



GUIDA ALLA SAGA

Benvenuto alla Saga Completa Agenti della Vegliarupe!

In questa campagna avrai la possibilità di interpretare il ruolo di una guardia cittadina ad Absalom, la Città al Centro del Mondo. Avrai il compito di risolvere le controversie prima che sfocino in violenza, di proteggere i cittadini da efferati delinquenti e da mostri scatenati e di arrestare i criminali che mostrano disprezzo per le leggi di Absalom. La sicurezza della città è nelle tue mani e per garantire la giustizia dovrai dare prova di audacia, arguzia e passione.

L'inizio della Saga coincide con quello del tanto atteso Festival Radioso, la centennale esposizione universale di Absalom. Questo è il tuo primo giorno come membro della Vegliarupe, l'unità di guardie costituita recentemente per garantire la sicurezza non solo degli abitanti di Absalom, ma anche dei numerosi visitatori giunti per l'evento. All'inizio sarai già abbastanza occupato con le sole questioni della fiera nel Distretto del Precipizio parzialmente recuperato, ma proseguendo con la campagna ti ritroverai a visitare molte altre

parti della città per condurre un'indagine sempre più inquietante. Se sei alla ricerca di avventure ricche di azioni esplosive, coinvolgenti interazioni con i PNG e uno scenario urbano tentacolare, allora questa è la Saga giusta per te.

CREARE I PERSONAGGI

In questa campagna, i giocatori assolveranno ai compiti di vere e proprie guardie cittadine, quindi alcune antiche tradizioni dei personaggi potrebbero dover essere modificate e rese compatibili con il ruolo unico di tutore della legge.

Innanzitutto, il tuo personaggio deve impegnarsi a far rispettare la legge. Questa Saga non è indicata per personaggi di allineamento malvagio o senza alcun rispetto per la giustizia. Gli eventi dell'avventura presuppongono che tu interpreti un tutore dell'ordine atto a proteggere prima di tutto i cittadini, non un personaggio doppiogiochista o incline all'abuso di potere. Nella campagna, qualche volta un agente ha il permes-

so di fare uno strappo alle regole, ma questo dovrebbe succedere solo per garantire la sicurezza degli abitanti di Absalom e fare la cosa giusta per loro.

ALLINEAMENTI

Dal momento che questa Saga è progettata per personaggi veramente desiderosi di migliorare la propria città, l'allineamento legale buono è una scelta ovvia, e la più appropriata, per i personaggi. Anche gli agenti neutrali buoni sono comuni ad Absalom, dal momento che molti di essi si uniscono alle guardie cittadine per aiutare e proteggere le proprie comunità. Essi di solito sostengono l'intento della legge, piuttosto che applicarne il contenuto alla lettera: possono ad esempio rifiutarsi di arrestare chi ruba per necessità e dedicarsi invece a catturare chi ruba per avidità. Anche un agente legale neutrale può svolgere un lavoro efficace, fintanto che le proprie convinzioni personali non contrastino con le leggi che deve far rispettare.

I personaggi caotici e malvagi non sono adatti a questa campagna.

STIRPI

La stirpe di gran lunga più comune ad Absalom è quella degli umani, ben più diffusa di quanto non lo sia generalmente in tutto il mondo di Golarion. Le origini delle discendenze più antiche di Absalom sono riconducibili alle grandi civiltà che fiorirono (e spesso caddero) nel corso dei millenni, tra cui Taldor, Osirion e Kelesh; le etnie più diffuse tra i nativi di Absalom sono dunque i taldani, i garundiani e i keleshiti. Grazie ai continui scambi commerciali internazionali e a un flusso migratorio regolare, in città è possibile trovare umani provenienti da quasi ogni angolo del mondo, dai nidalesi insulari ad alcuni dei tanti gruppi etnici delle Distese Mwangi, agli erutaki e ai tiani; naturalmente, alcuni gruppi sono più rari di altri. È possibile trovare umani di qualsiasi etnia tra le fila della Vegliarupe.

Gli halfling costituiscono la maggior parte della popolazione non umana di Absalom. La città in effetti ospita una delle più grandi concentrazioni di tale stirpe e per questo nelle varie centrali sono molto richiesti agenti halfling. Tra le altre stirpi giocabili di rilievo troviamo i goblin (che si stanno integrando gradualmente nella società di Absalom), gli gnomi (a proprio agio in mezzo all'incessante trambusto urbano) e i nani (molti dei quali sono riuniti in organizzazioni commerciali redditizie, da cui traggono benefici per sé e per le proprie terre di origine). Alcuni elfi, soprattutto quelli che compiono i propri studi presso le immense biblioteche e accademie della città, considerano Absalom la propria casa, ma rappresentano comunque un'eccezione.

Per le strade di una città vasta come Absalom è naturalmente possibile incontrare gente di ogni stirpe; tuttavia, se un giocatore decide di interpretare un personaggio appartenente a una stirpe diversa da quelle menzionate in precedenza, troverà difficilmente dei suoi simili nelle centrali o tra i cittadini che deve proteggere.

GIOCARRE SENZA FORZE DELL'ORDINE

Non tutti sono interessati a interpretare un ruolo da agente in una partita di Pathfinder. È tuttavia possibile e molto semplice eliminare completamente gli elementi relativi alle forze dell'ordine da questa Saga senza modificarne essenzialmente la trama. In fondo, lo scopo di Agenti della Vegliarupe non è quello di costringerti a interpretare un ruolo che possa metterti a disagio, ma di raccontare una storia di eroi emergenti che scoprono presto di essere gli unici in grado di salvare la città di Absalom da un tragico destino. Se il tuo gruppo di giocatori e il tuo Game Master desiderano giocare con questa modalità, segui i seguenti punti durante la creazione del tuo personaggio. (Troverai dei suggerimenti specifici per il tuo Game Master nel riquadro a pag. 4.)

- Scegli un background del personaggio da *Pathfinder Manuale di Gioco* invece di quelli presenti in questo manuale. Usa i background e i dettagli riguardanti Absalom illustrati in questa guida come ispirazione per il quartiere di origine del tuo personaggio. Gli altri consigli raccolti in Creare un Personaggio servono comunque a creare qualsiasi personaggio giocante che si avventura ad Absalom.
- Invece di reclute recentemente assunte, tu e i tuoi compagni impersonate dei promettenti avventurieri che sono stati invitati a partecipare al Festival Radioso dal comitato organizzativo dell'evento, nella speranza che la vostra reputazione di coraggiosi esploratori possa scoraggiare i criminali dall'approffittarsi dei visitatori più disattenti.
- Il tuo personaggio non deve fare rapporto al Quartier Generale della Vegliarupe o chiedere il permesso alle centrali vicine per pattugliare i loro quartieri, ma potrebbe voler incontrare i capi della guardia cittadina per ottenere consigli o informazioni.
- Invece di consegnare alla centrale le prove raccolte per riscuotere una taglia, il tuo personaggio può restituire oggetti rubati o smarriti ai legittimi proprietari in cambio di ricompense e vendere tesori ritrovati a mercanti o collezionisti.
- In qualità di membro della guardia cittadina o di avventuriero, la campagna presuppone che i personaggi si impegnino a proteggere la gente di Absalom e consegnare i criminali alla giustizia, ricorrendo innanzitutto alla risoluzione pacifica delle dispute, e dovrai comunque avere a che fare con il sistema di giustizia penale della città se decidi di seguire un percorso da fuorilegge o di disprezzare il codice di condotta di Absalom.

