



Guida alla Saga

La Saga Ira dei Giusti inizia con l'indizione della Quinta Crociata Mendeviana, poco dopo un devastante attacco al confine della Piaga del Mondo da parte delle armate dei demoni. Da questo inizio esplosivo sorge un nuovo gruppo di eroi, destinati a diventare leggenda. Questi eroi saranno, però, in grado di fermare la piena furia dell'Abisso?

SUGGERIMENTI PER I PERSONAGGI

Come prepararsi per i pericoli in agguato nella Saga Ira dei Giusti? Basta tenere presente quanto segue quando si crea il proprio personaggio. Questi consigli, proposte e opzioni del personaggio sono stati ideati per aiutare a creare personaggi perfettamente adatti per tuffarsi appropriatamente in questa saga mitica, ed eccellere durante il suo corso.

Allineamento: Il tema del bene contro il male è di primaria importanza durante l'intero corso dell'Ira dei Giusti, ancor più di quello della legge contro il caos. I personaggi di allineamento buono sono i più appropriati per questa Saga, che siano legali, neutrali o caotici. Che si giochi un eroe legale buono o un personaggio con una morale più flessibile, è importante che il proprio PG sia facilmente motivabile per andare fino

alla Piaga del Mondo a combattere i demoni. È anche auspicabile, come in ogni campagna, effettuare la propria scelta in modo non deleterio per il gruppo. I problemi causati dall'avere allineamenti diversi nel gruppo variano da caso a caso, quindi il modo migliore per assicurarsi che la propria scelta sia adatta è quella di parlare con gli altri giocatori di quello che si sta progettando.

Portare amici: I PNG amichevoli giocheranno un ruolo significativo come alleati durante l'intera Saga, ma questo non significa che non si possano portare i propri amici. Eidolon e compagni animali Piccoli o Medi saranno più appropriati all'inizio della Saga e, già a partire dal secondo capitolo, compagni e cavalcature più grandi avranno numerose possibilità per brillare. Essendoci elementi di viaggio, non c'è bisogno di lasciare a casa la propria cavalcatura.

Classi: I generali saggi impiegano tutti gli strumenti disponibili e quindi tutte le discipline vengono usate nel combattimento contro i demoni della Piaga del Mondo. Nell'Ira dei Giusti trovano posto personaggi di qualsiasi classe, ma alcune scelte possono apparire particolarmente appropriate. Il paladino è una scelta ovvia, ma qualsiasi classe religiosa di

allineamento buono è sicuramente adatta. Questo include i chierici (in particolare quelli con archetipi marziali, come il Crociato), gli inquisitori e persino gli oracoli con il mistero battaglia. Anche i cavalieri sono pregevoli crociati, in particolare quelli dell'ordine della stella o dei vari ordini votati alla battaglia. I ranger che selezionano gli esterni malvagi come loro nemici prescelti sono particolarmente preziosi. Sebbene per gran parte questa Saga sia pervasa da elementi marziali e magia divina, non esclude gli incantatori arcani. Stregoni e maghi portati per l'evocazione troveranno il modo di brillare durante la Saga, e la conoscenza dei piani è importante per coloro che lottano contro le genia dei demoni.

Mentre si contempla quale classe scegliere per il proprio personaggio, bisognerebbe prendere in considerazione le nuove opzioni che si potrebbero potenzialmente prendere da *Avventure Mitiche*. I percorsi mitici non sono legati a classi specifiche, ma alcune classi ottengono maggior beneficio da certi percorsi.

Fedi crociate: Le fedi di Abadar, Iomedae, Sarenrae, Shelyn e Torag sono le più attive tra i crociati del Mendeve, sebbene anche quelle di altre divinità buone e dei signori empirei (in particolare Desna e il Signore Empireo Pulura) giochino ruoli importanti. La fede in una divinità non è un requisito indispensabile, ma molti degli alleati e delle risorse che si troveranno hanno legami con gli dèi buoni di Golarion.

Demoni e altri nemici: I demoni sono gli avversari principali che si fronteggeranno durante l'Ira dei Giusti, ma questi esterni caotici malvagi non sono certo i soli nemici che si incontreranno. Umani, nani ed esterni nativi sono altrettanto comuni, in forma di cultisti o altri avversari. Anche non morti, aberrazioni, bestie magiche e parassiti nemici saranno incontrati relativamente spesso.

Origini: Gente proveniente da tutto il Mare Interno si fa strada a nord verso il Mendeve, offrendo la propria spada per combattere contro i demoni della Piaga del Mondo. Appartenendo a questa schiera, il proprio personaggio può ragionevolmente provenire da qualsiasi parte del Mare Interno. La Saga inizia nella città crociata di Kenabres, per assicurarsi che il personaggio abbia una ragione per unirsi alla lotta e alle avventure nell'insediamento. La Saga ha inizio in un giorno di festa, quindi magari il personaggio ha effettuato un pellegrinaggio a Kenabres per celebrare la giornata prima di giurare fedeltà alla causa. Una breve introduzione alla città di Kenabres è presentata a pagina 9.

Paladini: Questa Saga rappresenta una scelta eccellente per i personaggi paladini. Non solo ci sono un sacco di nemici contro cui brillano, ma da un punto di vista strettamente interpretativo, la crociata contro la Piaga del Mondo è fatta su misura per i paladini. Bisogna, però, tenere presente che ci saranno punti durante la propria avventura in cui le cose si faranno oscure e, talvolta, ci si troverà di fronte ad alcune difficili scelte morali ed etiche, inoltre vanno lette le note sulla redenzione a pagina 12.

APPROFONDIRE

Molti manuali possono aiutare ad accentuare la propria Saga Ira dei Giusti e alcuni sono necessari. All'inizio, è richiesto *Avventure Mitiche* per gestire la Saga come si deve. Anche certi elementi della *Guida alla Campagna* saranno usati nel corso di questa Saga, come il sistema delle pause e il combattimento di massa. Quelle elencati di seguito sono altre fonti non strettamente necessarie, ma che possono amplificare enormemente l'esperienza di gioco di questa Saga.

