



GUIDA ALLA SAGA

La Saga Ribelli dell'Inferno ha inizio subito dopo la comparsa di una nuova minaccia per i Thrune nell'impero del Cheliox, che ha costretto il governo a porre le città più grandi sotto legge marziale. La Saga si focalizza quasi del tutto sulla città di Kintargo e i personaggi sono nativi dell'insediamento o persone colte tra le sue mura quando un nuovo sindaco, un potente inquisitore di nome Barzillai Thrune, sale al potere della cosiddetta Città d'Argento. Le cose si fanno sempre più oppressive a Kintargo, con il bisogno di ribellione che cresce di pari passo, e i PG saranno l'avanguardia di questa rivolta. Quindi questa Saga funziona bene con personaggi ansiosi di vedere Kintargo libera o bramosi di confrontarsi con il potere del Casato Thrune e la sinistra chiesa di Asmodeus.

INIZIARE INSIEME

Sin dalla fine della Guerra Civile Chelioxiana, nel 4640 CA, il Tre Volte Dannato Casato Thrune, con l'aiuto della chiesa di

Asmodeus, ha governato ininterrottamente sull'impero del Cheliox. Eppure quest'anno una serie di eventi infine sfidano questo governo, a partire dal rinvenimento di un artefatto iomedaeano da parte dell'Ordine dei Cavalieri Infernali dell'Artiglio Divino. Un'esule del Cheliox e paladina di Iomedae, ansiosa di riscattare il suo nome di famiglia, mette su un'armata di crociati e marcia su Cittadella Dinyar, la base dell'Ordine dell'Artiglio Divino, sconfiggendo sonoramente i Cavalieri Infernali e recuperando il potente artefatto sacro. La chiamata della Rivendicazione Gloriosa si diffonde come un fuoco incontrollato nel sud e nell'est del Cheliox, e il Casato Thrune reagisce rapidamente inviando agenti fidati per mettere sotto legge marziale le maggiori città dell'impero.

Questa Saga non tratta della storia del conflitto tra la Rivendicazione Gloriosa e il Casato Thrune: questa storia verrà narrata nella prossima Saga, Vendetta dell'Inferno (vedi il riquadro "Quel che Ribelli dell'Inferno Non È" per maggiori informazioni). Questa Saga racconta invece la storia della

QUEL CHE RIBELLI DELL'INFERNO NON È!

Ribelli dell'Inferno è ambientata prevalentemente a Kintargo e narra degli sforzi del gruppo di ribelli per proteggere la città dalle crudeltà e ingiustizie del Casato Thrune. Questo non significa che la Saga implichi in qualche modo che i PG liberino l'intero impero del Cheliah, né che si alleino con i nuovi cavalieri della Rivendicazione Gloriosa. Gli eventi che si svolgono in altri luoghi del Cheliah influenzeranno la Saga e, in alcuni casi, daranno vita a certi sviluppi, ma per lo più essa resterà ambientata a Kintargo e nei dintorni dell'Arciducato di Ravounel.

È previsto che la Saga successiva sia Vendetta dell'Inferno e in essa i PG avranno il ruolo di malvagi alleati del Casato Thrune in azione per preservare l'impero del Cheliah. I cavalieri della Rivendicazione Gloriosa saranno i principali antagonisti e, anche se si tratti di un'organizzazione legale buona, questo non significa che sia tra le opzioni dei personaggi giocatori, né che abbia un qualche ruolo nella Saga Ribelli dell'Inferno.

Città d'Argento di Kintargo e degli eventi che infine spingono la sua popolazione oltre il limite in una ribellione aperta contro il Casato Thrune.

La Saga inizia con i PG che si ritrovano insieme in quella che inizialmente è una protesta relativamente pacifica al Parco Aria di Kintargo, appena a sud del famoso teatro dell'opera. Ogni tratto della saga presentato più avanti indica non solo un obiettivo personale del proprio personaggio da perseguire durante la prima parte della Saga, ma anche una ragione per cui partecipa alla protesta. Alcuni di questi tratti potrebbero suggerire modi in cui il proprio personaggio potrebbe già conoscere uno degli altri PG, ma si potrebbe facilmente finire per incontrare i propri nuovi compagni per la prima volta proprio al Parco Aria, all'inizio del Capitolo 1.

SUGGERIMENTI PER I PERSONAGGI

Si sta per iniziare la Saga Ribelli dell'Inferno, ma che genere di personaggi bisognerebbe giocare? Qual è il modo migliore per creare un personaggio che si adatti a Kintargo ed eccella negli incontri a venire? I suggerimenti e le opzioni per il personaggio seguenti sono stati ideati per supportare nella creazione di personaggi perfetti per aiutare nella difesa di Kintargo e superare le sfide che la Saga ha in serbo per il gruppo. L'elenco seguente non è esaustivo ed esistono migliaia di idee di personaggio adatte a essere perfettamente calate in questa campagna. Per ulteriori discussioni in merito alla Saga Ribelli dell'Inferno, si possono visitare i forum sul [sito paizo.com](http://sito.paizo.com) e condividere

le proprie esperienze con le altre persone che stanno giocando questa Saga.

ARCHETIPI E CLASSI DI PRESTIGIO

Ribelli dell'Inferno è principalmente una campagna urbana: sebbene ci siano alcune escursioni nei sobborghi circostanti e un cospicuo ammontare di esplorazione di dungeon classica, i personaggi non si allontaneranno mai per molto dalla città di Kintargo. Tutte le classi sono adatte per questa Saga, ma alcune hanno opzioni più utili. Dato che la campagna pone i PG nel ruolo di ribelli che si oppongono a un governo legale malvagio, i personaggi caotici e buoni saranno i più tematicamente appropriati. I personaggi legali possono certamente partecipare, in particolare se desiderano liberare dal controllo dei Thrune anche solo una piccola parte del Cheliah, ma quelli che simpatizzano con questo casato o con la chiesa di Asmodeus si ritroveranno sempre più in contrasto con i temi e le trame di Ribelli dell'Inferno.

In quanto campagna urbana, le classi che eccellono nei temi riguardanti le terre selvagge, come druidi e ranger, dovrebbero assicurarsi di focalizzarsi su scelte che gli consentiranno di destreggiarsi bene anche fuori dal loro ambiente usuale. Parimenti, classi come il bardo, l'investigatore e il ladro si troveranno facilmente a loro agio in questa Saga.

I seguenti archetipi provenienti da vari prodotti della linea Pathfinder rappresentano buone scelte per questa Saga.

Compendio del Mare Interno: Diva chelioxiana (bardo), ribelle di Kintargo (ladro) o sacerdote clandestino (chierico).

Guida al Combattimento: Barbaro urbano (barbaro), ciarlantano (ladro), crociato (chierico), falconiere (ranger), stratega divino (chierico) o tattico (guerriero).

Guida alla Magia: Celebrità (bardo), demagogo (bardo), eretico (inquisitore), infiltrato (inquisitore) o scismatico (chierico).

Guida alle Classi: Campione della fede (sacerdote guerriero), indagatore (investigatore), infiltrato (investigatore), infiltrato audace (intrepido), mente superiore (investigatore), ripulitore (predatore) o vendicatore misterioso (intrepido).

Guida alle Razze: Guardiano della comunità (oracolo) o sabotatore (alchimista).

Guida del Giocatore: Archivista (bardo), artista di strada (bardo), bardo di corte (bardo), detective (bardo), druido urbano (druido), investigatore (ladro), ranger urbano (ranger), ribelle (ladro) o spia (ladro).

Pathfinder Player Companion: Advanced Class Origins: Lama della libertà (sacerdote guerriero).

Pathfinder Player Companion: Champions of Balance: Negoziatore (bardo).

Molte classi di prestigio sono scelte appropriate per la Saga Ribelli dell'Inferno. Quelle che richiedono allineamenti legali o malvagi per qualificarsi tendono ad essere scelte difficili (per lo più a causa del fattore allineamento), ma se si riesce a giustificare il perché un personaggio legale o malvagio di quella classe di prestigio desidera lavorare con un mucchio di ribelli caotici buoni e opporsi a un capo supremo legale malvagio, allora (con il permesso del GM) si è liberi di provare una tale classe. Alcune

classi di prestigio specifiche che rappresentano scelte dotate di elementi particolarmente insoliti, in tema o impegnativi sono elencate di seguito.

Assassino o Assassino della Mantide Rossa (Atlante del Mare Interno): Fintanto che si evitano religioni che contrastano con il tema della Saga (Asmodeus, Norgorber, Zon-Kuthon o qualsiasi semidio diabolico), un assassino che si aggrega alla ribellione potrebbe mettere a disposizione una mentalità e una serie di abilità che, in tempi bigi come questi, potrebbero fare la differenza tra il successo e il fallimento. Tuttavia, bisogna tenere a mente che un personaggio con allineamento malvagio non dovrebbe essere visto come una scusa per conflitti tra personaggi o un'opportunità per minare il divertimento del resto del gruppo interrompendo il fiorire della trama lavorando segretamente contro i Corvi d'Argento.

