

PATHFINDER[®]

GIOCO DI RUOLO[™]



VENDETTA DELL'INFERNO[™]

GUIDA ALLA
SAGA

Giochi Uniti[™]

Autori • Adam Daigle E Rob McCreary
Sviluppatore Capo • Rob McCreary

Cover Artist • Burmak, Sally Gottschalk, e Craig J Spearing
Illustrazioni interne • Leonardo Borazio, Ekaterina Burmak, Donald Crank, Ayran Oberto, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Wayne Reynolds e Bryan Sola.
Cartografo • Robert Lazzaretti
Design degli Elementi • Eva Widermann

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Direzione Creativa • James Jacobs
Executive Editor • James L. Sutter
Sviluppatore Capo • Rob McCreary
Sviluppatori • John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens e Linda Zayas-Palmer
Senior Editor • Judy Bauer e Christopher Carey
Editor • Jason Keeley e Josh Vogt
Direzione del Game Design • Jason Bulmahn
Designer • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland e Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Direzione Artistica • Sonja Morris
Senior Graphic Designer • Adam Vick
Graphic Designer • Emily Crowell

Editore • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Direttore Operativo • Jeffrey Alvarez
Direttore Vendite • Pierce Watters
Addetto alle Vendite • Cosmo Eisele
Direttore Marketing • Jenny Bendel
Vice Presidente Finanziario • Christopher Self
Responsabile Contabile del Personale • Ashley Kaprielian
Responsabile Immissione Dati • B. Scott Keim
Direttore Dipartimento Tecnologie • Vic Wertz
Responsabile Sviluppo del Software • Cort Odekirk
Sviluppatore Senior Software • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Coordinatore del Gioco Organizzato • Tonya Woldridge
Designer dell'Adventure Card Game • Tanis O'Connor

Community Team • Liz Courts e Chris Lambert
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, e Diego Valdez
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith e Scott Spalding

Traduzione • Fiorenzo delle Rupi
Editing e Supervisione • Umberto Boni, Federico Burchianti
Grafica • Mario "Dalla Lunga Barba" Barbati
Responsabile Linea Editoriale e Produzione • Federico Burchianti



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Edito e distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

www.giochioniti.it
 info@giochioniti.it



GUIDA ALLA SAGA

INIZIARE INSIEME	3
SUGGERIMENTI PER I PERSONAGGI	4
TRATTI DELLA SAGA	11
PANORAMICA DEL CHELIAX	14
IL TRE VOLTE DANNATO CASATO THRUNE	15
PERSONAGGI PREGENERATI DI VENDETTA DELL'INFERNO	16

RIFERIMENTI

Questo supplemento fa riferimento a diversi altri prodotti della linea Pathfinder Gioco di Ruolo e utilizza le seguenti abbreviazioni. I volumi citati non sono strettamente necessari per usare questo manuale. I lettori interessati ai riferimenti ai manuali di Pathfinder Gioco di Ruolo possono trovare i contenuti di questi volumi in forma testuale e gratuita su paizo.com/prd.

<i>Atlante del Mare Interno</i>	AMI	<i>Guida alla Magia</i>	GM
<i>Bestiario 2</i>	B2	<i>Guida alle Classi</i>	GCI
<i>Bestiario 3</i>	B3	<i>Guida alle Razze</i>	GR
<i>Bestiario 4</i>	B4	<i>Guida del Giocatore</i>	GG
<i>Compendio del Mare Interno</i>	CMI	<i>Monster Codex</i>	MC
<i>Guida all'Equipaggiamento</i>	GE	<i>Saga Completa Ribelli dell'Inferno</i>	SCRI

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

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

Hell's Vengeance Player's Guide © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Council of Thieves, Hell's Rebels, Hell's Vengeance, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. Pathfinder GdR Vendetta dell'Inferno © 2019, Giochi Uniti srl.



GUIDA ALLA SAGA DI VENDETTA DELL'INFERNO

La Saga Vendetta dell'Inferno ha inizio quando l'Ordine dell'Artiglio Divino dei Cavalieri Infernali comunica la scoperta della *Lama del Cuore*, la leggendaria spada un tempo brandita dalla dea Iomedae. Un gruppo di cavalieri iomedaeani proclamatosi la Rivendicazione Gloriosa, non accettando che un ordine di Cavalieri Infernali possieda un'importante reliquia della loro fede, ha attaccato la loro fortezza, la Cittadella Dinyar, e ha riconquistato l'arma divina. Fatto questo, anziché fermarsi, si sono prefissi l'obiettivo di rovesciare il diabolico Tre volte Dannato Casato Thrune! Il compito dei giocatori è fermarli.

Questa Saga è concepita specificamente per un gruppo di personaggi malvagi e funziona al meglio se i personaggi sono entusiasti o quanto meno disposti a lavorare per il Casato Thrune e il legittimo governo del Cheliox, nonché di affrontare le forze della Rivendicazione Gloriosa.

Per contro, anche se Vendetta dell'Inferno consente ai giocatori di interpretare dei personaggi malvagi, questo non significa che siano liberi di agire come un gruppo di psicopatici. I giocatori partecipano pur sempre a un gioco di ruolo in cui devono collaborare nel corso di una campagna e agire assieme agli altri membri del gruppo. Col tempo potranno scoprire che perseguono obiettivi diversi a lungo termine, ma all'inizio della storia i membri del gruppo devono cooperare.

INIZIARE INSIEME

La Saga Vendetta dell'Inferno inizia nel paese di Lungacro, un luogo dove si stabiliscono molti veterani dell'esercito chelioxiano e dove altri si recano per sottrarsi all'attenzione pubblica. Molti veterani presenti in paese non hanno risparmiato critiche alle politiche militari adottate dal Casato Thrune e dal Cheliox, e per questo sono stati maltrattati, allontanati e costretti a rifugiarsi a

QUEL CHE VENDETTA DELL'INFERNO NON È!

In Vendetta dell'Inferno i personaggi collaborano con il Casato Thrune per soffocare una crescente rivolta che si diffonde nella nazione del Cheliox. Il paese è nel caos e anche il più piccolo degli eventi può accendere la fiamma di una ribellione più vasta, e forse perfino provocare la caduta del legittimo governo del Cheliox.

La Saga precedente, Ribelli dell'Inferno, è ambientata nel contesto di una rivolta scollegata da questa, che scoppia nella città di Kintargo e che vede i personaggi impegnati a scacciare i Thrune dalla loro città. Questa Saga, Vendetta dell'Inferno, si svolge contemporaneamente agli eventi di Ribelli dell'Inferno, ma non è concepita per annullare gli eventi di quest'ultima. Anzi, ciò che accade a Kintargo non ha un grande impatto sulle ostilità che turbano il resto del Cheliox. Le due Saghe non sono concepite per annullarsi a vicenda, piuttosto bensì per mostrare le due facce di uno stesso conflitto.

Si presume inoltre che durante Vendetta dell'Inferno gli eventi della Saga Concilio dei Ladri si siano già svolti. Questo elemento non influisce in modo rilevante sulla Saga, almeno fino all'avventura finale, ma se i giocatori o il GM desiderano giocare Concilio dei Ladri in futuro, dovranno ricordare che giocando le due campagne in ordine diverso da quello prestabilito si troveranno di fronte ad alcune incongruenze tra le due campagne.

Lungacro in povertà, in un vero e proprio esilio. Alcuni sono addirittura stati cancellati dalle cronistorie militari del Cheliox. La loro presenza rende Lungacro una polveriera che attende solo una scintilla per esplodere.

In risposta alla recente insurrezione della Rivendicazione Gloriosa, Sua Majestrix Infernale, la Regina Abrogail II, ha dichiarato la legge marziale nelle maggiori città del Cheliox e ha chiesto a tutti i leali sudditi di fare il loro dovere per difendere l'impero. Ha inviato un editto a tutti i fedeli di ogni villaggio, paese e città della nazione: confermare la propria lealtà ai Thrune e al Cheliox formulando il giuramento del Patto del Fuoco Infernale.

I personaggi fanno parte di questi sudditi fedeli, e sanno che è giunto il momento di schiacciare le forze scapstrate degli insorti.

I PG iniziano la campagna nel bel mezzo dell'azione. Prima di dare il via alla campagna, i giocatori dovranno consultarsi e decidere insieme cosa li ha portati a Lungacro e come hanno conosciuto l'ambigua Cimri Staelish, un personaggio che viene introdotto all'inizio della loro prima avventura.

Può essere utile creare un personaggio motivato a lavorare per il Casato Thrune. Potrebbe trattarsi di un personaggio che ambisce a far parte dell'aristocrazia dominante (o quanto meno a godere dei benefici riservati a chi collabora con i governanti di un vasto impero). Potrebbe trattarsi di uno zelante patriota, fedele fino all'estremo alla propria nazione (in questo caso il giocatore può liberamente interpretare gli aspetti più biechi del nazionalismo). Un altro incentivo a collaborare con i Thrune contro la Rivendicazione Gloriosa potrebbe essere la semplice possibilità di commettere atti efferati e violenti senza il timore di alcuna ripercussione sociale e legale.

SUGGERIMENTI PER I PERSONAGGI

Si sta per iniziare la Saga Vendetta dell'Inferno, ma che genere di personaggi bisognerebbe giocare? Qual è il modo migliore per creare un personaggio che si adatti alla campagna 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 combattere la Rivendicazione Gloriosa e le forze del bene, nonché per 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 Vendetta dell'Inferno, si possono visitare i forum sul sito paizo.com e condividere le proprie esperienze con le altre persone che stanno giocando questa Saga.

ALLINEAMENTO

La Saga Vendetta dell'Inferno offre ai giocatori la possibilità di interpretare dei personaggi malvagi. Proprio come nelle avventure in cui i giocatori interpretano degli eroi che colla-



borano in nome di un bene superiore, anche in Vendetta dell'Inferno si interpretano dei cattivi che collaborano per uno scopo superiore al tornaconto individuale di un singolo personaggio: combattono per salvare la loro nazione.

Quando si gioca questa campagna, occorre tenere a mente che essere malvagi non significa essere impulsivi o sconsiderati. I personaggi malvagi hanno lo stesso senso di autoconservazione degli eroi. Inoltre i personaggi malvagi non sono necessariamente obbligati a comportarsi costantemente in modo malvagio. Spesso scelgono il momento migliore per essere malvagi. Alcuni potrebbero addirittura non considerarsi malvagi.

