



Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Benvenuto nel Geb, la terra dei morti!

Se stai leggendo questa Guida del Giocatore, significa che tu e i tuoi amici avete deciso di giocare la Saga Signori del Sangue. In questa campagna per Pathfinder Seconda Edizione, creerai un personaggio di 1° livello e assumerai il ruolo di un aspirante risolutore di problemi in una nazione governata da non morti senza età e dagli astuti viventi che ci convivono. Questa nazione è gestita da un re fantasma di nome Geb (che, in un suo tipico sfoggio di arroganza, ha dato il suo nome alla nazione), ma il compito effettivo di gestire la nazione è affidato a un frammentato consiglio di circa 60 persone chiamati Signori del Sangue. I Signori del Sangue sono

prevalentemente (ma non esclusivamente) non morti e sono prevalentemente (ma non esclusivamente) necromanti. Alcuni di loro governano il Geb da migliaia di anni. Chiunque può entrare a far parte di questo consiglio se ha abbastanza abilità, tenacia e fortuna... e i vostri personaggi sono destinati a unirsi a loro, cospirando per arrivare al vertice! Per avere successo nel Geb dovrete sconfiggere nemici, conquistare favori e, a volte, tradire alcuni dei vostri PNG alleati. E se doveste morire nel tentativo... beh, nel Geb i non morti governano tanto quanto i vivi!

Per giocare in questa campagna, tutto ciò di cui hai bisogno è *Pathfinder Manuale di Gioco* e una scheda del personaggio. Con il permesso del tuo Game Master,

puoi anche usare i manuali supplementari di regole, di ambientazione e altri accessori di Pathfinder Seconda Edizione per personalizzare ulteriormente il tuo personaggio. Pur non essendo necessario per godersi Signori del Sangue, *Pathfinder Libro dei Morti* è un supplemento particolarmente utile da avere a portata di mano, poiché contiene molte opzioni per i personaggi e regole appositamente studiate per i non morti. Nelle pagine che seguono, troverai informazioni sull'ambientazione, dettagli sulla campagna e suggerimenti specifici per aiutarti a creare un personaggio su misura per Signori del Sangue, tutti rigorosamente privi di anticipazioni. Questa Guida del Giocatore è organizzata nelle seguenti sezioni:

Grigiocanto (pag. 3): Una breve panoramica della città in cui la Saga ha inizio e in cui stabilirai la tua prima casa.

Fazioni (pag. 6): Uno sguardo alle numerose fazioni che si contendono il controllo dell'economia del Geb; guadagnarsi il favore di queste fazioni è un elemento chiave per la campagna Signori del Sangue.

Suggerimenti per Personaggi (pag. 8): Ulteriori indicazioni, consigli pratici e suggerimenti specifici per creare un personaggio che si adatti perfettamente a questa campagna.

Grigiocanto

Grigiocanto, avvolta dalle ossa, è una città remota situata alle pendici orientali della Catena Distrutta. Antica e cupa, la città è stata risparmiata da invasioni o disastri significativi per migliaia di anni, nonostante la sua distanza da città fortificate più grandi come Mechitar e Yled. Ciò è dovuto in gran parte alle imponenti fortificazioni di ossa e pietra della città, alla considerevole popolazione di ghoule e necromanti e ai campi coltivati da zombi che la circondano per chilometri in ogni direzione, fornendo una barriera naturale (o innaturale) a qualsiasi aspirante invasore.

Grigiocanto un tempo fungeva da remoto avamposto militare posizionato in modo da intercettare le truppe intenzionate a invadere il Geb lungo il bordo orientale della Catena Distrutta. La guerra tra il Geb e il suo rivale Nex ne causò la rapida espansione. Gli architetti della città decisero inizialmente di utilizzare le ossa per costruire gli edifici e le fortificazioni cittadine, semplicemente perché il materiale era così abbondante e forniva un aspetto inconfondibilmente sconcertante. Ciò che era iniziato come semplice comodità si è rapidamente evoluto in una tradizione e poi in un rinomato stile architettonico.