Coltivatore di campanule (Compendio del Mare Interno): La Rete della Campanula nel Cheliah ha una lunga tradizione di opposizione ai Thrune e, in particolare, di avversione alla schiavitù. La rete ha affrontato periodi difficili prima della Saga, ma un PG suo membro che prenda livelli in questa classe di prestigio troverà questa scelta ben supportata da opportunità, temi e opzioni uniche di interpretazione.

Dissidente del Fiore dell'Alba (Compendio del Mare Interno): Sebbene i dissidenti del Fiore dell'Alba siano più comuni a oriente, anche questi sacri combattenti ribelli giocheranno un ruolo chiave a Kintargo e non solo perché l'unico santuario di Sarenrae in città ha subito un misterioso incendio. Le capacità di classe volte a nascondere la propria natura torneranno utili nel proseguo della Saga.

Cavaliere Infernale (Atlante del Mare Interno) o Signifer dei Cavalieri Infernali (Compendio del Mare Interno): Sebbene a prima vista possa sembrare una scelta inappropriata per Ribelli dell'Inferno, lo svilupparsi della ribellione a Kintargo in realtà apre delle opportunità per un PG appartenente ai Cavalieri Infernali. Bisognerebbe discuterne con il GM riguardo questa opzione se si desidera giocare un aspirante Cavaliere Infernale, dato che avrà dei consigli sull'ordine del quale è meglio far parte. In ogni caso, si dovrebbe evitare di focalizzare il proprio personaggio sulle opzioni più infernali o diaboliche disponibili per la classe prescelta.

Maestro spia (Guida del Giocatore): Questa classe di prestigio (insieme a tutte le altre che potenziano le proprie capacità spionistiche) rappresenta un'opzione eccellente per quei personaggi che intendono focalizzarsi sull'infiltrazione, l'inganno e gli aspetti più subdoli del rivoltarsi contro il governo.

Nobile rampollo (Compendio del Mare Interno): Il Cheliah ha un'orgogliosa tradizione di famiglie nobili che occupano posizioni di potere a Kintargo non fa eccezione. Giocare un membro di una famiglia nobile coinvolto nella ribellione concede opportunità di gioco uniche e memorabili.

Trovatore: Questa classe di prestigio, intesta nella sua accezione di cronista dei Cercatori (insieme a tutte le altre opzioni di classi di prestigio della Società dei Cercatori) potrebbe essere una scelta interessante, dato che i Cercatori hanno passato un periodo difficile nel mantenere una presenza nel Cheliah sin

dal subentro dei Thrune. Non ci sono logge della Società a Kintargo e i Cercatori stessi non giocano alcun ruolo nella Saga, ma questo potrebbe cambiare se un giocatore desidera prendere una classe di prestigio di questo tipo e giocare un personaggio che cerchi di aprire la strada a un ritorno della Società dei Cercatori a Kintargo, quando e se la città potrà essere liberata.

MISTERI E STIRPI

Sebbene tutte le stirpi rappresentino una buona scelta, gli stregoni che desiderano armonizzarsi bene con i temi della Saga dovrebbero considerare le seguenti: acquatica, arcana, celestiale, eletta, magistrale^{GM} e martire (*Libro della Salvezza*). La stirpe infernale è una scelta eccellente se si intende giocare uno stregone tentato o influenzato dalle stesse forze contro cui cerca di opporsi durante la Saga.

I misteri dell'oracolo con i legami più forti con i temi della Saga sono antenati^{GM}, battaglia^{GG}, metallo^{GM}, onde^{GG} e sapere^{GG}.

CARISMA

Si tenga presente che Ribelli dell'Inferno ha forti tematiche di intrigo politico e pone i PG nel ruolo di capi di un gruppo di ribelli, i Corvi d'Argento. Per questo, il Carisma è un punteggio di caratteristica molto più importante in questa Saga rispetto alla maggior parte delle altre, in particolare se si desidera un personaggio che giochi un ruolo maggiormente significativo nella gestione e la guida della ribellione. Un personaggio con un basso punteggio di Carisma avrà comunque posto nella Saga, che prevede molteplici combattimenti, ma bisogna accertarsi di conoscere il ruolo aggiuntivo che gioca il Carisma in questa Saga. Vedi pagine 416-431 per le regole su come funziona la ribellione.

FAMIGLI E COMPAGNI ANIMALI

I famigli seguenti si trovano comunemente al servizio di incantatori a Kintargo: corvo, donnola, falco, gatto, gufo, lontra^{B3}, lucertola, pipistrello, polpo dagli anelli blu^{GM}, raccoon^{B3}, ratto asino^{GM}, topo, tordo^{GM} e volpe^{GM}. Per i famigli migliorati gli agathion silvanshee^{B2}, gli angeli cassisian^{B2}, gli azata lyrakien^{B2}, i draghi fatati^{B3}, i carbonchi^{B3}, i falchi celestiali, i kanki^{B4}, i protean vernevuoto^{B2}, gli pseudodraghi, i ratti crudeli, gli spiritelli^{B3} e gli strigi sono le scelte migliori. I famigli imp rappresentano opzioni davvero mediocri.

I compagni animali seguenti possono tutti essere trovati a Kintargo o nell'Arciducato di Ravounel: alce^{B3}, ariete^{B2}, avvoltoio (gigante)^{B3}, calamaro, cane, cane goblin, cavallo, cavalluccio marino (gigante)^{B4}, cervo^{B4}, cigno trombettiere^{B4}, cinghiale, delfino, donnola (gigante)^{B4}, felino (piccolo), lucertola (geco gigante)^{B3}, lucertola (varano), lupo, orca, orso, piovra, pipistrello crudele, pony, rana, roc, roncaccia^{B3}, serpente (strangolatore), serpente (vipera), squalo, tasso^{B2}, uccello (aquila, falco o gufo) e uro. Per lo più, i compagni animali non destano molta preoccupazione a Kintargo, fin tanto che continuano a comportarsi bene, anche se alcuni negozi e luoghi potrebbero non consentire l'ingresso agli animali goffi e pesanti!

AMBIENTI E NEMICI PRESCELTI

La maggior parte dell'azione di questa Saga ha luogo entro le mura di Kintargo, ma vi sono varie escursioni in aree esterne. L'urbano è senza dubbio la scelta migliore come ambiente prescelto, ma acquatico, foresta, montagna e sotterraneo sono forti scelte secondarie.

Scelte solide per i nemici prescelti includono aberrazione, drago, esterno (legale o malvagio), non morto, umanoide (umano) o umanoide mostruoso, ma anche gli altri tipi di creature verranno incontrati sporadicamente.

ABILITÀ E TALENTI

I talenti che migliorano o potenziano l'attitudine di un personaggio all'inganno o al tatto rappresentano scelte eccellenti in questa Saga, ma viste le ampie opportunità di combattimento ed esplorazione dei dungeon e le varie chance di perlustrare le terre selvagge nel proseguo, nessun talento in particolare si distingue come opzione prominente.

Le abilità, d'altro canto, sono tutta un'altra storia. Ribelli dell'Inferno è piuttosto focalizzata sullo spionaggio, la politica, il sotterfugio e l'aperta ribellione. Per questo, certe abilità diventeranno alquanto utili durante la Saga. Abilità come Camuf-

fare, Diplomazia, Furtività, Intimidire, Intuizione, Linguistica, Raggiare e Rapidità di Mano torneranno tutte utili piuttosto spesso navigando attraverso le ingannevoli acque della politica kintargana o svolgendo missioni segrete contro l'oppressivo governo. Anche Intrattenere avrà numerose occasioni per brillare, dato che la gente di Kintargo adora l'intrattenimento, e mai così tanto come da quando un regime oppressivo ha imposto la legge marziale. Anche le varie abilità di Conoscenze saranno di aiuto, specie Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (religioni) e Conoscenze (storia).

Inoltre, nel corso della Saga ci saranno opportunità per fare cose insolite con le abilità, come riassunto qui di seguito.

Occultare la religione: Spesso, la propria religione può mettere nei guai a Kintargo, in particolare se si è seguaci di una fede messa recentemente fuorilegge come quella di Calistria, Cayden Cailean, Desna, Milani o Sarenrae. Eppure molti personaggi (specialmente gli incantatori divini) necessitano di avere paramenti e simboli religiosi a portata di mano per funzionare a dovere. Si può nascondere la propria religione mentre si tiene tra le mani un simbolo sacro effettuando una prova di Camuffare, Raggiare o Rapidità di mano quando si interagisce con qualcuno a cui la si vuole tenere segreta. Il risultato della prova rappresenta la CD della prova di Intuizione o Percezione per notare la fede del personaggio. (In genere, sarà il GM a stabilire quale di queste due abilità userà il PNG per cercare di vedere oltre l'inganno.)

Esaminare e creare documenti: Talvolta nel corso di questa Saga, bisognerà esaminare vecchi documenti, contratti complessi e altri scritti. Alcuni di questi documenti sono semplicemente arcaici e scritti in modo strano, ma altri contengono messaggi nascosti o verità offuscate. Consultarli richiede sia la conoscenza del linguaggio in cui il documento è scritto che il successo in una prova di Linguistica contro una CD prestabilita nota al proprio GM. Inoltre, si può usare una prova di Linguistica per creare messaggi segreti, più o meno nello stesso modo in cui si usa Raggiare per passare verbalmente un messaggio nascosto a qualcun altro. Chi non conosce il codice deve superare una prova di Linguistica per decifrare il messaggio (CD = il risultato della prova di Linguistica ottenuto inizialmente durante la creazione del messaggio).