I giocatori devono pensare ai loro personaggi come ai nemici presentati nelle Saghe precedenti. Ognuno di loro ha una sua storia passata ed è mosso da scopi più complessi del semplice desiderio di distruggere, di sfogare la propria furia omicida o di pugnalarsi costantemente alle spalle l'un l'altro (d'accordo, alcuni fanno proprio questo, ma non sono loro a tracciare i grandi piani della storia). Così come questi personaggi non tradiscono o attaccano i loro alleati gratuitamente, anche i giocatori dovrebbero cercare di evitare il conflitto con gli altri personaggi giocanti. Dopotutto, l'obiettivo resta sempre quello di divertirsi tutti insieme.

Anche se questa Saga presuppone che i personaggi siano malvagi, non presuppone nessuna sfumatura specifica di malvagità. Sebbene i temi del Cheliox, dell'Inferno e dei Cavalieri Infernali rendano l'allineamento legale malvagio la scelta naturale per Vendetta dell'Inferno, la campagna può essere giocata da personaggi di qualsiasi allineamento malvagio. Anche se il Cheliox è un impero legale malvagio, il suo governo è composto anche da personaggi caotici malvagi e neutrali malvagi che collaborano per incrementare la potenza della nazione. Idealmente, questa campagna dovrebbe essere in grado di veder collaborare nello stesso gruppo un adoratore di demoni caotico malvagio, un nichilista neutrale malvagio e un fedele di Asmodeus legale malvagio.

È anche possibile cominciare la campagna con un personaggio neutrale puro o legale neutrale, che nel giro di poco tempo, a causa degli atti che si troverà a commettere e agli avversari che incontrerà, diventerà quasi certamente malvagio. Potrebbe essere divertente interpretare un personaggio che scivola gradualmente verso il male, ma di questo concetto bisognerà prima parlare con il GM.

CLASSI

Fermo restando che la maggior parte delle opzioni che creano ottimi personaggi in tutte le Saghe funziona benissimo anche in questa, alcune opzioni di classe sono particolarmente indicate per una campagna malvagia. La prima di tali classi consigliate è l'antipaladino. Le nostre precedenti Saghe non hanno mai offerto il contesto giusto per giocare tale classe (con l'eccezione forse di Teschi

& Ceppi), ma Vendetta dell'Inferno offre l'opportunità di togliersi questo sfizio. Esiste anche un archetipo di antipaladino tyrant in *Pathfinder RPG Ultimate Intrigue*, che permette di interpretare un antipaladino di allineamento legale malvagio.

Questa campagna può costituire anche un'ottima occasione di interpretare un necromante. Anche se nel Cheliox sia molti membri della classe nobile sia i popolani considerano i non morti un'aberrazione, la necromanzia non è illegale, e fintanto che un necromante rimane nei confini della legge e riesce a controllare le sue creature, può inserirsi perfettamente in questa campagna.

Poiché il culto di Asmodeus è la religione di stato, un incantatore divino è una delle figure più adeguate ai temi e agli intrighi di questa campagna. Il chierico costituisce sempre una buona scelta, ma al servizio dei Thrune è possibile trovare anche alcuni sacerdoti guerrieri e inquisitori.

Se il gruppo di gioco utilizza il convocatore rivisitato di *Pathfinder Rivisitato*, questa può essere l'occasione per utilizzarlo, insieme al suo animaletto immondo.

ARCHETIPI E CLASSI DI PRESTIGIO

Esistono numerosi archetipi e classi di prestigio poco adatti a un gruppo di eroi che combattono per una nobile causa. Fortunatamente in questo caso il problema di comportarsi in modo retto non si pone: ora è possibile interpretare un malvagio! Un'ottima occasione per utilizzare alcune delle più sinistre e corrotte opzioni di creazione dei personaggi disponibili in Pathfinder.

Gli archetipi che seguono, provenienti da diverse espansioni di Pathfinder, si inseriscono perfettamente nelle tematiche della Saga Vendetta dell'Inferno o in qualunque altra campagna malvagia.

Compendio del Mare Interno: Diva chelioxiana (bardo), maestra dell'Hamatulatsu (monaco), vincolatore infernale dell'Accademia Egoriana (magico).

Guida alla Magia: Bardo funebre (bardo),



viandante dei cimiteri (fattucchiere), vivisezionista (alchimista).

Guida alle Classi: Campione della fede (sacerdote guerriero), segugio divino (ranger).

Guida del Giocatore: Avvelenatore (ladro).

Pathfinder Player Companion: Agents of Evil: Appeaser (chierico), devil impostor (convocatore rivisitato), insinuatore (antipaladino).

Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption: Blood summoner (convocatore), dread vanguard (antipaladino), raging cannibal (barbaro).

Pathfinder Player Companion: Dirty Tactics Toolbox: Asmodean advocate (chierico).

Pathfinder RPG Monster Codex: Fearmonger (antipaladino). Anche se questo archetipo è stato inserito nella sezione Bugbear, non c'è niente che impedisca a un personaggio non bugbear di utilizzarlo.

Pathfinder RPG Ultimate Intrigue: Tyrant (antipaladino).

Per guadagnare livelli in una classe di prestigio occorre un minimo di pianificazione e a volte bisogna anche

creare dei legami o vivere determinate esperienze, ma nella campagna giusta può essere molto fruttuoso. Le classi di prestigio maggiormente adeguate a questa campagna richiedono un allineamento malvagio o far parte di un'organizzazione come quella dei Cavalieri Infernali. Di seguito alcune tra le classi di prestigio più consone alla Saga Vendetta dell'Inferno.

Adepto del Fuoco Nero (Pathfinder GDR La Piaga del Mondo): Anche se gli adepti del fuoco nero non sono direttamente associati al Cheliox, questa classe di prestigio permette ai giocatori di interpretare un incantatore malvagio caratterizzato da un diverso approccio all'evocazione. Forse il personaggio si è recato nel Cheliox per insinuarsi in una delle sue accademie magiche al fine di perfezionare le sue tecniche di evocazione?

Agente del Sepolcro (Pathfinder Saga Morte Sovrana #3: Luna Infranta): Anche se la Via Sussurrante non ha niente a che fare con questa campagna, questa classe di prestigio offre grandi opportunità a un personaggio che voglia intraprendere la strada della necromanzia.

Agente della Corte Ombratile (Compendio del Mare Interno): Tra il Cheliox e Nidal esiste una relazione antica e complessa, e non è raro trovare nidalesi, specialmente quelli coinvolti nella politica del proprio paese, nel Cheliox.

Assaporatore di Dolore (Misteri Occulti): Questa classe di prestigio è perfetta per un masochista devoto a Zon-Kuthon.

Assassino (Manuale di Gioco): Questa storica classe di prestigio richiede che il personaggio uccida qualcuno al solo scopo di diventare un assassino. Mentre nei tavoli in cui si raccontano gesta eroiche un'azione del genere non è accettabile, questa campagna fornisce l'opportunità di interpretare un pericoloso angelo della morte.

Assassino della Mantide Rossa (Atlante del Mare Interno): Per un personaggio assassino più vicino a Golarion, l'Assassino della Mantide Rossa può costituire una buona opzione. Questi personaggi devastano gli avversari utilizzando colpi precisi e mosse furtive.

Cavaliere Infernale (Atlante del Mare Interno): Ben noto in tutto il Cheliox e oltre, l'inflessibile e spaventoso Cavaliere Infernale è un incrollabile simbolo di ordine. Anche se questi personaggi combattono contro paladini e celestiali, per assumere tale classe occorre uccidere un diavolo con un numero di dadi vita superiore al proprio. Questa Saga è l'occasione perfetta per farlo. Ulteriori informazioni sui Cavalieri Infernali sono contenute nel volume *Pathfinder Campaign Setting: Path of the Hellknight*.

Demoniaco (Pathfinder GDR La Piaga del Mondo): Gli adoratori dei demoni caotici malvagi, in questa campagna possono sperimentare il piacere di contaminarsi con l'essenza demoniaca, grazie a questa classe di prestigio. Non è giusto che gli adoratori dei diavoli si prendano tutto il divertimento.

Diabolist (Pathfinder Campaign Setting: Princes of Darkness, Book of the Damned, Vol.1): Questa classe di



prestigio è perfetta per i personaggi che vogliono controllare i diavoli. Il tema di questa classe di prestigio si adatta perfettamente alle tradizioni magiche del Cheliah.

Evangelist, Exalted, Sentinel (Inner Sea Gods): Tutti i personaggi religiosi (cioè che adorano una delle divinità malvagie, vedi Religione a pagina 8), possono diventare potenti servitori della loro divinità scegliendo il talento Obbedienza Deifica e progredendo in una delle tre classi di prestigio riportate nel paragrafo relativo al dio prescelto.

Ombra Danzante (Manuale di Gioco): Non è passato molto tempo da quando la stessa Westcrown ha avuto un certo problema con le ombre, e nel Cheliah esistono moltissimi incantatori interessati alla magia delle ombre.

Signifer dei Cavalieri Infernali (Compendio del Mare Interno): Come per il Cavaliere Infernale, non dovrebbero esserci problemi a qualificarsi per questa classe di prestigio tematica nel corso della campagna.

STIRPI, MISTERI E PATRONI

Fermo restando che tutte le stirpi sono scelte valide, gli stregoni e gli iracundi di stirpe che desiderino immergersi completamente nei temi della Saga Vendetta dell'Inferno dovrebbero considerare le seguenti stirpi: abissale, draconico, eletto, imperiosa^{GR}, infernale, non morto e ombra^{GG}. Se il gruppo di gioco utilizza le stirpi sanguelselvaggio, la stirpe toccato dalla fossa^{GM} è particolarmente in sintonia con le tematiche della campagna.

I misteri dell'oracolo più adeguati ai temi di questa Saga sono l'apocalypse^{MC}, la battaglia^{GG}, i crepacci esterni^{CM}, la fiamma^{GG} e le ossa^{GG}.

Chi invece vuole partecipare alla Saga con un personaggio fattucchiere, i seguenti patroni sono quelli che si adattano meglio nei temi della campagna: alienazione^{GM}, ammalimento^{GM}, inganno^{GG}, morte^{GM}, occulto^{GM}, ombra^{GG}, piaga^{GG}, sotterfugio^{GG} e naturalmente vendetta^{GM}.

