para se alcan-

çar a iluminação e até pedindo favores para que suas tarefas diárias sejam mais fáceis. Eles costumam expressar suas crenças através de pinturas de pele, dança e canções. A vida é movimento e mudança.

Éditos: Respeite os ancestrais e ore para os espíritos do mundo, pois sempre há algo a aprender. Viva de maneira livre mas com responsabilidade. Peça permissão aos espíritos para usar os recursos naturais.

Anátema: Abuse da natureza, desrespeite os espíritos e seus ancestrais, viva de forma leviana.

Tendência dos Seguidores ON, N, NB, OB, CB

PROFECIA DA MORTALHA

Alguns acreditam que a neve cinza, mais conhecida como Mortalha, é um sinal de salvação de Zansara. Os adoradores da Profecia da Mortalha dizem que Morte Branca é o único e verdadeiro deus, bem como os Lumiare são usurpadores e que seus devotos são hereges que merecem a morte. Seus seguidores tendem a agir em segredo em áreas mais populosas, porém em regiões que já tenham sido afetadas pelo fenômeno da Neve Cinza, seus acólitos tendem a ser mais ousados e ativos, realizando missas públicas e até assassinatos em nome de sua fé.



Éditos: Considere todos os lugares tocados pela Neve Cinza como sagrados, destrua templos dos falsos deuses e seus devotos, espalhe a palavra de Morte Branca por Zansara, converta novos fiéis a salvação pela neve cinza, prepare o caminho para o retorno de seu deus e mestre.

Anátema: Renegue Morte Branca como teu único deus, permita que conspirquem a pureza da Neve Cinza.

Tendência dos Seguidores OM, NM, CM



Ilustração: Joyce Maureira

MESTRES DE ZANSARA

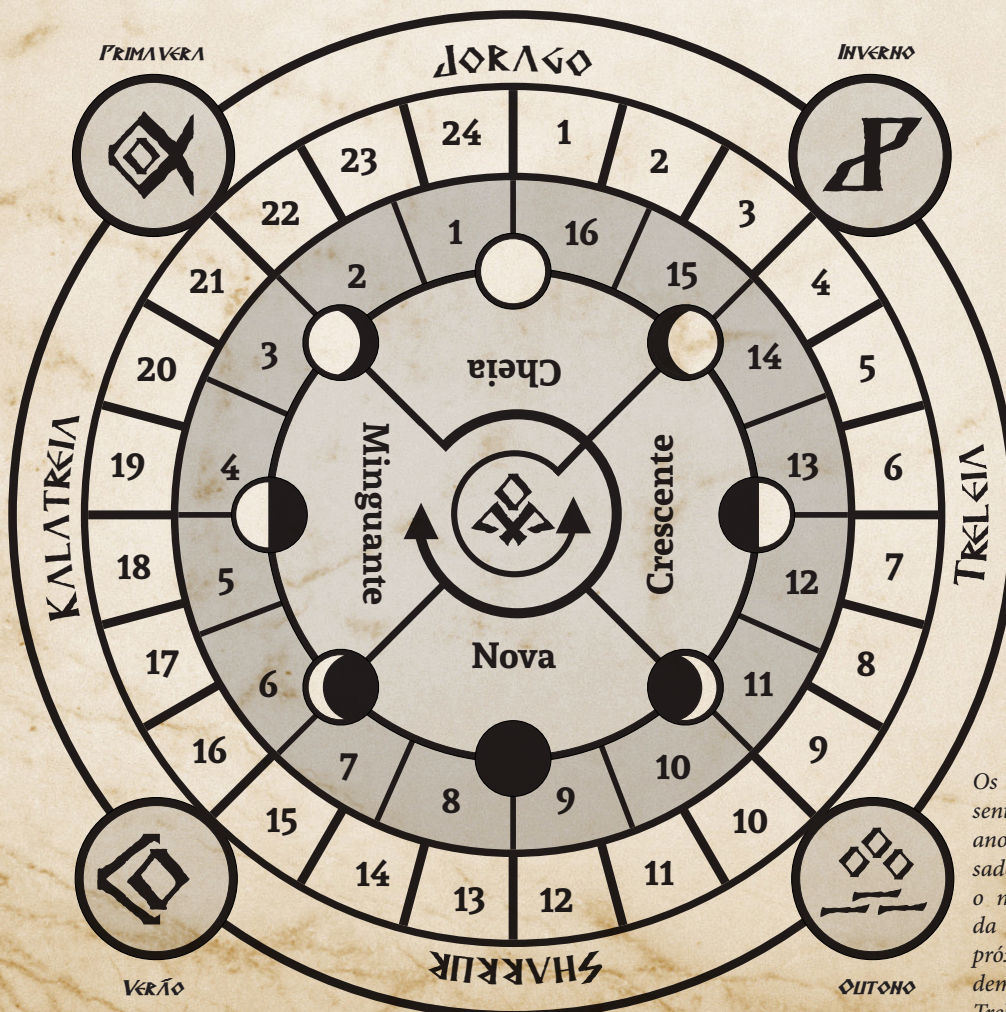
COMO FUNCIONAM OS SIGNOS?

Cada combinação de fases de lua corresponde a um signo que representa o animal favorito do Lumiar. Nascer sob determinado signo é uma escolha de criação dos jogadores ou pode ser feita de forma aleatória com uma jogada de dados. O Mestre do Jogo é quem tem a última palavra sobre como será decidido o signo. Uma vez escolhido o signo, este personagem agora é afetado por ele, de forma que uma nova opção de uso do ponto heroico fica disponível enquanto a conjunção lunar correspondente ao signo estiver nos céus de Zansara.

Um breve esclarecimento é necessário. O ponto heroico em Zansara funciona da mesma maneira descrita no livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição com o seguinte adendo: durante os dias em que as luas de Zansara estiverem na posição

correspondente do signo, o personagem terá direito de usar o Ponto Heroico conforme descrito na tabela de signos. O efeito pode ser acessado durante os dias, tardes e noites em que as luas se mantiverem no ciclo correspondente ao signo. Todos os efeitos só funcionam no próprio personagem que os ativou com seu ponto heroico!

O Calendário Lunar abaixo é uma ferramenta indispensável para o mestre do jogo que deseja realizar uma campanha em Zansara. Utilize marcadores para determinar a posição das luas e mova uma casa para a direção indicada demonstrando a passagem do tempo em dias. Para determinar aleatoriamente a posição de cada uma das luas, basta rolar 2d4 (cada dado representa uma lua) e ver o resultado: 1 - Cheia; 2 - Crescente; 3 - Nova; 4 - Minguante.



Os deuses antigos representam as estações do ano. A cada 4 meses passados em Zansara, mova o marcador do símbolo da estação atual para a próxima. Seguindo a ordem: Kalatreia, Sharrur, Treleia e Jorago.

GUIA DO CENÁRIO

Signo Lunar	Lua Maior (Idon)	Lua Menor (Yvris)	Efeito de Ponto Heroico
<i>Aranha Nevoeiro</i>	<i>Nova</i>	<i>Crescente</i>	<i>Você fica imune aos efeitos da condição Ocultado de um único adversário ou alvo por uma rodada.</i>
<i>Cisne Prateado</i>	<i>Minguante</i>	<i>Minguante</i>	<i>Remove a condição Confuso nesta rodada.</i>
<i>Macaco Tigre</i>	<i>Cheia</i>	<i>Minguante</i>	<i>Adiciona a condição Acelerado por uma rodada.</i>
<i>Dragão Dourado</i>	<i>Minguante</i>	<i>Crescente</i>	<i>No início de um encontro ou cena, gaste 1 ponto heroico para escolher uma condição que possa vir com um valor do Apêndice de Condições. Até o final do combate ou cena, a condição escolhida terá sempre o valor de 1 a menos do total que lhe for imposto. Caso a condição escolhida lhe seja imposta e a redução chegue a zero, ela é removida sem causar efeitos no personagem imediatamente. Todas as condições que possam se tornar redundantes, por regra, recebem o redutor de maneira igual.</i>
<i>Falcão Rompe-Ferro</i>	<i>Cheia</i>	<i>Cheia</i>	<i>Reduz a condição Atordoado em 1 por cada ponto heroico gasto. Caso a referida condição chegue a zero, a mesma é removida de sua pessoa. Só é possível gastar 1 ponto heroico a cada rodada para ativar esse efeito.</i>
<i>Fênix Luzente</i>	<i>Crescente</i>	<i>Cheia</i>	<i>Reduz a condição Dano Persistente em 1 por cada ponto heroico gasto. Caso a referida condição chegue a zero, a mesma é removida de sua pessoa. Só é possível gastar 1 ponto heroico a cada rodada para ativar esse efeito.</i>
<i>Javali Trovejante</i>	<i>Cheia</i>	<i>Crescente</i>	<i>Previne que um item seu receba a condição Quebrado até o final de um combate ou após um dia de uso intenso, o que vier primeiro.</i>
<i>Kraken Rugidor</i>	<i>Minguante</i>	<i>Nova</i>	<i>Reduz a condição Desajeitado em 1 por cada ponto heroico gasto. Caso a referida condição chegue a zero, a mesma é removida de sua pessoa. Só é possível gastar 1 ponto heroico a cada rodada para ativar esse efeito.</i>
<i>Lagarto Esmeralda</i>	<i>Cheia</i>	<i>Nova</i>	<i>Remove uma condição a sua escolha que foi imposta por uma magia nesta rodada.</i>
<i>Leão Alado</i>	<i>Crescente</i>	<i>Minguante</i>	<i>Remove a condição Desprevenido em você nesta rodada.</i>
<i>Lobo Nevado</i>	<i>Crescente</i>	<i>Nova</i>	<i>Remove a condição Controlado em você nesta rodada.</i>
<i>Magifante de Ébano</i>	<i>Nova</i>	<i>Minguante</i>	<i>Remove a condição Ofuscado em você nesta rodada.</i>
<i>Morcego Fantasma</i>	<i>Nova</i>	<i>Nova</i>	<i>Remove a condição Assustado em você nesta rodada.</i>
<i>Neverme Sombrio</i>	<i>Nova</i>	<i>Cheia</i>	<i>Reduz a condição Condenado em 1 por cada ponto heroico gasto. Caso a referida condição chegue a zero, a mesma é removida de sua pessoa. Só é possível gastar 1 ponto heroico a cada rodada para ativar esse efeito.</i>
<i>Raposa Celeste</i>	<i>Crescente</i>	<i>Crescente</i>	<i>Remove a condição Fatigado em você por um dia inteiro.</i>
<i>Snark Albino</i>	<i>Minguante</i>	<i>Cheia</i>	<i>Você não sofre penalidade de velocidade por um dia inteiro quando estiver sob efeito da condição Sobrecarregado.</i>

O CALENDÁRIO DE ZANSARA

Com os avanços na astronomia, os estudiosos do céu noturno de Arsínia puderam estabelecer um calendário confiável e preciso. Com o passar dos séculos, este método de medir os dias e noites do ano se tornou comum por toda a Zansara e hoje em dia, dificilmente há quem não o utilize.

Como dito anteriormente, o ano possui dezesseis meses, com quatro semanas de seis dias cada. Os meses são dedicados aos dezesseis Lumiares conforme explicado a seguir.

Os primeiros quatro meses são **Melarue, Faer Naeil, Farffin e Merrogana**, nos quais a estação da Primavera, regida por Kalatreia, traz temperaturas amenas e um alívio do frio e da escuridão.

Os meses de **Yofurno, Borug, Wodan e Igoros** trazem o Verão, regido por Sharrur. É um período de chuvas intensas e calor excessivo que causa secas e incêndios florestais. No décimo segundo dia de Igoros ocorre o solstício de verão, o dia mais longo do ano.

Aldreth, Fyrda, Morbos e Theryon são os quatro meses de Outono, regido por Treleia, nos quais ocorre uma pequena queda de temperatura e a flora começa a mudar suas folhagens.

Por fim temos os árduos meses de **Tirana, Ol-lena, Ysolde e Kilawakina** quando o inverno de Jorago é severo e testa a determinação dos povos de Zansara. No último dia do ano, ocorre o solstício de inverno, trazendo a noite mais longa e escura, pois ambas as luas estão na fase nova.

Devido à influência deste antigo calendário, os dias da semana são chamados pelos nomes usados em Arsínia: Primus, Secundus, Tertius, Quartos, Quintos, Sextus. Dependendo da região e sistema de governo, os dias de Primus e Sextus são dedica-

Primus	Secundus	Tertius	Quartos	Quintos	Sextus
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

dos ao lar e ao descanso nas grandes metrópoles, porém ainda significam dias de labuta diária nas plantações para os camponeses das áreas rurais. Há certas superstições associadas aos dias do mês que se tornaram comuns a todos. O número **cinco** é particularmente associado à magia, enquanto o número **onze** é visto como sobrenaturalmente sortudo. Por exemplo, os cinco primeiros dias do mês são muito favoráveis à sorte, porém os cinco últimos são muito desfavoráveis a qualquer tipo de atividade. Os outros dias podem ser favoráveis ou desfavoráveis baseado em presságios feito por astrólogos e outras crendices populares, que vão desde ver a cor do orvalho matutino nas folhas até pássaros escuros sobrevoando plantações.

O mês de **Yofurno** é considerado amaldiçoado, pois a constelação do Dragão Negro está no auge do firmamento e as estrelas que a compõem brilham mais forte que o normal, indicando que o antigo deus Sharrur está desperto e pronto para espalhar o mal por toda Zansara. A cada 30 anos, a conjunção das luas cria um eclipse fora do normal que forma o "Olho de Sharrur". Demônios e outros monstros hediondos descem a Zansara vindos dessas luas sinistras em uma chuva de fogo, levando morte e destruição por onde passam. Cultistas de Sharrur se reúnem para tentar libertar seu deus aprisionado neste dia auspicioso.

Conhecendo Zansara



Mestres de Zansara® é um cenário fictício de alta fantasia medieval para ser usado em campanhas de **Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição**. Aventuras inéditas, regras exclusivas, bem como novos talentos, magias e ancestralidades usarão este guia de cenário como base e serão publicados mensalmente na revista digital **NEW ORDER MAGAZINE**, a partir da edição #25!

Todas as informações presentes nas próximas páginas são um resumo geral sobre cada região, apontando lugares de interesse e localidades que posteriormente serão apresentadas em detalhes conforme as aventuras forem progredindo.

Zansara significa “terras dos desafios” no idioma antigo, porém os seus habitantes preferem se referir ao seu continente como a “terra das muitas bandeiras”.

Para facilitar o entendimento, mini-mapas de cada região estarão disponíveis nas próximas páginas para consulta neste guia. Abaixo seguem as legendas usadas para informar os pontos de maior relevância:

- Capital
- Cidade / vilarejo
- Cidade-fortaleza
- Forte
- ▲ Ponto de Interesse
- Fronteiras internas
- Fronteiras Regionais



Confederação Arcana do Oeste

Clima: Temperado ao sul, frio ao Norte

Governo: Conselho de arquimagos (magocracia)

Tendência: Ordeiro e Maligno

Tendências Comuns: ON, OM, N

Capital: Foz da Cúpula

Povos: Humanos, anões, meio-gigantes, gnomos

Idiomas: Abissal, Baixo Arcan, Comum, Dracônico, Enânico, Nortenho

Religiões: Nenhuma

Recursos: Itens mágicos, magos, estudiosos, peixes de água fria, itens alquímicos



A **Confederação Arcana** são reinos unidos sob a autoridade do Sabá dos Nove, o conselho governante. Cada conselheiro é o representante do Parlamento Iluminado de sua região. Cada um desses reinos é orgulhosamente devotado a uma escola de magia. Apesar de diferentes culturalmente, a Confederação Arcana do Oeste é governada por um Conselho de Arquimagos que proíbe toda e qualquer forma de adoração divina em seu território. Muitos devotos se sentiram ameaçados e fugiram para Bor-Udryador e outras regiões. Devido ao estímulo a leitura e o estudo das tradições mágicas, existem poucos habitantes iliterados na região.

Muitas instituições de ensino premiam os alunos, recomendando-os a ingressar em uma das famosas universidades mágicas da cidade de **Academika** em Prior. Visitantes são extremamente bem vindos e recebem instruções sobre as leis locais nos postos de fronteira. Até mesmo sacerdotes e outros crentes são bem recebidos, embora recebam uma braçadeira específica que deve ser usada em todos os momentos. Os devotos que forem pegos disseminando sua religião ou não estarem com a documentação são condenados a morte. Apesar de tudo, os reinos da magocracia prosperam. O conheci-

mento mágico avança e acaba facilitando a vida de todos no cotidiano da Confederação. Existe uma clara divisão de classes em todas as nações. Conjuradores arcanos são considerados cidadãos plenos, enquanto os que não possuem este conhecimento são taxados como cidadãos de segunda classe, sem direitos a propriedade e são restritos a determinados serviços menores nas cidades e vilarejos.

Magias das tradições primais e divinas são proibidas devido às Guerras Fratricidas. Este antigo conflito foi provocado por governantes divinamente apontados cujos objetivos eram manipulados por seus sacerdotes enquanto druidas e bárbaros locais lutavam contra todos. Foram séculos de batalhas cruéis até que, nas sombras, os magos de todas as cortes se uniram para tomar o poder. A Catedral da Magia, em Foz da Cúpula, foi destruída e a rede de Portais que conectava os múltiplos reinos foi devastada pelo próprio Lumiar da Magia. Atualmente a antiga catedral é a Sede do Sabá, um prédio público usado para o bem comum da administração do povo. A Confederação Arcana protege suas terras com companhias mercenárias, e conta com o apoio aéreo de sua frota de navios voadores movidos a pedras místicas escavadas em Bor-Udryador.

Bor-Udryador

Clima: Ameno ao sul, frio ao Norte

Governo: Monarquia enânica

Tendência: Ordeiro e Neutro

Tendências Comuns: ON, OB, N, CB

Capital: Bor Tonugrim

Povos: Anões, meio-gigantes, meio-orcs, humanos, halflings, goblins, meio-elfos

Idiomas: Comum, Enânico, Nortenho, Élfico, Jotun, Goblinóide

Religiões: Os 4 antigos, Ollena, Wodan, Yorofuno

Recursos: Aço, armamento, armaduras, ferro, guerreiros, itens manufaturados, jóias, madeira, minérios raros, mercenários, monges, pedras



Estendendo-se desde da Cordilheira de Anorach Murag a oeste até o Penhasco do Desafio próximo ao Rio Serpente, o reino enânico de Bor-Udryador é um dos maiores do ocidente. O território, bem como a responsabilidade de administrá-lo, é dividido igualmente entre os clãs enânicos que comandam as Jals (cidades-fortalezas) vassalas de Bor-Tonugrim, a capital real. Anorach Murag são também chamadas de Montanhas da Feitiçaria devido às emanações de energias arcanas que constantemente impregnam o minério extraído de lá. Tanto as Cavernas de Talador como a Montanha Vermelha são lugares onde se tem a maior concentração de emanações místicas da região, tão fortes e caóticas, que acabaram por modificar animais, plantas e até rochas, gerando monstros terríveis nas suas proximidades.

Os mineradores mais experientes sabem que os minérios e gemas extremamente raros, incluindo veios do metal estelar chamado ferrolua, estão sempre presentes nas proximidades dessas perigosas emanações mágicas. Muitos acham que o lucro que irão obter vendendo estes recursos vale o risco. A Confederação Arcana do Oeste tem um acordo de

extração de joias especiais que alimentam os motores místicos dos navios voadores de sua frota. Em troca, o reino dos anões recebeu uma pequena quantidade destes artefatos para montar uma esquadra de navios de pedra, a fim de ajudá-los a conter ataques de gigantes nas fronteiras da Desolação de Talogrod. Os termos do tratado colocaram uma delegação enânica no conselho dos Arquimagos.