PER I GAME MASTER

Per saperne di più sulla Piaga del Mondo con i suoi abitanti e pericoli, vedi *La Piaga del Mondo*. Per approfondimenti sui demoni stessi, vedi *Demoni Rivelati*. Per saperne di più sull'Abisso e sulla genia dei demoni, vedi il *Libro dei Dannati Vol. 2*, *Signori del Caos (Book of the Damned Vol. 2, Lords of Chaos)*. Per ottimizzare la distribuzione del tesoro, acquista un mazzo di *Pathfinder Cards: Wrath of the Righteous Item Cards*.

PER I GIOCATORI

Come supporto nei combattimenti contro i demoni della Piaga del Mondo, vedi il *Manuale del Cacciatore di Demoni (Demon Hunter's Handbook)*. Suggerimenti e regole aggiuntive per giocare creature di allineamento buono sono presentati in *Campioni della Purezza (Champions of Purity)*. Per saperne di più circa gli ordini cavallereschi e i crociati del Mendeve, vedi *Cavaliere del Mare Interno (Knights of the Inner Sea)*. Come supporto nell'esplorare come può essere un personaggio mitico, vedi *Origini Mitiche*.

Razze: Per avere numeri più che sufficienti ad affrontare un assalto di esterni malvagi, la crociata oggi non si fa scrupoli riguardo la razza quando si tratta di reclutare le sue forze. Uomini e donne abili di tutte le razze sono i benvenuti, purché disposti a combattere la battaglia del bene. Un tempo i tiefling erano considerati infidi e venivano evitati, ma ora alcuni di sangue immondo combattono accanto agli aasimar nel difendere il Mendeve o nel colpire gli orrori della Piaga del Mondo. Molti crociati tiefling affermano che il loro sangue li rende i più adatti a combattere i demoni e che, inoltre, possiedono difese che li aiutano a contrastare alcuni degli attacchi più letali dei demoni.

Oltre che per difendere il continente dall'orrore demoniaco, un discreto numero di nani ha aderito alle crociate per combattere la Piaga del Mondo nella speranza di reclamare una perduta Cittadella del Cielo all'interno dei suoi confini.

Anche se quasi ogni etnia umana nella regione del Mare Interno può essere annoverata tra coloro che lottano contro

la Piaga del Mondo, alcuni dicono i Kellidi siano i più appassionati nel cercare di guarire la ferita abissale. La loro patria, il Sarkoris, cadde quando si aprì la Piaga del Mondo e molti Kellidi dell'esercito del Mendev lottano non solo per garantire la sicurezza delle generazioni future, ma anche per riscattare la loro terra in rovina.

Redenzione: Non tutti i PNG malvagi dell'Ira dei Giusti sono destinati a essere uccisi. A volte si incontrano dei PNG che stanno lavorando duramente per convertirsi o che comunque cercano di contrastare la loro natura malvagia. L'Ira dei Giusti darà ai personaggi varie opportunità per redimere e guidare PNG e organizzazioni simili verso il sentiero della rettitudine. La redenzione potrebbe persino essere una missione personale per il proprio personaggio, o magari questi ha deciso di lottare nelle crociate per riscattare un passato corrotto.

TRATTI DELLA SAGA

I seguenti tratti della saga legano i personaggi alla *Saga Ira dei Giusti*. Questa Saga presume che ogni personaggio nella campagna possieda uno dei seguenti tratti della saga. Selezionare il tratto migliore per il proprio personaggio è importante, e tale scelta si riproporrà nel corso della Saga. Questi tratti si trovano anche nel *Manuale del Cacciatore di Demoni* (*Demon Hunter's Handbook*). Sebbene le meccaniche siano le stesse in entrambi i manuali, i tratti presentati qui forniscono maggiori dettagli volti a cogliere meglio l'atmosfera della Saga.

Questi tratti spiegano il legame tra il proprio personaggio e la Piaga del Mondo, ma ogni tratto è anche associato a uno dei sei percorsi mitici: il proprio personaggio non inizia l'Ira dei Giusti come personaggio mitico, ma gli esiti del primo capitolo lo catapultano in questo nuovo regno di potere leggendario, preparandolo per le sfide ancora più grandi che l'attendono nei successivi cinque capitoli della Saga. La scelta di un tratto della saga che corrisponda al percorso mitico che si intende intraprendere si tradurrà in un tratto della saga che si potenzierà una volta diventati mitici. In un certo senso, si può considerare la selezione del proprio tratto della saga come se corrispondesse anche alla scelta del destino mitico del proprio personaggio.

Come nota speciale, ciascuno dei seguenti tratti della saga lega a uno specifico incontro o sviluppo della trama della *Saga Ira dei Giusti*: a seconda di come potrebbe andare questo incontro o sviluppo, si scoprirà come si dipana la trama. Di conseguenza, è meglio che ogni giocatore nel gruppo prenda un diverso tratto della saga dell'Ira dei Giusti. Se due giocatori vogliono lo stesso tratto, bisogna accertarsi di trovare un modo attraverso cui entrambi i personaggi hanno partecipato allo stesso evento: esempi di come farlo sono forniti per ognuna delle opzioni seguenti.

Infine, come si può notare questi tratti sono un po' più potenti rispetto a gran parte degli altri: questo è intenzionale, dato che contribuiscono a mettere in piedi il proprio background mitico.

Esposto all'orrore: Quando era bambino, il personaggio venne quasi ucciso da un demone che riuscì a farsi strada attraverso le *pietra di guardia* fin nelle terre al di qua del confine. Il demone fu abbattuto prima che potesse ucciderlo, ma il personaggio rimase in punto di morte in coma per settimane prima del risvegliarsi. Da allora, è insolitamente sano e florido, come se il suo corpo avesse resistito a tanto orrore diventando in qualche modo soprannaturale. Tuttavia, le cicatrici (fisiche o puramente mentali) dell'essere stato sfiorato dalla morte permangono, e gli incubi di quello che sarebbe potuto succedergli spesso affliggono il suo sonno. Qualcosa, che si tratti della sua personale forza di volontà, di una strana "infezione" dovuta all'assalto o magari una combinazione di entrambi, lo ha reso più forte. Non è sicuro di cosa fare riguardo le teorie secondo cui sia sopravvissuto a tanto orrore perché ha una qualche traccia di retaggio demoniaco che ha contribuito a dargli il vantaggio che gli serviva per sopravvivere, ma di qualunque cosa si sia trattato ne è lieto. La sua strana resistenza agli attacchi demoniaci persiste ancora oggi. Una volta al giorno quando fallisce un tiro salvezza contro un effetto creato da un demone che lo avrebbe ucciso o reso inabile fisicamente, il personaggio può immediatamente effettuare di nuovo quel tiro salvezza come azione gratuita. Deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. *Percorso mitico associato:* Protettore. *Più personaggi:* I personaggi con questo tratto sono imparentati, anche se alla lontana. Potrebbero essere fratelli o cugini, una condizione che forse dà un qualche credito alla teoria secondo cui tutti condividono più di un semplice retaggio comune.