CLASSI

Un valido agente può provenire da qualsiasi estrazione sociale ed è in possesso di una vasta gamma di specializzazioni. Campioni e guerrieri costituiscono la maggioranza delle guardie ordinarie: i campioni sono abili a risolvere pacificamente le dispute e la forza e il vigore tipici di entrambe le classi sono utili per pro-



CONSIGLI PER I GAME MASTER

A causa dei temi delicati affrontati in questa Saga, in qualità di Game Master è opportuno tenere a mente i seguenti aspetti mentre porti avanti Agenti della Vegliarupe.

- Non forzare i tuoi giocatori a combattere se la situazione può essere risolta pacificamente.
- Incoraggia i PG a risolvere gli incontri in modo diplomatico, prima di ricorrere all'uso della forza.
- Fai riferimento all'approfondimento Regole Speciali per Questa Campagna alla pagina successiva, che sostituisce qualsiasi regola o proposta nel testo della Saga (in particolare la regola sul danno inflitto non letale).

Se il tuo gruppo desidera eliminare i temi relativi alle forze dell'ordine dalla campagna (vedi l'approfondimento a pag. 3), dovrai modificare alcuni scenari specifici descritti in ciascuna avventura. Considera l'applicazione delle seguenti modifiche in tutta la campagna, in tal senso.

- Rielabora i PNG che popolano le centrali delle guardie considerandoli compagni di avventura o capi delle varie gilde. Le numerose fazioni indipendenti di Absalom sono sempre alla ricerca di cacciatori di taglie e cercatori di tesori per soffocare il crimine e scoprire le ricchezze a lungo perdute in ogni angolo della città. Ad esempio, invece di descrivere Grospek Lavarsus come il luogotenente del Quartier Generale della Vegliarupe, puoi presentarlo come un membro importante del comitato di organizzazione del Festival Radioso; in questo caso avrebbe ugualmente un interesse legittimo nella sicurezza di Absalom e potrebbe fornire ai giocatori indizi sui crimini da risolvere.
- Man mano che risolvono misteri e catturano sospetti, i personaggi giocanti saranno ugualmente acclamati e potrà così essere mantenuta la loro graduale scalata al successo.
- I PNG non si sentiranno necessariamente obbligati a soddisfare automaticamente le richieste dei personaggi giocanti, che sono effettivamente privi di autorità giuridica. In tal caso, i PNG possono collaborare con i personaggi giocanti in virtù del rispetto per le loro gesta eroiche del passato o nutrendo la speranza che gli avventurieri possano rendere la città più sicura. Interpretali di conseguenza.

teggere la città in caso di minacce fisiche. Bardi, canaglie e (ovviamente) investigatori sono degli eccellenti ispettori e agenti sotto copertura e i bardi, soprattutto, sono spesso abili ad allentare le tensioni; molti ex detenuti che hanno deciso di riscattarsi e di unirsi alla guardia di Absalom appartengono a queste classi. Gli incantatori sono sempre molto richiesti e i maghi in particolare, grazie alla propensione ad approfondire gli studi e a discutere delle questioni sociali con un approccio intellettuale, sono senza dubbio i maggiori esperti delle intricate leggi e ordinanze di Absalom e della loro applicazione; anche gli alchimisti possono

contare sulle stesse abilità. Gli stregoni, con il loro incredibile magnetismo, sono eccezionali nell'allentare tensioni. In molte centrali i chierici sono considerati dei mediatori naturali che possono ottenere la fiducia dei cittadini, per questo motivo membri coraggiosi di varie organizzazioni religiose vengono reclutati come negoziatori esperti o giudici imparziali per le dispute civili; alcuni di questi agenti hanno ottenuto un'ottima reputazione per l'efficacia dei loro controinterrogatori. Molti oracoli, fattucchieri e stregoni mantengono buoni rapporti con le centrali locali e talvolta offrono i propri poteri di veggenti, soprattutto nei casi in cui le tracce dei criminali vadano perdute oppure i crimini presentino elementi occulti.

Tra i più insoliti agenti di Absalom, ma non per questo dei casi isolati, ci sono i druidi (che generalmente si uniscono alla Guardia del Loto nel Distretto dell'E-dera), i barbari (ne è un famoso esempio il Capitano Runewulf, capo dei Mantelli Grigi) e gli spadaccini (molti di loro si trovano in buona compagnia con la rissosa Guardia del Porto).

LINGUE

In questa Saga i personaggi dovranno prima di tutto cercare di risolvere pacificamente le dispute, perciò la conoscenza di diverse lingue sarà sicuramente di aiuto. La lingua ufficiale di Absalom è il Comune, ma vista l'enorme varietà di abitanti è piuttosto verosimile che in città si trovino individui che parlano quasi tutte le lingue di Golarion. Poiché gli umani sono la stirpe predominante ad Absalom, viene correntemente usata una serie di lingue locali, tra cui l'Osiriano, il Mwangi, lo Skald, il Tienese e il Vudrano; tuttavia, un consistente numero di abitanti parla le molte lingue non umane che si trovano in città, quali Halfling e Goblin. Alcuni criminali in contatto con elementi mostruosi potrebbero celare le proprie azioni tramite lingue rare come il Draconico, l'Aklo o il Necril.

RELIGIONI

Grazie a un intero quartiere dedicato ai vari culti esistenti, Absalom è uno dei luoghi più tolleranti al mondo. Nei tempi passati l'arodenismo era la religione più comune ad Absalom; dopo la scomparsa della divinità protettrice della città, il vuoto è stato colmato da altre grandi religioni umane. Fra questi culti, i principali sono quelli degli Ascesi: Cayden Cailean, Iomedae (che fu araldo di Aroden) e Norgorber, che superarono la Prova della Pietrastella e per questo ascesero alla divinità proprio nel cuore spirituale di Absalom.

Può sembrare sorprendente che nella città sia consentito adorare divinità malvagie come Norgorber (e persino Zon-Kuthon o Rovagug). La libertà religiosa è un caposaldo del corpus legislativo di Absalom, ma i credenti sono comunque soggetti a molte altre leggi della città e non possono compiere atti illeciti, anche se questi fanno parte di riti religiosi. Ciò significa che, mentre gli zeloti delle divinità malvagie possono radunarsi e fare proselitismo, i norgorberiti non possono

compiere furti arbitrari e allo stesso modo i kuthiti non possono torturare i riluttanti.