Para evitar problemas, os governantes começaram a impedir o acesso ao interior das Jals. Essa decisão ocasionou o aparecimento de construções temporárias feitas de madeira, pedra e barro ao redor dessas localidades. O crescimento desordenado das favelas acabou por beneficiar a economia das Jals, gerando mão de obra barata tanto para o comércio como para as minas. Templos enviam clérigos e monges para esses aglomerados populacionais para distribuir alimentos, ministrar missas, ensinar suas doutrinas e cuidar dos doentes. Rumores dizem que a Mortalha reapareceu no Penhasco do Desafio a leste, onde um novo líder de guerra gnoll está reunindo forças. Seria isso uma coincidência?

Das Toladh

Clima: Temperado

Governo: Feudos independentes

Tendência: Ordeiro e Neutro

Tendências Comuns: ON, OB, N, CB, NB

Capital: Indefinida até o momento

Povos: Humanos, elfos, goblins, halflings, meio-elfos, meio-orcs

Idiomas: Comum, Élfico, Halfling, Goblinoide

Religiões: Faer Naeil, Ollena, Ardreth, Melarue e Borug são as mais difundidas

Recursos: Navios, produtos agrícolas, tecidos, ferro, latão, chumbo, prata, carvão



Essa região já foi o lar de uma grande e avançada civilização marítima que desapareceu misteriosamente na Era das Incertezas. O pouco que se sabe dela foi descoberto nas ruínas e masmorras que existem na costa e ilhas próximas. Hoje, **Das Toladh** é um emaranhado de principados, ducados e feudos em constantes jogos políticos e dinásticos. A sensação de unidade política ainda está sendo construída, e muitos são aqueles que almejam ser responsáveis pela unificação de um futuro reino. Exatamente por isso que é comum nobres e burgueses apoiarem grupos de mercenários ou aventureiros de bom coração em campanhas de pacificação e exploração, com o intuito de associar seus próprios nomes a estes grandes heróis e heroínas em ascensão. Há oportunidades para aventureiros se envolverem com as guildas de comércio marítimo.

Ao longo de seu belo litoral, majestosos navios mercantes viajam com velas enfunadas pelo Mar da Lua e além, enfrentando os perigos existentes desde as Profundezas Cintilantes até o Mar dos Afogados. Nas praças e tavernas, bardos contam histórias de bravura e esperteza envolvendo dragões, serpentes marinhas, belas nereidas e até bruxas das ondas. Com o passar dos

séculos, não se sabe mais o que é verdade e o que é lenda. Por isso é comum encontrar rumores sobre antigos tesouros perdidos, navios afundados, ruínas amaldiçoadas e até monstros terríveis.

O Ducado de **Saverton** e o Principado de **Anglia** são considerados duas grandes potências navais. O Baronato de **Astargo** é aliado da Confederação Arcana do Oeste e mantém uma forte presença militar nas fronteiras com o Condado de **Galétia**. Esta por sua vez, firmou tratados comerciais e militares com Bor-Udryador a fim de desencorajar Astargo começar uma guerra que poderia se tornar um incidente diplomático indesejado perante a magocracia ao norte. O Marquesado de **Arsóvia** e o Condado de **Elgeton** são rivais políticos, porém ambos possuem um inimigo em comum que é o Baronato de **Bretóvia**, com a melhor cavalaria da região. **Bomira**, **Agassi** e **Evantus** são feudos controlados por seus Lordes Protetores cuja aliança pode um dia ser uma ameaça para toda Das Toladh. Longe da costa, temos **Sorano**, que foi construído na Ilha das Lágrimas, sobre as ruínas de uma antiga cidade submersa. O Farol de Sorano é uma maravilha arquitetônica que auxilia as embarcações que singram os mares do Golfo da Tempestade.

Planícies dos Fortes

Clima: Subtropical na maior parte das Planícies

Governo: Conselhos e um reinado

Tendência: Neutro e Bom

Tendências Comuns: NB, N, CB

Capital: Forte Dragão Dourado

Povos: Humanos, anões, elfos, meio-elfos, meio-orcs, goblins, halflings, gnomos

Idiomas: Comum, Élfico, Enânico, Goblinóide

Religiões: Theryon, Fyrda e Aratreth

Recursos: Milho, arroz, trigo, cerveja de trigo, pecuária extensiva, ferro, aço, metais preciosos, navios para transporte marítimo comercial e particular



As **Planícies dos Fortes** são em sua maioria um descampado onde o vento sopra a sua história diuturnamente. A região começa ao sul, na Planície da Costa Sul, e se estende passando pela Planície Central para depois, mais ao norte, alcançar 100 metros de altitude com a Planície Abissal. Esses nomes, contudo, são desconhecidos da maior parte da população, logo, quando querem fazer referência à região, eles a chamam apenas de “As Planícies”. Os habitantes veem a região como um terreno único, sendo dividido pela área de influência dos fortes que ali existem. A economia das Planícies envolve o cultivo de vastas plantações de trigo, milho e arroz, bem como a criação de gado e ovelhas por certas fazendas e ranchos. Os pães e cervejas feitos com o trigo das Planícies são famosos em toda Zansara.

As Planícies estendem-se e dividem-se em doze cidades denominadas fortes. O nome deriva das construções criadas há muito tempo para defender a área de incursões de dragões brancos. Há pouco mais de 60 anos, nenhum desses dragões foi avistado, dizem que muitos deles morreram em Bor-Udryador ou fizeram seus ninhos na Desolação de Talragrod. Com o passar do tempo, cada forte cresceu com os assentamentos ao seu redor,

expandindo-se pelo território até se tornar uma grande cidade murada. Os Senhores dos Fortes governam cada recanto de forma peculiar, porém apenas um deles se intitula um rei, ou algo que o valha, enquanto os outros são dirigidos por conselhos.

As Planícies, em sua maioria, são ocupadas por pessoas trabalhadoras, corajosas e audaciosas. Estes habitantes prezam acima de tudo pela sua liberdade e mantêm uma postura simples em seu modo de viver. Eles não são arrastados por aí por pessoas que vivem lhes dando ordens, logo os governantes locais exercem sua autoridade pelo exemplo, sejam bons ou ruins.

Tirar um governante vil do poder não é tão complicado para quem um dia teve que lidar com dragões. Não é à toa que parte dos maiores aventureiros e heróis conhecidos são nativos desta vasta região. Contudo, isso nunca impede de que um governo maligno venha disfarçado com um manto de justiça de tempos em tempos.

O gigantesco vulcão adormecido Dorrirrim é uma das montanhas mais altas de Zansara e lá fica o reino dos anões do fogo. Lendas locais dizem que Theryon do Destino dorme na forma de um dragão dourado.

Fankör

Clima: Ameno no norte e quente ao sul

Governo: Oligarquia (Plutocracia)

Tendência: Ordeiro e Neutro

Tendências Comuns: ON, OB, N, CB

Capital: Elantrow

Povos: Humanos, elfos, meio-elfos, meio-orcs, goblins, halflings, gnomos

Idiomas: Comum, Fankorano, Élfico, Goblinoide entre outros

Religiões: Farffin e Merrogana são os mais comuns

Recursos: Manufatura de itens de luxo, vinicultura, treinamento de animais de grande porte, frotas mercantes, caravanas, itens alquímicos, itens mágicos e produtos exóticos vindos de toda Zansara



A região conhecida como Fankör é composta pelos mais ricos reinos mercantes de Zansara. Devido a sua posição geográfica, os governantes de Fankör desenvolveram diversas rotas comerciais que atendem até as nações mais longínquas do mundo.

O reino central de **Runiel** é o mais próspero e influente de todos nesta região. Localizado em uma região de pradarias, a nação vive principalmente da alquimia, herbalismo e extração de madeira. O clima ameno leva a população a se concentrar em cidades pequenas próximas a rios. A única exceção a essa regra é a cidade de **Elantrow**, considerada a maior cidade de Zansara, onde diversas culturas de todas as partes do continente se encontram para realizar os mais diversos negócios no chamado Mercado das Maravilhas.

O maior aliado de Runiel é o matriarcado de **Cíbio**, um reino militar a sudoeste que possui um exército bem treinado e sempre preparado para combater qualquer ameaça. Um outro reino importante em Fankör se chama **Mubrya**, que é uma região montanhosa com poucas florestas e governado por meio-elfos descendentes de imigrantes de Nah'Arad. Devido a sua origem, este

povo tem a política de receber de braços abertos qualquer um que deseje morar em suas terras, inclusive são contra qualquer tipo de preconceito, diferente do reino élfico de **Andilven**, que prefere o isolamento, mantendo estrangeiros longe de suas florestas e tem um relacionamento político complicado com o reino enânico de **Kamur**. **Vilnes** é um reino mercante que lidera uma guerra comercial contra **Runiel** e **Cíbio**. Além de usar artimanhas insólitas, Vilnes conta com os serviços da Serpente de Aço, uma guilda de criminosos que se infiltrou em quase todos os mercados de Zansara.

Ao extremo sudeste, estão as terras disputadas de **Börs**, lugar onde a lei do mais forte prevalece. Isso só estimulou os Targuses a criarem o **Abismo das Feras** no limite da fronteira com Tzânia. Temendo serem novamente subjugados por outros conquistadores, os targuses trouxeram criaturas titânicas de Mugabo e as domesticaram para serem os guardiões de suas fronteiras. O abismo é um lugar tão perigoso que nem mesmo os generais de Morte Branca ousam atravessar sem o devido preparo. Nos céus de Fankör, um dragão escarlate sempre é visto toda a vez que algo grandioso está prestes a acontecer...

Nah'Arad

Clima: Ameno ao Norte, quente no Sul

Governo: Monarquia (humanos) e Conselho de Clãs (ase'nath)

Tendência: Ordeiro e Mau (humanos); Neutro e Bom (ase'nath)

Tendências Comuns: ON, OM, N, NB, NM, CB

Capital: Navaret (Nahar), Yazret (Menet), Cidade das Tendas (Ase'nath, assentamento nômade)

Povos: Humanos, ase'nath, meio-elfos, halflings

Idiomas: Comum, Idioma da Areia, Élfico, Halfling

Religiões: Ysolde, Kalatreia

Recursos: Manufaturas, produtos agrícolas, minério, cavalos



Os ase'nath são descendentes dos primeiros elfos criados pela deusa Kalatreia. Eles se tornaram um povo semi-nômade, ocupando um extenso território. Quando outros povos humanos vieram até Nah'Arad, fugindo da destruição causada pela guerra, a grande maioria dos ase'nath os receberam com braços abertos em suas terras. Apesar de alguns clãs élficos, a princípio, considerarem os humanos, que fundaram os reinos de Nahar e Meret, como ladrões e invasores, eles buscaram viver em harmonia com os refugiados. Com o tempo, população de Nah'Arad se multiplicou e os elfos deram boas vindas aos meio-elfos que nasceram na região. Ao que se sabe, os habitantes do reino de Meret tinham um ótimo relacionamento com os ase'nath que em troca lhes ensinaram seu conhecimento sobre o plantio, comercializavam produtos únicos e até lhes ensinaram a tradição oral e as histórias de seu povo.

Cerca de 400 anos depois, o reino de Nahar decidiu que era injusto ocupar uma área diminuta na região nordeste e assim atacaram os ase'nath. Contudo, os elfos do deserto ainda podiam contar com a proteção da rainha Aliya de Meret, que tentou mediar um tratado de paz com o invejoso rei de Nahar e a Ordem Orbicular.

Infelizmente, a repentina e misteriosa morte da rainha de Meret fez tudo mudar para pior. Como nenhum de seus herdeiros tinha idade para assumir o trono, o tio deles foi coroado Lorde Regente e fez com que Meret se tornasse vassala de Nahar, consolidando o controle total sobre a região. Os ase'nath acabaram sendo caçados e escravizados.

Eshe, uma das cidades de Meret, era contra o novo governo, assim como os ase'nath. Desta forma, uma resistência foi formada. O conhecimento que este povo possuía da terra e seus caminhos permitiu que agissem em sigilo, distribuindo informações para os membros da resistência e recuperando pouco a pouco o território. Infelizmente, o Império de Arsínia estava interessado nos segredos dos portais lunares que os ase'nath possuíam e firmou um acordo com Nahar para assassinar o líder da Ordem Orbicular. Alguns sobreviventes do traiçoeiro ataque fugiram para a **Floresta de Ysolde** e pelas **Cavernas de Ugrilot**. Aqueles que conheciam os portais lunares preferiram se sacrificar do que deixar tal recurso cair nas mãos dos arsinianos. Hoje, Nah'Arad é um território de maioria humana, porém ainda tem que lidar com insurgentes que são aliados da **Cidade das Tendas**, capital nômade dos ase'nath.

Ashtar

Clima: Quente e árido

Governo: Dinastia Faraônica

Tendência: Ordeiro e Bom

Tendências Comuns: ON, OB, N, CB

Capital: Nova Novaris

Povos: Humanos, ashtarii, meio-orcs, gnomos, goblins, elfos

Idiomas: Comum, Ashtarii, Élfico, Orc, Goblinoide

Religiões: Igoros, o lumiar do Sol e primeiro faraó.

Recursos: Ouro, azeite, resinas aromáticas, vidro obsidiano, marfim, pergaminhos, joias, rochas obsidianas, animais selvagens, estanho, cobre, bronze, carne de serpente da areia



No passado distante, Ashtar foi um lugar chamado Nanurya que significava “Mar Verde” na língua antiga. Era uma terra vasta e próspera, onde florestas e bosques verdejantes eram abundantes. Quando a terceira lua despencou do firmamento e o evento cataclísmico ocorreu, uma ventania sobrenatural jogou toda a areia de Tzânia em Nanurya, devastando toda a vida e vegetação existente. Originário de um mundo distante que monitorava nosso sistema solar, um casal de exploradores espaciais foi pego pela onda de choque da destruição da terceira lua e, com muito custo, conseguiu aterrisar sua nave estelar em segurança no grande deserto que Nanurya havia se transformado. O casal encontrou nômades, moribundos e esfomeados, que viviam nas dunas escaldantes de Nanurya que haviam seguido a estrela que caíra do céu. Com muito receio, os nativos aceitaram a ajuda de Urvath e Dunnas, cuja tecnologia era compreendida como magia pelo povo do deserto. Estes Profetas, como ficaram sendo conhecidos, usaram seu conhecimento para erguer a primeira cidade de Novaris da carcaça de sua nave estelar acidentada. Eles ensinaram como lidar com equipamentos e maquinários, assim como tiveram acesso à magia que permeia esse mundo.

Os Profetas mostraram o caminho da Luz, do sol e da energia positiva, e para que todos esses ensinamentos pudessem ser lembrados pelas gerações futuras, escreveram o Tomt, o livro da revelação em luz e ouro. Assim, a região foi chamada de Ashtar, que significa Areia do Sol. As lendas do passado contam que a saga do Inverno Vermelho começou em Ashtar. O Rei Cinza surgiu à frente de legiões de seguidores e monstros. Os ashtarii não estavam acostumados com a guerra, mas conseguiram se defender graças à magia dos Profetas e seus ensinamentos. A primeira Novaris caiu ante a fúria glacial de Morte Branca, mas, graças ao sacrifício heroico de Igoros, os Profetas e ashtarii conseguiram fugir pelo Mar de Dunas. Os sobreviventes tiveram que se adaptar ao deserto, mas seus Profetas ainda tinham um último segredo a compartilhar antes de perecerem: os sarcófagos-nova. Estes sarcófagos podiam transformar qualquer um em um novo ser, imune as doenças, fome ou sede. Igoros foi ressuscitado e se tornou o primeiro faraó que depois ascendeu à divindade. Nos últimos anos, boatos dizem que Karanuz, construída em cima da velha Novaris, tem um “mestre-dos-bonecos” que usa construtos e meio-construtos e lidera as forças invasoras de Tzânia.

Império de Arsínia

Clima: Temperado ao Norte, quente ao Sul

Governo: República (senado imperial)

Tendência: Ordeiro e Mau

Tendências Comuns: OM, N, ON, CM

Capital: Andronicus

Povos: Arsínios e outros povos subjulgados.

Idiomas: Comum, Arsinus e outros idiomas

Religiões: Os 4 Deuses antigos e Tirana são as principais religiões do império. Nos lares, é comum altares dedicados aos lumiares de alinhamento neutro.

Recursos: Asbesto, vidro, cobre, chumbo, bronze, seda, latão, óleo de oliva, vinhos, cereais, cerâmicas e papel.



O império se formou quase cem anos após a queda de Morte Branca. As lendas de sua formação são inúmeras, mas os sacerdotes arsinianos defendem que a humanidade descende deles, os primeiros humanos a se erguerem no mar. O culto à pureza étnica e a beleza são coisas que governam os princípios do Império Arsiniano desde sua fundação.

Atualmente, o gigantesco território é dividido em 11 distritos que têm seus respectivos governadores eleitos entre os membros da aristocracia da região. Estas autoridades distritais se reportam ao senado da capital de **Andronicus** que é comandado pela Imperadora. Os exércitos imperiais arsinianos são considerados um dos mais bem treinados de Zansara, pois além de instituírem táticas inovadoras na arte da guerra, seus soldados são também hábeis artesãos e engenheiros. Em tempos de guerra, essa força militar tem instruções de recuperar, preservar e usar todos os recursos das regiões conquistadas. Durante os tempos de paz, o império usa suas legiões como força policial e, em alguns casos, como trabalhadores para erguer construções e realizar reparos em estradas e cidades que estão alocados. Arsínia tem acordos comerciais apenas com nações humanas que estejam

dispostas a negociar todos os tipos de bens, incluindo escravos. Há alguns séculos, o Império de Arsínia auxiliou insurgentes humanos de **Nah'Arad** a dar um golpe de estado que desestabilizou a região por completo, removendo os elfos do poder e forçando-os a se tornarem nômades para evitar sua extinção. Muitos escravos são povos derrotados em guerras que agora servem aos cidadãos mais opulentos, porém alguns puderam trocar a vida de servitude por dias de glória nas arenas de desafios. Os gladiadores que participam destes violentos jogos arsinianos ganham privilégios e fama, lutando por suas vidas e pelo título de **Ultimum Bellator**, o guerreiro supremo das arenas.

As cidades de Arsínia são feitas em um estilo diferente da maioria de Zansara. A arquitetura usada em todo o império é relativamente a mesma, sempre se utilizando de formas regulares, colunas com entalhes ondulados e materiais novos tais como o cimento e mármore para erguer obras utilitárias. As cidades são sofisticadas e têm aquedutos, banhos públicos, pontes e mercados. Porém, tudo isso só foi possível graças às estradas pavimentadas que os arsínios criaram, permitindo caravanas de suprimentos e forças militares cruzarem a região com mais segurança e velocidade.

Jorod

Clima: Frio moderado ao sul, frio ártico ao norte

Governo: Coalisão de Chefes dos Clãs

Tendência: Neutra

Tendências Comuns: NB, N, NM

Capital: Havgrad

Povos: Humanos, jorus, meio-orcs e goblins.

Idiomas: Comum, Joruni, Órquico, Goblinóide

Religiões: Borog, Kilawakina, Merrogana.

Recursos: Mel, estanho, trigo, lã, peles, couro, penas, falcões, ossos de baleia, escravos, frutos do mar, restos de Pinças Abissais, drakkares, mercenários e mercadores.