Figlio delle crociate: I genitori del personaggio erano membri della crociata, come lo erano stati i genitori prima di loro. (Se il personaggio è un elfo, uno gnomo o appartiene a un'altra razza dalla lunga vita, potrebbe invece trattarsi di fratelli o cugini, dato che è possibile che la Piaga del Mondo semplicemente non esistesse prima della sua nascita.) A volte il personaggio sente come se la rettitudine delle crociate gli scorresse nelle vene sostenendolo contro l'influenza demoniaca. I suoi genitori potrebbero essere ancora vivi o morti in una missione, a discrezione del giocatore. Tuttavia, il personaggio è cresciuto conoscendoli, e il loro zelo e la loro devozione per la crociata è il motivo principale che per cui si sente di seguirne le orme. Gli hanno parlato di altri membri della sua famiglia che sono stati anche coinvolti nella crociata, e non è raro che incontri un lontano cugino, uno zio perso di vista da tempo o un altro parente durante il viaggio fra le città di frontiera del Mendev. Questo forte legame familiare rafforza la sua mente e il suo senso di appartenenza alla crociata. Una volta al giorno quando fallisce un tiro salvezza contro un effetto creato da un demone volto a possederlo o menomarlo mentalmente, il personaggio può immediatamente effettuare di nuovo quel tiro salvezza come azione gratuita. Deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. *Percorso mitico associato:* Maresciallo. *Più personaggi:* Se altri personaggi selezionano questo tratto, potrebbero essere imparentati con il proprio, ma che siano fratelli, cugini o magari parenti più alla lontana dovrebbero essere a conoscenza di questo lignaggio comune.

Furia rubata: Il personaggio da giovane è stato costretto a prendere parte a un rituale demoniaco dopo essere stato catturato da alcuni cultisti. Qualunque sia stato lo scopo del rituale, non ha funzionato nel modo in cui i rapitori immaginavano: anziché corromperne l'anima, l'energia del rituale è stata assorbita dal personaggio, che l'ha fatta propria per riuscire a scappare e giungere in salvo. Da allora, il personaggio è stato ossessionato da strani incubi riguardanti il rituale e ha sempre pensato che questa energia di cui era stato intriso l'avesse cambiato. Recentemente, questa energia è mutata, come se il personaggio fosse infine riuscito a venire a patti con il suo passato e avesse ottenuto la possibilità di usare i postumi del rituale a proprio vantaggio, seguendo il vecchio adagio secondo cui ciò che non ti uccide ti rende più forte. Il personaggio non è stato in grado di scoprire di più sul rituale o sui suoi scopi, ma i suoi interrogativi persistono ancor oggi in un angolo della sua mente. Questo fastidio gli ha instillato una furia contro la genia demoniaca. Ora, quando il personaggio affronta i demoni in combattimento, quell'energia rafforza la sua furia, concedendogli bonus di tratto +2 a tutte le prove di manovra in combattimento contro i demoni. *Percorso mitico associato:* Campione. *Più personaggi:* I personaggi con questo tratto hanno preso tutti parte allo stesso rituale e lavorato assieme per trovare il modo di fuggire; inoltre, il supporto dei propri compagni scampati al rituale ha svolto un ruolo fondamentale nel far venire a patti con esso il proprio personaggio, e questi ha mantenuto uno stretto legame di amicizia (o magari di amichevole rivalità) con loro, che perdura tuttora.

Incontro fortuito: Da bambino il personaggio tendeva a mettersi nei guai, ma la sua peggiore disavventura fu quando si ritrovò "accidentalmente" da solo dietro le linee nemiche nella Piaga del Mondo. Probabilmente non avrebbe mai fatto ritorno a casa a Kenabres se non fosse stato per il supporto di una donna misteriosa che lo aiutò a scappare con il sotterfugio a un gruppo di cultisti. La donna non gli disse il suo nome, ma il personaggio ricorda la sua bellezza e un profondo senso di tristezza che sembrava portare con lei. Anche la sua abilità con l'arco era impressionante, ma la cosa che gli rimase più impressa di lei fu il simbolo di Desna che indossava, che spesso stringeva senza sembrare rendersene conto, come se la sua connessione con la dea fosse qualcosa a cui si aggrappava con un senso di necessità, come qualcuno potrebbe aggrapparsi a una corda mentre è sospeso penzoloni su una vasta fossa. Lasciò il suo fianco pochi istanti prima che fosse prelevato da una pattuglia di crociati, che completarono il lavoro scortando il personaggio in salvo, e non la rivide mai più. Da allora, il personaggio si sente fortunato quando si tratta di sotterfugi. Una volta al giorno, se non si riesce a superare una prova di Acrobazia, Camuffare, Furtività, Raggiare o Rapidità di Mano, il personaggio può immediatamente effettuare di nuovo la prova come azione gratuita. Deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. *Percorso mitico associato:* Mistificatore. *Più personaggi:* I personaggi con questo tratto sono stati tutti salvati

dalla stessa misteriosa donna durante la loro infanzia. Questo potrebbe essere avvenuto durante lo stesso evento, oppure potrebbero essere stati salvati in occasioni distinte: la scoperta che qualcun altro è stato salvato dalla misteriosa straniera porta a una duratura amicizia (o magari a un'amichevole rivalità) tra i personaggi salvati.