FAMIGLI E COMPAGNI ANIMALI

Il Cheliah è caratterizzato da un clima temperato, quindi ospita una vasta gamma di animali. Molti di questi possono fungere da famigli e compagni animali. I famigli comuni includono: capra^{GM}, corvo, falco, gatto, gufo, lucertola, millepiedi domestico, pipistrello, procione^{B3}, ragno scarlatto^{GM}, topo, tordo^{GM}, vipera e volpe^{GM}. Tra i famigli migliorati, augure (Kytan)^{B3}, cacodaemon^{B2}, imp, mephit e quasit sono un'ottima scelta.

I compagni animali seguenti sono diffusi nelle foreste e le pianure di tutto il Cheliah: ariete, cane, cavallo, cinghiale, corvo gigante^{SCRI}, donnola gigante^{B4}, lupo, orso, pipistrello crudele, ratto crudele, roncaccia^{B3}, tasso, uccello (aquila, falco, gufo), uro e vipera.

AMBIENTI PRESCELTI E NEMICI PRESCELTI

Pressoché tutti gli avvenimenti di questa campagna hanno luogo all'interno dei confini del Cheliah. La maggior parte degli incontri della Saga avviene in villaggi, città e

diverse foreste del Cheliah, quindi foresta e urbano costituiscono le scelte di ambiente prescelto più appropriate. Sotterraneo può rivelarsi un'ottima scelta secondaria.

Quanto ai nemici prescelti, le scelte migliori includono gli umanoidi (umani), gli umanoidi (halfling) e gli esterni (legali o buoni), ma nel corso della campagna i PG incontreranno anche altri tipi di creature.

LINGUAGGI

In questa campagna il Comune è il linguaggio prevalente, parlato dalla maggior parte dei nemici e degli alleati. Tuttavia, i personaggi potrebbero trovarsi avvantaggiati dalla conoscenza di qualche linguaggio aggiuntivo. Chi aspira a occupare posizioni elevate all'interno del Casato Thrune o della Chiesa di Asmodeus dovrebbe senza dubbio imparare l'Infernale. Conoscere il Celestiale può rivelarsi altrettanto utile per interrogare gli esterni avversari e leggere i testi sacri o le missive sottratte al nemico. Gli altri linguaggi parlati nel Cheliah includono l'Elfico, l'Halfling e la Linguadombra.

ORIGINI

La Saga Vendetta dell'Inferno si svolge nel Cheliah e presuppone che la maggior parte dei PG abbia sviluppato un forte legame con il suo amato impero. La campagna ha inizio a Lungacro, un piccolo centro che ospita numerosi anziani veterani e che può perfettamente fungere da paese natio per i PG. Chi desidera che il proprio personaggio provenga da un altro luogo può consultarsi con il GM e gli altri giocatori per creare un background interessante che spieghi come il personaggio sia giunto nel Cheliah e perché vuole collaborare con il Casato Thrune. Fortunatamente il Cheliah è una nazione importante della regione del Mare Interno e numerosi individui provenienti dall'Avistan e dal Garund approdano ai suoi porti o ne valicano i confini tutti i giorni.

RAZZE

Il Cheliah rappresenta molte cose diverse per molte persone diverse, ma non è propriamente una nazione multirazziale. La maggioranza della popolazione è umana, a cui si aggiungono piccole presenze di tiefling, halfling e gnomi. A sud non è raro trovare cheliahiani garundi provenienti da Khari, ma l'etnia umana dominante è quella dei cheliahiani puri, seguiti da taldani e varisiani. Detto questo, il Cheliah è una nazione grande e potente: entro i confini dell'impero è possibile incontrare esponenti di tutte le razze presenti nel *Manuale di Gioco*. I giocatori che scelgono di interpretare un tiefling possono consultare il volume *Pathfinder Player Companion: Blood of Fiends* per consigli su come creare un tiefling perfetto per questa campagna.

RELIGIONE

I culti di divinità diverse da Asmodeus o dai suoi servitori (arcidiavoli, duchi infernali, malebranche e così via) vengono tollerati per grazia di Sua Majestrix Infernale la Regina Abrogail II del Tre Volte Dannato Casato Thrune, grazia che può revocare a sua discrezione in qualsiasi momento. Chi pratica religioni diverse dalla Chiesa di Asmodeus può essere dichiarato eretico, processato per i propri crimini e condannato a morte oppure, nel caso dei chierici fedeli a entità ostili al Principe delle Tenebre, alla dannazione infernale. Asmodeus è generoso e chi lo serve viene ricompensato anche con la possibilità di seguire altri dei, a condizione che nessuno sostituisca l'Arcidiavolo nei cuori dei suoi servitori eterni, gli abitanti del Cheliah.

- Editto 4671.315A.2v5 §15j (Revisione 6)

RELIGIONE

Per un personaggio religioso il modo più semplice di inserirsi nella Saga Vendetta dell'Inferno è essere un adoratore di Asmodeus, ma la cosa non è assolutamente obbligatoria. Per contro, nel Cheliah la religione è meno rigida di quanto si potrebbe pensare (vedi il riquadro soprastante, Religioni). Fintanto che un personaggio rispetta le leggi dell'impero, è libero di adorare il dio che preferisce. Oltre ad Asmodeus, molti chelioxiani adorano i diversi arcidiavoli e regine sgualdrine dell'Inferno, o seguono la filosofia del diabolismo.

Tra le altre divinità popolari nel Cheliah spiccano Abadar, venerato nei centri urbani, Erastil nelle aree rurali e Zon-Kuthon in alcuni luoghi. Realisticamente, in questa campagna è possibile seguire il culto di una divinità neutrale senza troppi problemi; l'adorazione di divinità buone, tuttavia non è compatibile con questa Saga. Inoltre, anche le religioni troppo caotiche non sono benviste nel Cheliah, poiché spesso incitano a sovvertire le leggi e la coesione sociale. Chi desideri seguire una divinità buona o eroica dovrà valutare la possibilità di mettere momentaneamente da parte il progetto e attuarlo in *Ribelli dell'Inferno* o in un'altra Saga incentrata su personaggi eroici.

ABILITÀ E TALENTI

I talenti e le abilità per questa Saga vanno selezionati con la stessa cura riservata ai personaggi buoni delle campagne eroiche. Abilità come Camuffare, Intimidire e Raggiare sono importanti in questa Saga come nelle altre concepite per i personaggi buoni o neutrali. La Saga Vendetta dell'Inferno propone la stessa varietà di interazioni sociali, combattimenti, indagini ed esplorazioni di dungeon presenti in qualsiasi Saga di Pathfinder.

Anche se in Vendetta dell'Inferno agire contro i propri compagni non è previsto, i talenti di tradimento presenti in *Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption* forniscono sistemi divertenti per aggirare i propri compagni e sgherri ottenendo vantaggi speciali. Tutto questo funziona particolarmente bene con i gregari o semplicemente con altri malvagi solidali. Così come un mago buono dovrebbe chiedere al suo compagno ladro se è in grado di utilizzare la sua capacità di eludere per sottrarsi agli effetti dell'incantesimo *ad area* che sta per lanciare, un personaggio con questi talenti dovrebbe chiedere ai suoi compagni se sono disposti a essere danneggiati per innescare il suo talento. Questi talenti forniscono ai personaggi l'occasione di simulare tattiche egoistiche e maligne, ma non dovrebbero in alcun modo rendere sgradevole il gioco tra amici.

Un personaggio dhampir che voglia dare sfogo alla natura predatrice della propria parte vampirica dovrebbe acquisire il talento *Succhiasangue* della *Guida alle Razze* per contribuire alle esigenze di cura di un gruppo malva-



gio (e godersi un po' di sadismo soddisfacendo i bisogni da non morto ereditati dal proprio genitore).

Alcuni giocatori possono trovare divertente il talento di trama Dannato presentato nel *Pathfinder Player Companion: Quests and Campaigns*, il cui requisito di trama richiesto verrà quasi sicuramente soddisfatto nel corso della campagna.

Dato che in questa campagna i personaggi si troveranno a combattere contro un gran numero di umani, il talento Kinslayer presentato in *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Races* può rivelarsi una buona scelta per i personaggi umani (e in misura minore, per i tiefling).

Anche se possono diventare rischiosi qualora si morisse e si dovesse venire resuscitati, i talenti damnation presentati nel volume *Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption* possono rivelarsi molto attraenti per i personaggi malvagi. L'acquisizione di molteplici talenti damnation può aumentare la potenza dei talenti stessi, ma il giocatore dovrà chiedersi fino a quanto è disposto a inoltrarsi nella dannazione.

Per gli incantatori che non si accontentano di evocare solo animali mostruosi e un limitato numero di diavoli o demoni, il talento Summon Evil Monster tratto da *Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption* può offrire una certa versatilità restando in armonia con i temi della campagna. Questo talento si rivela particolarmente efficace se affiancato ad altri talenti che aumentano la potenza dell'evocazione come Aumentare Evocazione, o archetipi che potenziano l'evocazione come l'archetipo herald caller cleric presentato nel volume *Pathfinder Player Companion: Monster Summoner's Handbook*.

Essere alleati del Casato Thrune permette a un personaggio malvagio di livello 7° o superiore di acquisire il talento Vile Leadership descritto nel volume *Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption*. Il tributo che segue descrive più dettagliatamente i requisiti necessari a mantenere questo talento.

Tributo: Almeno una volta a settimana, un agente del Casato Thrune deve perseguire gli obiettivi del governo chelioxiano, preferibilmente mediante l'eliminazione di individui ostili al governo stesso, o dando la caccia agli elementi sovversivi. Chi non si dedica attivamente a stanare i dissidenti è obbligato a versare una tassa settimanale di 500 mo per finanziare le operazioni del Casato Thrune. Gli eventi della Saga Vendetta dell'Inferno dovrebbero consentire di soddisfare facilmente questi requisiti.

ASPETTI DA CONSIDERARE

Oltre ai precedenti suggerimenti sulla creazione dei personaggi, ecco qualche altro aspetto da considerare quando si gioca la Saga Vendetta dell'Inferno.

Personaggi Intelligenti: Come già scritto in questa Guida alla Saga nella sezione relativa all'allineamento, essere malvagi non significa essere sciocchi, autodistruttivi, ottusi o sgradevoli. Moltissimi personaggi malvagi

APPROFONDIRE?