Jorod é um território de clima ártico no norte e subártico no sul, com verões frios e invernos severos. A vasta paisagem gelada é delineada por montanhas, fiordes e planícies esparsas e esconde perigos naturais e sobrenaturais para viajantes incautos. Trolls da neve, panteras brancas e outros predadores usam o ambiente como camuflagem, preparando-se para atacar suas presas em emboscadas fatais. O gigantesco **Rio Kalrak** delimita fronteiras com Bor Udryador, a Planície dos Fortes e a Desolação de Talrogrod, expandindo-se e se dividindo em outros quatro canais menores que deságuam no Mar do Norte, criando ilhas de diversos tamanhos em seu percurso.

Estes recantos selvagens se tornaram lar de uma etnia de humanos de pele bem clara, olhos dourados e cabelo cinza chamados de **Joros** (pronuncia-se Ioros). Seus modos rudes e pouco sofisticados escondem uma cultura rica em artesanato, conhecimento naval e tradições que levam cada membro de seu clã a uma vida regrada pela honra, praticidade e com poucas frivolidades sociais. Mestres na construção de navios longos chamados de drakkares, os Joros dominaram os segredos da navegação e superaram a fúria dos mares revoltos de

Zansara para explorar e pilhar outras paragens. Aqueles que seguem e temem o Lumiar Borog do Oceano abraçam a pirataria como meio de vida, porém há outros que extraem seu sustento da construção naval e pesca. Uma grande maioria dos Joros atua como mercadores trocando artesanato, armas e pesca por produtos de primeira necessidade de seu clã de origem. Há quem prefira ofertar seus serviços a quem puder pagar, porém um contrato assinado com sangue deve estipular os termos do trabalho. Este ritual de contratação é considerado sagrado para a cultura dos Joros, logo eles irão respeitá-lo até as últimas consequências para cumprir os termos firmados, não importando se isso fizer com que um clã se volte contra outro. A palavra de um Joros é sua honra, quebrar um contrato é um ato de covardia punível com o exílio.

Além dos habitantes das vilas e portos dos Joros, há outros que habitam as profundezas gélidas do Mar do Norte e que fazem de Jorod seu lar. As **Pinças Abissais** são caranguejos humanoides com cabeças em forma de polvo que cultuam Borog e Kilawakina, bem como lidam com magia necromântica, atacam aldeias, matam pessoas para servirem de alimento e escravos mortos-vivos. Seus ninhos são construídos em áreas de Mortalha.

Terras Fraturadas de Gyllia

Clima: Frio a Nordeste, ameno ao Sul.

Governo: Teocracia (Paxi e Soruus) e Monarquia extraplanar (Abdos Thevi)

Tendência: Neutro (Abdos), Neutro e mau (Paxi), Neutro e bom (Soruus)

Tendências Comuns: NM, N, NB, CB

Capital: Paxi (União Teocrática), Último Refúgio (Dinastia de Soruus), Abdos (Abdos Thevi)

Povos: Humanos em sua maioria e extraplanares

Idiomas: Comum, Nortenho e outros idiomas planares

Religiões: Os quatro deuses antigos

Recursos: Minérios, missionários, itens manufaturados, itens alquímicos, itens mágicos



Gyllia era um aglomerado de reinos prósperos e independentes, cuja força econômica rivalizava com Fankör, até que um grande terremoto ocorreu no início da Era das Incertezas que literalmente rachou a região em diversas partes. Ninguém sabe ao certo como tudo começou, mas a culpa recaiu nos ombros de uma cabala de magos que estudava a viagem para os outros planos de existência. Os reinos que sobreviveram à hecatombe tiveram de se adaptar a uma nova e horrível situação. Gigantescos cânions e profundos abismos se abriram, fraturando o solo em diferentes direções. Muitos fugiram para as Montanhas de Bronze e se esconderam nas cavernas que lá existem para nunca mais voltar.

As energias místicas deflagradas durante o terremoto foram suficientes para abrir um rombo no delicado véu da existência e fazer com que outros planos tocassem Zansara de maneira caótica e imprevisível. Andar pelo território sem um guia experiente é um desafio para poucos, pois há recantos onde coisas estranhas ocorrem e monstros medonhos estão à espreita. As cidades e vilarejos de Gyllia tiveram de colocar suas diferenças de lado e muitos abraçaram a fé dos deuses antigos e renegaram os dezesseis lumiares. Atualmente, há apenas três reinos

estabelecidos na região desde o início da Era Heroica: a União Teocrática de **Paxi**, Dinastia de **Soruus** e o reino extraplanar de **Abdos Thevi**.

Depois do grande terremoto, uma cidade flutuante surgiu e nada mais fez sentido. Assim que se entra na fronteira de Abdos Thevi, a qualquer hora do dia e da noite, o céu parece feito de tinta preta onde respingos de estrelas rosas rodopiam criando constelações estranhas. O calendário lunar perde sua funcionalidade assim que vemos sete luas brilhando acima no firmamento. Caminhar por ali é uma jornada difícil, pois há lugares que estão em constante instabilidade e há risco de criaturas aterrorizantes surgirem sem aviso. Chegando aos portões dourados da cidade flutuante, as maravilhas não param de surpreender. Os dois governantes deste reino impossível são seres compostos de caos e ordem respectivamente. A cidade é sempre neutra em todos os conflitos, porém há uma profecia dos Sacerdotes do Éter que um grande mal está retornando. Emissários extraplanares andam por Zansara tentando descobrir uma maneira de deter o avanço da Mortalha, enquanto missionários de Paxi e Soruus viajam pelos outros reinos espalhando suas mensagens apocalípticas.

Províncias Livres de Borealis

Clima: Ameno ao sul, frio ao Norte

Governo: Oligárquia (Conselho Boreal)

Tendência: Neutro

Tendências Comuns: Todas

Capital: Aportim

Povos: Humanos, anões, elfos, halflings, meio-orcs, meio-elfos, goblins e outras ancestralidades que escaparam da escravidão em Arsínia.

Idiomas: Comum, Arsinus, Élfico, Goblinoide, Enânico e outros dialetos derivados.

Religiões: Todas

Recursos: Aço, armamento, armaduras, ferro, itens manufaturados, jóias, madeira, minérios raros, mercenários, pedras



Antigamente, Borealis era uma região estratégica para o esforço de guerra do Terror Sem-Nome. Enquanto Tzânia marchava para esmagar o oeste, os povos oprimidos se aliaram para libertar suas terras. Anos de guerra se sucederam, com grandes perdas para ambos os lados, e no final da Era das Incertezas, depois de muito esforço e sacrifícios, conseguiram libertar Borealis das garras do vil Senhor da Mortalha. Arsínia, a principal colaboradora da campanha, tinha seus próprios planos para Borealis. Quando uma epidemia de Peste Escarlate fez milhares de mortos em Borealis, as províncias recém-estabelecidas foram dominadas por Arsínia. Entretanto, os povos livres não tinham a intenção de substituir uma tirania por outra e outro embate foi formado. Os povos se uniram contra Arsínia, humanos, anões cinzentos dos **Picos Assombrados**, elfos do secreto **Vale das Auroras** e até mesmo os selvagens e brutos Filhos de Hagga das montanhas ao norte. Então, após a **Batalha do Quebra-Grilhão** nas florestas de **Mardhan**, Borealis estava livre, e dessa vez de verdade.

No local da batalha foi erguida a primeira cidade dos povos livres, **Aportim** que na língua da floresta quer dizer “Começo”, e Borealis instituiu um governo

oligárquico, com um representante de cada povo que batalhou na guerra. A princípio todos aceitaram, menos os selvagens meio-orcs Filhos de Hagga, que além de se recusarem a participar de tudo aquilo, fizeram questão de deixar bem claro que as Montanhas de Hagga eram território deles e que não faziam parte deste pacto, sendo assim qualquer um que vá até lá sem autorização será tratado como um inimigo.

Muitas cidades e vilas foram criadas, porém algumas cidades abandonadas foram repovoadas de acordo com o tratado de paz entre os povos livres e o império de Arsínia, que abriu mão totalmente da região em troca do livre comércio com eles. A economia arsiniana estava em declínio e não poderiam sustentar outra guerra, ao menos, por enquanto...

Nas cordilheiras montanhosas nasce o grande Rio das Eras, nome dado por sempre ter resistido ao tempo, seja em guerras ou em paz, nutrindo toda a flora e fauna das Províncias Livres. O único local das províncias que foge a estas características são as terras ao sudeste, uma área de pântanos chamada Pântanos da Penúria, uma área oriunda dos efeitos da Mortalha.

Desolação de Talrograd



A **Desolação de Talrograd** é a região natural mais gélida de toda Zansara, com um relevo acidentado por montanhas e planícies abertas que recortam a região. Como o solo é uma mistura de gelo, rocha e terra permanentemente congelados, as florestas são ocorrências raras. A vida selvagem é abundante e variada, porém devido ao frio, os habitantes se organizam em pequenos assentamentos isolados. O clima é inclemente na maior parte do ano e açoita as montanhas, planaltos e planícies com nevascas fortes. Há diversos espaços abertos onde a neve se acumula sobre as irregularidades no terreno que podem se tornar perigosas armadilhas naturais para qualquer viajante, sem falar que durante as épocas de degelo, há risco de avalanches nas áreas montanhosas.

Os habitantes da desolação se organizam em tribos e clãs que defendem seus territórios com unhas e dentes. A grande maioria dos estrangeiros é tratada com desconfiança e até mesmo são vítimas de ataques violentos; Os reino enânico de Bor-Udryador descobriu que as montanhas de Talrograd são ricas em metais e pedras preciosas, porém ainda não conseguiram extrair os recursos devido aos ataques dos Orcs de **Pedra Sinistra e Mogmar**. Há rumores de que nessa vastidão glacial está escondido um antigo Portal da Lua que se encontra

destruído desde a queda de Morte Branca. A **Ordem do Pergaminho Escarlata**, uma organização secreta fundada pela própria lumiar Ysolde dos Mistérios, sabe a localização de todos os portais e protege essa informação ao custo da vida de seus seguidores. Para encontrar qualquer um dos Portais da Lua é preciso chegar aos recantos onde ventos das 4 direções cardeais se cruzam. Os membros do Pergaminho Escarlata não costumam deixar suas respectivas sedes, e aqueles que o fazem, têm a missão de investigar possíveis ameaças sem revelar sua verdadeira face. Esta organização secreta sabe que os portais são uma vantagem tática imensa em uma guerra, por isso ninguém deve reativá-los ou ter controle sobre qualquer um deles, já que isso facilitaria a destruição e dominação de outras regiões.

O **Portal da Lua de Talrograd** é chave para encontrar todos os demais, já que foi assim que os fundadores da Ordem do Pergaminho Escarlata o fizeram. Eles sabem que mesmo os danificados podem afetar a mente daqueles que o utilizam, levando o indivíduo à loucura em muitos casos. Para manter qualquer um longe da verdadeira localização deste portal, agentes do Pergaminho Escarlata se disfarçam de caçadores de monstros e aventureiros que oferecem serviços de guia e proteção.

Mugabo

Mugabo é recoberto por uma vasta quantidade de selvas úmidas, pântanos traiçoeiros e savanas inóspitas, açoitadas por temperaturas altas e chuvas torrenciais. Este continente já foi uma área de Mortalha no passado e misteriosamente se recuperou em poucos anos sem ajuda de magia ou intervenção divina.

Localizado a oeste do **Mar dos Afogados**, Mugabo apresenta fauna e flora únicas, nunca vistas em outro lugar de Zansara. Pelos efeitos e manifestações do caos da Mortalha, a vegetação se tornou imensa e muito diversificada, com plantas vivas, carnívoras e até inteligentes. Há estranhos relatos de que a vegetação se move por vontade própria, impossibilitando manter qualquer estrada ou trilha permanente. A luta pela vida é constante, e os papéis de presa e predador mudam a todo instante. Animais fantásticos como lagartos titânicos e insetos enormes são parte da fauna de Mugabo. Nos mares próximos a este continente misterioso, há histórias de que o imenso kraken rugidor fez seu lar, atraído pelas rotas mercantes. Apesar dos esforços de diversas nações e reinos, Mugabo ainda não tem colônias em seu território.

Todas as tentativas de fundar assentamentos naquela região resultaram em desastre. Os únicos que ainda mantêm acampamentos subterrâneos em Mugabo são os membros da **Guilda dos Expedicionários**, um grupo de aventureiros financiado por indivíduos de grande fortuna em Zansara. A Guilda organiza expedições com o intuito de desbravar Mugabo e, quando necessário, caçar as colossais criaturas que lá habitam. Capturar os



gigantescos animais é uma tarefa árdua e muitas vezes fatal para os expedicionários, logo muitos preferem lidar com o comércio de peles e carnes desses extraordinários monstros. Quase toda a fauna e flora em Mugabo já foi usada como ingredientes para as mais variadas poções alquímicas e mágicas.

Um dos outros grandes perigos deste continente selvagem são as ruínas mugalesas. Estudiosos acreditam que elas foram criadas antes da Era das Incertezas por uma civilização que dominava tanto a magia como a engenharia. Ninguém até hoje sabe o que aconteceu com eles, porém as fantásticas cidades mugalesas antigas ainda atraem caçadores de tesouro que arriscam a vida para conseguir fama e fortuna de forma inconsequente. Há um velho ditado dos expedicionários que diz: "Nunca se esqueça das lições aprendidas na dor".



O Califado de Ulskor

Também chamada de “A terra isolada”, **Ulskor** é peculiar, pois não venera deuses, sejam antigos ou Lumiares, em vez disso eles assumem que os poderes elementais regem todo o mundo ao seu redor.

Um povo exótico, com a pele vermelha e cabelos e pelos bem pretos, os ulskarias gostam de viver em suas terras e quase nunca saem delas. Apesar da proximidade com a soturna Tzânia, essa sociedade nada teme do reino cinzento ao norte, pois tem confiança plena nos poderes elementais que correm em seu sangue. Muitos alegam ser descendentes dos grandes reis elementais, os Sultões Primordiais da Terra, do Ar, do Fogo e da Água. Cada família traça sua linhagem a um patriarca Djinn, uma criatura elemental de grande poder. O governo geral de Ulskor formado por uma Oligarquia dos Califas do Comércio na qual quatro grandes famílias se envolvem em arriscados jogos de intriga política: *Mahabaddi*, *Alu’Jaffar*, *Suhameri* e *Eben’Alkaiad*. Vários reinos já tentaram estabelecer uma rota de comércio com o Califado de Ulskor, mas poucos conseguem cruzar o Oceano Silencioso com vida.



Ulskor é uma terra de riquezas exóticas, especiarias condimentadas e magia estranha que advém tanto dos Djinns e Efreetis como de outros espíritos-gênios elementais. Com o reaparecimento da Mortalha ao sul, habitantes de cidades e vilarejos nas proximidades com a neve cinza começaram a desaparecer por completo. Preocupados com a situação, governantes locais organizaram grupos de busca com o intuito de desvendar o mistério.

Zha Batsou

Outrora parte de Zansara, a antiga Zaa foi separada do continente por uma catástrofe de proporções divinas nos meados da Era das Incertezas. Determinados a sobreviver, seus habitantes transformaram uma terra inóspita em um lugar maravilhoso de se viver. Foi assim que nasceu a nação de Zha Batsu. Devido a sua história de conflitos internos, a nação é dividida em feudos que são vassalos dos Imperadores do Vento Norte e do Sul. A paisagem é sempre impressionante — montanhas majestosas e lindos campos de flores são apenas uma fatia da beleza que Zha Batsu tem a oferecer. A reaparição da Mortalha na região sul tem causado preocupação aos governadores que enviaram um pedido de ajuda à cidade imperial. Se o continente de Zansara for realmente responsável pelo mal que assola o oriente, en-

tão só restará aos imperadores deixarem suas diferenças de lado e tomarem as rédeas do destino das mãos de seus irmãos inconsequentes do Ocidente.



Lantur

A região possui planícies e colinas, porém a leste fica o vulcão Uljann, a montanha mais alta de Lantur. Até hoje, essa formação vulcânica é ativa, lançando lava no mar e uma densa coluna de fumaça negra é expelida para o céu, deixando as imediações imersas em neblina e gases venenosos. A história de Lantur é repleta de sangue, intriga e traição. Desde o início, os lanturanos viveram dias de conflito estenso, pois os senhores feudais (Thakurs) de dezesseis cidades-estados lutavam entre si pela hegemonia em uma guerra milenar que ninguém mais lembrava o motivo. Os quatro deuses antigos eram a base da religião de Lantur até que um dia, na Era das Incertezas, emissários de Tzânia foram enviados até as cidades-estado para negociar sua rendição sob a bandeira do Imperador de Gelo. Apenas três governantes aceitaram entregar suas coroas e lutar ao lado dos invasores.

Kokuli Arjuna Nandi, da cidade de Najall, tornou-se o mais sanguinário entre os vassalos, recebendo a alcunha de “o empalador de Najall”. Durante a Era das Incertezas, assim que Lantur foi finalmente unificada, Kokuli arquitetou um golpe de estado contra as forças locais e as dizimou, assegurando sua posição como regente absoluto deste pequeno continente. O ambicioso governante foi declarado Marajá de Lantur e executou todos os seus rivais nesse mesmo dia, tomando suas esposas para seu harém. A dinastia Nandi seguiu forte no trono, gerando uma grande quantidade de herdeiros e herdeiras pelos anos vindouros que também conspiraram uns contra os outros pelo direito de assumir o trono.

Este ciclo de intrigas e assassinatos foi quebrado quando os gêmeos chamados Saurabh e Citrini, os últimos da linhagem real, procuraram pela sabedoria do Rei Macaco do reino de Upalekeke. Ele revelou que existia um artefato mágico chamado Rubi de Kamath que fora lapidado por três Rakshasas governantes do reino no interior do vulcão Uljann. O monarca de Upalekeke disse que se pudessem enganar os irmãos para que lhes dessem a joia, poderiam usar seu poder para trazer a paz a Lan-

tur, mas os alertou que sempre havia um alto preço a se pagar pelo poder. Ignorando o aviso, os gêmeos foram confrontar os lordes demônios e emergiram vitoriosos do vulcão com o artefato dividido em dois. A joia deu grandes poderes mágicos e uma sobrenatural imortalidade a Saurabh e Citrini que usurparam o trono sem precisar derramar uma gota de sangue sequer. Três séculos de paz e prosperidade se passaram, levando os lanturanos a se dedicarem à astronomia, engenharia, magia e até à religião. Sem que ninguém soubesse, os lordes demônios usando de ilusões e artimanhas tomaram o lugar dos legítimos herdeiros e secretamente expandiram seus domínios. Um ousado plano dos irmãos Rakshasas está em ação para criar uma via de invasão direta ao continente para começar uma conquista arquitetada a partir de Nah'Arad. Esta ponte, a **Estrada das Joias**, que irá atravessar o Oceano Silencioso, já tem cerca de 450 km construídos e se espera que em menos de 100 anos seja concluída. O Rei Macaco e seus aliados na corte de Lantur sabem a perversa verdade.

Enquanto isso, bárbaros descendentes dos exilados do império de Zha Batsou fizeram do Deserto das Lágrimas seu território. Apesar de viverem de maneira nômade, as tribos foram unificadas há menos de cinco anos sob a bandeira de uma poderosa guerreira chamada Altansarnai, também conhecida como a Rainha das Lágrimas.



Tzânia

Clima: Frio ártico ao norte, subtropical ao sul

Governo: Autocracia

Tendência: Ordeiro e Mau

Tendências Comuns: CM, OM, NM

Capital: Trono Retorcido

Povos: Humanos, orcs, hobgoblins, gigantes e outras monstruosidades que servem os Lordes da Ruína e a Morte Branca

Idiomas: Comum, Órquico, Goblinoide, Dracônico, Jotun.