Orfano dei Guardiani dello Squarcio: Il personaggio ha una strana voglia sul corpo, qualcosa che ha appreso essere l'Emblema della Spirale del Cercatore, una runa associata con la società segreta nota come Guardiani dello Squarcio. Ha studiato questa runa e ha imparato che a volte il marchio appare sui figli di Guardiani dello Squarcio che sono stati esposti a energie planari particolarmente strane. Purtroppo, non ha mai conosciuto i suoi genitori, perché è stato cresciuto da una famiglia adottiva a Kenabres. La sua famiglia adottiva gli ha confermato che entrambi i genitori erano Guardiani dello Squarcio e che sono scomparsi in una missione segreta nella Piaga del Mondo



meno di un mese dopo la sua nascita. Non è certo di quello che sia successo loro, ma è sicuro che sono morti e il suo istinto gli dice che chi li uccise è ancora vivo. In ogni caso, sente da tempo la magia nel suo sangue e lanciare incantesimi gli riesce facile. Il personaggio ottiene bonus di tratto +2 a tutte le prove di concentrazione. *Percorso mitico associato:* Arcimago. *Più personaggi:* I personaggi con questo tratto dovrebbero essere tutti fratelli, così da condividere gli stessi genitori scomparsi, che potrebbero anche essere adottivi.

Toccato dalla divinità: Fin da quando il personaggio è in grado di ricordare, ha avuto un inspiegabile interesse verso una divinità in particolare. Uno dei suoi genitori potrebbe essere stato un sacerdote di questa divinità, oppure il personaggio potrebbe essere un orfano cresciuto dalla sua chiesa, ma questo da solo non può spiegare il suo profondo legame con tale fede. Si è sempre sentito calmo e a proprio agio nei luoghi sacri a questa divinità, e spesso fa sogni in cui il dio gli rende visita, il più delle volte sotto forma di una creatura o un animale sacro. La fede del personaggio è forte, persino se non si tratta di un incantatore divino, ma nel caso lo fosse dovrebbe essere un adoratore di questa divinità. Inizia il gioco ottenendo gratuitamente un simbolo sacro d'argento della divinità prescelta. Inoltre, seleziona un dominio associato alla divinità scelta. Il personaggio guadagna l'uso di un incantesimo di dominio di 1° livello di quel dominio come capacità magica utilizzabile una volta al giorno (con LI pari al suo livello del personaggio). *Percorso mitico associato:* Gerofonte. *Più personaggi:* Se altri personaggi selezionano questo tratto, i giocatori dovrebbero lavorare assieme per decidere a quale divinità sono associati i propri personaggi e se dovrebbero condividere tutti lo stesso dio. Nel caso, si potrebbero persino condividere gli stessi sogni.

FONTI AGGIUNTIVE

La *Saga Ira dei Giusti* fa largo ricorso a due manuali di Pathfinder GdR aggiuntivi. Il primo è *Avventure Mitiche*, che presenta le regole per il gioco mitico. L'altro libro a cui si fa largo riferimento è la *Guida alla Campagna*, per le regole riguardanti le pause e il sistema del combattimento di massa. Anche se sarà il GM a dover usare maggiormente queste regole, è di aiuto che i giocatori le conoscano.

DIVENTARE EROI MITICI

Tutti i personaggi hanno un grande potenziale in grado di influenzare il mondo che li circonda in modi sottili e manifesti, ma alcuni eroi hanno un destino ancora più grande. Questi eroi sono predestinati a svolgere ruoli determinanti in eventi in grado di cambiare il mondo. Sono conosciuti come eroi mitici e il loro potere attira l'attenzione delle potenze sia del bene che del male. *L'Ira dei Giusti* è stato ideato per utilizzare le regole presentate in *Avventure Mitiche*. Anche se il proprio personaggio non inizia come mitico, ne possiede il potenziale, che si manifesterà abbastanza presto.

COMBATTIMENTO DI MASSA

Quando la lotta contro i demoni della Piaga del Mondo crescerà di scala, si avrà l'opportunità di giocare battaglie usando le regole del combattimento di massa presentate nella *Guida alla Campagna*. Il combattimento di massa viene gestito in modo simile al combattimento individuale, in quanto le armate contrapposte hanno modificatori di attacco e un valore di difesa che funziona come la Classe Armatura, e gli attacchi riusciti infliggono danni astratti. Il danno subito determina la propensione dell'armata contrapposta dopo la manovra. La scala è molto maggiore nel combattimento di massa rispetto al combattimento individuale, così gran parte del divertimento del sistema deriva dallo scegliere accuratamente le tattiche e dal vederle mettere in atto sul campo di battaglia.

Ogni PG può fungere da comandante nel combattimento di massa, ma è possibile preparare il proprio personaggio per essere particolarmente adatto al ruolo. La maggior parte delle capacità utili nel guidare una forza armata sono basate sul Carisma. Il talento Autorità è utile per il comando, così come lo sono i gradi nell'abilità Professione (soldato).

PAUSE

Tra i momenti di concitazione dell'Ira dei Giusti si potrebbe far trovare al proprio personaggio il tempo per esercitare una professione, effettuare qualche ricerca o partecipare a un qualsiasi numero di altre attività. Si dovrebbe parlare con il GM circa l'impiego delle regole delle pause presentate nella *Guida alla Campagna*.

Le regole delle pause presentano molte opzioni riguardanti le attività non da avventurieri in cui il proprio personaggio può impegnarsi. Presentano cose divertenti e spesso significative da fare con le abilità di Professione e altre capacità non volte al combattimento. Le attività di pausa possono essere volte puramente all'arricchimento del personaggio, come praticare un mestiere, o al servizio del gruppo o di un'organizzazione più grande, come il reclutamento, la ricerca dei nemici o l'accurata pianificazione della propria prossima avventura. Se si prevede di utilizzare le regole delle pause, si ha un incentivo in più per creare un personaggio a tutto tondo, con abilità che si applichino al di fuori del combattimento e dell'avventura.

STORIA DELLE CROCIATE IN BREVE

Finora, sono state indette quattro crociate contro i demoni della Piaga del Mondo e, sebbene tutte abbiano avuto vari gradi di successo e fallimento, nessuno ha ancora guidato le armate di Deskari, il Signore dello Sciame di Locuste, su Golarion. Segue una breve storia di questa guerra.

Prima Crociata (4622 CA–4630 CA): Sebbene un gran numero di combattenti sacri fosse venuto in aiuto del Sarkoris nei primi anni dopo l'apertura della Piaga del Mondo, la chiesa di Iomedae non indisse la prima crociata fino al 4622 CA, dato che le ripercussioni della morte di Aroden avevano notevolmente ritardato la sua capacità di reazione all'acuirsi della

crisi. Nel tempo impiegato dalla Prima Crociata per raggiungere il Mendev, i demoni avevano da tempo preso il controllo del Sarkoris centrale e reclamato anche significative porzioni del Mendev.