Molti manuali possono aiutare ad accentuare l'esperienza della propria saga Vendetta 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 il successivo *Pathfinder Campaign Setting: Cheliox, The Infernal Empire*. Inoltre, la Saga Concilio dei Ladri, ambientata nella città di Westcrown, contiene moltissime informazioni sul Cheliox, i Cavalieri Infernali e i mostri aggiuntivi che si possono usare per migliorare la propria Saga Vendetta dell'Inferno. Chi desidera ulteriori informazioni sull'Inferno, la sua gerarchia e i diavoli che popolano quel piano può consultare il *Pathfinder Campaign Setting: Princes of Darkness, Book of the Damned, Vol. 1*.

PER I GIOCATORI

Per informazioni su come giocare un personaggio proveniente dal Cheliox, vedi *Cheliox, L'Impero dei Diavoli*. Per le opzioni di creazione del personaggio relative ai personaggi malvagi, vedi *Pathfinder Player Companion: Agents of Evil*, *Pathfinder Player Companion: Champions of Corruption* e *Pathfinder Player Companion: Faiths of Corruption*.

PER TUTTI

Per ulteriori informazioni sugli abitanti del Cheliox, vedi *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Races*; per saperne di più su Asmodeus e il suo culto, vedi *Inner Sea Gods*.

perseguono scopi grandiosi, possiedono una rete di alleati e coltivano interessi che non sempre includono l'omicidio, lo schiavismo, gli abusi di potere o la perversione. È importante assicurarsi che il personaggio al tavolo da gioco sia un malvagio affascinante e non una banale caricatura. Proprio come i buoni, anche i personaggi malvagi non amano essere sottoposti a fastidi inutili, pertanto non vanno interpretati come se fossero incoscienti o stupidi. Questo non farebbe altro che irritare gli amici e terminare troppo presto la campagna.

Argomenti Delicati: All'inizio della Saga Vendetta dell'Inferno i giocatori dovranno consultarsi tra loro e stabilire alcune regole di base. È importante stabilire fin dall'inizio dei limiti per garantire che tutti si trovino a proprio agio. Va sottolineato che oltrepassare tali limiti o creare conflitti interni al gruppo dei personaggi po-

CINQUE COSE DA SAPERE SULLA RIVENDICAZIONE GLORIOSA

La Rivendicazione Gloriosa è apparsa sulla scena solo in tempi recenti e le informazioni relative a questa organizzazione non sono troppo diffuse. Ecco cinque cose che i personaggi potrebbero sapere su questo ordine iomedaeano fin dall'inizio della Saga.

- La Rivendicazione Gloriosa è un ordine di cavalieri iomedaeani che vuole rivendicare lo stato del Cheliah, spodestare il Tre Volte Dannato Casato Thrune e restaurare il culto di Iomedae presso il popolo cheliano.
- La Rivendicazione Gloriosa si è riunita la prima volta per recuperare la Lama del Cuore, la spada un tempo brandita da Iomedae in persona e in seguito trafugata dall'Ordine dell'Artiglio Divino dei Cavalieri Infernali.
- A lanciare questa crociata fu la zelante paladina Alexeara Cansellarion, che oggi ricopre il ruolo di comandante della Rivendicazione Gloriosa.
- La Rivendicazione Gloriosa è organizzata secondo una struttura militare; tutti i fedeli di Iomedae sono invitate a unirsi ai suoi ranghi.
- La prima grande vittoria della Rivendicazione Gloriosa è stata la conquista della fortezza dei Cavalieri Infernali, la Cittadella Dinyar.

trebbe finire per rovinare le amicizie tra i giocatori nel mondo reale (o creare situazioni di disagio). Questo genere di problemi accade più frequentemente quando si interpreta un gruppo malvagio, ed è uno dei motivi principali per cui molti giocatori sono restii a giocare una campagna malvagia.

Il GM potrebbe decidere di modificare alcuni dettagli degli incontri per garantire a tutti un approccio sereno al gioco. Se per esempio nel gruppo di gioco c'è un fervente animalista, il GM può attenuare l'entità e la ferocia dei relativi incontri. Allo stesso modo, se nel gruppo ci sono giocatori disturbati dai particolari macabri, il GM può evitare di descrivere nei minimi particolari i fendenti inferti ai danni di contadini innocenti e sostituirli con una sorta di "dissolvenza" narrativa che metterà tutti maggiormente a proprio agio.

Oltre a questo è importante ricordare che il male può assumere forme molto diverse. Se una raffigurazione del male come entità oscura e inquietante dovesse risultare troppo pesante per il GM e il gruppo di gioco, è sempre possibile alleggerire l'atmosfera con un tipo di malvagità più caricaturale e macchiettistica. Ricordate che lo scopo ultimo di Pathfinder è divertirsi tutti insieme.

Se alcuni aspetti di questa campagna non vi convincono ma siete comunque intenzionati a giocarla, è possibile concordare una sorta di segnale che giocatori e GM possono utilizzare per comunicare agli altri che una certa scena o situazione inizia a generare disagio senza dover smettere di giocare o rischiare di turbare gli altri parte-

cipanti. L'uso di un segnale del genere farà capire al GM (o a un altro giocatore) di dover attenuare la narrazione o di passare all'argomento successivo invece di indugiare troppo su qualcosa che risulta eccessivo al GM o a un altro giocatore.

Pathfinder è un gioco cooperativo e funziona al meglio quando non c'è antagonismo tra i giocatori (e il GM). Anche se questa è una campagna malvagia, è comunque necessario presentarsi al tavolo con un personaggio in grado di collaborare con gli altri membri del gruppo. Se esiste la possibilità che i giocatori siano tentati di tradirsi o danneggiarsi a vicenda, il GM farebbe bene a suggerire la creazione di personaggi uniti da legami molto forti. Per esempio i personaggi potrebbero essere cresciuti insieme o essere ex compagni d'armi, o forse essere imparentati in qualche modo. Perfino gli assassini seriali e i criminali più efferati hanno degli amici e una famiglia. Creare un gruppo caratterizzato da questo tipo di legami può prevenire molti dei problemi ricorrenti nei gruppi malvagi.

Combattere i Celestiali: Nel corso della Saga Vendetta dell'Inferno i personaggi si troveranno a combattere contro avversari che raramente si incontrano nelle campagne eroiche: gli esterni provenienti dal Paradiso, dal Nirvana e dall'Elysium sostengono la Rivendicazione Gloriosa e vogliono porre fine alla malvagità dei giocatori.

Negli scontri con degli esterni buoni è importante tenere a mente alcune cose. Le quattro razze di celestiali (agathion, angeli, arconti e azata) dispongono di protezioni diverse. Un'arma di allineamento malvagio può ignorare la riduzione del danno della maggior parte dei celestiali, ma per alcuni occorre che l'arma sia anche d'argento. Tutti i celestiali ad eccezione degli azata dispongono di un bonus razziale contro il veleno, quindi i personaggi che utilizzano il veleno faranno bene a conservarlo per gli azata. Gli agathion sono immuni all'elettricità e alla pietrificazione e possiedono resistenza al freddo e ai danni sonori. Gli angeli sono immuni all'acido, al freddo e alla pietrificazione e possiedono resistenza all'elettricità e al fuoco. Sono inoltre circondati da un'aura che li protegge dagli attacchi delle creature malvagie. Gli arconti sono immuni all'elettricità e alla pietrificazione e sono circondati da un'aura che impone penalità alle creature malvagie circostanti. Gli azata sono immuni all'elettricità e alla pietrificazione e possiedono resistenza al freddo e al fuoco.

Curarsi: Poiché i chierici malvagi incanalano l'energia negativa e non possono lanciare incantesimi di cura spontanei, in un gruppo malvagio le esigenze di cura vanno pianificate. Procurarsi una bacchetta e una buona scorta di pozioni è sempre una buona strategia, ma gli incantatori malvagi hanno anche un'altra medicina a disposizione costante: l'incantesimo *guarigione infernale*. Questo incantesimo (e la sua versione superiore) compare per la prima volta nel volume *Atlante del Mare Interno*.

GUARIGIONE INFERNALE

Scuola Evocazione (guarigione) [male]; **Livello** arcanista 1, chierico 1, convocatore 1, convocatore (rivisitato) 1, fattucchiere 1, magus 1, iracondo di stirpe 1, mago/stregone 1, sacerdote guerriero 1

Tempo di lancio 1 round

Componenti V, S, M (1 goccia di sangue di diavolo o 1 dose di acqua sacrilega)

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 creatura toccata

Durata 1 minuto

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **RI** sì (innocuo)
Si bagna una creatura ferita col sangue di un diavolo o dell'acqua sacrilega, concedendogli guarigione rapida 1. Questa capacità non può curare i danni inflitti da armi di argento, di allineamento buono oppure incantesimi o effetti col descrittore bene. Il bersaglio viene individuato come una creatura malvagia per la durata dell'incantesimo e può percepire la malvagità di questa magia, sebbene questo non abbia effetti a lungo termine sull'allineamento del bersaglio.

GUARIGIONE INFERNALE SUPERIORE

Scuola Evocazione (guarigione) [male]; **Livello** arcanista 4, chierico 4, convocatore 4, convocatore (rivisitato) 4, fattucchiere 4, magus 4, iracondo di stirpe 4, mago/stregone 4, sacerdote guerriero 4

Tempo di lancio 1 round

Componenti V, S, M (1 goccia di sangue di diavolo o 1 dose di acqua sacrilega)

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 creatura toccata

Durata 1 minuto

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **RI** sì (innocuo)

Funziona come *guarigione infernale*, ma il bersaglio ottiene guarigione rapida 4 e viene individuato come un chierico malvagio.

TRATTI DELLA SAGA

I tratti della saga seguenti collegano i personaggi alla Saga Vendetta dell'Inferno, che ha inizio nel paese di Lungacro, nella nazione del Cheliah. All'inizio della campagna i personaggi non lavorano ufficialmente per il Casato Thrune, ma tale opportunità si presenterà molto presto nel corso della Saga e tutti i personaggi dovrebbero essere impazienti, o quanto meno disposti ad allearsi e servire il Casato Thrune e il governo del Cheliah da esso presieduto. Questi tratti forniscono ai personaggi una motivazione per sostenere il Casato Thrune e sono concepiti per aiutare

i giocatori a creare dei personaggi in grado di affrontare efficacemente le avventure della campagna.