Nascondere corpi: Di tanto in tanto, ci sarà bisogno di nascondere un corpo, per cercare di mantenere una copertura furtiva o perché la scoperta di un cadavere potrebbe attirare attenzione indesiderata. Nella maggior parte dei casi, quando si nasconde un corpo, si effettua una prova di Furtività: il risultato rappresenta la CD della prova di Percezione che bisogna superare per notare il corpo. Se invece si intende solo far sembrare che un corpo stia dormendo, meditando o semplicemente sedendo su una sedia mentre sembra ascoltare un'esibizione musicale, si effettua invece una prova di Camuffare per stabilire la CD della prova di Percezione. Nascondere o camuffare un corpo richiede 1 minuto di lavoro, oppure 20 minuti di lavoro se si desidera prendere 20. Non si deve essere osservati da nessuno di quelli che si spera di ingannare in questo modo mentre si maneggia il corpo.



LINGUAGGI

Ribelli dell'Inferno offre numerose opportunità di interpretazione e numerose macchinazioni in cui destreggiarsi. Fortunatamente, la maggior parte della gente che verrà incontrata parla il linguaggio Comune. Imparare l'Infernale sarebbe una buona scelta se il proprio personaggio pianifica di spiare il nemico o desidera essere in grado di leggere gli indizi che gli agenti dei Thrune si lasciano dietro. Anche l'Elfico, l'Halfpling, la Linguadombra e lo Strix sono linguaggi parlati nella regione.

ORIGINI

Ribelli dell'Inferno inizia nella città di Kintargo e presume che i PG abbiano forti legami con questo luogo, per questo i PG che provengono o hanno vissuto per qualche tempo in città sono i più sensati. Se si proviene da altrove, bisognerebbe inventarsi una ragione per cui il proprio personaggio è giunto a Kintargo e vuole restare in città. Fortunatamente, Kintargo è alquanto cosmopolita e dà apertamente il benvenuto ai viaggiatori provenienti dall'intera regione del Mare Interno e oltre.

RAZZE

Kintargo è una città umana e come tale il grosso dei suoi abitanti è umano, eppure entro le mura cittadine si possono incontrare tutte le razze del Manuale di Gioco. Tra gli umani, la maggior parte è chelioxiana, con taldani e vari-siani che rappresentano le etnie più facili da incontrare dopo di essa.

Oltre alle razze base, elfi acquatici, strix, tengu e tiefling formano la maggioranza delle razze più insolite nella regione. A discrezione del GM, giocare una di queste razze può fornire un ulteriore punto di vista durante la Saga, ma bisogna tenere presente che alcune di queste razze, in particolare elfi acquatici e strix, hanno svantaggi significativi che potrebbero non armonizzarsi bene con lo stile preferito dal proprio GM.

RELIGIONI

In generale, tanto più la propria religione è vicina in termini di allineamento al caotico buono, tanto maggiore è la probabilità che si armonizzi bene con il ruolo del proprio personaggio nella Saga Ribelli dell'Inferno. Seguono delle note riguardanti le divinità più appropriate alla regione e ai temi della campagna, e consoni a un gruppo di ribelli come i Corvi d'Argento.

Abadar: La chiesa di Abadar a Kintargo è chiamata Casa dei Veli Dorati. Questo tempio era originariamente di Calistria, ma la sua adorazione venne dichiarata fuorilegge quando i Thrune presero il controllo del Cheliox. Tuttavia, il culto di Abadar non è mai davvero decollato a Kintargo, dato che i suoi cittadini tendono a resistere all'ordine e all'organizzazione così importanti per la fede abadariana. Per questo, la Casa dei Veli Dorati serve la città più come banca che come luogo di culto. Il sommo sacerdote della chiesa è un mezzelfo di nome Mhelrem Gesteliel, un uomo paziente che sa in che modo la città vede la sua fede,

ma che è sempre pronto ad accettare un nuovo membro nel suo gregge. Come devoto di Abadar, la preoccupazione principale del personaggio dovrebbe essere il benessere della città di Kintargo e della sua cittadinanza. Il fatto che i suoi attuali leader potrebbero avere piani differenti per la salvaguardia delle strutture e degli abitanti della città dovrebbe essere fonte di preoccupazione per lui e dovrebbe temere che il futuro potrebbe porlo dinnanzi a scelte difficili.

Calistria: L'adorazione di Calistria è stata messa fuorilegge dal Casato Thrune e il suo tempio a Kintargo è stato dato dal governo alla chiesa di Abadar. Originariamente noto come la Casa dei Veli di Raso, molti calistrian provano risentimento nei confronti della chiesa di Abadar per aver collaborato con i Thrune per prendere il posto del sacro sito, ma alcuni capiscono che dovrebbero essere i Thrune stessi il bersaglio della loro vendetta. Ci sono molti devoti di Calistria in città, ma praticano la loro fede in segreto e da soli o al massimo in piccoli gruppi. Questa fede attualmente non ha una forza organizzata centrale o un leader. Forse questo è qualcosa che un giorno il personaggio potrebbe cambiare?

Cayden Cailean: La chiesa di Cayden Cailean a Kintargo è bruciata fino alle fondamenta durante la Guerra Civile Chelioxiana. Gli esatti dettagli sul perché la chiesa sia stata distrutta non sono noti, ma molti credono che il Casato Thrune sia coinvolto e che il governo abbia censurato i dettagli di questo evento e la storia di questa fede a Kintargo. Come per la chiesa di Calistria, l'adorazione di Cayden Cailean avviene ora per conto proprio o in piccolo gruppi, per paura di fornire una qualsiasi cosa che si avvicini a una forza organizzata su cui il Casato Thrune possa scatenarsi. Il sito che era del tempio di Cayden Cailean è ora occupato da una nuova struttura, un tempio di Zon-Kuthon noto come il Piazzale delle Ombre. Molti dei bordelli, delle case da gioco e delle taverne di Kintargo hanno piccoli santuari nascosti del Dio Ubriaco annidati all'interno di camere segrete. Voci sostengono che molti dei cittadini di Kintargo, compresa l'ormai scomparsa ex-Sindaco Jilia Bainilus, siano tra i suoi devoti.

Desna: I fedeli di Desna sono sempre stati nomadi nella regione e quando il Casato Thrune ha preso il potere non c'erano templi del Canto delle Sfere da distruggere. La sua fede è forte nelle terre che circondano Kintargo, in particolare nelle Pianure Nord vicino al confine con il Nindal, dove i suoi seguaci si oppongono all'oscura influenza di quella nazione. A Kintargo, la sua adorazione è fuorilegge, ma questo non impedisce ai suoi fedeli di tenere santuari privati nelle loro case o riversarsi in aree segrete per cerimonie clandestine.

Iomedae: La fede di Iomedae ha una storia lunga e tormenta con il Cheliox. Il fatto che un gruppo particolare di zeloti tra i suoi seguaci si sia unito sotto la bandiera della Rivendicazione Gloriosa altrove nel Cheliox ne è la prova. La sua adorazione a Kintargo non è tradizionalmente forte e non ci sono santuari o templi dedicati a Iomedae indipendentemente dal fatto che, tecnicamente, la sua chiesa non è fuorilegge. Quei pochi iomedaeani che dimorano a Kintargo spesso si radunano in pubblico per svolgere le loro cerimonie in modo quieto e morigerato,

sebbene con l'arrivo di Barzillai Thrune in città, anche queste piccole dimostrazioni hanno avuto termine, costringendo la fede nella clandestinità come le religioni caotiche. La maggior parte dei fedeli di Iomedae a Kintargo non è d'accordo con quanto fatto dai cavalieri della Rivendicazione Gloriosa. Non che si opponga all'idea di destituire il Casato Thrune, ma ritiene che non sia il momento giusto per insorgere e che la brama dei crociati potrebbe averli spinti ad agire troppo presto. Di certo, dal punto di vista di Kintargo, la vita è diventata sempre più dura da quando la Rivendicazione Gloriosa ha costretto il Casato Thrune a mettere le città sotto legge marziale.

Irori: Irori non ha templi ufficiali a Kintargo e, pubblicamente, non ha una reale presenza in città. In realtà, uno dei suoi ordini semisegreti più diffuso è nato qui a Kintargo: il Sacro Ordine degli Archivisti. Originariamente dedito a contrastare le pratiche di censura e revisionismo della storia ad opera del Casato Thrune e a proteggere i pochi documenti storici scampati su cui i suoi membri riescono a mettere le mani, il Sacro Ordine è ora attivo nell'intera regione del Mare Interno. La cellula di Kintargo è, piuttosto ironicamente, una delle sue branche più piccole, ma fino all'arrivo di Barzillai Thrune in città è rimasta attiva. L'identità dei suoi membri e l'ubicazione del suo quartier generale rimane un segreto, ma circolano voci sul fatto che l'ordine si sarebbe sciolto e il suo nascondiglio posto sotto sequestro dalla chiesa di Asmodeus non molto dopo la proclamazione della legge marziale.