La Prima Crociata rafforzò i difensori del Sarkoris e del Mendev, incrementandone sia il numero che il morale, e l'improvviso aumento delle forze nemiche colse l'orda demoniaca impreparata, facendola ritirare nei Tumuli Settentrionali. Con il Mendev e il Sarkoris meridionale così liberati, i crociati restarono nella regione per aiutare a ricostruire, un'offerta che il Mendev accolse con gratitudine, ma che i vari orgogliosi clan del Sarkoris accettarono con più riluttanza. In ogni caso, negli anni successivi i demoni sembrarono soddisfatti di concentrare la loro ira sui Tumuli Settentrionali del Sarkoris, combattendo soprattutto contro i clan sarkoriani sopravvissuti che cercavano disperatamente di recuperare le loro terre ancestrali, mentre il Mendev rimase relativamente indisturbato.

Seconda Crociata (4638 CA–4645 CA): Quando una seconda ondata di demoni eruppe dalla Piaga del Mondo nel 4636 CA, i crociati si erano stabiliti nelle loro nuove dimore nel Mendev. Presero di nuovo le armi contro i demoni, aspettandosi una breve serie di scontri e vantandosi che questa volta avrebbero ricacciato indietro l'orda fino ai margini della stessa Piaga del Mondo. Tuttavia, le loro aspettative restarono deluse. Questa volta i demoni che si riversarono dalla Piaga del Mondo non solo furono più numerosi, ma anche meglio preparati. Invece della caotica folla casuale autoindulgente che i crociati avevano incontrato precedentemente, i demoni predoni erano ormai legioni guidate da potenti comandanti. Sotto la guida dei loro comandanti, i demoni organizzarono delle forze d'assalto, che si teletrasportarono dietro le linee nemiche, spinsero i loro nemici ad avanzare verso i loro ranghi e poi schiacciarono gli avversari tra due fuochi. Gli eserciti della marilith Aponavicius catturarono la città crociata di Drezen usando queste tattiche, costringendo la chiesa di Iomedae a indire infine la Seconda Crociata.

Tuttavia, nonostante l'afflusso di truppe della Seconda Crociata, divenne presto evidente che i demoni stavano per vincere. Fortunatamente per il Mendev, i demoni rivolsero la maggior parte del loro attacco devastante verso ovest e sud. La sconfitta imminente spinse i leader dei crociati mendeviani a prendere una fatidica decisione: ritirarono il loro sostegno al Sarkoris, permettendo all'esercito demoniaco di riversarsi su quel che restava di quella terra, e concentrarono invece i propri sforzi sul erigere *pietre di guardia* lungo i fiumi Sellen Occidente e Moutray. Il prezzo delle loro azioni si rivelò esorbitante, ma quando le *pietre di guardia* brillarono di vita, i menhir confinarono i demoni all'interno del perduto Sarkoris ed evitarono decine di migliaia di morti orribili. Eppure, nonostante questo successo, la perdita pressoché totale del Sarkoris viene generalmente considerata come il coronamento in una crociata disastrosa.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI: I NEMICI DELLE CROCIATE

Sebbene alcuni personaggi di questa Saga possono essere nuovi del Mendev e di Kenabres, altri avrebbero potrebbero trovarsi in città da un po' e aver raccolto notizie e pettegolezzi dalle labbra dei suoi cittadini. La maggior parte dei pettegolezzi riguardano l'andamento dello sforzo bellico contro la Piaga del Mondo, e molti degli antagonisti ben noti spuntano nella conversazione e l'indicazione dei loro nomi è di solito sottolineata da una breve maledizione e sputi per terra. Quando si combatte una guerra prolungata contro nemici sovranaturali, è bene sapere una cosa o due su alcuni degli attori più potenti sulla scena. Quelli che seguono sono alcuni dei personaggi noti per guidare la lotta contro le sante forze del Mendev.

Aponavicius: Questa marilith ha regnato su Drezen da quando con le sue armate prese la città e spesso manda le sue schiere di demoni e cultisti contro gli eserciti mendeviani.

Areelu Vorlesh: Si crede che questa strega sia stata in parte responsabile dell'apertura della Piaga del Mondo. Gli esploratori e i soldati che si sono avventurati nelle profondità all'interno della Piaga del Mondo dicono che sia ancora viva.

Deskari: Il signore dei demoni delle infestazioni, delle locuste e delle voragini fu la prima potenza abissale responsabile dell'apertura della Piaga del Mondo dopo la morte di Aroden.

Khorramzadeh: Conosciuto anche come Re della Tempesta, questo possente balor fu il responsabile dell'attacco alla *pietra di guardia* di Kenabres.

Minagho: Questa demone lilitu regna sulla città in rovina di Raliscrad ed è responsabile dell'addestramento e della corruzione dei crociati catturati.

Staunton Vhane: Questo nano ha recentemente rivelato di essere un antipaladino e un traditore delle Crociate Mendeviane.

Templari del Labirinto d'Avorio: Questo gruppo di cultisti di Baphomet lavorano da tempo per corrompere i ranghi crociati.

Terza Crociata (4665 CA–4668 CA): Ora contenuti all'interno del Sarkoris da una combinazione tra le *pietre di guardia*, l'aumento della pressione da parte dei Signori Mammot e la distrazione di un'intera nazione da saccheggiare, i demoni continuavano a premere contro i confini, ma sembravano in gran parte soddisfatti di potersi divertire nel loro regno catturato. Nel frattempo, con il passare degli anni, i crociati mendeviani sono diventati sempre più corrotti, in parte a causa delle sottili macchinazioni del culto di Baphomet, infiltratosi con successo in numerose compagnie e fedi in tutto il Mendev, ma anche perché la chiesa di Iomedae, ormai al limite delle sue risorse, aveva via via incrementato l'accettazione di membri meno affidabili nel suo sforzo bellico. La chiesa indisse la

Terza Crociata soprattutto per tentare di galvanizzare i crociati, ma con l'attenzione sempre più volta verso autodistruttive cacce alle streghe e litigi interni, la crociata crollò sotto il proprio peso corrotto. In definitiva, la Terza Crociata ottenne molto poco nella Piaga del Mondo, a parte deliziare e divertire i padroni demoniaci del Sarkoris.