Sebbene i membri della guardia cittadina di Absalom provengano da diversi contesti spirituali, la maggior parte venera divinità di allineamento legale come la valorosa Iomedae o il giureconsulto Abadar. Anche le divinità minori, tra cui molti signori empiri, inevitabili primevi e persino alcuni psicopompi accompagnatori, hanno dei seguaci tra i membri della guardia. Dal momento che le guardie di Absalom si impegnano a far rispettare la legge, l'adorazione di quasi ogni divinità legale buona è la scelta più logica, mentre la fede in una divinità del caos contraddice la natura del proprio lavoro. D'altro canto, gli agnostici e gli atei possono trovare molti alleati tra i ranghi dei Mantelli Grigi nella Corte dell'Ascensione, famosi per non essere religiosi e i cui comandanti sostengono che solo una guardia laica è in grado di sorvegliare in modo equo un quartiere popolato da fedeli di così tanti culti diversi.

BACKGROUND DI AGENTI DELLA VEGLIARUPE

Poiché sei stato recentemente trasferito nella Vegliarupe, sarai già stato operativo in una delle unità di guardia di Absalom per un po' di tempo. I seguenti background rappresentano l'addestramento ricevuto e i legami con una di queste fazioni. Quasi tutti gli agenti di Absalom vivono nello stesso distretto in cui lavorano, quindi la scelta del background determina probabilmente quale quartiere consideri la tua casa. Alcuni background ti forniscono anche un bonus di circostanza a determinate abilità durante l'interazione con i membri della centrale dove operavi in precedenza e con altre persone a essa collegate. Infine, ogni background include una descrizione ad effetto del tipo di agente che potresti impersonare; nonostante la scelta di questi dettagli sulla personalità sia ovviamente facoltativa, potresti trovare una descrizione realmente stimolante attorno a cui costruire un personaggio ben elaborato.

Oltre ad arricchire la storia del tuo personaggio e a fornire benefici alle statistiche, i background illustrati di seguito hanno effetto anche sull'impressione che darai alle altre fazioni di guardia ad Absalom e possono entrare in gioco nel corso di questa Saga. Se preferisci invece scegliere un background fornito da *Pathfinder Manuale di Gioco*, le scelte più adatte per questa campagna sono: avvocato, cacciatore di taglie, criminale, detective, guardia, mercante, nobile, prigioniero o tepistello.

ASTRO DEI SOLI INTRAMONTABILI BACKGROUND

Tra le guardie che pattugliano il Quartiere Straniero, tu sei davvero qualcosa di speciale. Il buon lavoro svolto e la forte personalità hanno avuto così tanto successo che la voce sulle tue qualità di astro nascente dei guardiani di Absalom si è sparsa rapidamente. La tua popolarità ti è valsa anche la fiducia di molti cittadini del Quartiere Straniero. Grazie alle tue lodevoli prestazioni hai guadagnato un

REGOLE SPECIALI PER QUESTA CAMPAGNA

Come descritto nelle indicazioni per i Game Master nella prima parte di questa Saga, Agenti della Vegliarupe modifica diversi aspetti fondamentali delle regole predefinite.

Prima di tutto, in qualità di guardie cittadine, si presume che i personaggi del tuo gruppo siano addestrati nella risoluzione non letale delle dispute. Questo significa che, durante gli incontri di combattimento, il tuo personaggio infligge sempre danno non letale: non è permesso infliggere danno letale. Non subisci penalità ai tiri per colpire per infliggere danno non letale e tutti i tipi di danno che infliggerai (tramite attacchi con un'arma, incantesimi o persino veleni) sono non letali. Non ottieni bonus o benefici aggiuntivi per effettuare attacchi con armi dotate del tratto dell'arma non letale. Come sempre, quando riduci i Punti Ferita di una creatura a 0 infliggendo danno non letale, la creatura non muore ma diventa priva di sensi.

In secondo luogo, fintanto che indossi la tua uniforme, sei generalmente considerato in possesso di qualsiasi strumento necessario a prendere in consegna i sospettati che hai reso privi di sensi. Ad esempio, i sospettati di solito non possono alzarsi e fuggire mentre stai sconfiggendo qualsiasi altro personaggio rimasto in combattimento. Durante i periodi di pausa al Quartier Generale della Vegliarupe, puoi ottenere gratuitamente altri oggetti essenziali (come un paio di manette per arrestare i sospettati).

In terzo luogo, non puoi nuocere o compiere soprusi su civili innocenti. Se i piani del tuo Game Master ti obbligano a combattere, puoi essere abbastanza sicuro che i tuoi avversari siano determinati a ucciderti e che il miglior modo per eseguire l'arresto sia lo scontro armato. Come è già stato scritto, nella Saga non sarai mai costretto a combattere contro qualsiasi creatura che non voglia ucciderti.

trasferimento alla neoformata Vegliarupe nel Distretto del Precipizio, dove metterai a frutto la tua reputazione straordinaria pattugliando il Festival Radioso e garantendo la sicurezza dei visitatori più vulnerabili di Absalom.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Saggezza o Carisma e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Società, oltre a una a scelta tra Sapienza Gladiatoria o Sapienza Genealogica. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con i membri dei Soli Intramontabili e i residenti del Quartiere Straniero. Ottieni il talento di abilità Poliglotta.

GUARDIA DEL LOTO IN INCOGNITO BACKGROUND

Non è più un segreto, che per ogni teatro del Distretto dell'Edera c'è un elemento criminale clandestino in agguato da qualche parte nell'ombra. Per ottenere informazioni sulle gilde di occultisti, assassini e ladri che tessono le



CHIAMATA A RAPPORTO

All'inizio della Saga di Agenti della Vegliarupe, ricevi il tuo primo incarico come recluta della neocostituita Vegliarupe, un'unità appositamente formata per garantire la sicurezza dei visitatori al Festival Radioso di Absalom, nel Distretto del Precipizio. Nella tua prima missione, tra le altre cose, incontrerai i tuoi commilitoni (gli altri personaggi giocanti) con cui instaurerai subito un legame e troverete insieme un motivo comune per collaborare.

Naturalmente, ognuno di voi è arrivato alla Vegliarupe con i propri piani ed esperienze personali e alcuni di voi potrebbero già conoscersi dopo aver lavorato insieme per anni in un'altra centrale di Absalom (specialmente se vengono usati i background di Agenti della Vegliarupe). Prima di cominciare, assicuratevi di concordare tra voi se esistono contatti precedenti o se vi incontrate per la prima volta.

trame del potere nel Distretto dell'Edera, la Guardia del Loto addestra alcuni tra i migliori agenti in incognito e spie dell'intera Absalom. Tu sei un agente di questo tipo e hai perso il conto delle volte in cui hai messo a repentaglio la tua vita avvicinandoti ai criminali più pericolosi dell'Edera. Le rischiose missioni e l'audace ricerca del brivido ti hanno fatto guadagnare molti riconoscimenti, ma anche una folta schiera di nemici.

Ti sei trasferito alla Vegliarupe dopo che la tua copertura è improvvisamente saltata e hai quindi avuto bisogno di passare inosservato in un luogo sicuro lontano dal Distretto dell'Edera. Con la padronanza nel camuffamento e la disinvoltura nel conversare con i geni del crimine, non passerà molto tempo prima di affermarti come un agente sotto copertura indispensabile anche in questa centrale.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Intelligenza o Carisma e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Inganno, in Sapienza Artistica e in Sapienza Criminale. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con le Guardie del Loto e i criminali di alto livello come maestri di gilda, capibanda e boss di cosche. Ottieni il talento di abilità Bugiardo Nato.