Religiões: A maioria segue os ensinamentos dos Profetas da Mortalha, porém há a presença tímida de altares secretos tanto para os Quatro Deuses como aos Lumiares bondosos.

Recursos: Ferrolua, armamento, armaduras, monstros, minério e cereais.



As terras corrompidas de Tzânia são uma sombra distorcida de um passado glorioso. Este reino é o mais antigo que existe em Zansara e já foi considerado um exemplo de sabedoria, conhecimento e justiça... mas isso foi muito antes de Morte Branca descer dos céus. O clima ártico é comum nas imediações do **Trono Retorcido**, onde a temperatura pode alcançar noventa graus negativos. A Mortalha cobre cada recanto dessa área de forma permanente, afetando todos os recursos naturais bem como a própria fauna e a flora. A **Guarda Invernal** continua sua eterna vigilância no castelo, protegendo os segredos e tesouros de Morte Branca até o dia de seu retorno. Há quem diga que o imenso castelo do Trono Retorcido pode se erguer no ar e se tornar uma fortaleza móvel inexpugnável, mas muitos acham que esta é mais uma história para assustar crianças.

Afastando-se da capital, o clima frio ainda é uma constante, mas não tão severo. As terras habitáveis são divididas em feudos entre os **Lordes da Ruína**, para governarem como bem entenderem as aldeias e vilas de súditos da coroa de Tzânia. A maioria dos plebeus acredita que os Lordes da Ruína e Morte Branca são a salvação de suas vidas, sonhando com promessas de que poderão

ascender socialmente, abandonando seu sofrimento. A ignorância, medo e fome são ferramentas usadas para manter os plebeus sob controle e produtivos, fazendo o povo ansiar por um mundo dominado pelo Rei Cinza. Os Lordes da Ruína dizem que o sofrimento e a penúria é o verdadeiro caminho para o paraíso. Ficar exposto ao ar de Tzânia é uma experiência ruim para qualquer um, pois além do odor de cinzas, o ar irrita os olhos e a garganta, tornando a respiração mais difícil, levando a náuseas e até tosse fortes. A chuva em Tzânia é ácida o suficiente para causar desde irritações na pele a até mesmo derreter metal durante tempestades mais fortes. Todos os animais da região são raivosos e esfomeados, atacando presas fáceis e viajantes próximos.

A partir da **Cordilheira do Medo** e além do **Deserto de Ferro**, a incidência da Mortalha começa a diminuir e as fazendas mais produtivas surgem na **Dádiva do Rei**. Estas áreas de plantio e pastoreio são vigiadas pela Guarda Invernal e administradas pelos Lordes da Ruína. Existe uma economia frágil praticada entre esses governantes, pois poucos reinos se atrevem a negociar abertamente com Tzânia temendo retaliações de seus vizinhos.

MESTRES DE ZANSARA

Ilustração: Jeff Brown



Troço Retorcido, a fortaleza de Morte Branca.

Morte Branca e a Mortalha

A linhagem real de Tzânia descendia diretamente dos primeiros homens e eram servos leais da deusa Treleia. Os mares cederam muitos presentes aos tzanianos e assim a grande nação prosperou por séculos. Os mais sábios entre os nobres conseguiam dominar todos os tipos de magia, nada parecia impossível e assim grandes heróis do povo nasceram, protegendo a paz e a harmonia com a bênção da Mãe Oceano. Infelizmente, havia pessoas que não tinham a mesma habilidade de seus governantes em controlar a magia do mundo e por isso elas os invejavam.

Com o tempo, as intrigas e rumores espalhados pelos invejosos renderam frutos. O povo começou a temer o poder dos benevolentes governantes e de seus mais leais heróis e heroínas. Uma rebelião ocorreu e todos os descendentes dos primeiros humanos foram mortos, pondo um fim a uma das mais nobres linhagens reais que existiu. O trono de Tzânia foi tomado pelos usurpadores que se revelaram parte de uma cabala de feiticeiros menores, filhos bastardos de alguns aristocratas. Vendo que seus tataranetos haviam traído os bondosos governantes, a deusa Treleia puniu o povo de Tzânia usando seu poder sobre os oceanos e a terra. A pesca se tornou escassa e todos os navios naufragaram. A água potável apodrecia com o mínimo esforço enquanto a terra se tornava estéril para o plantio. O povo arrependido pediu perdão à deusa dos mares, porém aqueles que arquitetaram a queda do governo anterior estavam se preparando para derrotar uma divindade.

Não se sabe ao certo como fizeram, mas um colossal ritual místico foi realizado com o único intuito de controlar as luas de Zansara para influenciar as marés e assim tirar o controle de Treleia dos oceanos para sempre. Mas algo deu errado e as forças

místicas desencadeadas naquele dia arrancaram a terceira lua do firmamento e a arremessaram sobre Tzânia.

Conforme a lua caía, sua superfície foi se fragmentando e se espalhou pelo mundo na forma de meteoros. Muitas dessas partes atingiram montanhas, desertos e oceanos, modificando o relevo de Zansara para sempre. O fluxo de energia mágica desencadeado naquele dia acabou por devastar o tênue equilíbrio natural. Os milhares de meteoros trouxeram ao continente novos minérios e gemas nunca antes vistos. Foi assim que o metal estelar chamado Ferrolua veio a existir em algumas partes do mundo. Quando a hecatombe terminou, a entidade que seria conhecida como Morte Branca se ergueu das ruínas daquela nação e deu uma alternativa aos sobreviventes, servir a ele ou perecer.

Os aldeões e aristocratas perceberam que aquele estranho ser poderia salvá-los de todo o sofrimento que Treleia impôs a Tzânia. Eles aceitaram seu jugo para sobreviver e aqueles que eram os mais dedicados a sua causa foram eleitos seus tenentes e generais. A ciclópica criatura feita de luar, gelo e fúria moveu um dos seus muitos braços. Os céus então se fecharam e os ventos responderam ao seu comando, espalhando sua mortalha sobre o reino conquistado. Com outro gesto amplo, levantou do solo um exército de construtos feitos de ferrolua e ventos frios, que mais se assemelhavam a armaduras vazias, totalmente desprovidos de qualquer emoção ou desejo. Sua Guarda Invernal ficou em posição de prontidão, aguardando o comando de seu soberano.

Quando os lumiares lutaram e derrotaram Morte Branca, ele foi aprisionado. Mas nada é para sempre em Zansara. Recentemente, a Mortalha reapareceu em diversos lugares do mundo.

O que é a Mortalha?

Um estranho fenômeno acontece em Zansara. Certas áreas começam a apresentar eventos bizarros, incomuns, que parecem ir contra as leis da natureza. Uma das primeiras manifestações da Mortalha é a queda de uma neve de cor acinzentada de nuvens escuras. Poucas vezes, esta neve cinza é acompanhada de chuva, mas quando ocorre, costuma ser quente, quase fervente, ácida.

O solo fica castigado, como se a terra fosse ferida no processo. Construções podem se deteriorar rapidamente e logo outros fenômenos começam a surgir, como os cristais que brotam do chão,

abrindo grandes fissuras na terra. A geografia de um local se torna completamente instável e frágil quando uma área de Mortalha se manifesta.

A natureza não segue mais as mesmas regras e podem ocorrer fenômenos como areia vitrificar-se sem o calor necessário para tanto, variações de temperatura abrupta, mutações na fauna e flora. Como se todas as coisas vivas dentro da área de Mortalha fossem tomadas por uma consciência perversa e assassina. Essas regiões de difícil sobrevivência ocupam tamanhos variados, desde poucos metros até quilômetros de extensão.

Estágio	Avanço	Efeito
Neve Cinza	Neve acinzentada cai de pesadas nuvens enegrecidas e dura por 3d4 dias. Após isso, tem 70% de chance de avançar para o próximo estágio (jogue 1d100 ao final do último dia de neve), aumentando +2% ao dia.	A temperatura baixa considerável e rapidamente, ao ponto de inverno. As cinzas são inofensivas, porém o ar fica difícil de respirar e há algo estranho nele. Depois de 1 minuto de exposição sem uma proteção para boca e nariz o personagem fica Fatigado .
Chuva Cáustica	A neve cinza dá lugar a uma chuva de pingos grossos de uma água acinzentada fervente e ácida. O açoite dura 10 minutos por dia e tem 50% de chance de avançar para o próximo estágio (jogue 1d100 uma vez ao dia).	A temperatura aumenta bruscamente. Terra, carne e pedra começam a ser corroídos pela chuva maldita. Cada rodada de exposição à chuva causa 2d6 de dano ácido e materiais começam a se desfazer ao ritmo de 30cm cúbicos nesta mesma frequência de tempo.
Lamento da Terra	A tempestade cessa com um vento uivante. Fissuras aparecem no solo e cristais arroxeados e avermelhados brotam dele, como se rasgassem carne. Os tremores e este efeito duram 1 minuto. O caos começa a dominar a região. Role 2 vezes o d6 na tabela de Manifestações do Caos para determinar seus efeitos e tem 30% de chance de se tornarem permanentes. Se não forem permanentes, tem 45% de chance de avançar para o próximo estágio (jogue 1d100 uma vez ao dia).	Após o vento uivante, a terra começa a se abrir em fissuras por causa da eclosão dos cristais, que produzem um som peculiar semelhante a um lamento estridente. Além disso, a terra treme, como se sentisse dor. Todos na área sofrem os efeitos sorteados na tabela de Manifestações do Caos acrescidos de 2 testes de resistência. O primeiro é um teste de Vontade CD12 para não ficar com a condição Assustado; o segundo é um teste de Reflexos CD12 para se manter de pé.
Domínio do Caos	Os cristais explodem em uma nuvem de pó de vidro cortante, que transformam em pouco tempo a área em um deserto irrespirável, com vários efeitos caóticos. Jogue 2 vezes o d8 para determinar as manifestações com 20% de chance de se tornarem permanentes. Caso contrário, este estágio dura 1 hora ao todo, regredindo à situação anterior após o término da duração.	Todos na área afetada fazem um teste de Reflexos CD15 ou sofrem 4d6 de dano de força devido à explosão. Se bem-sucedidos, levam metade do dano. Além disso, sofrem 3d6 de dano cortante dos estilhaços. Após as explosões, o ar fica irrespirável até o pó cinza, como neve, assentar (ver regras de sufocamento). A temperatura local cai ao nível de inverno intenso. Após os efeitos ocorrerem, é necessária uma jogada de dados para determinar os detalhes na tabela de Manifestações do Caos.

GUIA DO CENÁRIO

Estágio 3 (d6)	Estágio 4 (d8)	Manifestações do Caos e seus Efeitos
1	1	Supressão Mágica: Todos os efeitos mágicos na área, sejam de magias, itens ou habilidades similares à magia são suspensos, até que o efeito acabe ou o objeto ou indivíduo saia da área de Mortalha.
2	2	Mutação Floral: A vegetação no lugar começa a transformar-se rapidamente. Simples gramas, arbustos e árvores dão lugar a plantas carnívoras enormes e coloridas, com vinhas espinhentas e venenosas, além de possuírem frutos doentios.
3	3	Broto de Ferrolua: Junto com os cristais sobem veios do minério estelar chamado de ferrolua que caiu dos céus. Podem ser extraídos até 1d6 quilos deste minério especial a cada 1 km ² .
4	4	Portal de Monstros: Círculos mágicos estranhos com runas aparecem e desaparecem no solo. No primeiro momento, monstros aleatórios aparecem no local via evocação, e a cada dia além desse há 20% de chance de aparecerem de novo mais monstros aleatórios na mesma área.
5	5	Mutação Animal: Os animais começam a sofrer mutações rapidamente. Transformam-se em versões deturpadas de si mesmos, verdadeiras abominações raivosas e sedentas por sangue.
6	6	Levante de Mortos: Dentro da área afetada, qualquer criatura que tenha morrido volta a caminhar como um tipo de morto-vivo, à escolha do MJ. Se não houver nenhuma criatura morta na área da manifestação, essa manifestação não tem efeito.
—	7	Magia Morta: Toda e qualquer magia, efeito similar ou item mágico se perde. Magias são anuladas permanentemente, transformando itens mágicos em peças mundanas.
—	8	Não-Vida: Todas as criaturas vivas na área devem fazer um teste de Resistência de Fortitude CD 15. Em caso de falha, ela contrai a condição Amaldiçoado 1. Depois de 24hrs, mesmo fora da área da Mortalha, deve-se refazer o teste ou a condição avança para Amaldiçoado 2. No dia seguinte se a maldição avançar para Amaldiçoado 3, a criatura morre e sua energia vital segue para as terras de Tzânia, onde vai servir de combustível para a Guarda Invernal. O avanço da maldição pode ser percebido com a criatura sempre com frio e desenvolvendo cristais de gelo pelo corpo. Nenhuma magia conhecida consegue negar a maldição. Criaturas mortas por esta maldição não podem ser reincarnadas ou ressuscitadas.

IMPORTANTE: Quando não há evolução nos estágios, estes começam a regredir para as condições descritas na Neve Cinzenta, recomeçando o ciclo. A Confederação Arcana do Oeste descobriu que a Mortalha é gerada e propagada por grandes criaturas incorpóreas e invisíveis que se estabele-

cem em uma região. Infelizmente, todas as tentativas de rastreá-las por meios mágicos e divinos fracassaram. Supostamente, a única forma de remover a Mortalha é encontrar e eliminar os monstros responsáveis pela neve cinzenta. Recompensas estão sendo oferecidas por soluções eficazes.

Vivendo Zansara

ANCESTRALIDADES

O cenário de Zansara utiliza todas as ancestralidades disponíveis no Pathfinder Roleplaying game Segunda Edição tal como foram concebidas originalmente, porém algumas adições e esclarecimentos serão feitos para completar a variedade cultural que os jogadores poderão escolher.

ANÕES

Corpulentos, atarracados e com risurtas barbas, os anões são um povo guerreiro que dominou os segredos da forja e do artesanato de joias. Sua sociedade preza os exímios mineradores, que fizeram dos reinos enânicos uma potência econômica, bem como respeita aqueles que demonstram grande habilidade marcial e estratégia em campo de batalha. Dessa forma, o **Império de Arsínia** é visto como um oponente digno da corte dos reinos enânicos devido a sua lendária disciplina e impressionantes proezas militares.

O temperamento tempestuoso dos anões já foi responsável por iniciar muitas disputas insensatas, porém sua resiliência é reconhecida por todos que já lutaram ao lado deles. Outra curiosidade sobre

seu comportamento é que eles gostam de exibir suas barbas com orgulho e detestam que as toquem sem sua permissão, pois isso é um ato de grande intimidade em sua cultura. Há uma grande quantidade de superstições e rituais sociais que envolvem o cotidiano dos povos enânicos.

O maior exemplo disso é o próprio Rei Hefger Ferronegro, governante de Bor-Udryador, que antes de tomar qualquer decisão, consulta o astrólogo real para saber os presságios do dia.

Um dos passatempos mais comuns é um jogo de trocas de insultos feito nas cortes de seus reinos que, para ser vencido, deve deixar seu adversário sem uma resposta à altura.

Todas as heranças enânicas estão liberadas para uso em Zansara, porém devemos lembrar que os **Anões do Fogo** e **Anões Cinzentos** descritos neste cenário de campanha, são respectivamente as heranças **Anões da Forja** e **Anões da Rocha**.

Superstições e Costumes Enânicos

- Se receber lâminas de presente, dê à pessoa uma moeda de ouro em troca.
- Em viagem, para dar sorte, passe óleo na barba e cabelos para deixá-los bem lustrosos.
- Após um funeral, vá a uma taverna e beba em honra daqueles que se foram para que seus espíritos encontrem paz.
- Assoviar em lugares fechados atrai demônios e espíritos malignos.
- Corujas são sinal de mau presságio.
- Dê um fio de seu cabelo ou barba a quem considera seu amigo. Aquele que perder este fio não é digno de confiança!

Ilustrador: Daniel Comerci - danielcomerci.com



ELFOS

Há uma grande variedade de heranças élficas em Zansara com suas culturas e costumes. Logo, todas que estão presentes no livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição estão disponíveis aos jogadores, inclusive a nova opção chamada **Elfo do Deserto**.

Ase'nath

Mover-se é estar vivo. Mesmo quando acreditamos estar estáticos, nosso corpo - os músculos, o sangue, os órgãos - se movimentam independentemente de nossa vontade. Nem mesmo a morte é completamente inerte. Para o indivíduo, talvez seja. Porém, a vida ao seu redor continua a se mover, ininterrupta, decompondo-lhe a carne paralisada.

— *Te'vrat, chefe da Irmandade Orbicular*

Os **ase'nath** possuem grande variedade de tons de pele - desde tons terrosos claros (ligeiramente esverdeados) ao verde olivado. Possuem diversas tatuagens no corpo e no rosto, chamadas de wa'sham. Estas estão ligadas ao clã que pertencem, bem como a sua função dentro dele e a feitos e realizações (como a peregrinação, por exemplo), entre outros. Um ase'nath consegue distinguir os significados simbólicos dos padrões desenhados - embora nem sempre seja possível saber os fatos exatos aos quais as marcas se referem. Os olhos possuem uma grande variedade de cores, sendo os mais comuns o preto, o dourado e o verde. São ligeiramente mais longilíneos e atléticos que outras etnias élficas.

Este povo é semi-nômade e pacífico. Embora possuam conhecimentos da arte da guerra, não possuem - até onde se sabe - um grande exército unificado e organizado. A sociedade ase'nath é baseada em grandes aglomerações de indivíduos relacionados por consanguinidade - o sistema político, inclusive, funciona pelo poder dos grupos sociais consanguí-

neos. Estas aglomerações são divididas em clãs relativamente autônomos, mas que possuem uma forte relação de parceria fraternal: aqueles que possuem o sangue do Povo Andarilho se enxergam como irmãos e pares. Meio-elfos são, para todos os efeitos, considerados membros legítimos de sua sociedade

A maioria dos clãs vive em assentamentos temporários. Se forem clãs menores, o número pode aumentar. Suas cidades temporárias podem parecer rudimentares a olhos desatentos, sendo a mais famosa delas a **Cidade das Tendas**, que é considerada a sua capital. Entretanto, aqueles que direcionam um olhar livre das ideias convencionais de "civilização" percebem o espetáculo que é um assentamento do Povo Andarilho. A organização central dos clãs é chamada de Irmandade Orbicular, que consiste em um conselho formado por líderes escolhidos entre os diversos clãs. Neste conselho, um chefe é eleito.

Os ase'nath montam seus lares aproveitando elementos da paisagem ao redor, integrando construções a árvores, pedras, cavernas, morros etc. Tudo feito de modo que os rastros de sua presença sejam apagados pela terra da forma mais rápida possível.



Nai'la, Feiticeira
meio-elfa ase'nath

Ilustração: Lila Madera Workshop nº 5

MESTRES DE ZANSARA

Antes da traição naharena, havia alguns assentamentos fixos, dedicados à plantação, criação de gado e produção têxtil. Estes ficavam espalhados através de uma rota que só era conhecida, a princípio, pelo Povo.

Desde a dominação, estes assentamentos desapareceram. Se ainda existe algum, não se sabe. De alguma forma, as coisas pertencentes aos ase'nath parecem nunca estar no mesmo lugar...

Sua sociedade é profundamente ligada à natureza e às artes. A música, o canto e a dança fazem parte do dia a dia. Dançam enquanto semeiam os campos, cantam para o gado e têm até mesmo uma técnica de comunicação à distância com um código que mistura diversos sons vocais que podem ser projetados por alguns quilômetros e compreendido por outros que conhecem a "voz da areia". Utilizam isso tanto para alertar sobre perigo, avisar ou celebrar o encontro entre dois clãs e até para comungar com os espíritos locais.