Milani: Di tutte le divinità della regione del Mare Interno, Milani potrebbe essere quella di cui Kintargo ha più bisogno. In quanto dea della devozione, delle sommosse e della speranza, i suoi ideali sono proprio quelli che chiede Kintargo in questi giorni bui: la devozione alla libertà, la speranza che Barzillai Thrune possa essere sconfitto e la forza per insorgere contro l'oppressione posta in atto dalla chiesa e dallo stato chelioxiani. Non esiste nessuna congregazione di Milani a Kintargo, tuttavia i suoi fedeli aderiscono ad un gruppo poco coeso noto come la Rosa di Kintargo. Voci affermano che molti di quelli che sono stati torturati, imprigionati o peggio da Thrune durante le prime settimane del suo regno sulla città fossero legati alla Rosa di Kintargo, e di certo nei giorni seguenti i fedeli di Milani non hanno avuto modo di fare alcuna mossa pubblica contro il governo. Forse la Rosa è stata recisa: in questo caso, il bisogno di altri seguaci del Bocciolo Eterno è più grande che mai!

Sarenrae: La fede di Sarenrae è relativamente recente a Kintargo. Esistevano singoli adoratori, ma finché una barda di nome Shensen non si stabilì in città e si fece un nome come una delle interpreti più famose del Teatro dell'Opera di Kintargo, i seguaci di Sarenrae in città erano relativamente allo sbando. Anche se non è una chierica, la fede di Shensen in Sarenrae è profonda e non è passato molto prima che molti altri si affollarono al suo fianco. Era un segreto per modo di dire che il seminterrato sotto il suo negozio, la Stella d'Argento, ospitasse il santuario in ascesa di Sarenrae a Kintargo e che questa visibilità si volse contro i fedeli quando Barzillai Thrune giunse in città, o così dicono le voci. Una cosa è certa, tuttavia... la Stella d'Argento è bruciata fino alle fondamenta subito dopo la proclamazione

della legge marziale a Kintargo e la sua proprietaria Shensen è dispersa da allora. I sacerdoti di Sarenrae sopravvissuti hanno trovato asilo presso la chiesa di Shelyn e non hanno più osato farsi vedere in giro sin da allora.

Shelyn: La fede di Shelyn è stata a lungo la seconda per potenza a Kintargo e, secondo alcuni rilevamenti, potrebbe essere stata per un certo periodo la religione più potente in città. Di certo, a conti fatti, i suoi fedeli erano più numerosi di quelli di Asmodeus... almeno prima dell'istituzione della legge marziale. L'adorazione di Shelyn è ancora consentita dalla chiesa e dal governo, ma tutti i suoi seguaci devono registrarsi dai Thrune e tutte le cerimonie e i rituali svolti dai fedeli devono essere tenuti d'occhio da un sacerdote asmodeano, un Cavaliere Infernale dell'Ordine della Ruota o un agente dei Thrune. Il fatto che il tempio di Shelyn abbia dato asilo a molti sacerdoti perseguitati di altre religioni (per la maggior parte sareniti) ha solo ulteriormente esacerbato la tensione tra la chiesa della dea e quella di Asmodeus. È solo questione di tempo prima che una delle due chiese sia costretta ad azioni drastiche.

Signori Empirei: Molti signori empirei vengono adorati a Kintargo da singoli individui e gruppi ristretti e venerati in piccoli santuari privati. I signori empirei caotici buoni sono i più comuni, ma tra tutti loro Arshea, Ragathiel e Seramaydiel sono quelli maggiormente adorati a Kintargo, ma anche così le loro fedi contano solo poche decine di fedeli o meno. Arshea a Kintargo viene adorata principalmente da chi vuole essere libero dall'influenza dei Thrune, Ragathiel da quanti danno valore al concetto di dovere ma ne hanno abbastanza della corruzione della legge chelioxiana classica a opera del Casato Thrune, mentre Seramaydiel da un ristretto sottoinsieme di musicanti cittadini che suonano i loro strumenti musicali più che cantare o dedicarsi all'opera.

Religioni inappropriate: Sebbene l'adorazione di divinità malvage sia tematicamente inappropriata per Ribelli dell'Inferno, i seguaci di Asmodeus, Norgorber, Zon-Kuthon e qualsiasi arcidiacono, duca infernale, malebranche o regine squaldrine in particolare sono scelte particolarmente inadatte per questa Saga. Se si desidera che il proprio personaggio adori una divinità malvagia, bisogna parlarne con il GM e, anche così, fare del proprio meglio per evitare le fedi di cui sopra. Se si è davvero ansiosi di avere un personaggio che adora un diavolo o una divinità malvagia simile, per ora bisognerebbe mettere da parte questa idea e conservarla per la prossima Saga, Vendetta dell'Inferno.

RAGIONI PER PROTESTARE

La Saga Ribelli dell'Inferno inizia con una protesta pubblica nel Parco Aria contro l'istituzione della legge marziale in città ad opera del Casato Thrune. Il proprio personaggio necessita di una ragione per la quale si è unito alla protesta: varie possibili motivazioni sono indicate di seguito. Se non si è attirati da nessuna di esse, si può lavorare con il proprio GM per sviluppare una diversa ragione credibile per cui partecipare. La propria preparazione e l'appassionata aspettativa per la protesta concedono bonus addizionali, a seconda della ragione per cui si sta

protestando. Questi bonus sono indicati di seguito e si applicano solo all'incontro iniziale della campagna.

Cercare disordini: Il personaggio potrebbe approvare o meno il modo in cui il Sindaco Thrune sta gestendo la situazione, ma quello che gli interessa di più della protesta è il fatto che ci sarà una gran bella folla di gente lì. Questo significa che non solo avrà la possibilità di sgraffignare qualche moneta da tasche ignare, ma che forse riuscirà a fare qualcosa di meglio! Dopotutto, Kintargo potrebbe impiegare un po' di disobbedienza civile in questi giorni! Il personaggio ottiene bonus +2 a tutte le prove di Raggiare e Rapidità di Mano effettuate durante questa protesta.

Cercare il proprio idolo: In quanto città costruita sull'arte e lo spettacolo, non sorprende che molti dei più famosi intrattenitori ed interpreti provenienti dal Cheliaz siano venuti alla ribalta nella città di Kintargo. Da quando Barzillai Thrune ha assunto il commando della città, tuttavia, l'atmosfera a Kintargo è divenuta sempre più oppressiva e questo non solamente perché il nuovo sindaco ha chiuso il teatro dell'opera per farne la sua dimora. Con un coprifuoco ora in atto e guardie che pattugliano le strade in numeri ben superiori a prima, riuscire anche solo a vedere di sfuggita il proprio beniamino prediletto è diventato quantomeno difficile. In particolare, il personaggio ammira da tempo uno specifico kintargano famoso (vedi il tratto Colpito da una stella a pagina 12 per una lista di esempi di kintargani famosi). Questa persona è stata largamente assente dagli eventi pubblici nel corso della settimana scorsa, quindi quando il personaggio sente voci sul fatto che l'oggetto della sua infatuazione (o forse ossessione) potrebbe partecipare alla protesta, decide di fare altrettanto. Si rende conto che la diceria è probabilmente mendace, ma se non lo fosse? Non può perdere l'occasione di vedere il suo idolo di persona! Ottiene bonus +2 a tutte le prove di Intuizione e Percezione effettuate durante questa protesta.

Incontrare un contatto: I Corvi d'Argento affascinano da tempo il proprio personaggio. Potrebbe concordare con le loro politiche per una Kintargo libera o magari ammirare il loro spirito. Oppure forse gli piace solo l'idea di una società segreta. Potrebbe conoscere qualcuno che si suppone membro dei Corvi d'Argento, che potrebbe essere un genitore, un fratello o un amante. Da quando il Casato Thrune ha proclamato la legge marziale una settimana fa, tuttavia, i Corvi d'Argento sono spariti. Circolano voci che affermano che i loro capi sarebbero stati tutti catturati o uccisi, e non si trova traccia dei membri ordinari. L'unica cosa certa è che l'amico o il familiare del personaggio membro dei Corvi d'Argento è sparito. Il personaggio sta iniziando a preoccuparsi e spera di scoprire cosa sia successo al gruppo. Dopo qualche ricerca, è stato contattato da un amico di un amico che afferma di sapere qualcosa sui Corvi d'Argento. Il personaggio non sa chi sia questo contatto o il suo nome, ma sa che è un maschio umano e che ha stabilito di incontrarlo alla protesta a Parco Aria. Il personaggio lo riconoscerà perché indosserà un guanto nero sulla sua mano destra e nulla sulla sinistra. Il personaggio ottiene bonus +2 a tutte le prove di Intuizione e Percezione durante questa protesta.