GUARDIA DEL PORTO CON SECONDO LAVORO

BACKGROUND

La Guardia del Porto non è conosciuta per essere la centrale più stimata della città. Pochi anni dopo esserti unito a essa, sei rimasto deluso dalla corruzione dilagante tra le sue fila e, in generale, nell'intero distretto. Una sera ti sei imbattuto in un annuncio di una locale gilda di cacciatori di mostri. Sei entrato a farne parte per capriccio, ma ti sei innamorato dello stile di vita scapestrato tipico di un cacciatore di taglie indipendente. Da quel momento ti sei fatto una reputazione per le tue avventure notturne; tutti ti conoscono come Guardia del Porto, ma le storie delle tue vicende clandestine hanno messo in ombra quell'aspetto della tua vita. Le lunghe notti di caccia ai mostri si sono tuttavia ripercosse

negativamente sul tuo lavoro diurno, quindi non è stata una sorpresa quando il tuo soprintendente ha richiesto il tuo trasferimento, ponendo così fine alle impavide bizzarrie notturne in quella gilda.

Nonostante il calo del rendimento, il Luogotenente Lavarsus della Vegliarupe vede del potenziale (e forse anche un po' di sé) in te. Non vedi l'ora di trovarti in una nuova unità e di impiegare le tue abilità di caccia ai mostri per aiutare un distretto troppo a lungo flagellato da bestie soprannaturali.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Forza o Costituzione e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Atletica e in una a scelta tra Sapienza Nautica o Sapienza Venatoria. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con le Guardie del Porto, i comandanti navali e gli avventurieri indipendenti. Ottieni il talento di abilità Salto Rapido.

GUARDIA DELLA POSTIERLA DALLE MILLE RISORSE

BACKGROUND

Non tutti gli agenti amano il proprio lavoro. Per alcuni, perseguire la giustizia è solo uno dei tanti modi di arrivare a fine mese. Sinceramente, sei stato convinto a far parte della Guardia della Postierla dalla sua benevola gestione delle ferie, grazie alla quale hai sfruttato le pause annuali per dedicarti a diversi passatempi come la pesca, la panificazione e persino il cabaret. Anche in servizio hai la testa fra le nuvole e passi il tempo a giocherellare con una moneta portafortuna o a sperimentare giochi di prestigio con un mazzo di carte. Forse i tuoi discorsi illogici, la noncuranza e l'attitudine a fantastificare irritano un po' i tuoi colleghi, ma i risultati non mentono e alla resa dei conti dimostri ampiamente il tuo valore.

Malgrado l'entusiasmo di proteggere il Varco della Postierla di Absalom, la Guardia della Postierla non era davvero adatta a una persona distratta come te, per questo il tuo capo ti ha concesso una "promozione", spostandoti alla recentemente formata Vegliarupe. Il trasferimento ti ha entusiasmato molto, dal momento che sarai proprio nel bel mezzo dell'evento più divertente e variegato del secolo, il Festival Radioso.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Destrezza o Intelligenza e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Esibizione e in un'abilità di Sapienza a tua scelta e ottieni una lingua aggiuntiva. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con le Guardie della Postierla. Ottieni il talento di abilità Conoscenza Incerta.

GUARDIA SIMBOLICA EX-DETENUTO BACKGROUND

Non tutti vivono nella bambagia e la tua esperienza ne è un esempio. A un certo punto hai preso una strada sbagliata e sei diventato un criminale incallito. Forse eri un ladruncolo, forse hai persino ucciso qualcuno. In ogni caso i tuoi crimini ti sono valsi una condanna, che ti ha radicalmente trasformato, da scontare nella prigione della Salamoia.

Sono in quel momento hai compreso di dover cambiare le cose. Dopo il tuo rilascio, ti sei dedicato ad aiutare gli emarginati e quelli che si sono visti costretti a delinquere per la propria sopravvivenza. Ti sei unito alla Guardia del Distretto delle Monete, ma hai scoperto subito che questa centrale era proprio un paradiso per la corruzione che cercavi di contrastare. I tuoi sforzi di rinnovamento sono stati vani e hai temuto che la decisione di diventare un agente di polizia fosse un enorme sbaglio.

Ti sei trasferito alla Vegliarupe, la nuova centrale del Distretto del Precipizio, con la speranza di incontrare altre persone dedicate ad aiutare gli sbandati di Absalom, senza approfittarsene.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Destrezza o Carisma e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Furto e in una a scelta tra Sapienza Criminale o Sapienza Legale. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con le Guardie Simboliche e i criminali condannati, come i prigionieri. Ottieni il talento di abilità Borseggiare.

INCRESPATORE DI FANGO VETERANO BACKGROUND

Hai prestato servizio negli Increspatori di Fango, le guardie non ufficiali del distretto allagato de Le Pozzanghere. Lì il salario non era soddisfacente, le condizioni erano misere e durante il periodo trascorso in servizio hai assistito ad alcuni eventi che ti hanno fatto riflettere sulla tua intera carriera. Probabilmente ti sei unito al gruppo incarnando un senso di responsabilità verso i tuoi concittadini oppure ti sei sentito in dovere di restituire una parvenza di normalità al tuo distretto nativo così disastroso. I traumi sofferti, i tradimenti da parte di doppiogiochisti, i mostri ripugnanti strisciati fuori dal fango per attaccarti: tutto questo può bastare a cedere al cinismo più profondo o all'autodistruzione, dopo aver cercato di fare del bene.

Fortunatamente hai trovato una via di uscita in un invito a trasferirti nella nuova Vegliarupe, che hai accettato sperando che un'esperienza nuova in una centrale nuova, circondato da gente nuova, possa riaccendere quella passione per cui hai intrapreso questo lavoro, molto tempo fa.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o Carisma e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Sopravvivenza e in una tra Sapienza Criminale o Sapienza Operaia. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con gli Increspatori di Fango, i mercenari e gli avventurieri. Ottieni il talento di abilità Segugio Esperto.

MANTELLINO GRIGIO ATEO

BACKGROUND

Un tempo eri membro di una chiesa e alcune azioni eseguite dalle alte sfere ecclesiastiche di Absalom hanno scoraggiato la tua fede. Forse è stato l'ennesimo mendicante scacciato via dalla porta principale del tempio, forse i perpetui abusi di potere di un alto prelato. Tuttavia, quello che ti ha colpito

ABILITÀ DI SAPIENZA PERTINENTI

Tutti gli agenti degni di questo nome possiedono un addestramento minimo in Sapienza Legale. Persino chi non ha simili competenze possiede una conoscenza adeguata delle regole di Absalom e quindi, pur tornando utile, non è obbligatorio essere addestrati in quell'abilità. Gli agenti frequentemente sotto copertura o a contatto con loschi informatori hanno a disposizione molte informazioni utili grazie a Sapienza Criminale. Sapienza Urbana, sebbene sia vasta, può rivelarsi utile per risolvere dilemmi quotidiani nella città o trovare soluzioni rapide per comuni problemi metropolitani. Le abilità di Sapienza comuni sono sorprendentemente utili per risolvere i moltissimi casi che passano dalla scrivania di un agente e le specializzazioni di Sapienza legate a particolari professioni (come Sapienza Bibliotecaria, Sapienza delle Gilde, Sapienza Ludica, Sapienza Nautica o persino Sapienza da Conciatore o da Mugnaio) si possono rivelare d'aiuto per collaborare con (o indagare su) cittadini comuni e nobili di Absalom.