Quarta Crociata (4692 CA-4707 CA): Dopo decenni di dominio abissale, una pericolosa nuova aggiunta agli eserciti di demoni giunse sotto forma di Khorramzadeh, il Re della Tempesta. Gli studiosi della guerra sono divisi sul fatto che il Re della Tempesta abbia regnato su Iz fin dall'inizio o meno, oppure se fosse solo l'ultimo arrivato nella regione. Indipendentemente da ciò, il primo assalto del Re della Tempesta sul confine risultò in un evento così catastrofico da incrinare la *pietra di guardia* di Kenabres. La ferocia di questo attacco colse alla sprovvista i crociati, ma alla fine la *pietra di guardia* tenne. In risposta, la chiesa di Iomedae indisse la Quarta Crociata. Questa crociata finora si è dimostrata la più lunga ed estenuante, essendo durata 15 anni e terminata più che altro a causa dell'esaurirsi del periodo bellico. I demoni hanno perso ben poco, e negli anni successivi la penosa conclusione di questa crociata, il morale lungo i confini della Piaga del Mondo ha raggiunto un minimo storico.

REDENZIONE

La redenzione è uno dei temi principali nell'*Ira dei Giusti* e i PG durante la Saga hanno molte occasioni per sconfiggere il male con l'ingegno o le parole anziché con le spade o gli incantesimi. I cacciatori di streghe di Kenabres hanno rallentato la loro azione, ma la corruzione affligge ancora i crociati, un tempo uomini e donne buoni che hanno a che fare con il male tutti i giorni.

IL PERCORSO DELLA REDENZIONE

Cambiare allineamento può essere un processo difficile, sia in termini meccanici che interpretativi. I cambi di allineamento hanno scarso effetto sulle meccaniche dei personaggi di classi senza restrizioni di allineamento, quindi possono essere semplici quanto il GM che menziona una deriva verso una direzione o l'altra. Per alcuni, però, la redenzione può essere una forza trainante per lo sviluppo del personaggio o delle trame all'interno di una campagna. Per altri il desiderio di intraprendere una classe base o di prestigio che richiede che il personaggio sia buono, oppure di utilizzare un oggetto di allineamento buono, potrebbe incoraggiare a cercare di seguire un percorso più puro. Questo sistema presenta le linee guida per tenere traccia del percorso di una creatura verso la redenzione. Esso consente un elevato grado di personalizzazione e modifica per far sì che venga percepito come naturale dai giocatori e si adatti comodamente a una campagna in corso. Tuttavia, bisogna tenere presente che certe classi e altre regole richiedono una forma più stringente di redenzione, come per esempio un paladino in cerca di espiatione oppure

un chierico o druido che tenti di riconquistare i suoi poteri magici. Questo sistema non permette di aggirare tutto ciò.

DIVENTARE BUONI

Ogni personaggio ha il proprio percorso unico verso il bene. Molte creature sono ingessate nei loro modi e non oscillano tra filosofie etiche distinte, rendendo un cambiamento così radicale nel modo di pensare e di agire una via impervia. La nozione di bene riguarda tanto l'intenzione quanto l'azione in sé. Effettuare semplicemente una serie di buone azioni, non è sufficiente a cambiare l'allineamento di una creatura: bisogna desiderarlo dal profondo del cuore per diventare buoni. Per questo trovare la vera redenzione prevede che la creatura passi attraverso una serie di tappe lungo il suo percorso verso il bene.

Intenzione: Determinare l'intenzione di una creatura è in gran parte un gioco di interpretazione. Le creature che cercano veramente la redenzione dovrebbero mostrare un genuino rimorso per gli atti malvagi che hanno commesso e devono essere disposte a intraprendere la via più difficile per diventare buone. Se si cerca attivamente di redimere una creatura, non vi è alcuna garanzia di successo, ma offrendole esempi di misericordia e decenza si potrebbe innescare nel suo cuore il desiderio di fare del bene. Molte volte, confessare i peccati e le azioni malvagie del passato è il primo passo verso la redenzione. Compiendo volutamente almeno una penitenza (vedi più avanti) e superando un tiro salvezza su Volontà come indicato nelle regole seguenti si dovrebbe dimostrare che una creatura è pronta per iniziare il suo viaggio.

Tenere conto del percorso verso il bene: Per modificare il suo allineamento verso il bene, una creatura deve passare attraverso una serie di tappe, a seconda del suo allineamento di partenza. Una creatura di allineamento malvagio deve cambiare il suo allineamento in neutrale prima di farlo diventare buono. Per effettuare questa modifica, la creatura deve compiere un numero di penitenze pari al doppio dei suoi Dadi Vita totali. Questa serie di penitenze deve essere compiuta per ogni tappa del cambio di allineamento, da malvagio a neutrale e poi da neutrale a buono. Se la creatura che cerca di diventare buona guadagna DV o livelli addizionali durante il suo percorso verso la redenzione, il numero di penitenze da compiere deve riflettere i suoi nuovi Dadi Vita totali. Per esempio, se una creatura con un totale di 7 Dadi Vita compie 14 penitenze per passare da malvagio a neutrale, ma guadagna un livello prima di completare il suo percorso da neutrale a buona i suoi Dadi Vita totali salgono a 8, deve ora compiere 16 penitenze per completare il suo percorso di redenzione.

Per le creature eccezionalmente malvagie, il GM potrebbe voler aumentare il numero di penitenze per riflettere una vita di totale depravazione. Per le creature con il sottotipo malvagio, il proprio allineamento è radicato nella loro anima, e il GM può stabilire che siano al di là di questo tipo di redenzione o quando meno che debbano compiere una serie di compiti

eccezionalmente difficili per agevolare il completamento del cambio di allineamento.

Penitenze: Per passare attraverso ogni tappa del suo percorso verso il bene, una creatura deve eseguire un numero di buone azioni pari al doppio dei suoi Dadi Vita totali. Il GM stabilisce esattamente quali penitenze siano appropriate, ma esempi di tali atti sono presentati più avanti.

Quando una creatura compie tutte le penitenze necessarie per completare una tappa, deve superare un tiro salvezza su Volontà per superare la propria natura. La CD di questo tiro salvezza è pari a $10 + 1/2$ dei Dadi Vita totali della creatura + il suo modificatore di Carisma.

Se questo tiro salvezza ha successo, le penitenze hanno avuto effetto e la creatura ha completato un'altra tappa per diventare buona. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, deve compiere un altro atto al fine di ottenere la possibilità di tentare un nuovo tiro salvezza. Può continuare a compiere azioni addizionali dopo ogni tiro salvezza fallito, finché non ha successo.