Protestare contro il governo: La presa del potere di Kintargo da parte di Thrune è esattamente ciò che sembra: un'occupazione. Nonostante le rassicurazioni che il nuovo sindaco resterà solo finché non cesseranno gli atti di ribellione della Rivendicazione Gloriosa nel lontano sudest, il personaggio teme che Barzillai Thrune e la legge marziale potrebbero restare. I tempi sono maturi per assestare un colpo all'oppressione e far sentire la voce della città, perché se i cittadini di Kintargo passeranno semplicemente sopra alla cosa e accetteranno le loro nuove vite, restituire la città alla sua gente diventerà pressoché impossibile. Il proprio personaggio ha deciso di partecipare alla protesta nel Parco Aria proprio perché è quella più grande ed organizzata e se ha qualche chance di far sentire la propria voce è adesso! Ottiene bonus +2 a tutte le prove di Intimidire e Raggiare effettuate durante questa protesta.

Restare al passo degli eventi attuali: Le proteste pubbliche sono un ottimo posto per cogliere sia ispirazioni che informazioni, più da coloro contro cui si protesta che dai manifestanti stessi. Il personaggio ha pianificato di protestare al Parco degli Aria soprattutto per vedere gente, ma anche per assicurarsi di essere aggiornato sugli eventi attuali. Tendono ad accadere cose a un incontro pubblico politicamente carico, dopotutto, e non si darebbe pace se si perdesse la protesta e succedesse qualcosa. Oltre che per ascoltare dicerie, potrebbe essere un'occasione interessante per esternare le proprie idee in pubblico, esibendosi o usando semplicemente la diplomazia per influenzare o guidare la frustrazione e la rabbia della folla. Si ottiene bonus +2 su tutte le prove di Diplomazia e Intrattenere effettuate durante questa protesta.

Trovarsi coinvolti: Il personaggio non ha pianificato di partecipare alla protesta. Magari le folle lo infastidiscono o teme che la cosa potrebbe degenerare, oppure non si interessa alla politica. Tuttavia, quando scopre che un suo amico stretto (uno degli altri PG funziona bene nel ruolo di questo amico) intende andarci, accetta con riluttanza di accompagnarlo, per assicurarsi che non si metta nei guai. Il personaggio non è interessato a partecipare alla protesta mentre sta in guardia verso qualsiasi cosa che potrebbe trasformarla in qualcosa di più. Qualcuno deve tenere d'occhio il suo amico e chi meglio di lui? Ottiene bonus +2 a tutte le prove di Percezione e iniziativa effettuate durante questa protesta.

TRATTI DELLA SAGA

In aggiunta ai tratti della saga seguenti, ce ne sono molti altri che si adattano a Ribelli dell'Inferno. Questa Saga presume che uno dei due tratti del proprio personaggio venga selezionato tra i seguenti, ma bisognerebbe anche sforzarsi di spiegare come l'altro tratto si inserisce nei propri trascorsi a Kintargo. Questo è particolarmente vero se il GM permette che il personaggio abbia due tratti che non siano della saga.

Cerca trame: Ci sono varie trame nel mondo, sia naturali che artificiali, che se solo si riuscisse a interpretare correttamente, si potrebbero divinare grandi segreti. Il personaggio è da tempo affascinato dall'idea di queste trame nascoste, magari perché un fratello o un genitore è finito nella tom-

ba ossessionato dalla ricerca di una trama, oppure perché sente di aver scoperto una trama precedentemente sconosciuta. Kintargo ha una sua trama particolarmente unica: il campanile in cima al Tempio di Asmodeus suona in quelli che sembrano intervalli casuali. Nessuno sa chi o cosa suoni le campane, e non è stato ancora scoperto alcuno schema che predica con accuratezza lo scampanare delle cosiddette Campane del Diavolo. Molti hanno provato ed esistono estese documentazioni ma sempre incomplete che riportano le date e gli orari degli scampanii che risalgono indietro nel tempo fino al termine della Guerra Civile Chelioxiana, quando la chiesa di Asmodeus occupò per la prima volta il tempio abbandonato di Aroden. Forse sarà il personaggio a dipanare la trama delle Campane del Diavolo?

Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 a tutte le prove di Percezione, che viene aggiunta alla lista delle sue abilità di classe. Inoltre, aumenta di 1 la CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione (trama) che lancia e ottiene bonus di tratto +1 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di illusione.

Cittadino esasperato: Kintargo è un luogo difficile in cui vivere se il personaggio è tra quei cittadini che rispettano la legge. Anche se probabilmente concorda con la maggior parte degli altri abitanti di Kintargo che molte delle leggi imposte dal Casato Thrune sembrano eccessive, ha sempre rispettato e onorato la legge come meglio poteva. Il personaggio probabilmente adora una divinità come Abadar o Iomedae: una potenza legale neutrale o magari legale buona che è consentito adorare nel Cheliox, ma solo sotto certe restrizioni. Eppure, nonostante questo, i Thrune hanno sempre reso il Cheliox un posto sicuro in cui vivere. Tuttavia a causa degli eventi recenti ha detto basta. Per quanto per lui sia doloroso ammetterlo, la legge della sua nazione è ora manifestamente ed evidentemente iniqua, e bisogna fare qualcosa per opporsi a questo abuso di potere. Se questo significa schierarsi con una fazione ribelle come i Corvi d'Argento, che sia.

Si noti che questo tratto funziona particolarmente bene per paladini e altri personaggi che venerano cause legali pur opponendosi al governo. Il GM dovrebbe essere aperto nel consentire ai personaggi legali di eseguire azioni che esulano dal carattere di qualcuno di allineamento legale, a condizione che l'obiettivo finale sia un governo nuovo e migliore per Kintargo, ma con questo tratto i personaggi legati strettamente alla legge (come chierici legali, monaci o paladini) possono nascondere questi legami in modi che li aiutano ad agire come ribelli senza rinunciare alle loro effettive convinzioni.

Il personaggio è bravo a nascondere i suoi veri colori e la sua fede per evitare di attirare il tipo sbagliato di attenzione. Ottiene bonus +1 alle prove di Camuffare, che viene aggiunta alla lista delle sue abilità di classe. Inoltre, quando qualcuno usa *individuazione del bene* o *individuazione della legge* su di lui, i suoi Dadi Vita effettivi sono inferiori di 4 rispetto al loro totale corrente quando qualcuno percepisce

la forza della sua aura. Se è un chierico, un paladino o un incantatore divino simile, viene considerato come se fosse una creatura di allineamento standard anziché un incantatore divino per quello stesso scopo. Questo significa che finché non arriva al 9° livello, non irradia un'aura di bene o legge quando qualcuno lancia uno di questi incantesimi di individuazione. Infine, la sua intima convinzione di essere davvero nel giusto potenziano la sua mente e ottiene bonus di tratto +1 a tutti i tiri salvezza contro effetti di influenza mentale.

Colpito da una stella: Crescendo a Kintargo, è difficile non diventare ossessionati dalle celebrità della città. Ce ne sono talmente tante tra cui scegliere e sono tutte così di tendenza, ricche e di successo! Non sarebbe incredibile incontrarne una uno di questi giorni? O ancora meglio, diventare a propria volta una celebrità kintargana? L'interesse del personaggio per una delle celebrità di Kintargo potrebbe essere del tutto benevolo, con il PNG che funge da musa, ispirazione e modello per il personaggio per molte scelte di vita che lo hanno condotto a questo giorno. Oppure, questo suo interesse è più una sorta di ossessione, in cui il personaggio spera un giorno di vivere l'esistenza che immagina viva il suo idolo, o magari addirittura di incontrarlo e diventarne amico (o forse qualcosa di più). Tuttavia, si deve tenere a mente che talvolta l'immagine pubblica di una celebrità e la sua vera personalità sono due cose diverse e, se un giorno il personaggio riuscisse ad incontrare il suo idolo, potrebbe essere sorpreso dalla verità. Detto questo, il fatto che, in ogni caso, il suo idolo è sparito dal momento in cui il Casato Thrune ha istituito la legge marziale è preoccupante: il personaggio non può che sperare che vada tutto bene! Il fatto che tutte e cinque le leggende locali elencate di seguito si dice abbiano legami con i Corvi d'Argento preoccupa ulteriormente il personaggio, considerando come tale gruppo sembra essere stato particolarmente preso di mira dagli agenti di Barzillai Thrune durante la settimana scorsa. Il destino di tutte e cinque queste icone kintargane verrà rivelato a in qualche punto della Saga Ribelli dell'Inferno, ma bisogna tenere presente che alcuni dei loro destini potrebbero non essere scoperte piacevoli per il personaggio!

Il personaggio ottiene bonus +1 alle prove di Conoscenze (locali). Sceglie una delle celebrità seguenti come quella da cui è ossessionato. Ogni celebrità è associata a un particolare punteggio di caratteristica. Una volta al giorno, il personaggio può trarre ispirazione dalla sua icona mentre sta effettuando una prova di abilità modificata da quel punteggio di caratteristica. Quando lo fa, effettua la prova due volte e tiene il risultato migliore.

JJackdaw (sesso e razza sconosciuti; Intelligenza): Un noto eroe o eroina del folclore (nessuno sembra sapere se Jackdaw sia un uomo o una donna) che ha aiutato a difendere Kintargo durante la Guerra Civile Chelioxiana, e che molti credono ancora viva tra le ombre della città.