Abilità di Sapienza locali specifiche, come Sapienza su Absalom, sono spesso vantaggiose e una tale conoscenza approfondita della città segna una netta divisione tra le benévolute (o almeno tollerante) forze dell'ordine locali e gli agenti provenienti dall'estero. Abilità di Sapienza ancora più specifiche (ad esempio Sapienza sui Moli o Sapienza sul Distretto del Precipizio), sebbene non ampiamente utilizzabili, permettono a un agente con poco tempo a disposizione di ottenere la necessaria fiducia e cooperazione dai residenti.

profondamente è stato il fatto che, secondo quasi tutti i sistemi religiosi esistenti, peccatori e santi, sacerdoti e poveri siano tutti accomunati da un elemento chiave: non ricevere alcuna lode o penitenza se non una volta morti e sepolti. Desideravi molto di più da Absalom, e dal mondo intero. Desideravi giustizia qui e adesso, non in un'incerta vita ultraterrena. Per questo hai lasciato la chiesa e hai vagato per la città, come un fantasma di te stesso.

Hai infine trovato idee affini nella figura del Capitano Runewulf, "il Miscredente" e, in virtù della sua fama e del comune disgusto per la religione, hai deciso di unirti ai Mantelli Grigi. Come protettore giurato della Corte dell'Ascensione, non hai mai fatto differenza tra sareniti o pharasmiani, iomedaeani o norgorberiti; se vedi qualcuno in pericolo, metti a rischio la tua vita per salvarlo, a prescindere dal suo culto.

I buoni risultati ottenuti ti sono valsi un trasferimento, sta a te scegliere se temporaneo o no, alla neocostituita Vegliarupe, nella quale, grazie alla tua autorità, potrai proteggere le vite degli absalomiani e dei visitatori giunti nella tua gloriosa città per ammirarne le meraviglie.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o Saggezza e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Religione e in un'abilità di Sapienza Religiosa a scelta (come Sapienza di Iomedae o



Sapienza di Norgorber]. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con i Mantelli Grigi, i sacerdoti e i chierici. Ottieni il talento di abilità Identificazione Rapida.

NEOFITA DELLA GUARDIA DELLA SORTITA

BACKGROUND

Ti sei arruolato in giovane età nella Guardia della Sortita, la guardia di Porta Occidentale; l'armatura, la spada e la lancia d'acciaio che hai dovuto portare con te sono tuttavia di dubbia lavorazione. Le altre guardie potrebbero aver sospettato che fossi un novellino con un'inferiore esperienza di combattimento. Hai comunque confermato i loro sospetti nel primo giorno di addestramento, quando il tuo cavallo ti ha disarcionato, gettandoti nel fango. Un supervisore ha avuto pietà di te e ti ha offerto di trasferirti in un'altra unità di guardia della città, promettendoti un posto nella Guardia della Sortita non appena ti sentirai pronto per la sfida.

Pur con un senso di vergogna addosso, hai accettato il trasferimento alla Vegliarupe per ottenere l'esperienza necessaria e poter tornare al tuo distretto nativo a testa alta. In un modo o nell'altro dimostrerai loro quanto avessero torto e mostrerai a tutti che *puoi* proteggere le persone a te più care.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o Saggezza e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Natura e in una a scelta tra Sapienza Venatoria o Sapienza da Stalliere. Cominci la campagna con un cavallo da sella e sei equipaggiato con una mezza armatura scadente, una spada d'arme scadente e una lancia da cavaliere scadente (vedi pag. 273 di *Pathfinder Manuale di Gioco* per le regole degli oggetti scadenti).

PRODIGO DELLA GUARDIA ERUDITA BACKGROUND

Per alcuni, i principi di base per mantenere l'ordine sono praticamente istintivi. Questo è il tuo caso, in qualità di membro della Guardia Erudita dotato di una straordinaria mente investigativa e di una talentuosa comprensione della magia. Probabilmente non hai successo con i tuoi colleghi, che forse trovano il tuo ingegno e il dono naturale per la deduzione un po' sgradevole, ma riesci ad eccellere con le tue sole forze e sei in sintonia con professori e maghi, come quelli che lavorano a Forae Logos o all'Arcanamirium.

Dopo aver approfonditamente valutato i pro e i contro, hai deciso di trasferirti nella centrale della Vegliarupe. Sicuramente hai una profonda conoscenza delle teorie e dei principi alla base dell'applicazione della legge, ma sei giunto alla conclusione che un lavoro efficace richiede un'esperienza diretta in una zona ad alto rischio, acciuffando i sospetti e proteggendo gli innocenti. Nel frattempo, continui a prendere meticolosamente appunti e a scrivere la tua magnifica tesi sui pregi e i difetti delle leggi di Absalom.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Intelligenza o Saggezza e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Arcano od Occultismo e in Sapienza Legale. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con le Guardie Erudite e con gli accademici, come i bibliotecari e gli studiosi. Ottieni il talento di abilità Riconoscere Incantesimo.

RAMPOLLO DI FAMIGLIA POLITICAMENTE ATTIVA

BACKGROUND

Come i tuoi genitori e i loro genitori ancor prima, hai intrapreso il lungo percorso verso la politica in giovane età. La stretta collaborazione con le alte sfere di Absalom ti ha permesso di entrare in contatto con le unità militari e operative speciali della città (la Prima Guardia, i Cavalcaonde, i Varlokkur), senza aver dovuto prestare servizio in questi gruppi. Grazie alla rigida educazione ricevuta e ai contatti della tua famiglia, in breve tempo sei diventato un membro insigne e rispettato dei vertici politici di Absalom. Non hai potuto tuttavia reprimere la sensazione di essere destinato a qualcosa di meglio di una carriera negli eleganti panni dei tuoi avi. Nonostante i riconoscimenti facilmente ottenuti e la vita relativamente comoda di un giovane avvocato o consigliere, hai cercato di impiegare meglio la formazione diplomatica e di non ricalcare le stesse orme dei tuoi antenati.

La tua decisione di trasferirti nella Vegliarupe si è scontrata nel modo peggiore con la tua famiglia tradizionalista, tanto da far interrompere il sostegno finanziario di cui hai beneficiato per tutta la vita. Ma non ti interessa perché sai che accettare i compiti di una guardia di basso rango è la cosa giusta da fare e sei pronto a brillare per i tuoi meriti, non per quelli della tua stirpe nobile.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o Intelligenza e uno è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato nell'abilità Diplomazia e in Sapienza Legale. Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia, Inganno e Intimidazione per interagire con i membri della dirigenza politica di Absalom. Ottieni il talento di abilità Socievole.