Garante: È molto più facile per una creatura cambiare il suo allineamento con la guida e il supporto di qualcun altro. Chi desidera diventare buono può cercare il sostegno di una creatura buona per migliorare le sue possibilità di successo. In ogni tappa, una creatura può ricorrere all'aiuto di un numero di garanti pari al massimo al suo modificatore di Carisma. Ogni garante aiuta una creatura nel suo percorso verso la redenzione concedendo bonus +1 al suo tiro salvezza (o tiri salvezza, se il primo fallisce) su Volontà per completare questa tappa della sua redenzione.

Per essere un garante, una creatura deve assolutamente credere nella capacità del penitente e nella sua sincera intenzione di cambiare allineamento. Questa sicurezza può derivare da amicizia, guida divina, utilizzo di divinazioni o normali interrogatori, oppure da qualsiasi altra fonte che si traduca nell'assoluta convinzione che il soggetto intenda diventare buono.

Ricaduta: Ogni atto malvagio minore che una creatura compie (lanciare incantesimi con il descrittore male, pregare una divinità malvagia, utilizzare un congegno magico malvagio, controllare la mente di creature buone affinché commettano atti malvagi, e così via) contrasta una qualunque penitenza il personaggio abbia già effettuato, cancellandola di fatto. Qualsiasi atto malvagio maggiore (uccidere consapevolmente una creatura innocente, diffondere una malattia in una comunità, infliggere dolore a un soggetto innocente o animare i morti) annulla tutto le azioni buone effettuate lungo il percorso della tappa corrente, e la creatura deve ricominciare da capo. Un GM può decidere che un atto particolarmente efferato sovverta l'intero lavoro svolto, e riportare la creatura al suo originario allineamento malvagio.

ESEMPI DI PENITENZE

L'elenco seguente rappresenta degli esempi delle penitenze che si possono usare per perseguire la redenzione o

ESPIAZIONE

L'incantesimo *espiazione* potrebbe sembrare una via rapida per cambiare allineamento a buon mercato. L'incantesimo, tuttavia, ha scarso effetto (se non nessuno) sulle creature del sottotipo malvagio e, forse cosa ancor più importante, stabilisce che "la creatura in cerca di espiazione deve essere veramente pentita e desiderosa di riscattarsi dai suoi misfatti". Si potrebbe desiderare di far passare una creatura attraverso almeno a uno dei passaggi della redenzione qui illustrati, al fine di dimostrare che le sue intenzioni e il suo desiderio siano sinceri prima che possa diventare un soggetto idoneo per questo incantesimo.

assegnare a un penitente di cui si è garanti, con il permesso del proprio GM. Il GM dovrebbe evitare di presentare troppe opzioni di redenzione in una sola volta, in quanto così facendo permetterebbe di scegliere la penitenza più semplice anziché quella più appropriata alla situazione: coloro che cercano veramente di pentirsi non dovrebbero rifuggire una buona azione perché difficile, costosa o non in linea con la loro idea di divertimento. Tuttavia, è altrettanto importante lavorare con il GM per garantire che le penitenze siano realizzabili, pertinenti e disponibili con sufficiente rapidità, in modo che il processo di redenzione non interferisca con le dinamiche dell'avventura e del gruppo. Ottenere questo giusto equilibrio può essere difficile, soprattutto se ci si sta sforzando di diventare buoni.

Confessare i propri peccati o le cattive azioni del passato a un appropriato agente di allineamento buono.

Guarire una creatura che non si conosce da una malattia, un'afflizione o un veleno senza ricavarne alcun vantaggio personale.

Sottomettersi volontariamente a *costrizione/cerca, sigillo di giustizia* o un incantesimo simile per dimostrare di essere abbastanza coinvolti nel processo di redenzione da rischiare un danno se si fallisce.

Lanciare un incantesimo con il descrittore bene. Questa penitenza può essere effettuata solo una volta per tappa.

Donare un ammontare di almeno 50 mo a un'organizzazione o una fede buona. Ogni volta che lo si fa, l'importo necessario affinché la donazione si qualifichi come penitenza raddoppia.

Sacrificare gli averi acquisiti attraverso mezzi malvagi.

Liberare una creatura oppressa, schiavizzata o abusata.

Predicare con un sermone di non meno di 1 ora sulle virtù del comportarsi bene. Questa penitenza può essere effettuata solo una volta a settimana.

Consegnare una creatura che ha commesso un reato a un'autorità di allineamento buono.

Distruttivi e prolifici, i demoni provengono dall'Abisso. Temprano il loro male con una devozione al caos che li rende imprevedibili e mortali quanto crudeli.

Tutti i demoni sono estremamente ostici. La maggior parte, specialmente i più potenti, hanno la capacità ignorare le ferite inferte loro in combattimento, anche se le armi forgiate in ferro freddo e quelle intrise del potere del bene possono ignorare questa inumonda protezione.

I demoni sono immuni all'elettricità e al veleno, e altamente resistenti al fuoco, al freddo e all'acido (sebbene alcuni possiedano immunità specializzata che esulano da questi standard generali).

Alcuni demoni sono eccezionalmente resistenti contro la magia e spesso gli incantesimi che li prendono di mira falliranno se non sono stati lanciati da una fonte potente. Questa protezione varia da demone a demone, ma quanti combattono gli innumdi più potenti farebbero bene a usare incantesimi che ignorano questa resistenza al magico.

I demoni possono evocare altri della loro specie affinché li aiutino a placare la loro sete di distruzione. Possono comunicare con questi alleati nel linguaggio Abissale, così come in Celestiale o Draconico. Molti demoni possono anche parlare direttamente nella mente di qualcuno attraverso l'utilizzo della telepatia. Questa capacità si estende in genere fino a circa 30 metri, anche se i demoni più potenti sono in grado di parlare nella vostra mente da grandi distanze.

Intrinsecamente legate al caos e al male, queste creature sono in grado di focalizzare questa connessione nelle loro armi. Gli artigli, i denti e le pericolose appendici di un demone, così come qualsiasi arma impugnata, colpiscono più violentemente contro le creature deboli verso le energie malvagie e caotiche.