Mercenario Amoreale: Il personaggio ha sempre pensato prima a sé stesso, curandosi solo della sua sopravvivenza. Ha già ucciso in passato e lo rifarà in futuro, ma non perde certo il sonno per questo. Quando si tratta di lui o degli altri, sceglie sempre e comunque sé stesso. Non segue alcun codice morale, se non quello di fare sempre ciò che gli procura il massimo vantaggio. Certo, a volte è costretto a collaborare con gli altri e questo non è un problema se la paga è buona. Farà tutto ciò che è necessario per portare a termine il lavoro. In questo periodo, con il Cheliah in subbuglio, lavorare per il Casato Thrune sta cominciando a diventare un affare redditizio. Il personaggio sa che i Thrune ricompensano generosamente chi li serve bene, e nessuno nel Cheliah offre più potere, fama e denaro dei Thrune.

Il personaggio ha l'occhio lungo quando si tratta di riconoscere un buon accordo o di sottrarsi da un cattivo affare. Ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Intuizione e Intuizione è per lui un'abilità di classe. Inoltre, una volta al giorno, come azione immediata, puoi alterare il suo allineamento in modo da essere considerato neutrale, e non malvagio, ai fini degli effetti buoni che bersagliano le creature malvagie (come per esempio *punizione sacra* o la capacità punire il male del paladino). Quando utilizza questa capacità, il suo allineamento non cambia realmente. Per acquisire questo tratto il personaggio deve essere neutrale malvagio.

Apprendista Vincolatore di Diavoli: Non è un segreto che evocare e vincolare i diavoli è una pratica diffusa nel Cheliah, e il personaggio fin da ragazzo è stato l'apprendista di un diabolista. A un certo punto però ha capito che ambiva a qualcosa di più di una vita di studio e servizio e quando ha ritenuto di avere imparato tutto ciò che poteva dal suo maestro, se n'è andato per i fatti tuoi. Il personaggio sa bene che con l'appoggio dell'Inferno può raggiungere le vette più alte del potere, e sa anche che rischia di cadere negli abissi più profondi se si dimostrerà incauto e perderà quell'appoggio. È deciso a utilizzare le sue abilità e le sue capacità per assoggettare l'Inferno e i suoi servitori al suo volere, e costruirsi una reputazione come uno dei migliori vincolatori di diavoli del Cheliah.



Quando il personaggio lancia un incantesimo *evoca mostri* per evocare un diavolo o un'altra creatura immonda, la durata dell'incantesimo aumenta di 1 round. Ottiene inoltre un bonus di tratto +1 alle prove contrapposte di Carisma contro i diavoli evocati tramite incantesimi *legame planare*, e una riduzione del 10% dei pagamenti dovuti ai diavoli evocati con gli incantesimi *alleato planare*.

Accolito Asmodeano: Il personaggio è cresciuto nella chiesa di Asmodeus e lo ha servito per tutta la vita come suo fedele seguace. Ha studiato i testi maledetti, conosce a memoria i gradi delle rigide gerarchie infernali e si prefigge di eliminare dalla sua mente ogni residuo di pietà e compassione, seguendo l'esempio del Principe delle Tenebre. Forse ha portato avanti la sua carriera nella chiesa, abbracciando ufficialmente il sacerdozio e ascendendo a posizioni di grande autorità e potere, o forse ha aver lasciato la chiesa, ritenendo che la vita del sacerdote non facesse per lui. In entrambi i casi, l'istruzione ricevuta dalla chiesa lo ha segnato profondamente. Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia, Conoscenze (piani) e Conoscenze (religione); inoltre una di queste abilità (a sua scelta) è per lui un'abilità di classe. Conosce infine il linguaggio Infernale (che non conta al fine di determinare il numero massimo di linguaggi conosciuti).

Nobile Chelioxiano: Il personaggio ha avuto la fortuna di nascere in una delle famiglie nobiliari del Cheliox e, cosa ancora più importante, di appartenere a una famiglia che sostiene il Casato Thrune. Forse la sua famiglia è legata ai Thrune fin da prima della Guerra Civile chelioxiana, o forse i Thrune le hanno concesso il titolo come premio per l'appoggio ricevuto durante il conflitto. In entrambi i casi, essere cresciuto tra i privilegiati della nazione ha conferito al personaggio un'approfondita conoscenza dell'alta società e inizia il gioco con una discreta disponibilità finanziaria. La nascente insurrezione della Rivendicazione Gloriosa sta generando molta preoccupazione presso gli aristocratici, e oggi più che mai il Casato Thrune ha bisogno del supporto dei nobili a lui fedeli.

Per possedere questo tratto, il personaggio deve essere un umano appartenente a una famiglia nobile minore, proprietaria di un piccolo maniero o di piccola tenuta da qualche parte nei territori periferici dell'impero. Se non è un umano, forse è stato adottato da una famiglia umana nobile, oppure alla sua famiglia è stato recentemente accordato un titolo nobiliare non ereditario (vedi il riquadro Nobiltà Chelioxiana a pagina 15).

Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (nobiltà), e Conoscenze (nobiltà) è per lui un'abilità di classe. Ottiene inoltre un bonus di tratto +1 alle prove basate sul Carisma contro altri membri dell'aristocrazia chelioxiana. Può acquisire il talento Nobile Rampollo (*Atlante del Mare Interno* 287) anche se non soddisfa il prerequisito di Carisma. Infine, inizia il gioco con

abiti da nobile, un anello con sigillo e un oggetto non magico extra del valore massimo di 200 mo.

Malfattore Inaffidabile: Alcuni individui rispettano un codice morale e le tradizioni; altri pensano solo a sé stessi. Ma al personaggio non interessa: lui fa quello che gli pare quando gli pare, a volte per buone ragioni, altre senza alcuna ragione. Il personaggio si crogiola nella sua condizione di anomalia del sistema e si vanta di non prendere ordini da nessuno, almeno nella maggior parte dei casi. In una nazione legale come il Cheliox è necessario fare maggiore attenzione e aderire alle regole e alle convenzioni sociali, almeno formalmente. Di conseguenza, il personaggio cerca di gestire il caos che ribolle nella sua anima, ma è sempre pronto a cogliere l'opportunità di scatenare una vera e propria ondata di distruzione. In questi giorni, chi fa quello che va fatto senza porsi troppe domande ha molte occasioni di distinguersi e anche le ricompense che il Casato Thrune offre ai suoi collaboratori sono un incentivo notevole. Se lavorare con gli altri concede al personaggio la libertà di dare sfogo ai suoi più bassi istinti senza timore di ripercussioni, allora perché non farlo... almeno per il momento. Basterà pensare alle conseguenze quando si presenteranno.

L'imprevedibilità e il carattere volubile del personaggio gli conferiscono un vantaggio sui suoi nemici. Il personaggio ottiene un bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa. È inoltre disponibile a lavorare con gli altri e ha imparato a sfruttare la forza dei suoi alleati per potenziare le sue abilità e capacità. Una volta al giorno, se almeno un alleato si trova entro tre metri dal personaggio, quest'ultimo può ripetere un singolo tiro del dado utilizzato per effettuare un attacco o una prova di abilità, prima di sapere se il tiro è riuscito o ha fallito. Deve accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore dell'altro. Per acquisire questo tratto il personaggio deve essere caotico malvagio.

Ex-Iomedaeano: Il personaggio, o forse la sua famiglia, erano in passato dei seguaci di Iomeda, ma è successo qualcosa che gli ha provocato una crisi di fede. Forse la sua famiglia è stata accusata di condotta disonorevole o di codardia, o forse un membro della sua famiglia è stato colpito dalla "giustizia" ecclesiastica. O magari ha semplicemente conosciuto qualcuno che gli ha aperto gli occhi e gli ha mostrato la verità: vale a dire che l'onore, il valore e la giustizia tanto sbandierati dall'Erede sono solo parole di facciata che mascherano un rigido dogmatismo finalizzato a controllare la gente e a privarla della libertà di pensiero. Comunque stiano veramente le cose, il personaggio ha lasciato la chiesa, e di conseguenza la sua famiglia si è ritrovata disonorata e guardata dall'alto in basso. Da quel momento ha giurato che prima o poi avrebbe ottenuto la tua vendetta contro la chiesa di Iomeda e l'attuale situazione del Cheliox gli sta offrendo l'opportunità che cercava.

Il personaggio sceglie uno dei seguenti vantaggi: un bonus di tratto +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con le armi contro i seguaci di Iomedae, inclusi molti (ma non tutti) arconti e angeli; oppure un bonus di tratto +1 alla CD dei tiri salvezza contro i suoi incantesimi.

Scansafatiche Bravo: Nel Cheliox incontrare un halfling è normale, dato che la popolazione di schiavi della nazione è composta per la maggior parte da quella razza. Trattati per lo più con disprezzo e arroganza, gli halfling sono spesso soprannominati come “scansafatiche”, ma paradossalmente sono considerati gli schiavi più preziosi da possedere. Il personaggio è un halfling chelioxiano, ma a differenza di molti membri della tua razza ha abbracciato il suo ruolo nella società chelioxiana e lo utilizza a suo vantaggio. La gente non fa che ignorarlo e sottovalutarlo come un inutile scansafatiche, ma il personaggio sa come stanno le cose in realtà: gli halfling sono essenziali per l'esistenza dell'impero quanto i suoi nobili, sacerdoti e guerrieri. Potrebbe essere nato libero e non avere mai conosciuto la catena, oppure essere uno schiavo liberato per avere servito lealmente il suo padrone. O forse è ancora uno schiavo, felice (o quanto meno soddisfatto) della sua condizione, che spera di veder riconosciuto il proprio contributo, per quanto limitato, alla causa della vasta e ordinata società del Cheliox.

Il personaggio è abile nel prevaricare e confondere le acque, sia per sottrarsi alle accuse, sia per nascondere agli altri la vera portata delle sue capacità e del suo ruolo. Ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Raggirare, e Raggirare è per lui un'abilità di classe. Inoltre, la sua tacita approvazione alla struttura sociale del Cheliox e la serena consapevolezza del suo ruolo all'interno della società rafforzano la sua determinazione. Una volta al giorno, se il personaggio è adiacente a un alleato umano di origine chelioxiana, può ripetere un tiro salvezza su Volontà, prima di sapere se il tiro è riuscito o ha fallito. Deve accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore dell'altro. Per acquisire questo tratto, il personaggio deve essere un halfling.