ABSALOM

La Città al Centro del Mondo è il cuore della regione del Mare Interno, nonché della Saga Completa Agenti della Vegliarupe. In qualità di uno dei più promettenti tutori della legge di Absalom, trascorrerai tutto il tempo della campagna in questa metropoli e perciò dovrai conoscere bene la tua città. Nonostante sia possibile interpretare un personaggio non originario della città, otterrai sicuramente il massimo da questa Saga se il tuo personaggio ha già vissuto abbastanza ad Absalom da conoscere molti degli abitanti del distretto che considera la sua casa.

UNA PRIMA OCCHIATA AD ABSALOM

Con circa cinque millenni di storia racchiusi tra le sue mura, Absalom rappresenta un monumento alla civiltà, nel bene e nel male. Ha resistito a numerosi assedi e ha continuato a ergersi mentre intere nazioni intorno

a essa sorvegliavano e cadevano. Persino dopo la morte del suo fondatore e patrono Aroden, la città ha visto la propria economia, cultura e tecnologia prosperare incessantemente.

Più recentemente, la città ha scongiurato con successo due straordinari assalti: l'evento noto come l'Assedio Nefando del 4717 CA e un terribile attacco da parte del re-lich Tar-Baphon, il Tiranno Sussurrante, due anni dopo. Fu proprio durante i disordini del primo assedio che l'allora primarca della città, Lord Gyr di Gixx, scomparve misteriosamente. A seguito di questo fatto, il Gran Consiglio nominò Wynsal della Stella signore d'assedio di Absalom, ruolo che gli conferì ampi poteri straordinari, così come il titolo e le responsabilità di primarca ad interim. Egli è tutt'ora in carica fin dall'Assedio Nefando e, senza alcuna traccia del vero primarca, sembra alquanto improbabile un cambio al comando della città negli anni a venire.

IL FESTIVAL RADIOSO

La centennale celebrazione nota come il Festival Radioso è una tradizione ormai consolidata ad Absalom. È stata originariamente ideata nel 1620 CA per ricordare l'anniversario della resistenza all'Assedio Radioso, avvenuto un anno prima; la prima edizione ebbe un tale successo che il festival venne organizzato nuovamente 100 anni dopo. Da allora, si è espanso e ha avuto numerose variazioni. Oggigiorno, la fiera rappresenta una celebrazione di Absalom come guida della regione e attira visitatori da ogni parte di Golarion. Il trentunesimo Festival Radioso, che si sarebbe dovuto svolgere nel 4620, venne annullato a seguito della morte di Aroden, la divinità patrona della città, avvenuta 15 anni prima, perché la capitale era ancora in lutto. Adesso sono passati 200 anni dall'ultima celebrazione e i cittadini non vedono l'ora di ripristinare questo straordinario evento che capita soltanto una volta nella vita.

Il Festival Radioso è conosciuto soprattutto per i suoi incredibili padiglioni, spettacoli e mercati, portati dalle altre civiltà del mondo. Rappresentanti di ogni continente (e persino di altri piani!) si riuniscono sotto lo stendardo di Absalom per celebrare l'ingegno delle differenti popolazioni, mostrare orgogliosamente le ultime tecnologie e promuovere vecchi e nuovi mestieri. Persone da tutto il mondo vedono nel Festival Radioso un'opportunità per annunciare nuove scoperte e invenzioni, rivoluzionarie o semplici, rendendolo così una straordinaria esibizione di meraviglie mai viste prima, presentate e condivise con tutto il mondo. La fiera è una celebrazione di ingegno e cooperazione e per questo, mentre tanti differenti gruppi sono benvenuti (tra cui, per la prima volta, alcune tribù di goblin), la partecipazione è vietata a chiunque abbia dimostrato di essere violento o comunque una minaccia alla pace.

Quest'anno il Festival Radioso si preannuncia diverso da tutti quelli organizzati fino ad ora, dal

momento che il Comitato del Festival, con l'aiuto del Gran Consiglio, ha stabilito che il Distretto del Precipizio in rovina sarà il fulcro delle celebrazioni dell'anno 4720 CA. Per l'organizzazione del festival sono stati impiegati legioni di mercenari, squadre di lavoro e persino potenti maghi per sgomberare un'ampia zona del quartiere infestato e trasformarla in un'attrazione fieristica. Quello che sembrava ini-





FORTE AZLANTI

DISTRETTO SAPIENTE

DISTRETTO DELL'EDERA

DISTRETTO DEL PETALO

CORTE DELL'ASCENSIONE

PORTA OCCIDENTALE

QUARTIERE STRANIERO

LE MONETE

PORTA ORIENTALE

LE POZZANGHERE

I MOLI

DISTRETTO DEL PRECIPIZIO

FORTE TEMPESTA

FORTE GUARDASTELLA

ABSALOM

1,8 CHILOMETRI

zialmente un sogno fin troppo ambizioso è diventato realtà alla fine dell'estate del 4720, quando i lavoratori hanno terminato i preparativi: la fiera è stata finalmente inaugurata e i turisti si sono riversati in massa nel quartiere divenuto nuovamente accogliente. Sebbene secondo alcune voci il Comitato del Festival sia andato al risparmio o abbia appaltato i lavori a persone apparentemente losche per compiere questa incredibile impresa, nessuno ha messo in discussione il notevole risultato raggiunto.

Quest'anno, tra gli stupendi padiglioni del Festival Radioso ci sono torri giroscopiche costruite da rappresentanti di Vudra, uno splendido tempio decorato proveniente da Minkai chiamato "Pagoda della Libellula", un castello mobile costruito da ingegneri keleshiti e un'imponente escavatrice chiamata Spianatombe costruita dal talentuoso ingegnere arcadiano Wakeiwa Atikak.

LA VEGLIARUPE

A seguito della rinascita del Distretto del Precipizio, il Gran Consiglio ha creato una nuova (e temporanea) unità di guardia cittadina per questo quartiere un tempo abbandonato: la Vegliarupe. Questa nuova unità si occupa di garantire la sicurezza dei visitatori del Festival Radioso e di prevenire qualsiasi reato durante questo straordinario evento. I capitani delle varie centrali di Absalom hanno fornito alla Vegliarupe le migliori reclute e diversi veterani; non tutti sono però entusiasti del trasferimento. Fino ad ora, l'addestramento e i preparativi hanno avuto successo e la Vegliarupe sembra pronta a realizzare questa missione. Se tutto procede secondo i piani e la città mantiene il controllo sul quartiere deturpato, la Vegliarupe continuerà a operare dopo la conclusione del festival e si impegnerà a ripristinare una stabilità e una pace di lunga durata nel Distretto del Precipizio.

DISTRETTI DELLA CITTÀ

Absalom è suddivisa in undici distretti ed esistono inoltre regioni e quartieri periferici che ricadono oltre i confini ufficiali. Le descrizioni di ciascun distretto, riportate qui di seguito, sono tratte e rielaborate dal manuale di prossima uscita *Pathfinder Presagi Perduti: Absalom, Città dei Presagi Perduti*. Per maggiori informazioni su Absalom e sui suoi abitanti, puoi consultare quel manuale.