Tenete a mente questi standard demoniaci quando combattete contro l'ombra dell'Abisso caduta sul nostro regno. Usate queste conoscenze per indirizzare la vostra lama e confidate nell'Erede affinché quidi il vostro cuore. Noi resisteremo!

Completare un compito o una cerca per una fede o un'organizzazione buona senza accettare pagamenti. Il GM può stabilire che un incontro particolarmente impegnativo possa contare come due o più penitenze.

Digiunare e pregare per 12 ore (diventando affaticati).

Creare un oggetto buono e darlo via gratuitamente.

Mostrare misericordia a un nemico sconfitto.

Completare un compito per un estraneo e non accettare alcuna ricompensa.

Astenersi dalla blasfemia o dal turpiloquio in privato o nelle conversazioni con altri.

Istruire altri personaggi o PNG nel puro corso dell'azione.

Ignorare o non replicare a insulti o sfide da parte dei nemici.

Tentare una prova di Diplomazia per cercare di risolvere pacificamente una situazione, anziché ricorrere al combattimento.

Astenersi da mentire o ingannare per un'intera settimana.

Molte altre azioni che possono avvenire in gioco potrebbero essere considerate penitenze, e il GM dovrebbe sentirsi libero di contare tali atti quando si verificano. Il processo diventa molto più naturale e genuino se i personaggi penitenti cercano modi per rendersi utili e puri, anziché perseguire questa via attraverso una scaletta.

CACCIARE DEMONI

I personaggi giocanti nell'Ira dei Giusti incontreranno la loro parte di demoni. Che siano specificamente adatti alla caccia al demone o costretti ad adattarsi durante il proseguito degli eventi, è bene che conoscano il loro nemico.

Molti crociati hanno reso i demoni oggetto di studio, ma pochi lo hanno fatto con tanto vigore e determinazione quanto l'uccisore di demoni dell'ultima crociata di nome Yaniel. A un certo punto, Yaniel venne respinta e disonorata da alcuni dei suoi compagni crociati, così prese la decisione di andare da sola nella Piaga del Mondo per riscattarsi. Avrebbe meditato con la sua spada e si sarebbe purificata attraverso il coraggio. Mesi dopo, tornò con una nuova banda di crociati che aveva perso il senno nelle terre selvagge della Piaga del Mondo. Aveva salvato questi uomini e queste donne dalle grinfie dei demoni e li aveva riportati al sicuro nel Mendev. I suoi sforzi sono ben noti a molti dei crociati e degli uccisori di demoni venuti dopo di lei, e parti della sua storia ancora diventano ballate cantate nelle taverne dell'intero Mendev.

Dopo questa esperienza, Yaniel iniziò a lavorare ai suoi testi, che spiegano la genia dei demoni e il modo migliore per combatterla. Questi manoscritti sono ancor oggi utilizzati da coloro che combattono i demoni. Segue un estratto dal suo primo e più fondamentale trattato sull'uccisione dei demoni.

MEDAGLIE DEI GIUSTI

I leader delle Crociate Mendeviane sono sempre alla ricerca di crociati devoti e avventurieri affidabili che possono contribuire a respingere la marea demoniaca fino alla Piaga del Mondo. Tra i molti modi in cui riconoscono e incoraggiano il servizio vi è la concessione di prestigiose medaglie magiche. Queste medaglie sono di vari tipi e ciascuna fornisce un qualche beneficio significativo a chi la indossa.

Le imprese richieste per qualificarsi per ottenere una medaglia dei giusti sono specifiche e non vanno prese alla leggera. Il proprio personaggio può guadagnare una o più di queste medaglie mentre lotta contro l'Abisso, ma questo rappresenta una vera e propria misura del suo coraggio e della sua abilità. Allo stesso modo, i PNG che hanno ottenuto *medaglie dei giusti* lo hanno fatto con grande rischio personale: queste non sono ricompense che possono essere guadagnate stando nelle retrovie di un'armata o sventolando un documento.

La *medaglia dei giusti dell'agilità* viene data come ricompensa

a un eroe che sferra un colpo mortale a un demone prima che quest'ultimo sia in grado di agire in combattimento.

La *medaglia dei giusti della chiarezza* viene data come ricompensa a chi scopre e diffonde un'informazione vitale che aiuta a sferrare un colpo contro la Piaga del Mondo.

La *medaglia dei giusti del comando* viene data come ricompensa a chi redime combattenti nemici e li porta dalla parte delle crociate.

La *medaglia dei giusti dello spirito* viene data come ricompensa ai crociati che vince una possessione o un controllo mentale prima di essere costretto a fare qualcosa di male.

La *medaglia dei giusti del valore* viene data come ricompensa a chi sferra il colpo mortale a un demone più potente di lui.

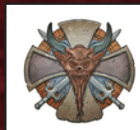
La *medaglia dei giusti del vigore* viene data come ricompensa a chi è ridotto a punti ferita negativi da un demone, ma sopravvive per riunirsi al combattimento prima che il demone sia sconfitto.



MEDAGLIA DEI GIUSTI DELL'AGILITÀ



MEDAGLIA DEI GIUSTI DELLA CHIAREZZA



MEDAGLIA DEI GIUSTI DEL COMANDO



MEDAGLIA DEI GIUSTI DELLO SPIRITO



MEDAGLIA DEI GIUSTI DEL VALORE



MEDAGLIA DEI GIUSTI DEL VIGORE

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Axe Beak from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Shaggy from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slimy from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tarry from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Alu- from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Demon Lord, Baphomet from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Demon Lord, Dagon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Demon Lord, Jubilex from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Demon Lord, Kostchtchie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Demon Lord, Orcus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Demon Lord, Pazuzu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Midgard Bestiary for Pathfinder RPG, © 2012 Open Design LLC; Author: Adam Daigle with Chris Harris, Michael Kortes, James Mackenzie, Rob Manning, Ben McFarland, Carlos Ovalle, Jan Rodewald, Adam Roy, Christina Stiles, James Thomas, and Mike Welham.

Mihstu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ooze, Crystal from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

The Tome of Horrors 4 © 2013 Frog God Games, LLC. Authors: Erica Balsley, Casey Christofferson, Jim Collura, Lance Hawvermale, Patrick Lawinger, Phillip Larwood, Greg A. Vaughan, and Bill Webb, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Adventure Path Wrath of the Righteous © 2014, Paizo Inc. Edizioni italiana © 2015 Giochi Uniti srl.