Aspirante Cavaliere Infernale: Il personaggio ha sempre amato il potere, la disciplina e l'autorevolezza dell'ordine dall'armatura d'ebano, l'ordine dei Cavalieri Infernali. Che sia per il loro impassibile autocontrollo, l'assoluta dedizione alla legge e all'ordine, la ricerca instancabile della giustizia o la spietatezza nell'impartire le punizioni, sta di fatto che il personaggio ha sempre cercato di conformare le sue azioni alla filosofia dei Cavalieri Infernali chiamata la Misura e la Catena. Il suo desiderio più grande è riuscire a entrare nell'ordine dei Cavalieri Infernali e guadagnarsi un posto tra i cupi guerrieri investiti del compito di mantenere e rafforzare le leggi dell'Inferno e del Cheliox.

Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (piani), e Conoscenze (piani) è per lui un'abilità di classe. Deve inoltre scegliere uno degli ordini

seguenti dei Cavalieri Infernali. Si è addestrato nell'uso dell'arma preferita dell'ordine prescelto (se l'ordine prevede più di un'arma preferita, ne sceglie una), e ottiene un bonus di tratto +1 alla Difesa da Manovra in Combattimento quando un avversario tenta di spezzare la sua arma o di disarmarlo.

Ordine del Cancellio: Pugnale.

Ordine del Chiodo: Lancia da cavaliere o alabarda.

Ordine del Flagello: Mazza pesante o frusta.

Ordine dell'Artiglio Divino: Morning star.

Ordine della Catena: Mazzafrusto.

Ordine della Picca: Lancia lunga.

Ordine della Pira: Falcione.

Ordine della Ruota: Spada lunga o frusta.

Duro Locale: Il personaggio è nato e cresciuto nel paese di Lungacro, ai confini sudoccidentali di Boscosus-surro, o quanto meno è vissuto in quel luogo abbastanza a lungo da essere considerato un abitante del posto. Non gli è mai piaciuta la vita tranquilla ed è stato considerato un poco di buono scalmanato fin da quando era piccolo. Da adulto si è fatto una discreta fama in paese come bandito, sgherro e ladruncolo. È a disposizione di chiunque gli offra qualche spicciolo in cambio di un po' di forza bruta. Durante uno di questi lavoretti ha dovuto collaborare con un'altra piantagione locale chiamata Cimri Stalish, con cui alla fine ha stretto amicizia. Ultimamente Cimri ha a che fare con alcuni personaggi leggermente inquietanti ma potenti, e all'inizio di Vendetta dell'Inferno il personaggio ha accettato, assieme ad altri loschi individui, di aiutare Cimri a rapinare una concereria appena fuori dal paese. Con un po' di fortuna potrebbe essere l'inizio di qualcosa di meglio rispetto a una vita come sgherro a pagamento. Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Intimidire, e Intimidire è per lui un'abilità di classe. Ottiene inoltre un bonus di tratto +1 ai tiri per i danni quando attacca un avversario ai fianchi insieme a un alleato.

Rampollo dei Nove Gironi: Il culto di Asmodeus è diffuso in tutto il Cheliox, ma il personaggio ha scelto una via diversa: la filosofia del diabolismo. Asmodeus e gli altri arcidiavoli sono indubbiamente degli esempi degni di rispetto, ma anziché adorare un particolare Signore dell'Inferno al di sopra di tutti gli altri, il personaggio venera l'ordine e delle leggi dell'Inferno stesso come modello di società perfetta. Il libero arbitrio deve essere soppresso per prevenire ogni forma di ribellione, la schiavitù è necessaria per mantenere gli inferiori al posto che spetta loro e la crudeltà e il male sono necessari affinché possano esistere l'altruismo e il bene.

Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (piani), e Conoscenze (piani) è per lui un'abilità di classe. Conosce inoltre il linguaggio Infernale (che non viene contato al fine di determinare il numero massimo di linguaggi conosciuti). Inoltre, i suoi studi approfonditi della struttura dell'Inferno infondono forza



alla sua determinazione. Il personaggio ottiene un bonus di tratto +2 ai tiri salvezza su Volontà contro gli effetti di influenza mentale degli esterni con il sotto- tipo buono.

Informatore dei Thrune: Il Tre Volte Dannato Casato Thrune guida il Cheliah con piglio autocratico e invia i suoi rappresentanti in tutto l'impero, scegliendoli tra le più diverse estrazioni sociali. Molti di questi agenti non lavorano come uomini del governo, ma servono comunque il Casato Thrune in vari modi. Il personaggio è un vero patriota del Cheliah e lavora da molto tempo per il Casato Thrune come informatore. Riferisce ciò che vede alle autorità e a volte gli viene richiesto di svolgere alcuni incarichi specifici, adatti alle sue competenze. Sono quelli come lui che impediscono ai potenziali traditori e ad altri "indesiderabili" di minare l'autorità dei Thrune e che consentono al popolo del Cheliah di vivere serenamente. Il personaggio spera che continuando a servire fedelmente, prima o poi venga ricompensato con la nomina ad agente giurato del Casato Thrune, che gli concederà maggiore autorità e autonomia. Ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia effettuate per raccogliere informazioni, alle prove di

Camuffare e alle prove di Conoscenze (locali). Inoltre una di queste abilità (a sua scelta) è per lui un'abilità di classe.

PANORAMICA DEL CHELIAH

La morte di Aroden avvenuta poco più di un secolo fa ha cambiato per sempre il volto del Cheliah:

i suoi stati vassalli si ribellarono immediatamente e lo stesso Cheliah si ritrovò invischiato in una sanguinosa guerra civile che durò 30 anni fino ad essere soffocata dai diabolici aristocratici attualmente al comando del regno: il Tre Volte Dannato Casato Thrune. Oggi il Cheliah è una nazione senza speranza, un impero decadente indebolito dalla perdita del

prestigio e delle ricchezze coloniali, ma ancora pateticamente aggrappato a un sogno di grandezza fomentato dalla corte infernale e dai suoi leccapiedi. È uno sfregio sul volto di Golarion e una parodia di quello che un tempo fu il più grande regno dell'umanità. D'altra parte, gli abitanti comuni del Cheliah sono grati al Casato Thrune per la salvezza che hanno offerto alla nazione sull'orlo del baratro. Se il prezzo da pagare per la sicurezza della civiltà e la protezione dal rischio di una guerra civile



perfino peggiore della precedente è un governo tirannico sostenuto da una chiesa infernale, quasi tutti gli abitanti della nazione sono disposti a pagare quel prezzo e a prestare servizio.

UNA BREVE CRONISTORIA

Il Cheliox Imperiale dominò l'Avistan per 600 anni dopo che il re chelioxiano Aspex l'Equanime si separò dal Taldor, assorbì per via diplomatica l'Andoran e conquistò l'Isger e il Galt. Questi eventi diedero il via a una tradizione di gloria espansionistica che durò vari secoli e condusse il Cheliox all'apice delle civiltà umane. In breve tempo la nazione riuscì a soggiogare e assorbire numerose popolazioni e culture indigene, al punto che molte regioni finirono per essere governate da un'élite o una casta di discendenza chelioxiana o con forti legami di sangue risalenti all'impero. L'impero continuava a espandersi ed era certo che con l'atteso ritorno di Aroden, la divinità protettrice del Cheliox, la nazione avrebbe finito per eguagliare in potere (e in ricchezza) l'antica Azlant.

Poi accadde l'inspiegabile. Invece di tornare, Aroden morì, e una parte del Cheliox morì con lui. Quando l'imperatore fu privato del suo mandato divino, alcuni potenti casati nobiliari insorsero, trascinando la regione centrale dell'impero nella guerra civile. L'anarchia e la guerra straziarono il Cheliox per più di 30 anni, fino al giorno in cui il Casato Thrune e i suoi alleati rivendicarono il trono. La Regina Abrogail I, Majestrix Infernale del Cheliox, schierò tra i suoi soldati i diavoli vincolati che aveva evocato dalle profondità dell'Inferno. Placò il dissenso nella regione centrale dell'impero, e così facendo procurò alla sua fazione una certa misura di rispetto e legittimazione. Tra i timorati sudditi del Cheliox erano in pochi ad approvare gli inquietanti metodi dei suoi diabolisti, ma ovunque essi si insediavano, le feroci e opportunistiche razzie dell'ultima generazione venivano placate rapidamente, e presto un'oscura pace calò sul regno.

Poco tempo dopo aver acquisito il controllo della nazione, il nuovo governo trasferì il suo centro amministrativo nella città portuale interna di Egorian, e non perse tempo a esigere l'obbedienza dei molti potentati del Cheliox Imperiale. Per molti mesi il nuovo regime non si limitò a proteggere i confini del Cheliox Imperiale, ma si preparò anche a espanderli. Sfortunatamente per il governo di Egorian, tuttavia, i blasfemi traffici del Casato Thrune con l'Inferno attirarono sul Cheliox il discredito della pubblica opinione. Le popolazioni del Galt e dell'Andoran insorsero e si liberarono dal giogo imposto dall'impero chelioxiano. A malincuore, il Casato Thrune dovette riconoscere la legittimità alla secessione dei suoi vassalli e concentrò la propria attenzione sulle remunerative colonie del Sargava nel Garund, e di Punta Ancora nella lontana Arcadia.

Pur avendo perso quasi la metà dei suoi possedimenti, il Cheliox rimane ancora oggi una delle maggiori nazioni

NOBILTÀ CHELIOXIANA

I titoli che seguono compongono la complessa gerarchia della nobiltà chelioxiana. Sono ordinati per rango dal più alto al più basso.

Majestor/Majestrix: Il sovrano del Cheliox; spesso seguito dall'appellativo "infernale". Questo titolo si erge al di sopra delle normali gerarchie nobiliari.

Principe/Principessa: Un membro della famiglia reale (un discendente diretto del majestor o della majestrix); a volte seguito dall'appellativo "infernale". Anche questo titolo si erge al di fuori delle normali gerarchie nobiliari.

Arciduca/Arciduchessa: Un titolo ereditario posseduto da un discendente dei sei arciduchi del Cheliox.

Duca/Duchessa: Un titolo ereditario posseduto dal discendente di un duca.

Paraduca/Paraduchessa: Un titolo concesso (non ereditario, senza terre).

Arciconte/Arcicontesa: Il governatore ereditario di una contea.

Conte/Contessa: Il governatore ereditario di una contea.

Paraconte/Paracontessa: Un titolo concesso (non ereditario, senza terre).

Arcibarone/Arcibaronesa: Il governatore ereditario di una baronia.

Barone/Baronesa: Il governatore ereditario di una baronia.