Corte dell'Ascensione

Giudicata da molti come il cuore di Absalom, la Corte dell'Ascensione ospita la Cattedrale della Pietrastella, il luogo in cui qualsiasi persona talentuosa potrà un giorno unirsi alle altre divinità ascese. Il maestoso tempio è circondato da una sbalorditiva quantità di santuari, chiese e altri luoghi sacri, dove i fedeli di ogni religione possono manifestare la propria devozione. In questo distretto è possibile trovare seguaci o luoghi dedicati alle tante religioni poco rappresentate o perseguitate, in quanto ad Absalom sono tollerate tutte

le teologie (naturalmente, i fedeli devono rispettare le leggi della città).

Distretto del Petalo

Le più maestose abitazioni dei ricchi e potenti di Absalom si trovano lungo le strade del Distretto del Petalo; alla loro morte, i membri importanti delle gilde e altre autorità cittadine vengono sepolti nell'enorme Cimitero della Croce Intrecciata. I non residenti giungono al Distretto del Petalo per frequentare la più antica scuola di magia di Absalom, il Collegio dei Misteri, o per richiedere l'aiuto di mercenari presso le molte gilde degli avventurieri, divenute logge di caccia. Appena dietro l'apparente tranquillità del Distretto del Petalo si nascondono prolungate sessioni di spionaggio e tradimento condotte da nobili e intermediari di potere, come parte della silenziosa "Guerra d'Ombra".

Distretto del Precipizio

Chiamato in precedenza Promontorio di Beldrin, il Distretto del Precipizio era uno dei quartieri più affascinanti e vivaci di Absalom. Nei suoi anni d'oro, era caratterizzato da antiche torri magiche, abitazioni coloratissime e parchi fulgidi, ma tutto questo fu distrutto a causa di un terremoto avvenuto 20 anni fa. Il sisma causò lo spostamento di interi dirupi e il crollo di numerosi monumenti storici (considerando solo i danni materiali), le cui macerie finirono nel porto e nel distretto dei Moli; il quartiere così in rovina fu abbandonato ai non morti e a una strana magia, che apparvero a seguito del disastro. Solo un impegno costante negli ultimi anni ha permesso di riprendere il controllo e ricostruire il quartiere. Dopo essere stato scelto come sede del Festival Radioso di questa estate, il distretto ha visto proseguire gli sforzi per la ricostruzione con rinnovata energia.

Distretto dell'Edera

L'antico distretto artistico di Absalom è noto per gli alberi fioriti che costeggiano ogni strada e per i numerosi e splendidi edifici. Molti degli spettacoli teatrali e musicali di rilievo del Mare Interno debuttano in uno dei molti auditorium, teatri dell'opera e sale da tè del Distretto dell'Edera. Gli artisti possono apprendere dai migliori sulla piazza presso gli illustri colleghi bardici, mentre avventurieri e nobili conservano oggetti di valore nella Cassaforte di Abadar. Chiunque abbia bisogno di un oggetto magico personalizzato ha a disposizione diverse soluzioni in questo quartiere, dal momento che il Distretto dell'Edera ospita molti talentuosi artigiani specializzati e indipendenti della città.

Distretto Sapiente

L'Arcanamirium, con le sue torri svettanti, e il Forae Logos, contraddistinto da una maestosa cupola, sono soltanto due tra i molti serbatoi di conoscenza di Absalom. A queste istituzioni e innumerevoli altre biblioteche, scuole e musei (senza contare i numerosi



editori e organi di stampa, sia rispettabili che sfacciatamente sensazionalistici) si deve il nome del Distretto Sapiente. Anche se il quartiere è famoso soprattutto per i suoi monumenti storici, nuove istituzioni come il Museo Blakros hanno rapidamente raggiunto un'ottima reputazione negli ultimi anni; il museo stesso, in particolare, ha messo a disposizione dei visitatori un'incredibile varietà di oggetti degni di nota da studiare. Il Distretto Sapiente è anche un importante centro amministrativo, sede del Gran Consiglio e della Zecca di Absalom.

I Moli

Il distretto dei Moli è l'approdo principale per chi proviene da o si dirige verso l'Isola di Kortos e un crocevia di commercio internazionale e di immigrazione. Tuttavia, il porto di entrata di Absalom non è certo un'oasi di pace per i nuovi arrivati. Marinai assetati sfogano la propria aggressività nelle numerose bettole del distretto, visitatori provenienti da posti quali Cheliox e Andoran ingaggiano abitualmente risse sulla base di secolari rivalità internazionali e comuni criminali prendono di mira qualsiasi facile preda giunta da poco in città. I Moli si estendono anche al di fuori della costa: l'Isola del Timoniere è conosciuta soprattutto come il luogo dell'immenso Faro di Absalom e dell'Alleanza dei Capitani di Porto, una struttura amministrativa in cui i piloti portuali di Absalom si confrontano tra loro e gli esattori delle tasse fissano tariffe o sbrigliano montagne di scartoffie. Più distante, nella Baia di Kortos si staglia una flotta di sei imponenti navi d'ebano avvolte da una perpetua nebbia incantata: questa è la Balena Nera, il complesso carcerario marittimo di Absalom, apparentemente a prova di evasione.

Le Monete

Chi vuole approfittare della reputazione di Absalom di grande bazar deve sicuramente fare visita alle Monete, un movimentato quartiere mercantile che ospita una varietà pressoché infinita di negozi, merci e commercianti indipendenti. Nelle dimore mercantili è possibile acquistare e vendere intere carovane e i patrimoni delle città possono accumularsi o andare perduti, tutto questo mentre intermediari senza scrupoli fanno scommesse ad alto rischio o falsificano i potenziali esiti delle trattative.

Porta Occidentale

Porta Occidentale ospita molte importanti famiglie non appartenenti alla nobiltà di Absalom, molte delle quali vivono in lussuosi palazzi del quartiere da molte generazioni. Qui si trova l'ingresso ad Absalom via terra più occidentale, il Varco della Sortita, che è anche il luogo di presidio e di raggruppamento per l'unità a cavallo della città, la Cavalleria di Kortos. Molti tradizionalisti e critici ereditari di Porta Occidentale disprezzano il disordine e i decreti rivoluzionari che hanno caratterizzato la città durante gli ultimi anni

e alcuni residenti politicamente attivi sostengono un ritorno ai vecchi sistemi. Si dice che alcune zone del distretto custodiscano i segreti delle famiglie potenti ed esistono stravaganti congetture su quali reperti storici potrebbero essere rinvenuti durante la costruzione della seconda rete fognaria di Porta Occidentale, attualmente in corso d'opera.

Porta Orientale

Porta Orientale è un tranquillo distretto residenziale che vanta diversi monumenti emblematici, tra cui il Varco della Postierla, la Torre Azzurra e la Torre di Guardia del Crinale Verde. I dintorni del Crinale Verde sono noti per essere il luogo principale per le attività druidiche svolte ad Absalom, al centro delle quali vi è un enorme albero di fico chiamato la Gran Tana. Molte creature, dalle benevole fate alle nefaste aberrazioni, si riuniscono presso il grande e antico albero per rendergli omaggio o per trarne potere. Nonostante l'aspetto idilliaco, in Porta Orientale si trovano anche dei segreti oscuri, ossia un gran numero di ingressi per il Sottocittà sepolta di Absalom.