Para estes elfos do deserto, as formas de movimento são meios únicos de se comunicar e harmonizar com os lumiares e os espíritos da natureza. Antes de entrarem em um ambiente novo, ou estabelecer um assentamento, é comum que os clãs façam uma espécie de celebração, na qual saúdam as entidades locais e pedem permissão para utilizar seus recursos.

A cultura dos ase'nath, apesar de possuir alguns registros escritos, é majoritariamente oral. Dentro dos clãs existem grupos de indivíduos responsáveis por lembrar, zelar e passar adiante a história e os mistérios da terra - os ei'lerish. A maior parte da sabedoria escrita foi destruída com as guerras e muitos ei'lerish desapareceram ou se sacrificaram para preservar seus segredos.

Se for considerado que um ase'nath traiu o seu próprio povo, ele será marcado no rosto com o sím-

Ilustração: Daniel Walthall



bolo do traidor e exilado das terras dos clãs. Se o traidor retornar do exílio, deve ser imediatamente executado. A descendência do traidor não é punida por seus crimes, podendo continuar a viver nas terras dos clãs. Ser exilado, para um ase'nath, é considerado um destino pior que a morte.

Chamar um ase'nath de traidor é uma ofensa sem tamanho. Um membro do povo andarilho que foi exilado ou que escolheu abandonar os costumes é chamado de **ase'tir**, o sem-povo.

Quando atingem a idade adulta, há um rito de iniciação para os jovens. Eles devem deixar o abrigo e proteção de seus clãs e sair em peregrinação. Devem retornar com algo que possa contribuir para a evolução de seu povo.

É permitido que o pai ou mãe de um ase'nath mestiço, pertencente a outra ancestralidade, viva em sua sociedade. Porém, este deve abandonar a vida antiga e aceitar as leis, crenças e a cultura deste povo élfico. É importante lembrar que este indivíduo não será considerado ase'nath. Será sempre um estrangeiro aos olhos do clã.

Em casos assim, o clã ao qual o mestiço pertence tende a ter uma relação amigável com o cônjuge forasteiro. Entretanto, os demais podem desconfiar.

Não existem órfãos ou crianças abandonadas entre os ase'nath. Essencialmente, o clã é sua família. As crianças, embora participem de núcleos familiares, são consideradas responsabilidade de todos.

Deste modo, a criança que perde os pais é sempre realocada para um núcleo familiar e será amada. Excetuando-se membros em peregrinação, não é muito comum, mas ase'naths podem viver fora das

terras dos clãs, desde que retornem periodicamente e lhes devolvam parte dos lucros, seja materiais ou intelectuais, que receberam lá fora.

São vistos pelo reino de Nahar como um povo selvagem, rebelde e traiçoeiro (embora essa seja uma visão limitada ao preconceito da força política vigente, não sendo uma representação da realidade).

Elfo do Deserto (Herança de elfo): *Você habita nas áreas desérticas onde há dias de calor excessivo e com isso adquiriu uma resiliência incrível contra ambientes quentes, adquirindo resistência a fogo igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você trata efeitos ambientais de calor como se fossem um passo menos extremo (calor incrível se torna extremo, calor extremo se torna severo e assim por diante). Todos ase'nath falam o idioma Comum e o Idioma da Areia.*

Talentos de Ancestralidade (Elfo): Além dos talentos presentes no livro básico, temos um novo talento que reflete um dos aspectos mais importante da cultura dos ase'nath.

CONJURAÇÃO DANÇANTE ♦

TALENTO 1 (Incomum, Elfo, Metamágico)

Pré-requisitos: Capacidade de conjuradores mágicos; **Acesso:** Você é de Nah'arad.

Você está sempre em constante movimento, e suas magias se tornam mais fluidas junto de seus movimentos. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possua um componente somático ou verbal, você pode substituir um desses componentes (à sua escolha) pela ação Andar. Você pode escolher acionar o efeito da magia sendo conjurada em qualquer quadrado que você estiver ocupando durante a execução da ação substituindo o componente original da magia e continuar a Andar normalmente após ela ser executada. Você pode substituir o componente escolhido por Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

GOBLINS

Além das heranças apresentadas no livro básico de Pathfinder Roleplaying game Segunda Edição, os goblins em Zansara tem uma outra herança chamada “Goblin das Marés”.

Tidalnoeke

Kalakunlele nugani falafala atu!

Aquele que vai ao mar, nunca mais o deixa!

— Ditado goblinoide.

Em seu mundo oceano de origem, os goblinoi-des viviam pacificamente em harmonia com a natureza e os seres do mar. Atritos e guerras entre clãs goblinoi-des eram raros, mas o mesmo não podia ser dito em relação aos Lolamaka, o povo-crustáceo. Mas tudo mudou quando foram trazidos a Zansara e usados como escravos, pois alguns deles passaram a não seguir a vida de navegadores e exploradores quando conquistaram sua liberdade, mas sim de piratas e contraventores, fazendo com outros antes que fizessem com eles.

Há algumas vilas espalhadas pelos arquipélagos e ilhas de Zansara, mas grandes grupos de goblinoi-des se acha nos mares, onde singram as marés em



**Koa Makalaleke, Druida
Goblin das Marés**

Ilustrador: © Dean Spencer

seus gigantescos barcos-jangada que fazem flutuar uma pequena cidade. São navegadores e construtores de barcos natos, tanto, que muitos procuram por seus serviços, que vão de guias náuticos e construção de embarcações, até a contrabandistas e piratas. Apesar de existirem diversas etnias de goblins, todos têm traços semelhantes, exceto os tidalnoeke cuja aparência atarracada e disforme chama a atenção por onde vão. Todos os tidalnoeke têm uma cabeça levemente desproporcional ao corpo, com têmporas protuberantes que parecem se apoiar em seu nariz reto. Devido a sua mandíbula angulada, os dentes afiados inferiores ficam expostos a maior parte do tempo. As orelhas do goblin das marés são pontudas, porém não tão alongadas quanto a de seus primos.

Goblins das marés exibem com orgulho suas tatuagens, que é um aspecto sagrado de sua cultura. Eles acreditam que a arte da tatuagem foi lhe ensinada pela deusa Manahati e que isso os deixa mais próximos de suas origens. Sua cultura aponta que as tatuagens são ligadas ao Mana, um conceito místico e divino que envolve pureza de espírito e sabedoria. Para os goblins, o Mana permeia o mundo e permite que a magia exista em todas as suas formas. Sobre seu vestuário, goblins das marés dão preferência a roupas leves que permitam liberdade de movimento a bordo de suas embarcações e viagens. Os mais tradicionalistas usam endumentárias que misturam penas, palha tingida e tecido em tangas, saiotas e calças curtas.

Goblin das Marés (Herança de Goblin): *Você está acostumado a ambientes aquáticos, logo sua velocidade de natação é de 3m. Além disso, você recebe Saqueador Subaquático como um talento extra.*

Talentos de Ancestralidade (Goblin): Além dos talentos presentes no livro básico para goblins, há novos talentos para representar a afinidade desta ancestralidade com o mar:



AS ESTRELAS SÃO MEU GUIA

TALENTO 1 (Goblin, Hobgoblins)

Quando houver estrelas no céu noturno para você se orientar, receba um bônus de circunstâncias de +2 em todas as suas jogadas de Sobrevivência que envolvam Intuir Direção, mesmo que seja destreando nesta perícia.

TATUAGEM SIMPLES DE MANA

TALENTO 1 (Goblin, Hobgoblins, Incomum)

Você possui uma tatuagem impregnada de Mana em algum lugar do seu corpo. Escolha apenas um dos truques mágicos desta lista: Escudo Místico, Proteção Proibitiva, Orientação, Intuir Direção ou Arco Elétrico. Você é capaz de conjurar à vontade este truque mágico como se fosse uma magia primal inata.

TATUAGEM COMPLEXA DE MANA

TALENTO 5 (Goblin, Hobgoblins, Incomum)

Você faz outra tatuagem de mana cuja imagem é mais elaborada, o que lhe permite escolher uma das magias de nível 1 da lista a seguir: Lufada de Vento, Medo, Arma Mágica, Emendar ou Bolha de ar. Você é capaz de conjurar esta magia uma vez ao dia como se fosse uma magia primal inata.

DEVOTO DE MANAHATI

TALENTO 9 (Goblin, Incomum)

Acesso: Goblin das Marés

Sua conexão com o mar se torna mais aparente. Sua velocidade de natação passa a ser de 6m. Além disso, criaturas não-goblinoides que estejam na água e não tenham velocidade de natação são consideradas desprevinidas em relação a você.

GUIA DO CENÁRIO

GNOMOS

Apesar da origem alquímica dos gnomos de Zansara, todas as opções presentes no livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição são válidas para este cenário de campanha. Uma nova opção de herança para esta ancestralidade é descrita abaixo:

Gnomo Alquímico (Herança de Gnomo):

Você é mais resistente a efeitos alquímicos que o normal, recebendo um bônus de circunstância de +2 nas jogadas de salvamento para resistir a qualquer efeito nocivo que tenha o descritor Alquímico.

HALFLINGS

A descrição dos Halflings que estão em Zansara e suas heranças são as mesmas mencionadas no capítulo Ancestralidades do livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição.

HUMANOS

Como sabemos, certos fatores geográficos, climáticos e mágicos são responsáveis diretamente pela enorme variedade de aparências que a ancestralidade humana pode apresentar.

Dessa maneira, todas as opções listadas de heranças humanas no livro básico são válidas no cenário de campanha, porém há outras que são exclusivas do mundo de Zansara.

Arsínio

Os arsinios são um povo de estatura mediana, cujas feições anguladas ostentam narizes aduncos ou pontudos que reforçam sua aparência estoica e vaidosa. Os cabelos são ondulados e podem variar de preto a castanho escuro, sendo que homens e mulheres usam cortes curtos por puro pragmatismo. Devido às condições climáticas, arsinios nascidos na região norte possuem pele clara enquanto

aqueles que estão mais ao sul do império são mais bronzeados. Mestiços e outras ancestralidades que vivem sob o jugo da sociedade imperial arsiniana são tratados como cidadãos de segunda-classe.

Arsínio (Herança Humana): *Você cresceu em uma sociedade que exige muito dos indivíduos diariamente e com isso você consegue se sentir revigorado e disposto mesmo com pouco descanso. Quando recuperar Pontos de Vida durante a noite, adicione seu nível à quantidade de Pontos de Vida recuperados. Todos os arsinios sabem falar Comum e Arsinus.*

**Oriana Hadrianus,
Guerreira Arsinia**



Ilustrador: Daniel Comerici - danielcomerici.com

MESTRES DE ZANSARA

Ashtarii

Ó peregrinos e viajantes, vós estais pisando em ouro! E não qualquer tipo de ouro, é de um ouro que surgiu do pó das estrelas e fertilizado com o próprio poder do Sol.

Dos profetas Urvath e Dunnas, aqueles que vieram dos céus para nos guiar para Luz e nos enviar a vida eterna na carne, um legado de aprendizado e fé.

Sabe tu que não necessitas de sombras, não necessitas de trevas, só a Luz salva.

Assim foi dito, assim foi escrito e assim será.

As palavras escritas em luz dourada no Tomt, o livro da revelação, descreve que só

depende de cada um de nós propagar a luz dentro de si para iluminar

o caminho dos viajantes.

Nossa terra é um farol que guia para uma trilha de fé, autodescobrimento e imortalidade.

Sejam bem-vindos a Nova Novaris,

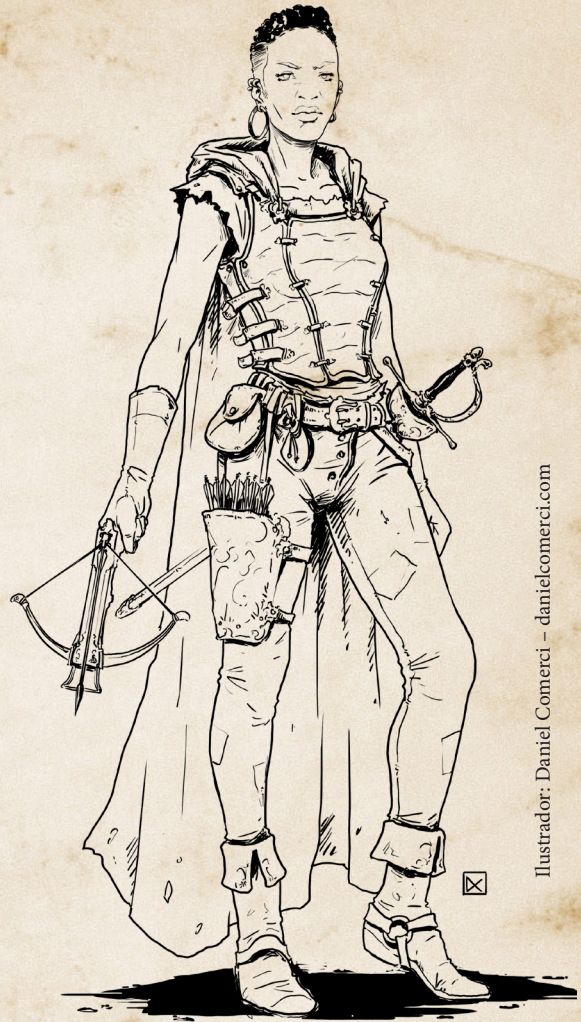
a cidade-luz de Ashtar!

Este povo tem um tom de pele variando do pardo para negro, com olhos amendoados e expressivos. Seus cabelos são negros, com fios grossos, mas tendem a raspar a cabeça ou cultivá-los em parte, mas algumas mulheres gostam de tê-los longos para a vida toda.

Fortes e altos, de compleição talhada pelo deserto, variam em altura de 1,70m a 2,20m para homens e 1,60m a 2,00m para mulheres. O peso para homens varia entre 70kg a 100kg, sendo que para mulheres é menor, chegando entre 50kg a 80kg.

Devido a sua natureza nômade e a sua expectativa de vida ser mais longa, muitos ashtarii podem

Nuria, Ladina Patrulheira ashtarii



Ilustrador: Daniel Comerci - danielcomerci.com

ser encontrados em qualquer parte de Zansara se aventurando e aprendendo sobre outras culturas. É comum colecionarem equipamentos e pequenas lembranças dos lugares que visitaram.

Ashtarii (Herança Humana): Graças às dádivas dos profetas, seu povo alcançou uma expectativa de vida de quase 300 anos, permitindo treinar e estudar diversas áreas de interesse com maior dedicação que outros humanos. Escolha uma classe diferente da sua. Você ganha o talento multiclasse de dedicação para essa classe, mesmo que você não tenha os pré-requisitos de nível. Você ainda deve possuir os outros pré-requisitos para obter esse talento. Todos os ashtarii sabem falar Comum e Ashtarii.

Jorus

O indivíduos que nascem entre os jorus são humanos com pele mais clara e cabelos cinzas, com olhos dourados. Sua estatura mediana não ultrapassa um metro e oitenta centímetros de altura, apresentando um rosto ovalado com formatos de nariz que variam do ondulado ao arredondado. Raramente um jorus nasce com um olho dourado e outro azulado, e o clã entende isso como um bom presságio, pois é dito que este indivíduo está destinado a realizar grandes feitos.

Jorus (Herança Humana): *Você habita regiões de baixíssimas temperaturas e com isso adquiriu uma resiliência incrível contra ambientes frios, adquirindo resistência a frio igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você trata efeitos ambientais de frio como se fossem um passo menos extremo (frio incrível se torna extremo, frio extremo se torna severo e assim por diante). Além disso, todos jorus falam o idioma Comum e o Joruni.*



Ilustrador: Miguel Santos

Meio-Gigante

A origem dos meio-gigantes se confunde com lendas e mitos de cada reino ou região onde eles vivem. A “balada do gigante gentil”, uma canção que existe desde os tempos antigos, é considerada pelos bardos como a melhor referência à origem desta ancestralidade. Em meio a rimas e refrãos, vemos como uma poderosa feiticeira ensinou a um gigante egoísta o significado da palavra gentileza e como ele enfrentou a fúria de uma horda de orcs para salvar o vilarejo que ele próprio saqueava. Em meio a tudo isso, a canção fala de como o gigante gentil lutou ao lado da feiticeira contra os invasores e das flechas negras que o feriram e derrubaram ao protegê-la no último instante, deixando-a às portas da morte.

Os bardos gostam de enfatizar esta parte da música pois é o momento em que o gigante gentil declara seu amor pela feiticeira e ela lhe retribui com um beijo apaixonado que dá novo fôlego para terminar a luta e derrotar o líder dos orcs. Em seus últimos momentos de vida, o gigante gentil pede perdão à feiticeira e a todos no vilarejo por suas atitudes no passado, ao mesmo tempo em que diz estar feliz por ter achado o amor finalmente. A feiticeira diz o amor entre eles não será esquecido e bebe o sangue do gigante caído enquanto recita palavras de poder muito antigas e, ao final da música, a magia que ela usou gera uma criança em seus braços que seria o primeiro meio-gigante do mundo. A criança nascida do amor e da magia foi aceita no vilarejo onde cresceu forte e se tornou a lendária heroína chamada Ollena.

Nenhum dos mais eruditos estudiosos sabe dizer se essa canção tem algum fundo de verdade, nem sabe precisar o local ou ano que foi criada. Alguns afirmam que ocorreu na era das Incertezas, outros falam que deve ter menos de duzentos anos e muito menos sabem se realmente teria ligações com a lumiar da justiça. A história de sua origem é

MESTRES DE ZANSARA

contada de forma diferente por cada povo, que tenta imputar a honra de tê-la como parte de sua cultura. Há quem diga que a música foi escrita por bardos meio-gigantes para que seu povo fosse visto com menos desconfiança, ao mesmo tempo que pessoas supersticiosas dizem que são sinais de mau agouro para suas comunidades.

A aparência de um meio-gigante é de um humanoíde mais corpulento, exibindo uma estatura média de 3m de altura com peso variando entre 215 kg a 300 kg tanto para os homens como para as mulheres. Normalmente, meio-gigantes têm rosto quadrado com queixo reto e marcado, onde podemos ver olhos e cabelos tanto claros como escuros acompanhados de um nariz achatado e largo. A barba é grossa, mas tendem a adorná-las com anéis de prata e ouro amarrados em tranças elaboradas. Ver um meio-gigante se aproximando é algo realmente intimidador e leva as pessoas a desconfiarem de suas intenções assim que aparece em algum vilarejo. Devido às lendas sobre estranhos poderes mágicos ocultos em seu sangue, muitos alquimistas e feiticeiros inescrupulosos pagam caçadores para capturar meio-gigantes vivos para seus experimentos.

Meio-gigantes vivem em tribos nômades lideradas por um ou mais anciões druidas. Todo o nascimento é comemorado com um grande banquete onde todos os membros da tribo, seus amigos e aliados são convidados a participar. Recusar o convite é visto como um insulto tanto aos pais como a própria criança.

Por tradição, a nova vida que surge na tribo receberá seu nome diretamente da pessoa com maior honra e prestígio presente na cerimônia, e o convidado deverá recitar a linhagem da família e os feitos pelos quais foram lembrados perante os seus anciões. Assim que a cerimônia é concluída, o nome do novo membro da tribo é escrito na grande rocha da memória pelos anciões com martelo e cinzel.

Therc, Bárbaro meio-gigante



Ilustrador: Daniel Comerci - danielcomerci.com

Uma rocha da memória tem quase seis metros de altura e pesa mais de uma tonelada, devendo ser carregada sempre pelos mais prestigiados indivíduos durante a viagem para um novo território. Caso o nascimento ocorra longe da tribo, a tradição do nome é mantida pelos pais da criança que escolhem alguém de seus amigos e conhecidos que esteja à altura desta honraria para acompanhá-los até a tribo de origem onde o nome dela será escrito na pedra.