Semibarone/Semibaronesa: Un titolo concesso (non ereditario, senza terre).

ni di Golarion. L'influenza del Cheliox si estende a nord fino alle Terre dei Re Linnorm, a sud fino al Sargava nel Garund e a est fino al Taldor e al Qadira. Gli elementi della cultura chelioxiana sono presenti in tutti questi luoghi e nei porti e nelle città commerciali di dozzine di nazioni. Anzi, l'arte, il teatro e la musica (in particolare l'opera) sono diventati più popolari che mai nel Cheliox moderno, forse perché i tormentati abitanti della nazione necessitano sempre più di una fuga dalla realtà.

IL TRE VOLTE DANNATO CASATO THRUNE

La sinistra reputazione attuale del Cheliox è dovuta esclusivamente alle azioni intraprese dal Casato Thrune. Dopo la morte di Aroden, la nazione era precipitata nel caos e il casato nobiliare chelioxiano dei Thrune stipulò vari patti con i diavoli per trionfare sui suoi rivali. Sotto la sua guida, il culto di Asmodeus e la pratica di vincolare i diavoli si diffuse in tutta la nazione. I monasteri e le scuole dedite alle filosofie infernali prosperarono e lo stesso accadde ai disciplinati ordini dei Cavalieri Infernali. Alcuni vassalli e alcune province del Cheliox, come l'Isger e Korvosa, abbracciarono con fervore i nuovi ideali. Altri governi, come quelli dell'Andoran e del Galt, respinsero i principi del Casato Thrune al punto di fare dell'autonomia dalla monarchia uno dei loro ideali portanti.

AGENTI DEI THRUNE

Il Casato Thrune non è composto soltanto dalla famiglia regnante del Cheliah; in tutto l'impero e nei suoi stati clienti la famiglia reale mantiene una rete di informatori, spie, inquisitori, malviventi e perfino assassini. Per la maggior parte dei sudditi del Cheliah, il Casato Thrune e l'apparato di governo imperiale sono la stessa cosa, quindi tutti i suoi membri, compresi i burocrati e gli impiegati del governo imperiale sono comunemente noti come "agenti dei Thrune".

Tuttavia esistono anche molti agenti che servono direttamente il Casato Thrune. Conosciuti con il nome di agenti giurati dei Thrune, questi fedeli servitori si votano corpo, mente e anima al servizio della Regina Abrogail II in persona e operano più nell'interesse della famiglia Thrune che in quello della nazione del Cheliah. Spesso gli interessi del Casato Thrune coincidono con quelli del Cheliah, ma la famiglia persegue anche fini e obiettivi personali, separati dagli affari di governo, e utilizza gli agenti che le hanno giurato fedeltà per perseguirli. Da questo punto di vista il Casato Thrune funziona in modo analogo a un clan criminale organizzato, appoggiandosi a una schiera di agenti ordinati gerarchicamente secondo i vari livelli di fedeltà e autorità.

Nella Saga Vendetta dell'Inferno i personaggi assumono il ruolo di agenti dei Thrune; con il progredire della campagna ottengono l'opportunità di diventare agenti giurati dei Thrune e iniziano a scalare i ranghi dell'organizzazione del casato: otterranno certi privilegi unici soltanto legandosi agli obiettivi del Casato Thrune. Tali gerarchie e le corrispondenti ricompense sono esposte in dettaglio nelle avventure che comporranno la campagna. Per maggiori informazioni su questo aspetto della Saga Vendetta dell'Inferno i giocatori possono consultarsi con il GM per definire in che misura ognuno dei personaggi conosce l'organizzazione dei Thrune all'inizio della campagna.

Sotto il governo del Tre Volte Dannato Casato Thrune, nessun aspetto della storia chelioxiana ha ricevuto maggiori attenzioni ed è stato sottoposto a un maggior numero di revisioni della storia del casato stesso. Ogni pochi mesi viene data alle stampe una nuova versione della storia ufficiale del Cheliah, ogni versione celebra invariabilmente la gloria del Casato Thrune con maggior entusiasmo della precedente. I Cavalieri Infernali dell'Ordine della Ruota si adoperano con grande zelo per raccogliere e dare alle fiamme tutte le versioni precedenti, rendendo ogni ricostruzione della verità storica un'impresa pressoché impossibile. Secondo questi volumi al Casato Thrune andrebbe il merito di pressoché tutti i successi economici, militari e culturali ottenuti dal Cheliah negli ultimi 6 secoli, mentre i suoi fallimenti sarebbero frutto

delle scelte degli altri governanti di ignorare i lungimiranti e illuminati consigli del Casato Thrune. Entrambi questi elementi sono proposti a sostegno della teoria che vorrebbe garantire ai Thrune un controllo ancora maggiore su ogni aspetto della vita chelioxiana, a vantaggio sia degli aristocratici sia del popolo.

Allo scoppio della guerra civile seguita all'inaspettata morte di Aroden avvenuta nel 4606 CA, il Casato Thrune si assunse orgogliosamente il ruolo di bastione dell'ordine e dell'efficienza, e si adoperò immediatamente per stringere alleanze e conquistarsi un posto nel nuovo ordine. Nel 4635 CA molti prestigiosi ordini dei Cavalieri Infernali si allearono con il Casato Thrune, e Abrogail Thrune scomparve per mesi, impegnata a stipulare un contratto infernale che, ne era sicura, le avrebbe spianato la strada verso il trono del Cheliah.

Con l'aiuto di intere orde di diavoli, Abrogail ebbe presto ragione dei rivali e trionfò con l'eliminazione dell'ultima famiglia rimasta a contrastarla, il Casato Davian, avvenuta nella Battaglia dei Cento Re, combattuta nel 4639 CA. Abrogail salì al trono del Cheliah con il nome di Abrogail I, con il diavolo della fossa Gorthoklek al suo fianco in veste di leale consigliere. Da allora altri quattro Thrune si sono seduti sul trono del Cheliah, tutti deceduti a causa di incidenti sospetti ma mai messi in discussione. La pronipote di Abrogail I, Abrogail II, è salita al trono nel 4709 CA e oggi governa il Cheliah con autorità incontrastata.

PERSONAGGI
PREGENERATI
DI VENDETTA
DELL'INFERNO

La Saga Vendetta dell'Inferno include sei nuovi personaggi malvagi. Questi personaggi compaiono sulle copertine dei volumi della Saga e sono raffigurati all'interno. I loro background completi sono disponibili sul blog del sito **paizo.com** e nei singoli volumi della Saga, ma per chi desiderasse interpretarne uno in Vendetta dell'Inferno, sono presentati in questa sezione al 1° livello, affinché siano utilizzabili come personaggi pregenerati.



GUIDA ALLA SAGA



EMIL KOVKORIN

Maschio tiefling ladro 1 (*Bestiario* 269)

NM esterno Medio (nativo)

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; **Percezione** +4

DIFESA

CA 16, **contatto** 13, **impreparato** 13 (+3 armatura, +3 Des)

pf 10 (1d8+2)

Temp +1, **Rifl** +5, **Vol** +0

Resistenze elettricità 5, freddo 5, fuoco 5

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale da mischia +3 (1d4+1/×3) o spada corta +3 (1d6+1/19–20)

Distanza pugnale +3 (1d4+1/19–20)

Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

STATISTICHE

For 13, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 10, **Car** 12

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +6, Camuffare +7, Conoscenze (locali) +4, Dissattivare Congegni +7, Furtività +8, Percezione +4, Raggiare +7, Scalare +4; **Modificatori razziali** +2 Furtività, +2 Raggiare

Linguaggi Comune, Infernale

QS coda prensile, scoprire trappole +1

Dotazioni da combattimento acido; **Proprietà** armatura di cuoio borchiato, pugnale, pugnale da mischia, spada corta, arnesi da scasso, borsa da cintura, kit per camuffarsi, 10 mo, 3 ma, 7 mr

CAPACITÀ SPECIALI

Coda Prensile Emil possiede il tratto razziale alternativo coda prensile (*Guida alle Razze* 175). Può usare la sua coda per trasportare gli oggetti, ma non per impugnare armi. La coda gli consente inoltre di recuperare piccoli oggetti riposti sulla sua persona con un'azione veloce.

Vedere al Buio Emil possiede una capacità alternativa dei tiefling che, proprio come un diavolo, gli consente di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da *oscurità profonda*. Questa capacità si sostituisce al normale tratto razziale di capacità magica dei tiefling. Questa capacità alternativa è descritta a pagina 17 di *Pathfinder Player Companion: Blood of Fiends*.

Emil, figlio di vecchi nobili andorani, fu abbandonato quando i suoi genitori fuggirono dalla nazione, spingendo il giovane tiefling a pianificare una sua personale forma di vendetta in tutto il Mare Interno.



LAZZERO DALVERA

Maschio umano chierico di Asmodeus 1

LM umanoide Medio (umano)

Iniz +0; **Sensi** Percezione +3

DIFESA

CA 13, **contatto** 10, **impreparato** 13 (+3 armatura)

pf 12 (1d8+4)

Temp +3, **Rifl** +0, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m (6 m. in armatura)

Mischia mazza pesante +1 (1d8+1)

Distanza balestra leggera +0 (1d8/19–20)

Attacchi speciali incanalare energia negativa 5/giorno (CD 12, 1d6)

Capacità magiche di dominio (LI 1°; concentrazione +3)

5/giorno—imitatore pedissequo (1 round), tocco della legge

Incantesimi da chierico preparati (LI 1°; concentrazione +3)

1°—*incuti paura* (CD 13), *protezione dal caos*⁹, *scudo della fede* 0 (a volontà)—*individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*

D Incantesimo di dominio; **Domini** Inganno, Legge

STATISTICHE

For 12, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 14

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 11

Talenti Incanalare Selettivo, Robustezza

Abilità Acrobazia –1, Guarire +6, Intuizione +6, Percezione +3, Raggiare +6

Linguaggi Comune

Dotazioni da combattimento pergamena di benedizione,

pergamena di cura ferite leggere; **Proprietà** armatura di cuoio borchiato, mazza pesante, acciarino e pietra focaia, balestra leggera, borsa per componenti di incantesimi, borsello da cintura, candele (10), corda di canapa (15 m), giaciglio, otre, razioni da viaggio (5), simbolo sacro di Asmodeus in legno, testo sacro^{6E} (*Discipline Asmodeane*), torcia (10), zaino, 3 mo, 9 ma, 5 mr

Ci si aspettava che Lazzero Dalvera, nato a Molthune, eccellesse nella carriera militare, ma era privo delle abilità di quella professione. Si unì invece alla chierica di Abadar, che era più adatta al suo temperamento e alle sue capacità. Sebbene da bambino fosse stato maltrattato dai bulli, Lazzero divenne a sua volta un bullo in questo nuovo ruolo, in cui imparò a tormentare i suoi compagni e a denunciarli ai superiori per farli punire. Lazzero si fece molti nemici e la sua propensione a piegare le leggi a suo beneficio presto lo allontanarono dalla fede di Abadar. Il chierico si diresse allora a sud, nel Cheliox, nell'abbraccio della chiesa di Asmodeus.