Jilia Bainilus (femmina umana; Saggezza): Precedente sindaco di Kintargo, era nota per le sue acute intuizioni nel

VARIANTE DI TALENTO: NOBILE RAMPOLLO

Si è membri di una delle più importanti famiglie nobili di Kintargo, che si sia rimasti o meno in buoni rapporti con essa. Si noti che i membri della famiglia Victocora sono dispersi e la loro tenuta di recente è bruciata fino alle fondamenta, quindi non rappresenta un'opzione per questo talento. Inoltre, le famiglie Delronge, Sarini e Tanessen sono ben note come simpatizzanti dei Thrune, quindi se si sceglie di appartenere a una di esse, si dovrebbe giocare un personaggio fuoriuscito dalla propria famiglia, qualcuno che è stato emarginato e forse addirittura diseredato dalla famiglia per motivi personali o politici. (In questo caso, si dovrebbe ottenere comunque il beneficio monetario del tratto Figli di Kintargo, se lo si seleziona. Questo bonus rappresenta quanto si è riusciti a racimolare da parte prima di essere cacciati di casa.)

Prerequisiti: Car 13 o tratto figlio di Kintargo, può essere selezionato solo al 1° livello.

Beneficio: Si ottiene bonus +2 a tutte le prove di Conoscenze (nobiltà) che viene sempre considerata un'abilità di classe. Si ottiene anche uno dei benefici seguenti, a seconda della famiglia di cui si fa parte.

Aulamaxa: Si ottiene bonus +1 a tutte le prove di Intrattenere che è sempre considerata un'abilità di classe per il personaggio. Se si possiede la capacità esibizione bardica, la si può usare per 3 round addizionali al giorno.

Aulorian: Si ottiene uno dei linguaggi seguenti come linguaggio bonus: Abissale, Aklo, Celestiale, Draconico, Infernale o Silvano. Come azione gratuita, si ottiene, 1 volta al giorno, bonus +2 a una prova di Sapienza Magica che si effettua.

Delronge: Sebbene non si faccia più parte del proprio casato (e forse si potrebbe esser stati rinnegati a causa delle proprie vedute politiche confliggenti), si è mantenuta l'educazione equestre ricevuta da bambini. Si ottiene bonus +1 alle

prove di Addestrare Animali e Cavalcare, che sono entrambe sempre considerate abilità di classe per il personaggio.

Jarvis: Si ha una comprensione innata dell'architettura, in particolare nella ricerca di porte nascoste o aree segrete. Si ottiene una prova di Percezione per notare porte segrete e tratti architettonici nascosti ogni volta che si passa entro 3 metri da essi, che si stia cercando attivamente o meno.

Jhaltero: Si ha accesso all'estesa rete informativa di famiglia. Ogni volta che si usa Diplomazia per raccogliere informazioni, si tira due volte e si tiene il risultato migliore.

Sarini: La propria famiglia è da tempo apertamente devota al Casato Thrune, una cosa che ha sempre fatto vergognare e scandalizzato il personaggio. Anche se non è più il ben venuto a casa, ricorda ancora le lezioni di diabolismo e ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (piani) effettuate per raccogliere informazioni sull'Inferno o sui diavoli. Conoscenze (piani) viene sempre considerata un'abilità di classe per il personaggio.

Tanessen: Non ci si sente più un Tanessen, in gran parte a causa delle divergenze di opinioni riguardo la devozione della famiglia ai Thrune, ma ciò che si è appreso da bambini sulla leadership in battaglia è ancora valido. Si usa il modificatore di Carisma nelle prove di iniziativa al posto del modificatore di Destrezza.

Vashnarstill: La propria famiglia è sempre stata orgogliosa di conoscere quanto c'è da sapere su qualsiasi argomento interessasse i suoi membri. Si ottiene bonus +1 a tutte le prove delle abilità Conoscenze nelle quali si ha almeno 1 grado.

Speciale: Questa è una variante del talento Nobile Rampollo dell'*Atlante del Mare Interno*, rimaneggiato per adattarsi a campagne ambientate a Kintargo. Se si acquisisce questa versione del talento, non si può prendere quella presentata nell'*Atlante del Mare Interno*.

mondo della politica. Pochi si sono battuti più duramente per mantenere l'indipendenza della città.

Octavio Sabinus (maschio umano; Forza): Il Lictor dei Cavalieri Infernali dell'Ordine del Torrente potrebbe sembrare una scelta bizzarra come oggetto di ammirazione, ma il fisico di Octavio gli fornisce certamente tutto il necessario per attirare attenzioni.

Shensen (femmina mezzelfo; Carisma): Le imprese di Shensen come forza esplicita contro il diabolismo del Casato Thrune gli sono valsi pressoché altrettanti ammiratori delle sue memorabilia esibizioni sul palco del Teatro dell'Opera di Kintargo.

Strea Vestori (femmina tiefling; Destrezza): Strea viene spesso vista come portavoce dei bassifondi noti come Asilo del Diavolo. In quanto cittadina tiefling più manifesta e pubblica, nonché capo della Società dello Zoccolo Fesso, ha pres-

soché tanti ammiratori quanti sono i nemici politici che ha nel Cheliox.

Diva in addestramento: L'opera è forse la più importante e prestigiosa forma di intrattenimento offerta a Kintargo e il Teatro dell'Opera di Kintargo è tra i più famosi del suo genere. Il personaggio non è proprio una superstar tra gli interpreti che hanno calcato questo palcoscenico, ma si è già esibito molte volte in piccole parti. Recentemente, ha avuto la sua grande occasione: aveva ottenuto un ruolo nella famigerata opera *Cacciatrice di Eroi* e stava studiando furiosamente per quella parte prima che fosse istituita la legge marziale mandando a monte i tuoi piani. Ora che il Teatro dell'Opera di Kintargo è stato occupato da Barzillai Thrune, tutti gli spettacoli sono stati cancellati e la sua chance per ottenere il successo sembra ormai perduta. Eppure non riesce ad abbandonare la speranza. Pratica ancora le sue arti e

un giorno magari il Teatro dell'Opera di Kintargo riaprirà, e in quel momento il personaggio intende essere al centro della scena!

Scegliere un tipo dell'abilità Intrattenere. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 in quella specifica abilità Intrattenere, e tutte le abilità Intrattenere vengono aggiunte alla lista delle sue abilità di classe. Inoltre, le CD dei tiri salvezza di tutti i suoi incantesimi ed effetti dipendenti dal linguaggio che crea aumentano di 1.

Ex-asmodeano: Il personaggio o magari la sua famiglia adorava Asmodeus, ma è accaduto qualcosa che gli ha fatto perdere la propria fede. Forse alla sua famiglia è stato chiesto di dare qualcosa di caro in sacrificio, come la vita di un fratello neonato. Magari la chiesa ha usato la sua famiglia come capro espiatorio per coprire un crimine commesso da qualcuno più in alto nei suoi ranghi. Oppure il personaggio ha semplicemente incontrato qualcuno che gli ha aperto gli occhi mostrandogli la verità: Asmodeus non si cura dei suoi seguaci, mentre la divinità della sua nuova

fede sì. In ogni caso, il personaggio ha lasciato la chiesa e in risposta la sua famiglia è stata punita: i suoi familiari sono stati messi in prigione, esiliati da Kintargo o forse giustiziati. Allora ha giurato che un giorno avrebbe ottenuto la sua vendetta contro quella chiesa.

Il personaggio sceglie se ottenere bonus di tratto +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con le armi o bonus di tratto +1 alle CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi contro agenti del Casato Thrune e adoratori di Asmodeus, compresa la maggior parte dei diavoli (ma non tutti).

Figlio di Kintargo: Il personaggio ha avuto la fortuna (o magari la sfortuna, a seconda del proprio punto di vista) di nascere in una famiglia nobile di Kintargo. Essere cresciuto tra i benestanti della città gli ha dato un grosso aiuto nel farsi conoscenze tra l'alta società e inizia il gioco con una modesta eredità. Con la nuova situazione in divenire a Kintargo, c'è molta preoccupazione per una eventuale ristrutturazione della nobiltà cittadina. Già una delle tenute nobiliari è stata bruciata fino alle fondamenta in quelle che possono essere ben descritte come circostanze sospette, ma che i responsabili siano il governo o i ribelli dipende da a chi viene chiesto. Con questo tratto, l'assunto è che il personaggio appartenga a una piccola famiglia nobile (e il giocatore può inventarsi il suo nome di famiglia). Quindi, la sua famiglia ha un piccolo maniero nei Verdi. Se invece si desidera che il personaggio sia membro di una delle famiglie nobili di Kintargo, al primo livello bisogna acquisire il talento Nobile Rampollo.

Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (nobiltà), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Il talento Nobile Rampollo (vedi il riquadro di pagina 11) non ha prerequisiti di Carisma per il personaggio. Inoltre, il personaggio inizia il gioco con un abito da nobile, un anello con sigillo e un singolo oggetto addizionale non magico di un valore non superiore alle 200 mo. Se ha acquisito il talento Nobile Rampollo, il suo cognome probabilmente è Aulamaxa, Aulorian, Delronge, Jarvis, Jhaltero, Sarini, Tannessen o Vashnarstill; se non è umano, è stato adottato dalla famiglia. Se non ha questo talento, può inventarsi il suo cognome.