Quando há uma situação de que uma criança meio-gigante fica órfã, os anciões se sentem na obrigação de adotá-la e apresentá-la à sua tribo tal como rege a tradição. Uma tribo de meio-gigantes é sempre unida, não importa o quão difícil a situação em que estiverem, por isso eles são muito leais aos seus amigos e aliados até que estes se provem indignos de confiança.

Meio-Gigante (Herança Humana): *Seus pais são ambos meio-gigantes ou um deles é humano e o outro meio-gigante. Você tem tamanho Grande, tal como se estivesse permanentemente sob o efeito da magia Crescer, recebendo os benefícios e redutores inerentes a ela. Além disso, você pode selecionar talentos de humano, meio-gigantes e gigante sempre que ganhar um talento de ancestralidade. Todos os meio-gigantes sabem falar Comum e Jotun.*



Talentos de Ancestralidade (meio-gigante):
Além dos talentos presentes no livro básico para humanos, temos novos talentos para meio-gigantes conforme descrito a seguir:

FÔLEGO DE GIGANTE

TALENTO 1 (Meio-gigante)

Você é capaz de carregar muito mais peso do que outras pessoas. Considera-se que você está sob efeito permanente da magia Carga de Formiga (1º Nível), o que permite carregar 3 Volumes a mais do que o normal antes de ficar sobrecarregado e até um máximo de 6 Volumes a mais. Se em algum momento você for alvo da magia Carga de Formiga e tiver este talento, o benefício é mínimo, permitindo que você carregue 4 volumes a mais antes de ficar sobrecarregado, até o máximo de 7 volumes.

VIGOR DE GIGANTE ♦

TALENTO 5 (Gigante, Incomum)

Seu corpo não cede ao cansaço facilmente.
Frequência: 1 vez a cada 10 minutos.

Acionamento: Seu turno está prestes a começar.

Requisitos: Você está sofrendo as condições *enfraquecido*, *fatigado* ou *lento*.

Efeito: Você ignora os efeitos de todas as condições descritas nos requisitos até o final do seu turno.

MÃOS DE GIGANTE ♦♦

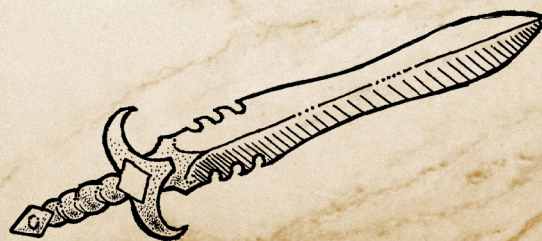
TALENTO 5 (Incomum, Meio-Gigante)

*Usando sua força prodigiosa, você é capaz de usar qualquer arma corpo a corpo leve de 1 mão, como uma arma de arremesso. Ela recebe os traços temporários **Arremesso** e **Propulsivo**, permitindo um ataque a distância com incremento de 6m.*

ONDA DE CHOQUE ♦♦

TALENTO 9 (Incomum, Meio-Gigante)

Uma vez ao dia, você é capaz de gerar ondas de choque quando atinge com muita força uma superfície com seus pés ou mãos. A força do impacto percorre uma área de dispersão de 9m e força todas as criaturas que estiverem sobre a mesma superfície e dentro da área de efeito a realizar uma jogada de salvamento de reflexo contra a sua CD de classe. Se falharem, recebem 6d6 de dano não letal, recebendo um adicional de 1d6 por cada nível ímpar acima do 9º que você tiver. Você é imune aos efeitos da sua própria onda de choque, mas seus aliados dentro da área de efeito, não.



Ilustrador: Daniel Walthall

NOVO ARQUÉTIPO: GNOMO SUSSURRANTE

Os gnomos sussurrantes são os principais agentes do **Sussurro do Vento**, lidando com os esforços básicos de aquisição de informações, controlando os animais e repassando informações necessárias ao longo da corrente para que cheguem a quem devem chegar.

DEDICAÇÃO DE GNOMO SUSSURRANTE

TALENTO 6 (*Incomum, Arquétipo, Dedicção, Prestígio*)

Pré-Requisitos Gnomo, Especialista em Furtividade e Natureza, Membro do Sussurro no Vento.

*Você se dedica a adquirir informações usando animais e procurando enviá-las o mais rapidamente possível para os responsáveis pela disseminação necessária. Você aprende a magia de foco **Memória Animal** (descrita a seguir). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.*

VELOCIDADE DO VENTO

TALENTO 8 (*Incomum, Arquétipo*)

Pré-Requisitos Dedicção de Gnomo Sussurrante.

A pressa nem sempre é inimiga da perfeição. Você sabe que uma informação atrasada é uma informação inútil e se esforça para sempre chegar a tempo. Você recebe +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade. Este bônus pode ser concedido para até 6 companheiros de viagem, enquanto estiverem dentro de uma área de 18 metros de raio.

OUVIDO ATENTO

TALENTO 8 (*Incomum, Arquétipo*)

Pré-Requisitos Dedicção de Gnomo Sussurrante, Especialista em diplomacia.

Mesmo sem os animais, você aprendeu a manter um ouvido atento a tudo o que acontece ao seu redor. Você pode realizar testes de Obter Informação na metade do tempo necessário e, se obtiver uma Falha, ainda consegue uma única informação sobre o alvo, porém você não sabe se esta informação é verdadeira ou falsa.

COMPANHEIRO SUSSURRANTE

TALENTO 10 (*Incomum, Arquétipo*)

Pré Requisitos Dedicção de Gnomo Sussurrante, Mestre em Natureza.

Você recebe o serviço de um familiar. Este animal é treinado em Dissimulação e recebe +2 de bônus de circunstância para se passar por um animal normal. Veja Familiares no capítulo Companheiros Animais e Familiares do Livro Básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição

Ilustrador: Eric Pommer



para mais informações. Este familiar pode escolher a seguinte habilidade extra:

Partilhar Sentidos: Uma vez por dia, você pode partilhar os sentidos de seu familiar, porém ao fazer isso, seu corpo fica inerte. Esta habilidade funciona da mesma maneira que a magia *Possessão*, porém afeta apenas o seu familiar e é um efeito primal.

MENTE AFIADA

TALENTO 12 (*Incomum, Arquétipo*)

Pré-Requisitos Dedicção de Gnomo Sussurrante, Ouvido Atento.

Ouvir os rumores de pessoas e animais é quase uma segunda natureza para você. Quando realizar testes de Obter Informação, se obtiver uma falha crítica, dentre todas as informações falsas conseguidas, uma é verdadeira. Você não sabe diferenciar uma da outra.

O SUSSURRO DO VENTO

TALENTO 12 (*Incomum, Arquétipo*)

Pré-Requisitos Dedicção de Gnomo Sussurrante.

*As informações devem chegar assim que possível. Você sabe disso e é um ponto chave da rede de informações. Você aprende a magia de foco **Enviar Memória** (descrita a seguir). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.*

MAGIAS DE FOCO DO GNOMO SUSSURRANTE

MEMÓRIA ANIMAL

FOCO 3 (*Incomum, Adivinhação, Mental*)

Tradições: Primal

Conjuração: 1 minuto (somático, verbal)

Alcance: toque; **Alvos:** 1 animal voluntário

Você acessa as memórias do alvo, permitindo-o ver, ouvir e sentir o que o animal presenciou a até uma hora atrás.

Elevada (5º) Você pode ver, ouvir e sentir o que o animal presenciou no último dia.

Elevada (7º) Você pode ver, ouvir e sentir o que o animal presenciou na última semana.

Elevada (9º) Você pode ver, ouvir e sentir o que o animal presenciou no último mês.

ENVIAR MEMÓRIA

FOCO 5 (*Incomum, Adivinhação, Mental*)

Tradições: Primal

Conjuração: 10 minutos (somático, verbal)

Alcance: Planetário; **Alvos:** 1 criatura com quem esteja familiarizado.

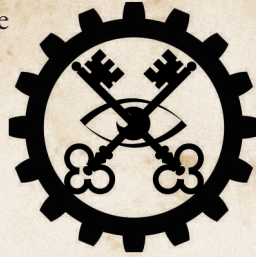
Você envia até 10 minutos de memórias para o alvo, que pode responder com uma frase de até 25 palavras.



FACÇÕES E ORGANIZAÇÕES

SUSSURROS DO VENTO

Esta facção é a mais antiga e sigilosa de todas que atuam em Zansara. Os Sussurros do Vento lideram a coleta de informações para que a **conspiração gnômica** sempre esteja a par dos grandes eventos de Zansara e assim possam manipulá-los conforme seus desejos e necessidades. Seus agentes estão espalhados pelo mundo e constantemente se reportam ao **Conselho Silencioso**, um grupo de dez líderes que avalia as ações a serem tomadas para que um resultado seja alcançado com sucesso. A identidade destes líderes permanece em sigilo de seus agentes para que a **conspiração gnômica** ainda seja considerada um rumor falado por bêbados e uma lenda urbana misteriosa. Os membros dos Sussurros do Vento são extremamente leais e cuidadosamente escolhidos em meio a candidatos que demonstraram a coragem e dedicação adequados para se sacrificarem por um bem maior. Os traidores são rapidamente localizados, caçados e eliminados para que ninguém possa destruir o que o Conselho Silencioso alcançou até agora. Se necessário, agentes dos Sussurros são enviados para desacreditar ou eliminar qualquer um que tenha chegado muito perto da verdade.



COROA DE AÇO

Esta organização é o flagelo das nações e a principal inimiga dos Sussurros do Vento. Seus objetivos escusos sempre estão associados à obtenção de riquezas e influência política nos territórios onde atua. A Coroa de Aço normalmente tem feiticeiros, ladinos, nobres e clérigos malignos em suas fileiras. Rara-



mente questionam as intenções daqueles que desejam se unir a eles, pois sua iniciação como membro sempre é um ritual mortal. Aqueles que sobrevivem são colocados sob o comando de um dos quatro regentes da organização, conhecidos apenas como o Rei Assassino, a Rainha do Comércio, o Príncipe Arqueiro e a Devoradora de Homens, nomes inspirados em fábulas contadas nas tavernas por bardos andarilhos.

LEÕES PRATEADOS

Esta é uma organização decadente composta de um punhado de benfeitores, almas caridosas e valentes campeões que ainda se opõem a toda e qualquer vilania. Diferente das anteriores, esta facção tem um passado de glórias que se mistura em lendas épicas de heroísmo. Sua face é pública e seus membros são heróis e heroínas cuja fama e honra transcendem as fronteiras dos reinos. Fundada no início da Era Heroica em Ultresh, na região de Das Toladh, seu símbolo se tornou um farol de esperança para os injustiçados por gerações. Infelizmente, um acordo obscuro entre os Leões Prateados e a Coroa de Aço gerou um escândalo e um cisma dentro da organização que culminou na Guerra dos Leões Gêmeos. Quando um dos lados emergiu vitorioso, três feudos haviam sido destruídos pela ganância e oportunismo dos membros dissidentes. A fama dos Leões Prateados foi manchada e hoje é apenas uma sombra do grande ideal cavaleiresco que representava outrora. Seus membros defendem a liberdade, justiça e o código de honra criado pelo lendário Rei Ultresh Leão-prateado. Sua sede fica na cidade de Skepia e é um dos motivos de quase não haver criminalidade por lá. Dizem que suas masmorras são vazias e só servem para realizarem suntuosos banquetes que celebram seu passado glorioso.



NOVAS BIOGRAFIAS

Além das variadas biografias disponíveis no livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição, você irá encontrar aqui dez novas origens para seus heróis e heroínas de Zansara.

PROSPECTOR

Você usa seu conhecimento do terreno para procurar jazidas e riquezas em lugares considerados perigosos e inacessíveis. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Inteligência** ou **Sabedoria**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Sobrevivência** e **Saber de Mineração**. Você recebe o talento de perícia **Certeza [Sobrevivência]**.

ADEPTO CONFEDERADO

Você teve a oportunidade de ser instruído nas artes arcanas em uma escola de prestígio da Confederação Arcana do Oeste, porém seu mentor lhe impôs diversas provas físicas e mentais para melhor preparar você para o treinamento básico. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Inteligência** ou **Constituição**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Arcanismo** e **Saber de Confederação Arcana do Oeste**. Você recebe o talento de perícia **Sentido Arcano**.



Ilustrador: Daniel Walthall

EXPLORADOR DE RUINAS

Você arrisca sua vida por lugares em ruínas onde o terreno é instável e acidentado. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Força** ou **Destreza**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Acrobatismo** e **Saber de Ruínas**. Você recebe o talento de perícia **Queda do Gato**.

MATEIRO

Você é um dedicado rastreador e guia, muito solicitado para abrir novos caminhos pelas florestas e caçar animais selvagens. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Constituição** ou **Destreza**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Sobrevivência** e **Saber de Florestas**. Você recebe o talento de perícia **Procurar Vida Selvagem**.

CONTRABANDISTA DE FANKÖR

Você está acostumado a enganar as autoridades locais para transportar e entregar mercadorias ilegais em diferentes regiões. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Carisma** ou **Inteligência**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Dissimulação** e **Saber de Leis**. Você recebe o talento de perícia **Mentiroso Charmoso**.

POETA GUERREIRO

Você é um habilidoso combatente que aprendeu a sublime arte de lutar e pensar ao mesmo tempo, empregando táticas e subterfúgios para

MESTRES DE ZANSARA



garantir sua vitória. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Sabedoria** ou **Força**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Atletismo** e **Saber de Táticas**. Você recebe o talento de perícia **Lutador Titânico**.

OFICIAL DE CAVALARIA

Você serviu como um oficial de cavalaria em um exército e vê a guerra de uma perspectiva diferente. 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 **Natureza** e **Saber de Guerra**. Você recebe o talento de perícia **Certeza [Natureza]**.

MESTRE DO CRIME

Você planeja crimes com precisão e audácia que lhe renderam uma certa notoriedade. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Sabedoria** ou **Carisma**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Sociedade** e **Saber de Submundo**. Você recebe o talento de perícia **Manha das Ruas**.

LADRÃO OPORTUNISTA

Você é um criminoso que aprimorou suas habilidades para furtar suas vítimas usando truques baratos de distração. Escolha duas me-

lhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Destreza** ou **Força**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Ladragem** e **Saber de Submundo**. Você recebe o talento de perícia **Punga**.

PEREGRINO

Apesar de viver em um monastério ou templo a maior parte de sua vida, você sempre sentiu um conflito dentro de sua alma. Decidido a encontrar paz interior, saiu em uma peregrinação pelos lugares sagrados de sua religião pra tentar encontrar significado para sua existência. 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 [escolha uma divindade]**. Você recebe o talento de perícia **Estudante do Cânone**.

BIBLIOTECÁRIO

Você tem um grande apreço pelo conhecimento registrado em livros, pergaminhos e outros tipos de suportes de informação a ponto de protegê-los e preservá-los a todo custo. Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em **Inteligência** ou **Sabedoria**, e a outra é uma melhoria de atributo livre. Você é treinado nas perícias **Manufatura** e **Saber de bibliotecas**. Você recebe o talento de perícia **Manufatura Alquímica**.

O CORAÇÃO DO PÂNTANO

Originalmente escrita por: Carlos “Ximu” Fernandes e **publicada** na NOW#19.

Adaptação por: Alessandro Franzen. **Consultores técnicos:** Bruno Mares e Calvin Semião.

Esta aventura introdutória ao cenário de Mes-tres de Zansara© foi desenvolvida para ser uma *pre-quel* para “A Mais Longa das Primaveras”, nossa primeira Jornada Heroica que será publicada nas páginas da revista digital **New Order Magazine**.

Os desafios e perigos apresentados no decorrer desta narrativa foram desenvolvidos para um grupo de quatro personagens de nível 1, porém todos os encontros podem ser modificados para acomodar uma equipe de até seis aventureiros iniciantes com facilidade. Há caixas explicativas e marcações em vermelho que lhe darão dicas importantes e revelarão segredos e informações relevantes do cenário para melhor usá-lo com seus jogadores.

Coração do Pântano é uma aventura introdu-tória que se passa nas Províncias Livres de Borealis, uma grande região que nasceu do impeto de liber-dade de diversos povos. Iremos apresentar as **Terras Verdes** e **Talgraven**, duas províncias que são relevan-tes a nossa história e permitirão ao Mestre do Jogo e seus jogadores se inspirarem para gerar personagens mais conectados a Borealis.

Uma pequena vila em Talgraven está passando por dificuldades relacionadas a um mal sobrenatu-ral que vem do **Pantano da Penúria**. Uma caravana chega ao local com aventureiros que acabam se en-volvendo com a situação.

Para esta aventura, sugere-se que o grupo de he-róis e heroínas tenham capacidade para lidar com o sobrenatural, bem como tenham uma variedade de perícias envolvendo conhecimento de Arcanismo e Religião. Aconselha-se que pelo menos um dos PJs tenha perícias de Sobrevivência e Natureza, pois se-rão úteis, mas não são mandatórias. A presença de combatentes é sempre importante pois estes têm o papel de proteger aqueles que são focados em dar su-porte mágico e divino em uma luta.

Uma boa variedade de classes em um grupo de aventureiros permitirá cada um ser útil em uma de-terminada parte desta aventura, sem falar que irá maximizar as chances de sobrevivência de todos.



Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission

TERRAS VERDES

A magia permeia a vida cotidiana nas Terras Verdes. A paisagem circundante é principalmente de florestas e bosques verdejantes, arbustos espinhosos e grama alta, com abundante área de plantio.



A capital das terras Verdes é Lebelin, uma cidade murada cujas torres de safira são famosas por serem centros de estudo das artes arcanas.

A população das Terras Verdes é majoritariamente de halflings, mas há uma crescente comunidade de humanos vindos das províncias vizinhas que desejam se afastar dos problemas ao sul e sudeste. As Terras Verdes são aliadas de Istamus e os rumores de uma possível guerra já começam a circular pelas tavernas da região.

TALGRAVEN

A região é considerada a mais bela de todas as Províncias Livres pois tem colinas sinuosas e campos intermináveis de planície verde. Suas fronteiras são definidas pelo **Rio de Safiras** a leste de **Lyonos** e pelo **Rio dos Magistrados** ao sul de **Sagia**.