Le Pozzanghere

Le Pozzanghere, da sempre il distretto più povero di Absalom a causa delle frequenti inondazioni, sprofondò ulteriormente durante il terremoto che trasformò il Promontorio di Beldrin nel Distretto del Precipizio. Molte strade del quartiere sono spesso, se non sempre, parzialmente sommerse. Lo spazio verde centrale è diventato una laguna di marea piena di pesci mostruosi e parti di relitti naufragati, molti dei quali contengono ancora tesori sommersi. In una vasta rete di gallerie, chiamata "i Sifoni", hanno luogo le attività clandestine criminali dei trafficanti del quartiere, molti dei quali finiscono alla Salamoia, la più grande e ripugnante prigione di Absalom. Gli autoproclamati tutori della legge delle Pozzanghere, i cosiddetti Increspatori di Fango, fanno ben poco per fermare la criminalità e lo stesso si può dire degli agenti di seconda categoria della Guardastella di stanza nel vicino Forte Tempesta, i quali non includono Le Pozzanghere nella propria giurisdizione ufficiale. Probabilmente non esistono altri luoghi ad Absalom dove i cittadini siano così abbandonati a sé stessi come in questo distretto allagato.

Quartiere Straniero

Le opportunità offerte da Absalom invitano abitanti di ogni angolo del mondo nel Quartiere Straniero della città. Le più grandi enclaves del distretto ospitano gente proveniente da Andoran, Cheliox, Osirion, Qadira, Taldor e persino dal lontano Vudra. Gli altri abitanti di Absalom frequentano questo distretto per partecipare agli intriganti eventi tenuti all'Irorium, allenarsi presso i numerosi dojo e scuole di combattimento presenti nell'area oppure chiedere aiuto o informazioni ai Cercatori di stanza nell'imponente Gran Loggia della Società dei Cercatori.

Sobborghi

I paesi di Boscorame, Piedalba, Rivapelago e Appiglio d'Ovest si trovano fuori dalle mura di Absalom, nei pressi dei principali portali. Boscorame e Appiglio d'Ovest consistono principalmente di abitazioni appartenenti a personale di supporto e a famiglie di lavoratori nelle vicine zone di Absalom, mentre molti amministratori e guardie di stanza a Forte Guardastella risiedono a Piedalba. Il sobborgo di Rivapelago ospita marinai, pescatori locali e attività sgradevoli come le conerie, ma è anche una meta gettonata per gli affari di trafficanti e piantagrane, che vogliono commerciare con gli abitanti di Absalom ed evitare le onerose tariffe e le tasse richieste dai capitani di porto della città. Durante gli assedi e i conflitti, i residenti di Boscorame, Rivapelago e Appiglio d'Ovest trovano rifugio dentro le mura di Absalom; gli abitanti di Piedalba riparano invece nel Forte Guardastella.

Sottocittà

Absalom è stata assediata e ricostruita ripetutamente nel corso dei millenni. Di conseguenza, molti strati di strade e edifici sono finiti al di sotto dell'attuale pavimentazione urbana. Le tortuose strade secondarie del Sottocittà sono attualmente utilizzate come gallerie di servizio, passaggi segreti o fognature per i cittadini al di sopra di esse e come fatiscanti villaggi sotterranei per chi è abbastanza coraggioso (o disperato) da sentirsi a casa in questa zona. Gli ingressi per il Sottocittà sono disseminati in tutta l'area urbana e variano da tunnel scavati in modo grossolano sotto decorate pietre tombali a passaggi in pietra lavorata e scalinate nascoste sotto botole chiuse a chiave.

Il controllo delle varie parti del Sottocittà è rivendicato da reietti azarketi, criminali non morti, coboldi e persone che non si trovano a proprio agio nelle altre zone di Absalom. Negli strati più profondi si trovano le rovine risalenti agli albori della città e anche luoghi volontariamente nascosti come il Labirinto di Absalom, un dedalo leggendario nel quale, secondo la leggenda, Aroden sconfisse una terribile creatura primitiva emersa quando egli sollevò l'Isola di Kortos dal fondale oceanico.

AVVISO SUI CONTENUTI E CONSENSO DEI GIOCATORI

La Saga Completa Agenti della Vegliarupe è incentrata su personaggi giocanti nel loro ruolo di nuove reclute della guardia cittadina. All'inizio, i personaggi risolvono piccole controversie ma successivamente diventano l'unica speranza di salvezza della città da un potere malvagio. Dal momento che questa Saga prevede che i personaggi siano delle guardie cittadine, nella campagna vengono fatti molti riferimenti a forze dell'ordine e di vigilanza; questi temi potrebbero rispecchiare situazioni del mondo reale e far sentire alcuni lettori a disagio.

Se stai leggendo questo manuale perché desideri in-

traprendere la Saga Completa Agenti della Vegliarupe, ti consigliamo di chiedere al tuo Game Master come intende gestire i contenuti riguardanti le forze dell'ordine nella campagna. Come sempre, il consenso di tutti i partecipanti è necessario per garantire un'esperienza di gioco sicura e divertente e per questo è importante esporre qualsiasi preoccupazione riguardo a questa Saga agli altri giocatori. Se il tuo gruppo è interessato agli altri temi della Saga ma uno o più giocatori non hanno intenzione di impersonare una guardia cittadina, puoi eliminare questo aspetto e applicare le modifiche suggerite nell'approfondimento *Giocare senza Forze dell'Ordine* a pag. 3.

Inoltre, Agenti della Vegliarupe presenta scenari che rientrano nel campo dell'orrore. Tra questi, rappresentazioni di assassini seriali, deformazioni fisiche, tortura, voyeurismo non consensuale, violenza contro bambini, bioterrorismo (compreso un attentato suicida con armi chimiche), sperimentazioni su umanoidi, autoleisionismo, crudeltà sugli animali e disturbi mentali.

Questa Saga vuole essere una scorrazzata frenetica e ricca di azione ambientata in una metropoli immaginaria, insidiosa ed emozionante e non un'analisi o un riflesso delle questioni reali di legge e giustizia. Tuttavia, tu e i tuoi amici potreste non sentirvi a vostro agio in situazioni o in conversazioni derivanti dai ruoli insoliti nella campagna o dagli elementi di terrore. Ricorda: per una partita divertente è necessario che tutti i partecipanti acconsentano a intraprendere la campagna, soprattutto se verranno discussi o simulati temi molto simili a questioni sensibili e complesse del mondo reale. Quello che per alcuni può essere un'occasione per affrontare dilemmi etici reali, per altri può rappresentare un turbamento o un trauma.

In sostanza, spetta a te scegliere se partecipare o meno a questa Saga, nella versione integrale o modificata. Noi di Giochi Uniti ti auguriamo un'esperienza di gioco sicura e divertente, a prescindere dal tipo di campagna a cui vorrai giocare.