Leader nato: Ogni volta che in passato si è trovato coinvolto in uno sforzo di gruppo, lavorando con i fratelli per gestire un'emergenza familiare, cospirando con gli amici per orchestrare un scherzo o concertandosi con i colleghi per prendersi cura di una complicazione imprevista al lavoro, il personaggio è sempre finito per occupare una posizione di comando. Potrebbe non essergli chiaro il perché o potrebbe aver teso deliberatamente a tali posizioni, sapendo di poter organizzare qualsiasi gruppo in modo che sia qualcosa di più della somma delle sue parti, ma la sua capacità di gestire gruppi lo ha sempre spinto al fronte di qualsiasi operazione a cui si è trovato a prendere parte.



Il personaggio eccelle nel ruolo di responsabile. Considera il suo punteggio di Carisma come se fosse pari a 14 (o superiore di due punti rispetto al suo punteggio effettivo se il suo Carisma effettivo è già 14 o più) al fine di determinare quante squadre può gestire nella ribellione e il bonus che conferisce alle azioni delle squadre che gestisce. Inoltre, ottiene bonus di tratto +1 al suo punteggio di Autorità se acquisisce tale talento.

Satirista dotato: Il personaggio è cresciuto tra gli interpreti e gli intrattenitori di Kintargo. Magari i suoi genitori o fratelli maggiori erano cantanti del Teatro dell'Opera di Kintargo, oppure in quanto orfano si è semplicemente guadagnato da vivere cantando per le strade. In ogni caso, è stato esposto a lungo alla pratica di nascondere feroci commenti politici sotto forma di innocuo intrattenimento. Che celi la sua satira in forma di romanzi, interpretazioni, sermoni o lettere pubbliche, deve ancora farsi un nome come personalità politica a Kintargo, ma con il tempo spera che questo cambi!

Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Linguistica, che viene aggiunta alla lista delle sue abilità di classe. Inoltre, il suo atteggiamento irriverente gli conferisce bonus di tratto +2 a tutti i tiri salvezza contro effetti di paura.

Segugio urbano: Gran parte della storia di Kintargo è andata perduta o è stata occultata. Il personaggio lo sa perché sta cercando di svelare questi segreti. Le leggende urbane locali e alcune strane dicerie storiche lo affasciano da tempo: chi sa quali incredibili verità sul passato di Kintargo sono andate perdute per sempre a causa dei revisionisti del Casato Thrune? Cosa ha fatto sì che il Professor Mangyhune dell'Accademia d'Alabastro diventasse il più famigerato serial killer della città? Chi erano i draghi Adrakash, Ithanothaur e Rivozair, e cosa li legava a Kintargo? Perché le Campane del Diavolo del Tempio di Asmodeus sembrano suonare a intervalli di tempo casuali e c'è uno schema dietro questi scampanii? Chi erano i Corvi d'Argento che difesero Kintargo durante la Guerra Civile Chelioxiana e perché scomparvero subito dopo la risoluzione della guerra? Così tanti misteri e chi meglio del personaggio potrebbe risolverli?

Il personaggio seleziona una di queste domande su cui concentrarsi. Le risposte a queste domande possono essere trovate in vari punti della Saga, ma non bisogna aspettarsi di apprenderle tanto presto! Tuttavia, la cosa più importante è che la domanda su cui si concentra concede al personaggio bonus di tratto +1 a una particolare prova di abilità in Conoscenze legata ad essa (una tra le due opzioni indicate più avanti per ogni domanda). Una volta al giorno, quando il personaggio effettua una prova di abilità in Conoscenze in uno dei tipi associati al tipo di domanda su cui si è concentrato, può tirare due volte e tenere il risultato migliore.

Campane del diavolo: Conoscenze (arcane) o Conoscenze (piani).

APPROFONDIRE?

Molti manuali possono aiutare ad accentuare l'esperienza della propria Saga Ribelli dell'Inferno. Quelle elencate di seguito sono fonti non strettamente necessarie, ma che possono amplificare enormemente l'esperienza di gioco di questa Saga.

PER I GAME MASTER

Per saperne di più sul Cheliox, con i suoi abitanti e pericoli, vedi *Cheliox, L'Impero dei Diavoli* o l'imminente *Cheliox, L'Impero Infernale*. Inoltre, la Saga Concilio dei Ladri contiene moltissime informazioni sul Cheliox, i Cavalieri Infernali e altri nemici e pericoli che si possono usare per migliorare la propria Saga Ribelli dell'Inferno. I contenuti della prima parte del *Libro dei Dannati* possono aiutare a presentare i numerosi nemici diabolici che i PG affronteranno. Gli incontri politici e di interpretazione giocano un ruolo chiave in questa Saga, e usare *Pathfinder Cards: Social Combat* può aiutare a rendere queste varie interazioni con i PNG di Kintargo ancora più memorabili per i giocatori.

PER I GIOCATORI

Per informazioni su come giocare un personaggio proveniente dal Cheliox, vedi *Cheliox, L'Impero dei Diavoli*. Dato che costituire un'organizzazione di ribelli è una parte importante di questa Saga, la *Guida alla Campagna* può aiutare a comprendere ulteriormente le regole relative a questo aspetto del gioco.

Corvi d'Argento: Conoscenze (locali) o Conoscenze (storia).

Draghi locali: Conoscenze (arcane) o Conoscenze (storia).

Professor Mangyhune: Conoscenze (locali) o Conoscenze (piani).

Storico della ribellione: Il personaggio è da tempo interessato al lascito dei Corvi d'Argento, un gruppo di combattenti per la libertà che venne alla ribalta a Kintargo durante la Guerra Civile Chelioxiana. Oggi rimangono pochissime informazioni su questo gruppo e il personaggio sospetta che gran parte di quanto venne registrato sui Corvi d'Argento sia stato da tempo censurato o distrutto da agenti del governo, ma è riuscito a raccogliere una chiacca qua e là. La maggior parte delle sue conoscenze riguarda specificamente i Corvi d'Argento, ma più in generale le storie dei gruppi di ribelli e i combattenti per la libertà che hanno combattuto contro governi oppressivi nel corso della storia, nel Cheliox e oltre.

La familiarità del personaggio con i gruppi ribelli gli consente di conferire bonus +2 a una prova di Organizzazione a sua scelta una volta che il gruppo avrà riaggregato

PER PERSONAGGI MILANITI

I personaggi che adorano Milani potrebbero trovare gli elementi regolistici seguenti tematicamente appropriati.

Archetipi	Fonte
Campione della fede (Milani)	<i>GoC</i> 125
Crociato	<i>GC</i> 40
Stratega divino	<i>GC</i> 41
Sacerdote clandestino	<i>CMI</i> 74
Ribelle di Kintargo	<i>CMI</i> 147
Ranger urbano	<i>GG</i> 147

Talenti	Fonte
Faro di Speranza	<i>Divinità del Mare Interno</i>

Oggetti magici	Fonte
Armatura milanita	<i>Divinità del Mare Interno</i>
Bocciolo imperitura	<i>Divinità del Mare Interno</i>
Rosa del Bocciolo Eterno	<i>Pathfinder</i> #68 60

Incantesimi	Fonte
Baratto del martire	<i>CMI</i> 87
Ultima benedizione del martire	<i>Pathfinder</i> #68 69
Armamenti del villico	<i>Pathfinder</i> #68 69

Tratti	Fonte
Difesa ultrarapida	<i>Divinità del Mare Interno</i>
Organizzatore talentuoso	<i>Divinità del Mare Interno</i>

i Corvi d'Argento nel corso del Capitolo 1. Può cambiare la prova a cui assegnare questo bonus una volta all'inizio della fase di Mantenimento della ribellione. Il tempo trascorso a prepararsi a unirsi ai Corvi d'Argento ha anche affinato la abilità nel passare inosservato. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Furtività, che viene aggiunta alla sua lista delle abilità di classe.

MILANI

La dea Milani, nota anche come il Bocciolo Eterno, è una patrona dei ribelli e una personificazione della devozione e della speranza. Il suo culto è piuttosto ristretto nel Cheliah, e in particolare a Kintargo dove la ribellione non sembra lontana. L'arrivo di Barzillai Thrune in città ha spinto nella clandestinità il culto locale di Milani, la Rosa di Kintargo, ma i PG potrebbero avere qualche possibilità di contattare questo gruppo e aiutare a ripristinare il suo potere e le sue risorse nel corso della Saga. Per ulteriori informazioni su Milani vedi *Divinità del Mare Interno* e *Pathfinder Adventure Path* #68: *The Shackled Hut*. Alcuni dei personaggi che venerano Milani possono beneficiare delle benedizioni seguenti.