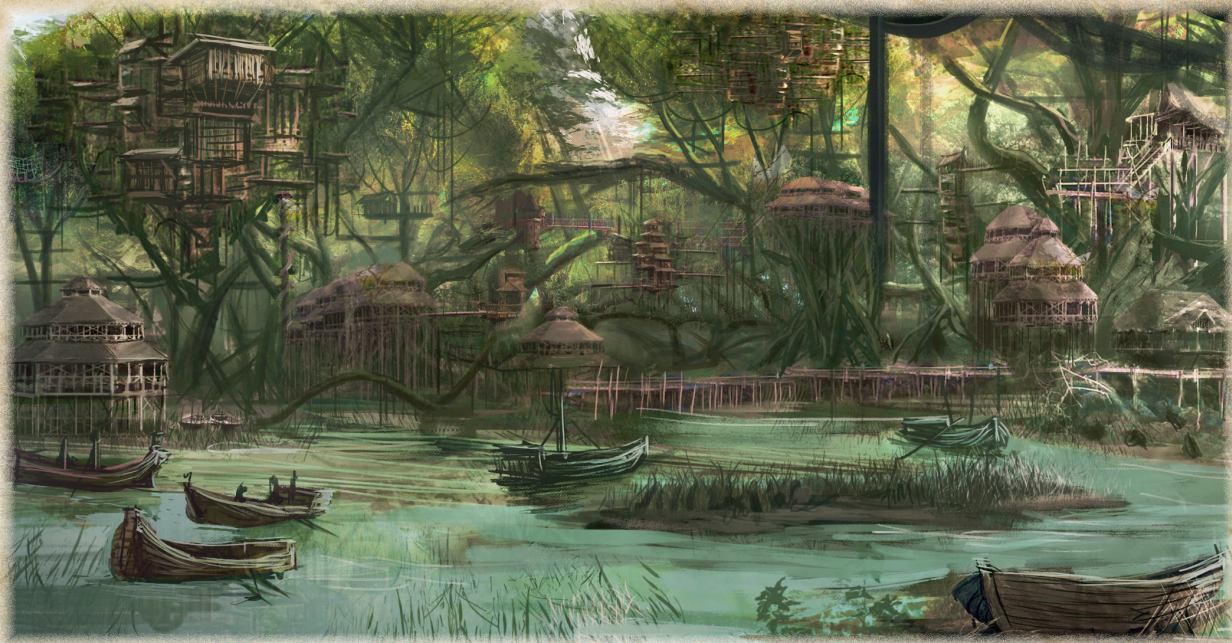


Esta é uma das regiões que faz fronteira com **Arsínia** e por isso mantém um elevado contingente de cavaleiros e soldados a postos para qualquer eventualidade. A população de Talgraven é composta por uma grande mistura de ancestralidades descendentes de ex-escravos que fugiram das arenas arsinianas.

A capital desta província é **Veritas**, uma cidade construída ao redor de um antigo cemitério. Aqui, fica o castelo da **Ordem do Escudo de Talgraven**,



Províncias Livres



um grupo de heróis e heroínas conhecidos por sua bravura e dedicação em defender as Províncias Livres em momentos de grande necessidade.

Em **Sagia**, o museu chamado de Salão do Heroísmo foi construído por goblins que quiseram honrar a memória daqueles que tombaram em nome da província de Tagraven nas grandes guerras do passado. O lugar ficou muito popular a ponto de se tornar uma atração importante da cidade. Apesar da população desta região costumar receber calorosamente estrangeiros, o comportamento muda para uma postura mais desconfiada e até reservada quando encontram caravanas e viajantes oriundos das cidades ao sul do Rio dos Magistrados.

A Vila de Verduin

A vila ficava em meio a terras verdejantes e férteis, porém a Mortalha ressurgiu e transformou o local em um sinistro pântano nos últimos anos. Apesar de Verduin ter sido fundada por gnomo e halflings que desejavam ter uma vida longe de aborrecimentos, este lugarejo abriga também humanos e alguns elfos. Quem

pôde ir embora, saiu da vila as pressas por temer à morte pela Mortalha. Aqueles que ficaram ainda oram para que os lumiares salvem o pouco que ainda possuem.

As construções tiveram de ser modificadas para não afundarem no terreno instável e traiçoeiro que aos poucos vai avançando e tomando o que sobrou da vila. Algumas casas foram remanejadas para o topo das árvores, enquanto outras se tornaram palafitas. Andando pela vila, é possível ver as casas abandonadas, semi-afundadas, clamadas pelo pântano.

Para facilitar a passagem de pessoas, a vila conta com algumas pontes e barcos a remo para transpor os alagadiços nas imediações de Verduin e em áreas do assentamento que já foram comprometidas.

Há uma estranha névoa que encobre o solo e permeia as árvores distorcidas. A temperatura local parece que não faz mais sentido, podendo variar diariamente entre um frio intenso a um calor incômodo e abafado.

ELENCO DA VILA

Allura Vesteverde: gnomex-mulher de Thadeus Cata-Ouro, ficou na vila por não querer ir se aventurar com o marido em uma caravana comercial. Antiga dona da Taverna Mato Alto, hoje fechada por falta de clientela, ela ama muito a região. Atualmente, Allura é a líder de Verduin.



Icabod Lukin: o humano ancião da vila já esteve em melhores dias de sua sanidade. Isolado em sua casa no fim da vila, ele é o único com livros antigos e úteis nas imediações. Rabugento e preconceituoso com goblins, ele resmunga muito e não é hospitaleiro, a não ser que demonstrem interesse em livros e história, daí ele poderia até mostrar sua coleção em sua casa empoeirada e fedendo a mofo.



Gondam Pé-Ligeiro: halfling, o único caçador que ficou na vila. E por um bom motivo, pois sua mulher morreu numa das investidas do mal do pântano e agora ele tem que cuidar de duas filhas pequeninas, que são muito novinhas para encarar uma viagem. Vive em uma fazenda no limiar do Pântano da Penúria.



INTRODUÇÃO

Uma caravana solitária viaja lentamente pela paisagem primaveril e estonteante da província de Talgraven. Ela pertence a um comerciante famoso chamado **Thadeus Cata-Ouro**, um gnomespíritoso que acabou fazendo amizade com seus empregados, no caso, os **personagens dos jogadores (PJs)** que defendem a sua caravana.

Thadeus está voltando para casa, a vila de **Verduin**, depois de cinco anos sem vê-la! O gnomajeita sua roupa e conta aos PJs como é a Verduin que ele se lembra enquanto faz pequenas ilusões com gestos de sua mão a fim de ilustrar a sua narrativa. *“É um lugar lindo”, diz Thadeus, “Há fazendas verdejantes e férteis cercando a vila, uma floresta deslumbrante nas cercanias e, claro, um povo caloroso e gentil”.* O gnomo está feliz e convida todos os PJs para um banquete quando lá chegarem.

Quando chegam às terras de Thadeus, tudo está diferente. As terras estão tomadas por uma bruma tenebrosa, plantações estão secas e onde havia uma linda floresta agora é um terrível pântano.

Aturdido, Thadeus consegue apenas balbuciar uma frase: *“O que aconteceu aqui?”*



O PROBLEMA

Thadeus e os PJs são recebidos pela milícia do local, fazendeiros irritados portando ancinhos e foices, sendo acompanhados pela líder da vila, **Allura Vesteverde!**

Thadeus e Allura se separaram quando o gnomo resolveu partir para o mundo a negócios e ela não quis acompanhá-lo, preferindo ficar e cuidar de Verduin e de seus habitantes. O tempo tratou de endurecê-la, principalmente após a situação da vila ter piorado, e culpa Thadeus por ter ido embora, largando o local nas suas mãos.

Após as devidas apresentações e supondo que tudo ocorre bem, Allura os conduz até sua casa e explica a situação. Leia o texto abaixo:

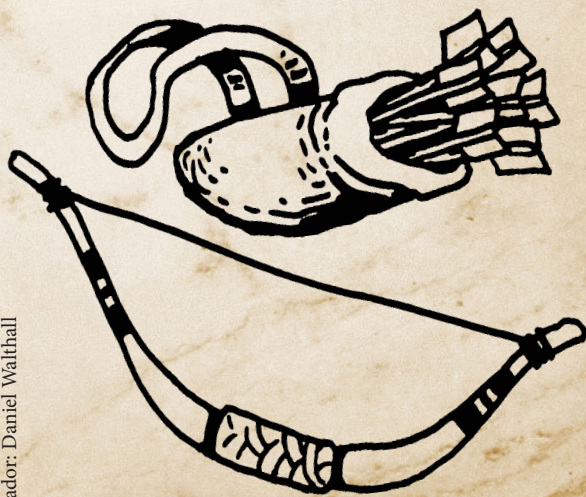
"Muito tempo se passou, Thadeus, desde que você se foi, abandonando sua família e terra natal. Sem sua liderança as coisas ficaram mais frouxas e mais ou menos um ano depois que você se foi, um grupo de jovens se aventurou além dos limites permitidos na floresta. Eles ficaram sumidos por 3 dias até que, em uma noite de lua cheia, um dos jovens apareceu... ou melhor... seu corpo apareceu... ANDANDO... morto... mas andando, com pústulas verdes e bolores! Alguns aldeões morreram enfrentando a criatura, mas conseguimos abatê-la. No corpo morto havia um recado escrito na carne em idioma comum. Ele dizia para toda vez que Yvris ficar em Nova, mandarmos uma pessoa da vila para a floresta, como sacrifício.

Lógico que no começo não acreditamos, e não mandamos ninguém na primeira noite de lua nova, entretanto, na noite seguinte, a bruma veio. Animais se agitaram e alguns correram pra floresta... Plantações em algumas fazendas secaram e estragaram. Na terceira noite, os gritos... Os animais que fugiram para floresta voltaram,

como mortos doentios, e mais gente morreu. Uma reunião foi feita e foi mandado à floresta um grupo dos melhores guerreiros da vila, mas eles nunca voltaram.

A última lua nova de Yvris se foi, mas não a bruma. Ela ficou e amaldiçoou nossa terra. As plantações quase não vingam, os animais não se reproduzem e morrem. Poucos querem fazer negócio conosco, nossa vila saiu da rota de comércio de outros vilarejos e cidades, prejuízos começaram a se acumular. Mas isso não foi nada comparada ao que aconteceu na lua nova de Yvris seguinte. Mais uma vez, não cedemos às chantagens e durante a noite os mortos pustulentos e doentios vieram, e não eram só animais, eram as pessoas que morreram ou desapareceram no mês anterior. Mais pessoas morreram e foram levadas pelos mortos. No segundo dia criamos o sorteio e a partir daí sempre a pessoa sorteada se sacrifica em nome da vila indo para a floresta, e com isso os mortos pararam de vir.

Quem pôde ir embora, foi. Quem não tem para onde ir e tudo que tem está aqui, ficou. Mas nossa vila não vai durar muito, mais e mais pessoas são sorteadas... uma hora não haverá ninguém mais para ir. Estamos desesperados!"



Ilustrador: Daniel Walthall

MESTRES DE ZANSARA

Thadeus está estarelecido, mas intrigado com o que os jovens, o primeiro grupo, acharam na floresta. Para ele o que está acontecendo na vila tem ligação com o que os jovens descobriram no interior no pântano. Vendo em seus amigos a única chance de salvar sua vila, ele oferece **400 peças de ouro** para o grupo e ainda pede desculpas de ser muito pouco, pois irá investir todos os seus recentes ganhos para recuperar a vila assim que tudo voltar ao normal.

Allura diz que em **3 dias** virá o momento em que Yvris, a lua menor, ficará cheia! Os PJs têm pouco tempo. Ela diz também que podem investigar qualquer lugar na vila ou falar com quem quiser (ela lhes concede uma fita verde com uma folha de metal adornando-a, simbolizando que estão a serviço da vila), e está disposta a ajudar no que for possível.

PISTAS EM VERDUIN

Investigar a vila é uma boa oportunidade para usar as pessoas influentes que restaram. Eles podem descobrir as seguintes pistas:

- Um dos jovens do primeiro grupo era fascinado por magia e nas tradições mágicas.
- Um pouco antes da fatídica noite, uma caravana passou ali e um dos jovens comprou um livro estranho com um caravaneiro de aparência sinistra.
- Na casa abandonada do jovem, um livro está escondido: "*Tomo das Palavras e Maldições*". Seu conteúdo fala sobre símbolos sagrados malditos e palavras de poder associadas a tais itens. As páginas deste livro estão escritas em língua comum, porém há anotações manuais em dracônico e outros idiomas associados a magia. Um teste de Arcanismo é necessário para interpretá-lo bem como conseguir qualquer outra informação que ache pertinente. A CD para descobrir o livro na casa é 12.

- A floresta tem limites porque, no fundo dela, histórias dizem que existe a ruína de uma torre. Isso deve ter atraído os jovens até lá.
- Se estudarem os corpos dos mortos-vivos e as plantações, um teste de Religião, Ocultismo ou Arcanismo CD 15 mostrará resquícios de energia negativa e com teste de Percepção CD 15 revelará que um dos mortos traz preso nos farrapos que veste uma flor. Se perguntarem a alguém da vila, ficam sabendo que a flor é de um lugar específico da floresta. Uma pista da localização da ruína da torre e o foco do mal.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Esta é uma sugestão de encontro para que os PJs testem suas habilidades e talvez quebrem um pouco a calma da aventura.

Em algum momento, quando eles estiverem investigando a vila, ouvem-se gritos de crianças ao longe. Os gritos parecem vir da área de um pequeno sítio no caminho para o pântano, que já foi floresta. Lá chegando, eles encontram uma casa humilde, com peles de animais em varais secando, um pequeno poço e uma outra construção, que aparenta ser um pequeno celeiro. É de lá que os gritos vêm.

No celeiro (ver Mapa #1), vemos acuado e bem ferido em um canto o halfling caçador **Gondam (G)** ainda protegendo suas pequenas filhas (g) dos monstros que as cercam. Com uma jogada de Arcanismo CD 15, podem-se identificar os monstros como **Ratos Pustulentos (R)** criados pela Mortalha.



Ilustrador: The Forge

GUIA DO CENÁRIO

RATO PUSTULENTO CRIATURA 0 N, MÉDIO, ANIMAL, MORTO-VIVO, ACÉFALO

Um rato do tamanho de um cachorro, pelagem falha com buracos de onde brotam pústulas esverdeadas. Ele há muito está morto devido à doença, mas ao invés de inerte continua a ser um vetor morto-vivo de sua praga.

Percepção +5; **faro** (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +2, Atletismo +2 (+4 para Escalar ou Nadar), Furtividade +6

For +1, **Des** +2, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -4
CA 15; **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +0

PV 16 **Velocidade** 6 metros, Escalada 1,5 metros.

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno.

Fraquezas cortante 5, positivo 5.

Corpo a Corpo ♦ **mordida infecciosa** +6 (ágil), Dano 1d4+2 perfurante. Uma criatura ferida pelas mandíbulas infecciosas é exposta à Febre do Pântano.

Febre do Pântano (doença, necromancia) Uma criatura infectada pela febre não pode ser reduzida ou curada de forma natural até que a doença seja tratada. Jogada de Fortitude CD 13. **Estágio 1** latência, sem efeito (1d4 horas), **Estágio 2** Enjoado 1 (1 dia), **Estágio 3** Enjoado 1 e lento 1 enquanto permanecer com mal estar (1 dia), **Estágio 4** inconsciente (1 dia), **Estágio 5** morto.

Pústulas Asquerosas (doença, necromancia) O zumbi é coberto por pústulas que se rompem quando ele sofre qualquer dano perfurante ou qualquer acerto crítico. Em ambos os casos, criaturas adjacentes são atingidas com um fluido vil, deixando-as enjoadas 1 a menos que obtenham sucesso em um salvamento de Fortitude CD 13.



Mapa #1

G - Godan

g - filhas de Godan

R - Ratos Pustulentos

PJs

MESTRES DE ZANSARA

Nota 1: *se os PJs não tiverem pego a pista da flor na vila, aqui é um bom local para colocá-la. Seja presa num dos corpos dos ratos ou porque Gondam tenha guardado e achado estranho, pois ele sabe onde fica a torre e tem um mapa razoável de sua localização. O lugar fica fora dos limites permitidos.*

Nota 2: *Gondam está doente devido aos ferimentos causados pelos ratos. Ele e qualquer um que esteja doente deve ser tratado. Siga as regras de Neutralização de aflições no capítulo 9 do livro básico de Pathfinder Segunda Edição. A dificuldade para tratá-la é a mesma descrita na Febre do Pântano (CD13).*

O PÂNTANO E SEUS PERIGOS

Assim que os PJs passam as árvores nas proximidades da fazenda, percebe-se a decadência do local. A vegetação está viva, porém doente. Galhos tombam cobertos de seiva escura e limo cinza com tons verde-amarronzados. Há lugares em que se pode ver a neve cinza cobrindo partes da paisagem pantanosa. A bruma vai se adensando até cobrir a altura das canelas de um humano. O clima é estranho e úmido, pois a presença da neve cinza causa uma queda na temperatura no local. Porém, ao se avançar mais de duzentos metros, há um breve surto de calor e o ar fica abafado. Os zumbidos vacilantes de insetos e estalos das árvores doentias são os companheiros de viagem dos PJs. O cheiro de morte que permeia o ar é quase insuportável. O solo lamacento é recoberto por vegetação em decomposição e água parada. *Veja os efeitos do estágio da neve cinza na página 50 deste guia para maiores detalhes.*

Importante: *Se o grupo ficar mais do que dois dias viajando, realize uma jogada de evolução de estágio da Mortalha. Descreva os efeitos da transformação no ambiente conforme a necessidade de sua narrativa. Lembre-se: a chuva ácida pode ser letal para PJs de primeiro nível, por isso use-a para dar tom de urgência nas ações de seus jogadores!*

Características do ambiente:

Sem uma fonte de luz, a visão normal se estende por 3 m. Personagens com visão noturna ou na penumbra enxergam 6m. Durante a noite, usando uma tocha, a visão vai até 10 m. Qualquer identificação por cheiro não é possível. Toda CD para rastrear tem uma penalidade circunstancial de -2.

ATAQUE DO ZUMBURSO

Uma área mais aberta no pântano mostra um amontoado de matéria morta. Uma melhor observação no escuro (Percepção CD 12) mostra que é uma espécie de “ninho” antigo de algum animal. Quem utilizar habilidades de rastrear, perícia Natureza ou qualquer conhecimento associado a animais poderá notar com facilidade pegadas grandes de urso, nas proximidades dos restos. O que chama atenção é que as pegadas parecem confusas, dando a entender direções diferentes, tal como se as patas deste animal fossem tortas e seu andar fosse limitado ou cambaleante. Além disso, há estranhas secreções sobre os restos encontrados. Uma jogada da perícia Ocultismo CD 15 ou Arcanismo CD 13 pode identificar que ali há um **Zumburso**! A criatura está imóvel embaixo dos restos carcomidos, afundada na terra lamacenta e atacará os alvos que ver com o Gás Repulsivo! (Ver Mapa #2 no fim do guia)



Ilustrador: Mohler

ZUMBURSO CRIATURA 1

N, GRANDE, ANIMAL, MORTO-VIVO, ACÉFALO

Apesar de parecer um urso cinzento, esta criatura é feita de partes de diversos outros ursos que foram costurados por algum necromante sádico do passado para servir de protetor de um local. Há relatos de que essas criaturas são atraídas para lugares onde a Mortalha é presente e assumem a proteção dessa área sem a necessidade de um mestre para comandá-las.

Percepção +10; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra.

Idiomas Nenhum.

Perícias Atletismo +3 (+6 para Agarrar); Furtividade +6; Sobrevivência +3.

For +5, **Des** +1, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -4

CA 13; **Fort** +10, **Ref** +2, **Von** +0

Lento Um zumburso é permanentemente lento 1 e não pode usar reações.

PV 40 **Velocidade** 7,5 metros

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno.

Fraquezas Fogo 5.

Corpo a Corpo ♦ **mordida voraz** +5, Dano 1d8+4 perfurante, mais **Tombar**.

Gás Repulsivo (*abjuração, arcano, incapacitação, mental*) ♦♦: os bolores e fungos presentes na boca e corpo do zumburso produzem uma nuvem de gás repulsivo em uma emanção de 3m de raio. Todos nesse espaço devem fazer uma Jogada de vontade CD 20 ou recebem a condição de **Atordoado 2**. Em caso de falha crítica, **Atordoado 4**. O Zumburso não pode usar esta habilidade novamente por 1d4 rodadas.

Tesouro: no "ninho" tem 2 poções de cura mínima (1d8 PV) e 50 po. Restos de roupas rasgadas e alguns equipamentos comuns das vítimas anteriores.

FLEXIBILIZANDO A AVENTURA

Na aventura original, o adversário desta etapa da jornada era um tipo de zumbi diferente e mais simples, com habilidades similares. Muitas vezes, os encontros de combate podem ser flexibilizados na aventura se achar que uma outra criatura de nível similar ao **Zumburso** possa suprir a sua necessidade de manter a luta emocionante.