LINXIA BENZEKRI

Femmina umana guerriero 1
LM umanoide Medio (umano)

Iniz -1; **Sensi** Percezione +1

DIFESA

CA 14, contatto 9, impreparato 14 (+5 armatura, -1 Des)

pf 13 (1d10+3)

Temp +4, **Rifl** -1, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia spada lunga +5 (1d8+3/19-20) o frusta +4 (1d3+3 non letali)

Distanza arco lungo +0 (1d6/x3)

STATISTICHE

For 17, **Des** 8, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +1; **BMC** +4; **DMC** 13

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta)

Abilità Conoscenze (ingegneria) +4, Intimidire +5, Scalare +3

Linguaggi Comune

Dotazioni da combattimento fuoco dell'alchimista (2), triboli; **Proprietà** corazza a scaglie, pugnale, spada lunga, arco corto con 20 frecce, acciarino e pietra focaia, borsa da cintura, corda di seta (15 m), frusta, giaciglio, manette, otre, rampino, torce (5), verga del sole, zaino, 2 mo, 7 ma, 8 mr

Linxia Benzekri, nata e cresciuta a Khari, la città chelioxiana all'estremità meridionale dell'Arco di Aroden, è di etnia Garundi, ma si è sempre considerata chelioxiana. Da bambina fu istruita in un convento di Asmodeus dove imparò a comportarsi da cittadina chelioxiana modello, convinta che il Cassato Thrune avesse unificato una nazione in guerra grazie alla benedizione di Asmodeus e che ferree leggi basate su quelle dell'Inferno stesso fossero necessarie per preservare l'ordine nella società.

Dopo avere fatto arrestare i suoi genitori con l'accusa di tradimento e avere assistito alla loro straziante tortura in pubblico per mano dei Cavalieri Infernali dell'Ordine della Ruota, la giovane donna aspirava a diventare un Cavaliere Infernale a sua volta. Linxia si dedicò anima e corpo alla sua nuova vocazione, rafforzando il suo addestramento marziale e memorizzando i dettami della filosofia dei Cavalieri Infernali, la Misura e la Catena. Come simbolo della sua dedizione e come perenne promemoria del suo obiettivo di unirsi all'Ordine della Ruota, Linxia si è fatta tatuare il simbolo dell'ordine (una ruota della tortura chiodata) direttamente sulla fronte.



NYCTESSA

Femmina dhampir necromante 1 (*Bestiario* 2 77)

NM umanoide Medio (dhampir)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +3

DIFESA

CA 12, contatto 12, impreparato 10 (+2 Des)

pf 8 (1d6+2)

Temp +1, **Rifl** +2, **Vol** +3; +2 contro malattia ed effetti di influenza mentale

Capacità difensive affinità con l'energia negativa; **Resistenze** resistenza dei non morti

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia bastone ferrato -1 (1d6-1)

Capacità magiche (LI 1°; concentrazione +2)

3/giorno—*individuazione dei non morti*

Capacità magiche di scuola arcana (LI 1°; concentrazione +3)

5/giorno—*tocco della tomba* (1 round)

Incantesimi da necromante preparati (LI 1°; concentrazione +3)

1°—*armatura magica, dardo incantato, tocco gelido* (CD 13)

0 (a volontà)—*dissanguare* (CD 12), *individuazione del magico, tocco di affaticamento* (CD 12)

Scuole opposte ammalimento, illusione

STATISTICHE

For 8, **Des** 14, **Cos** 12, **Int** 15, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Talenti Comandare Non Morti, Scrivere Pergamene, Succhiasangue^{GR}

Abilità Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (nobiltà) +6, Conoscenze (religione) +6, Percezione +3, Raggiare +3, Sapienza Magica +6; **Modificatori razziali** +2 Percezione, +2 Raggiare

Linguaggi Comune, Necril, Osiriano

Q5 legame arcano (bastone ferrato), comandare non morti, resistenza al risucchio di livelli

Dotazioni da combattimento pergamene di riparare non morti

(x2), fuoco dell'alchimista, verghe candela^{GE} (5); **Proprietà** randello, pugnale, bastone ferrato, anello con sigillo, borsa da cintura, borsa impermeabile^{GE}, borsa per componenti di incantesimi, fodero da polso^{GE}, giaciglio, libro degli incantesimi (contiene tutti gli incantesimi di livello 0, tutti gli incantesimi preparati, più *foschia occultante* e *riparare non morti* ^{GE}), otre, zaino, 2 mo

Nyctessa, originaria della nazione Garundi di Geb, è la figlia di uno dei Signori del Sangue, i necromanti non morti che formano l'aristocrazia elitaria di quella nazione. Seguendo le orme di suo padre, ha intrapreso a sua volta gli studi della morte e della non vita.

GUIDA ALLA SAGA



URGRAZ

Maschio duergar antipaladino 1 (*Bestiario* 114, *Guida del Giocatore* 139)

CM umanoide Medio (nano)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 36 m; **Percezione** +1

DIFESA

CA 18, **contatto** 11, **impreparato** 17 (+5 armatura, +1 Des, +2 scudo)
pf 12 (1d10+2)

Temp +4, **Rifl** +1, **Vol** +3; bonus +2 contro incantesimi e capacità magiche

Immunità allucinazioni, paralisi, veleno

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia martello da guerra +3 (1d8+2/x3)

Distanza balestra pesante +2 (1d10/19-20) o giavellotto +2 (1d6+2)

Attacchi speciali punire il bene 1/giorno (+1 danno)

Capacità magiche (LI 1°; concentrazione +1)

1/giorno—*ingrandire persone* (solo sé stesso) (CD 11),
invisibilità (solo sé stesso)

Capacità magiche da antipaladino (LI 1°; concentrazione +1)

A volontà—*individuazione del bene*

STATISTICHE

For 14, **Des** 12, **Cos** 15, **Int** 8, **Sag** 12, **Car** 11

Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 14 (18 contro spingere, 18 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso

Abilità Acrobazia -5 (-9 per saltare), **Furtività** -1, **Intimidire** +4, **Raggiare** +7; **Modificatori razziali** +4 **Furtività**

Linguaggi Comune, Nanico, Sottocomune

QS aura di male

Dotazioni da combattimento fuoco dell'alchimista, triboli;

Proprietà corazza a scaglie, scudo pesante di legno, balestra pesante, giavellotti (3), martello da guerra, ampolla, coperta invernale, giaciglio, manette, otre, piede di porco, simbolo sacrilego di Mazmezz in legno, trappola per orsi^{GE}, zaino, 8 mo, 9 ma, 4 mr

Urgraz fu cresciuto in un clan di duergar nel sottosuolo dell'Avistan ma aveva resistito all'addestramento ripetitivo e ai comandi dei sacerdoti di Droskar e si divertiva a fomentare anarchia, confusione e caos. Avvelenava i membri della sua stessa famiglia, vendeva schiavi malati per diffondere epidemie e giunse perfino a sacrificare il suo alleato più fidato al suo nuovo patrono demoniaco, Mazmezz. Alla fine Urgraz decise di spingersi in superficie per seminare caos e dolore presso una nuova popolazione.



ZELHARA

Femmina umano inquisitore di Zon-Kuthon 1 (*Guida del Giocatore* 57)

LM umanoide Medio (umano)

Iniz +2; **Sensi** **Percezione** +6

DIFESA

CA 16, **contatto** 13, **impreparato** 13 (+3 armatura, +2 Des, +1 schivare)
pf 10 (1d8+2)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia catena chiodata +2 (2d4)

Distanza pugnali +2 (1d4/19-20)

Attacchi speciali giudizio 1/giorno

Incantesimi da inquisitore conosciuti (LI 1°; concentrazione +3)
1° (2/giorno) —*cure ferite leggere*, *interrogazione*^{GM} (CD 13)
0 (a volontà) —*creare acqua*, *dissanguare* (CD 12), *guida*,
individuazione del magico

Dominio Inquisizione della Tortura^{GM}

STATISTICHE

For 10, **Des** 14, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 13

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 13

Talenti Arma Accurata, Schivare

Abilità Diplomazia +5, **Furtività** +5, **Intimidire** +8, **Intuizione** +7, **Percezione** +6, **Raggiare** +5, **Sapienza Magica** +4

Linguaggi Comune

QS conoscenza dei mostri +2, **sguardo austero** +1, presenza del torturatore^{GM}, tocco del torturatore^{GM}

Dotazioni da combattimento sali^{GE}; **Proprietà** cuoio

borchiato, pugnale, catena chiodata, rasoio da guerra^{AM}, borsa per componenti di incantesimi, manette, pera orale, sega^{GE}, simbolo sacrilego di Zon-Kuthon in ferro^{GE}, strumenti chirurgici^{GE}, 15 mo, 7 ma, 2 mr

Zelhara, cresciuta nella città nidalese di Ridwan, iniziò ad addestrarsi come torturatrice fin dalla giovane età, dopo che fu selezionata per prestare servizio dagli agenti della Corte Ombratile. Zelhara, una servitrice severa e obbediente, era la scelta perfetta per la responsabilità di inquisitrice di stato, un ruolo che le avrebbe consentito di condividere il messaggio di dolore e di dovere del Signore della Mezzanotte con migliaia dei suoi fedeli seguaci. Sotto la guida del chiericato di Zon-Kuthon, le tendenze innate di Zelhara furono affinate fino a fare di lei uno spietato strumento della chiesa e dello stato, procurandole l'orgoglio e l'ammirazione della sua famiglia. Zelhara afferma di poter obbligare chiunque a rivelare ciò che sa e a discernere la verità tra le urla di agonia.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Hell's Vengeance Player's Guide © 2016, Paizo Inc.; Authors: Adam Daigle and Rob McCreary.

Guida alla Saga di Vendetta dell'Inferno © 2019, Giochi Uniti.