OBBEDIENZA (MILANI)

Si deve trascorrere del tempo meditando tra rose piantate personalmente, così da poter inalare il loro sacro profumo mentre si offrono preghiere a Milani. Se le rose non sono disponibili si può invece mescolare del tè di varie erbe e petali di rose e condividere l'infuso con amici stretti e vicini. Durante i periodi di guerra o conflitto, si deve invece trascorrere del tempo allenandosi, preferibilmente con amici e vicini con cui si è pianificato di combattere assieme durante il conflitto in corso. Si ottiene bonus sacro +2 a tutti i tiri salvezza contro effetti di charme e compulsione, e bonus sacro +2 ai tiri effettuati per dissolvere o rimuovere tali effetti dagli altri.

BENEDIZIONI DA EVANGELISTA

- 1: Voce del Bocciolo Eterno (Mag)** comando 3/giorno, estasiare 2/giorno o suggestione 1/giorno
- 2: Presenza ispirante (Sop)** La propria mera presenza supporta e incoraggia gli alleati a combattere più duramente. Tutte le creature entro 9 metri che si possono considerare alleate ottengono bonus sacro +1 a tiri per colpire, tiri salvezza e tiri per i danni con le armi fintanto che si è coscienti.
- 3: Esortare insurrezione (Mag)** Si è automaticamente consapevoli di qualsiasi creatura entro 3 metri attualmente sotto un effetto di charme, compulsione o possessione. Tre volte al giorno, come azione veloce, si può esortare una tale creatura a riscuotersi da questa influenza, concedendole un nuovo tiro salvezza per porre immediatamente termine all'effetto. La creatura ottiene a questo tiro salvezza un bonus sacro pari al modificatore di Carisma del personaggio (minimo +1). Questo bonus raddoppia se si include il contatto fisico come parte della propria esortazione a rivoltarsi contro l'effetto. In entrambi i casi, questo è un effetto dipendente dal linguaggio.

BENEDIZIONI DA ECCELLO

- 1: Partigiano consacrato (Mag)** favore divino 3/giorno, arma spirituale 2/giorno o veste magica 1/giorno
- 2: Porta alleata (Mag)** Una volta al giorno, come azione veloce, ci si può teletrasportare come per *porta dimensionale*, ma solo quando si è in un'area non maggiore del proprio spazio e si può arrivare solo in aree di ampiezza simile.
- 3: Muro di rose (Mag)** Una volta al giorno, si può lanciare *muro di spine*. Il muro è composto da un fitto groviglio di rose attraverso cui se stessi e gli adoratori di Milani possono passare agevolmente. Il muro di rose guarisce i danni che gli vengono inflitti al ritmo di 5 punti ferita per round, è immune ai danni da fuoco e tutti i danni perforanti che infligge superano la riduzione del danno come se fosse un'arma magica d'argento buona. Le creature malvage e legali che subiscono danni dalle spine del muro di rose diventano automaticamente inferme per il minuto successivo (questo è un effetto di veleno).

BENEDIZIONI DA SENTINELLA

- 1: Protettore del vicinato (Mag)** protezione dal male 3/ giorno, scudo su altri 2/giorno o cerchio magico contro il male 1/giorno
- 2: Protettore stoico (Str)** Si è immune agli effetti di paura e charme, e si ottiene bonus +4 ai tiri salvezza contro effetti di compulsione.

3: Martirio (Sop) Come azione immediata, una volta al giorno, ogni volta che una singola creatura entro 90 metri viene uccisa da un effetto o solo dai danni, si può ridirigere l'effetto o il danno su se stessi. Non si ottengono tiri salvezza addizionali per ridurre questo effetto. Se l'effetto ha come conseguenza la morte, si viene riportati in vita entro 1d4 round come per *resurrezione*, ma una volta che si è resuscitati in questo modo si perde l'uso di martirio per 1 anno.

ACQUISTARE MAGIA

Fintanto che la legge marziale persiste a Kintargo, i mercati della città ne sono oppressi, funzionando alla metà del loro potenziale. Si può assumere che qualsiasi oggetto del valore di 200 mo o meno sia sempre disponibile. Gli oggetti che costano più di 200 mo ma meno del valore base attuale di Kintargo di 4.400 mo hanno la normale probabilità del 75% di essere disponibili per la vendita dopo aver trascorso un po' di tempo a cercare tra i negozi. A discrezione del GM, l'acquisto di tali oggetti potrebbe ostacolare i tentativi successivi di acquistarli: ogni volta che viene acquistato un particolare oggetto, la probabilità che ne sia disponibile un altro scende del 10%.

In aggiunta, alcuni oggetti specifici sono disponibili per l'acquisto nei vari negozi di Kintargo. Gli oggetti magici attuali e i negozi in cui possono essere acquistati sono indicati nella tabella sotto. Ogni mese, qualsiasi oggetto invenduto va ciclicamente fuori assortimento e uno nuovo torna disponibile. Si possono tirare a caso questi oggetti o sceglierli come si ritiene opportuno. Man mano che i PG e i loro Corvi d'Argento guadagnano influenza, saranno in grado di far scattare un ciclo degli oggetti magici disponibili più rapidamente e potrebbero persino essere in grado di aumentare il numero totale di oggetti disponibili ogni volta.

Aniché lasciare che i PG setaccino la città per determinare quali oggetti siano disponibili, si può invece far sì che un PG effettui una prova di Diplomazia con CD 20 per raccogliere informazioni dall'intera Kintargo nel corso di una giornata e compili una lista degli oggetti disponibili quando l'assortimento cambia. Si potrebbe persino consentire a un PG di apprendere di un oggetto che viene messo in vendita anziché fargli ascoltare una diceria di Kintargo. Inoltre, si può sempre fare in modo che un PG

sia in grado di trovare facilmente un oggetto cercato se visita il negozio in questione e chiede al suo titolare di un qualsiasi oggetto indicato.

OPPORTUNITÀ PER OTTENERE IL LANCIO DI INCANTESIMI

I gruppi ben preparati includono membri in grado di guarire, ma in alcuni casi i PG potrebbero ritrovarsi nella necessità di organizzarsi per cure supplementari, in particolare se un membro è afflitto da qualcosa che va al di là delle capacità di cura di uno dei suoi membri. Molti degli alleati che i PG reclutano nei Corvi d'Argento sono incantatori e, come regola generale, questi alleati non li fanno pagare per i servizi di guarigione.

Un'altra opzione è naturalmente cercare un incantatore tra la popolazione generale di Kintargo. Sfortunatamente, con Barzillai Thrune al potere in città, la Chiesa di Asmodeus aumenta sempre più in potere e predominanza. Gli incantesimi come servizi presso la Chiesa di Asmodeus costano l'ammontare standard, ma ogni volta che i PG pagano per tali servizi, il punteggio di Notorietà della Ribellione aumenta di 1. Gli incantesimi acquistati presso la chiesa di Zon-Kuthon aumentano il punteggio di Notorietà della Ribellione di 1 e inoltre costano il 10% in più. Gli incantesimi presso la Casa dei Veli Dorati (la chiesa di Abadar) non incrementano il punteggio di Notorietà della Ribellione, ma il suo clero può lanciare solo incantesimi fino al 3° livello. Infine, la chiesa di Shelyn presso la Sala dell'Uccello Canterino può fornire incantesimi come servizi fino al 4° livello senza alcun incremento del punteggio di Notorietà della Ribellione, ma finché i PG non riescono a convincere il suo gran sacerdote che si oppongono ai Thrune, quest'ultimo incrementa il prezzo dei suoi servizi del 20%. I PG avranno contatti con la chiesa di Milano durante il Capitolo 2 e a quel punto dovrebbero avere una gran quantità di guarigioni a loro disposizione.

Assicurarsi incantesimi arcani come servizi è meno complesso. Un PG che supera una prova di Conoscenze (locali) con CD 15 può suggerire l'Accademia d'Alabastro. La sua presidente Iylvana Desdoros può fornire incantesimi arcani di 4° livello e inferiori (lanciati da lei stessa o da un professore o uno studente), ma come per il tempio di Shelyn, aumenta i suoi prezzi del 20% finché non è certa che i PG stiano cercando di fare il meglio per il futuro di Kintargo.

OGGETTI MAGICI DISPONIBILI ALL'INIZIO

Oggetto	Prezzo	Ubicazione
<i>Mazzapicchio^{GE} gelido+1</i>	8.315 mo	Il Recinto di Guerra
<i>Cotta di maglia rinuoiante^{GE}+1</i>	6.250 mo	Fucina da Olmer
<i>Stivali della levitazione</i>	7.500 mo	Il Filato del Diavolo
<i>Anello dello scudo di forza</i>	8.500 mo	Officina Vespam
<i>Pergamena di rianimare morti</i>	6.125 mo	Casa dei Veli Dorati
<i>Pergamena di ristorare</i>	1.700 mo	Piazzale delle Ombre
<i>Pergamena di teletrasporto</i>	1.125 mo	Raffinati Tomi di Crissali
<i>Statuina delle meraviglie gufo di serpentino</i>	9.100 mo	Officina Vespam
<i>Bacchetta di cura ferite gravi (25 cariche)</i>	5.625 mo	Sala dell'Uccello Canterino
<i>Bacchetta di invisibilità superiore (15 cariche)</i>	6.300 mo	Il Mercato del Tritone