Para servir de guia, se o grupo de PJs for composto por mais de dois conjuradores similares, adicione a este combate uma criatura de nível -1, no caso o Rato Pestilento. Isso permitirá manter o combate emocionante e fazer com que seu grupo de heróis e heroínas se mova pela área para conseguir o melhor posicionamento possível. Descreva o local tendo árvores retorcidas e mato alto para dar aos seus jogadores opções táticas e assim sobreviver ao combate.

O trabalho de um Mestre do Jogo é manter a diversão de todos, logo, se o grupo estiver perdendo e alguém conseguir criar um plano efetivo que possa derrotar o Zumburso, siga o fluxo e colabore para que seja um momento inesquecível e recompensador!

Outra dica importante. É possível que os PJs insistam para que Thaddeus os acompanhe na aventura. Isso é bom porque você terá um PdM no meio deles e permitirá interagir com cada personagem usando a personalidade do gnom. Essa prática é muito boa para deixar seus PJs a vontade para conversar assuntos sobre o mundo de maneira orgânica. Em combate, quando o grupo de PJs estiver prestes a ser eliminado, o mais importante é manter o foco do protagonismo sobre eles o tempo todo! Sabemos o quanto é tentador usar Thaddeus como um PdM salvador, por isso deixamos avisado que **nunca faça isso!**

Esse método minimiza o esforço deles em superar o desafio e pode deixá-los frustrados de alguma forma, criar antagonismo ou dependência entre o PdM e os PJs. Se o grupo for destruído, basta criar novos personagens e dar a eles a missão de acharem os heróis desaparecidos. Assim que acharem Thaddeus quase morto no pântano e o salvarem, a narrativa segue normalmente.

O CORAÇÃO QUE AINDA PULSA!

Os PJs sentem uma parca claridade entre a densa folhagem. Já deve ser dia, mas ainda há pouca luminosidade. Andando pelo pântano mais a fundo, eles chegam a uma parte mais seca de terreno batido, permeado de flores (se tiverem a pista da vila, as flores vieram deste lugar) que contrastam com o terror do local, pois são belíssimas.

Elas vão adornando o que parece uma estrada de terra batida oculta sob a bruma e a mata rasteira. Seguindo esse caminho, verão as ruínas de uma torre. Ela se ergue pelo menos dois andares para cima, sendo que seu topo está exposto ao céu aberto, claramente derretido pelo ácido das chuvas estranhas que vieram com a Mortalha. As paredes externas possuem runas entalhadas, porém estão danificadas demais ou ausentes para compor algum entendimento de seu propósito original. O portão está parcialmente quebrado, mostrando sinais que foi arrombado de maneira bruta.

O salão circular do primeiro andar é amplo e não há tochas nas paredes. Uma rápida investigação mostra que o local não tem objetos de valor ou até qualquer coisa útil à vista. Há um corpo humano em avançado estado de decomposição. Pelas suas roupas é difícil saber sua origem, mas entende-se que morreu nessa armadilha há muito tempo. A vítima foi trespassada por uma lança que o mantém preso à parede. Aquela vítima do destino claramente tentava alcançar o segundo andar. Aos seus pés, está um kophesh, uma espécie de espada achada na longínqua Ashtar.

O kophesh é uma arma mágica +1. Além disso, os seus PJs provavelmente tentarão explorar os andares superiores. Lembre-os que tudo a partir daquele ponto é de difícil acesso, pois há restos de escadas cuja madeira apodrecida se desmancha ao menor toque. Ir até os andares acima envolve uma jogada de escalar

Ilustrador: Gary Dupuis



KHOPESH

Arma Marcial Incomum

Khopesh é uma foice-espada com 60 cm de comprimento, cuja lâmina curva interna pode ser usada para prender o braço ou puxar o escudo de um adversário.

Preço: 4 po (comum)

Dano: 1d8 (Cortante)

Volume: 1 **Mãos:** 1 **Grupo:** Espadas

Traços de arma: Derrubar, Desarmar, Oscilante.



CD 20, mas se tiverem cordas e outros equipamentos de escalada, a CD é reduzida para 13. Há um sério perigo de desabamento da madeira e pedras que sustentam os andares superiores. As paredes de pedra e vigas grossas de madeira estão fragilizadas pelas chuvas ácidas e mais parecem uma amálgama pegajosa do que algo sólido. Qualquer falha pode causar ferimentos graves aos PJs e até mesmo ser fatal a algum deles.

Caso alcancem os andares superiores verão que foram completamente pilhados e o que restou são livros e anotações destruídos pela umidade, além de muita mobília embolorada e coberta por musgos e raízes. As poucas armadilhas que existiam nos andares superiores foram desativadas ou destruídas. Recompense seus jogadores com 30 XP por superar esse desafio e conseguir explorar a parte de cima da torre. Uma boa dica para deixar as coisas interessantes é sempre premiar com XP ações que ajudem a contar sua história, trazendo mais detalhes sobre uma locação.

Voltando ao primeiro andar, um teste de Percepção CD 13 permitirá notar que a poeira do chão do primeiro andar denuncia pegadas recentes. Pelo menos quatro humanos diferentes estiveram ali nos últimos dias. A direção que tomaram mostra que estavam procurando alguma coisa. Uma estátua de

pedra desfigurada, não muito maior que um metro e meio de altura, está com um dos braços quebrados. Usando a perícia Religião CD 20 é possível identificar a imagem como sendo de **Kilawakina, a Lumiar da Escuridão**. Atrás da estátua existe um caminho para o subsolo, uma escada em espiral descendente feita de pedra e coberta de raízes e musgo. Aqueles que não tomarem cuidado irão ter de enfrentar uma armadilha oculta.

ESTACAS NOS DEGRAUS PERIGO 0

(Armadilha, Mecânico)

Furtividade CD 19 (ou 0 se as estacas estiverem quebradas ou desabilitadas)

Descrição Degraus de pedra ocultam mecanismo de pressão que cede ao peso e leva o pé do indivíduo a ser trespassado por uma estaca.

Desabilitar Ladroagem CD 16 para remover o perigo dos degraus. Há uma alavanca oculta na parede que impede a ativação.

CA 10; Fort +1.

Dureza da Estaca 3; **PV** da Estaca 11 (LQ 6); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto.

Tresspassar Pés ➤ Acionamento Uma criatura anda sobre o degrau. **Efeito** A criatura acionadora sofre o dano perfurante. A criatura pode usar uma reação e fazer uma jogada de reflexo CD 13 para receber metade do dano.

Reajuste Criaturas ainda podem cair na armadilha, mas deve ser reajustado manualmente para esconder a armadilha novamente.

No andar de baixo, existe uma velha masmorra de pedra e sem nenhuma iluminação. Há poeira e odores lúgrubos que vêm de duas celas corroídas e de materiais de tortura velhos e inúteis.

MESTRES DE ZANSARA

Nas celas existem mais corpos antigos, porém nada indica que sejam as vítimas levadas pelo "mal do pântano". Um dos cômodos tem uma estante quebrada e realizando uma rápida investigação, pode-se encontrar um frasco alquímico consumível de *Brilho de Prata* (ver capítulo 11, livro básico de Pathfinder Roleplaying Game Segunda Edição). O **Mapa #3** está no final do guia de cenário.

Há mesas examinadoras e corpos de animais e humanoides roídos e comidos nelas. Partes de um Zumburso em plena montagem estão sobre uma das mesas maiores. Uma espécie de maquinário alquímico e mecânico está posicionado ao redor de um pulpito, no qual uma criatura com trajes cerimoniais feitos de sombra segura em uma das mãos uma segadeira e está em oração. No seu peito, no lugar do coração, parece ter um símbolo sagrado (Religião CD 15 para decifrar que é um símbolo sagrado de Kilawakina e a natureza sinistra da criatura). Raízes nefastas brotam magicamente de seu corpo e vão engrossando até perfurar o solo próximo ao pulpito. Não muito longe está uma mesa com anotações e 2 frascos consumíveis de *Elixir do Guepardo Menor*.

Assim que os PJs o encontram, o ser sombrio ergue-se do trono de pedra, abre suas asas disformes e se revela como um Flagelo da Escuridão. "Que suas almas abracem a escuridão eterna e o vazio, entreguem-se a mim e receberão a bênção do esquecimento de forma indolor", diz o flagelo com uma voz cadavérica. Caso seja questionado sobre as pessoas desaparecidas, o ser de sombras apenas dirá que foram dadas a ele como pagamento em troca de seu conhecimento sobre o portal alquímico e todas já receberam a dádiva de Kilawakina, ou seja, foram mortas e dadas de alimento aos ratos pustulentos e ao zumburso que os PJs já enfrentaram. A identidade daqueles que colaboraram com este plano maligno não é revelada pelo Flagelo.

O Flagelo irá lutar contra os PJs usando sua segadeira fantasmagórica para aqueles em distância de corpo a corpo, porém vai atacar os mais distantes com seu shuriken sombrio quando possível. Caso pretenda atravessar paredes, ele deve deixar seu item de ligação protegido de ataques antes de se realizar qualquer ação.

CONCLUSÃO

Vitória: PJs emergem vitoriosos se destruírem o símbolo sagrado que está ligado ao Flagelo da Escuridão, o mal que espreitava a vila. Se não destruírem, na próxima lua nova o Flagelo retorna para a torre na floresta. Na vila, os heróis recebem o pagamento e a gratidão do povo de Verduin, restaurando parte da esperança deste povo sofrido.

Derrota: Quem conseguir escapar, pode retornar à vila para se reequipar e recuperar forças para voltar, ou não. Thadeus e Allura ficam muito frustrados e o gnomo diz que vai mandar uma mensagem à uma cidade próxima para conseguir novos aventureiros que possam ajudar. Pelo tempo, ele paga 100 po aos personagens e diz que estão livres para ir ou esperar que o reforço chegue, torcendo para que isso aconteça antes da próxima lua cheia.

SUA JORNADA HEROICA SÓ ESTÁ COMEÇANDO...

Alguém estava envolvido com o Flagelo da Escuridão, servindo de arauto para seus malignos planos em troca de informações sobre algo chamado Portal Alquímico... Quem estaria por trás desse sórdido acordo? O que seria o Portal Alquímico? Estas respostas e muito mais, veremos na primeira Jornada Heroica: A Mais Longa das Primaveras que será apresentada nas páginas da **New Order Magazine!**



Ilustrador: Daniel Walthall

FLAGELO DA ESCURIDÃO

CRIATURA 2

CM, MÉDIO, ESPÍRITO, FANTASMA, INCORPÓREO, MORTO-VIVO, INCOMUM

Outrora um devoto promissor de Kiliwakina, a Lumiar da Escuridão, morreu de forma estúpida ou antes de sua hora. Sua alma ficou presa ao símbolo sagrado que portava, mas isso não o impediu de continuar a agir em nome de sua lumiar!

Sua aparência é de um ser humanoide com asas negras que traja pesados robes de sombras. Seu rosto é coberto pelo manto e não revela sua real ancestralidade. Normalmente, ostentam uma segadeira feita de sombras e podem invocar shurikens de energia negativa em combate. Inteligentes e cruéis, são capazes de tecer planos elaborados para cumprir os desígnios de sua lumiar, podendo enganar e manipular outros se necessário. Além disso, tem o conhecimento do ritual para criar mortos-vivos, bem como podem ser fonte de informação sobre o passado.

Percepção +10; visão na penumbra.

Idiomas Comum, Necril.

Perícias Intimidação +7; Furtividade +11; Saber de Kilawakina +10, Saber da Era das Incertezas +10.

For -5, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +5

Sab +3, **Car** +6

CA 17 ; **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +8

Ligado ao Item Um Flagelo da Escuridão está ligado a um item corpóreo que está marcado com o símbolo sagrado da lumiar da escuridão. A criatura o mantém consigo na altura do coração e não pode se distanciar mais que 36m dele.

Símbolo Sagrado Dureza 3, PV 15 (LQ 7).

PV 30 Cura negativa, rejuvenescimento

Velocidade 7,5 metros (Voo).

Rejuvenescimento destruir o símbolo sagrado que está no peito da criatura é a única forma de destruí-lo permanentemente, caso contrário, o Flagelo se reforma a cada nova fase de Lua

Nova de Yvris ou Idon, o que vier primeiro.

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciência, paralisado, precisão, veneno.

Resistências todo dano 5 (exceto prata, força, positivo ou toque fantasma; dobro de resistência contra não-mágico).

Corpo a Corpo ♦ Segadeira fantasmagórica +11 (acuidade, ágil, mágico), Dano 1d8+4 negativo. Não é possível desarmar, pois é feita de escuridão.

Shuriken Sombrio (*Evocação, Necromância*) ♦♦ O Flagelo da Escuridão conjura um shuriken feito de sombras, que voa de sua mão ou arma fantasmagórica e atinge automaticamente um alvo que esteja até 9 metros em seu campo de visão. O alvo sofre 1d6+3 de dano negativo + Enfraquecido 1 com um salvamento básico de Vontade (CD15). Uma criatura que falhar no salvamento também fica estupefata 1 por 1 minuto.

Especial: a cada Lua Nova um Flagelo da Escuridão, através de um ritual imbui energia negativa em um corpo morto para criar um morto-vivo de nível 1 ou menos.



Ilustrador: Rick Hershey

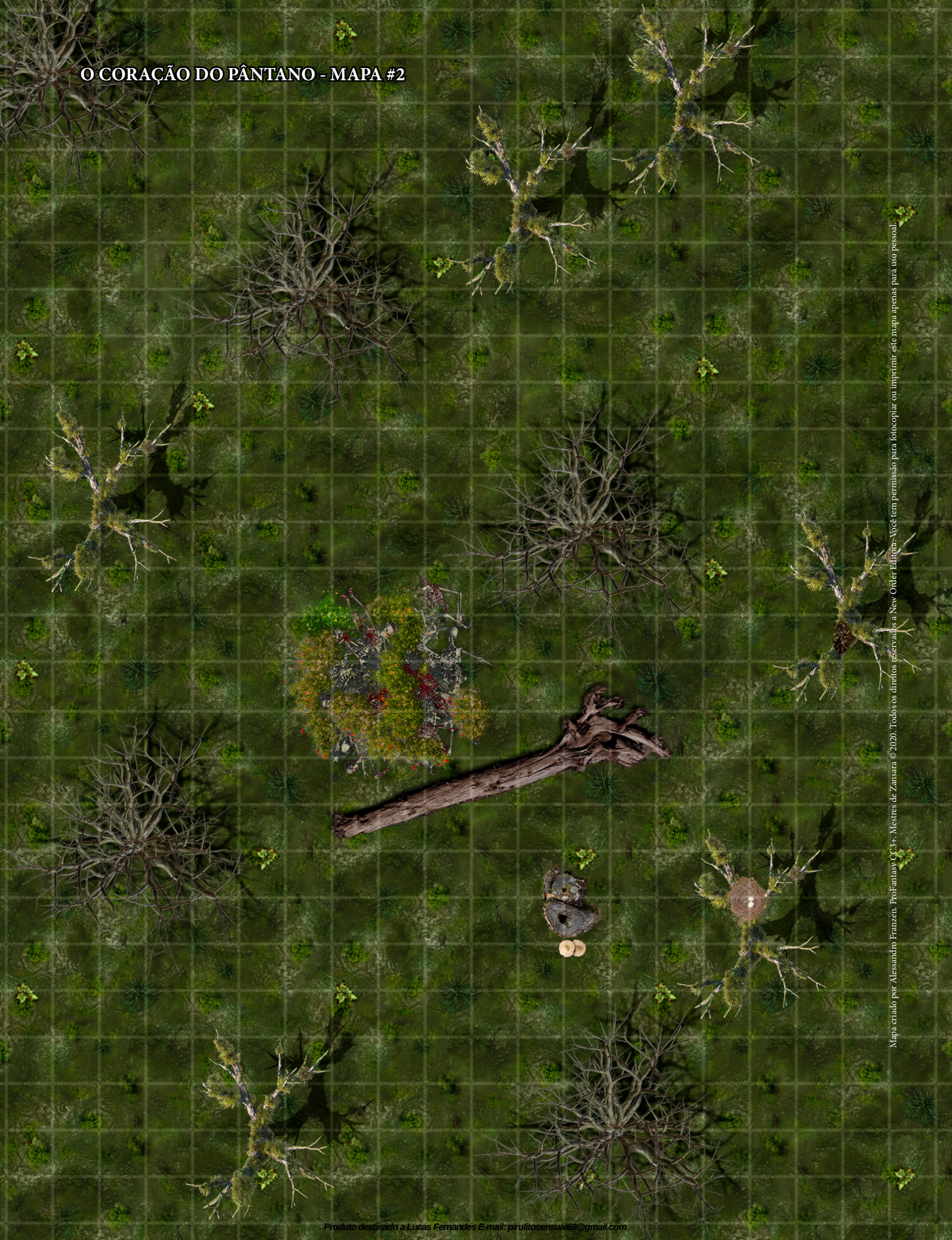


O CORAÇÃO DO PÂNTANO - MAPA #1



Mapa criado por Alessandro Franzen. ProFantasy CC3+. Mestres de Zansara © 2020. Todos os direitos reservados a New Order Editora. Você tem permissão para fotocopiar ou imprimir este mapa apenas para uso pessoal.

O CORAÇÃO DO PÂNTANO - MAPA #2



Mapa criado por Alessandro Franzen. ProFantasy CC+-. Mestres de Zansara © 2020. Todos os direitos reservados a New Order Edition. Você tem permissão para fotocopiar ou imprimir este mapa apenas para uso pessoal.



O CORAÇÃO DO PÂNTANO - MAPA #3

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1. Acesso subsolo | 5. Mesa de anotações necromânticas |
| 2. Biblioteca antiga | 6. Púlpito com raízes |
| 3. Sala de Montagem e Jaulas | 7. Aparato alquímicos (Inflamável) |
| 4. Poço lacrado | 8. Altar de Sacrifício |

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

PATHFINDER®

LIVRO BÁSICO

BASEADO EM MAIS DE 10 ANOS DE DESENVOLVIMENTO ATIVO E FEEDBACK DE MAIS DE 125.000 JOGADORES DA VERSÃO DE TESTE, AS NOVAS REGRAS DO PATHFINDER SÃO FÁCEIS DE APRENDER E EMOCIONANTES DE NARRAR! ESTE VOLUME INDISPENSÁVEL CONTÉM TODAS AS REGRAS QUE JOGADORES E MESTRES DE JOGO PRECISAM PARA COMEÇAREM SUAS AVENTURAS.

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.



EDITORA
NEW ORDER

2020



EDITORA
NEW
ORDER



CANIVETE
ANO 3

NOM



NOVAS REGRAS • EXPANSÃO DE CENÁRIOS • CONTOS • AVENTURAS

FEVEREIRO #25

7 MESTRES DE ZANSARA SUPLEMENTO REGIONAL BOREALIS

Das Províncias Livres ao Grande Gelado

A REVISTA DE RPG OFICIAL
DA NEW ORDER EDITORA
ASSINE AGORA!

<https://www.catarse.me/now>

© Dean Spencer

MONSTRUÁRIO ILUSTRADO

LOBO NEVADO

UM FERROZ PREDADOR GÉLIDO

PATHFINDER
COMPATIBLE

CONTATOS IMEDIATOS

VUSPUS

EXPLORADORES E GUERREIROS

STARFINDER
COMPATIBLE

+NOVIDADES

O submundo das Cyber-Arenas

Shadowrun 5ª Edição

As Anforas de Oritea

Chamado de Cthulhu