Grigiocanto è governata da un unico alto governatore con autorità assoluta su tutte le decisioni locali, ma in realtà l'alto governatore può fare ben poco per attuare cambiamenti politici e la sua funzione principale è garantire che le leggi esistenti vengano rispettate. Tra gli amministratori civici della città c'è un piccolo gruppo di funzionari nominati dall'alto governatore (e da questi rimovibili); non c'è da stupirsi che siano tutti dei semplici leccapiedi che si prostrano al cospetto dell'alto governatore per mantenere le loro cariche. L'attuale alto governatore, **Taf-Gekhtha Sette Stomaci**, è inefficace come i suoi predecessori ma, essendo un ghaist, ha un odore decisamente peggiore. I Signori del Sangue della nazione sono tecnicamente superiori all'alto governatore di Grigiocanto, ma pochi hanno motivo di visitare la sperduta città, tanto meno di intervenire nel suo governo. Fa eccezione l'unico Signore del Sangue che risiede a Grigiocanto, **Berline Haldoli**. Necromante halfling con stretti legami con la fazione dei Rianimatori della nazione, Berlino è responsabile della produzione di cibo nelle fattorie coltivate dagli zombi che si estendono intorno alla sua città.

DOVE È SU GOLARION?

La Saga Signori del Sangue inizia a Grigiocanto, una città nell'entroterra del Geb, una nazione popolata (e governata) dai non morti. In Geb, i viventi vengono generalmente chiamati "i veloci" e gli abitanti non morti "i morti." Per ulteriori informazioni sul Geb, vedi pagg. 101-102 di *Pathfinder Presagi Perduti: Atlante* e pagg. 176-179 di *Pathfinder Il Libro dei Morti*.



Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

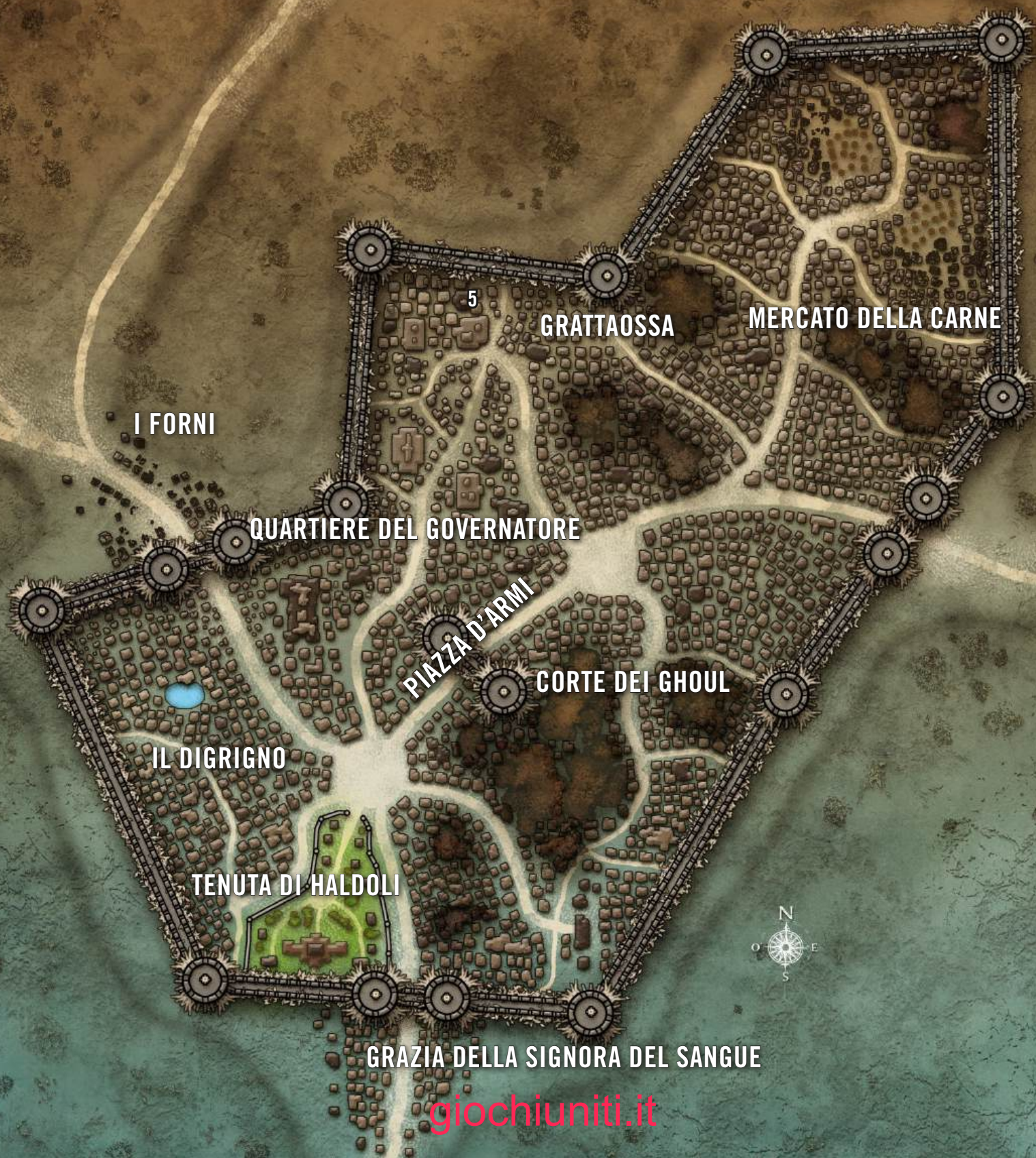
Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi

GRIGIOCANTO

120 METRI

DESOLAZIONE GRIGIA



QUARTIERI

Grigiocanto è composta da cinque quartieri situati all'interno delle sue mura, più due quartieri sorti più recentemente al di fuori delle porte sud e ovest. Inoltre, una parte considerevole del centro della città è dedicata alle parate pubbliche e l'unico Signore del Sangue residente a Grigiocanto possiede un'enorme tenuta dentro le mura della città che è praticamente un quartiere a sé stante.

Il Digigno: Questa zona residenziale è abitata dalla classe media di Grigiocanto, compresi molti non morti che prestano servizio nelle vicine case ricche del Quartiere del Governatore e della Tenuta di Haldoli.

I Forni: Uno degli ultimi governatori di Grigiocanto ha permesso a diverse famiglie di immigrati di costruire abitazioni in legno a ovest della città, concedendo a questi nuovi residenti sia l'amnistia che la cittadinanza. Dopo un mese, quel governatore li bruciò vivi nelle loro case. Ora, a distanza di decenni, l'attuale alto governatore ha ordinato la ricostruzione del quartiere, ma non ha ancora spiegato perché.

Corte dei Ghouls: Questo quartiere è il più grande distretto di mercati e artigianato della città. Molte piazze mercantili sono coperte da tetti di ossa e tela per bloccare il sole. Molti dei residenti sono effettivamente ghouls, ma il nome è un retaggio di un breve e dimenticato periodo della storia della città in cui solo i ghouls erano ammessi nel quartiere.

Grattaossa: Questo distretto è una delle zone più antiche di Grigiocanto e un tempo era la più ricca. La maggior parte della popolazione di Grattaossa vive in residenze sotterranee, incastrate tra le mura sepolte di vecchie fortezze risalenti a prima della fondazione della città. La maggioranza dei residenti qui è costituita da non morti minori o da veloci sfuggiti al Mercato della Carne. Grattaossa include uno degli edifici più importanti della città: la Soglia Vuota, un tempio di Zon-Kuthon.

Grazia della Signora del Sangue: Berlino ha permesso di costruire molto al di fuori delle mura della città, sulla collina a sud, nonostante la miriade di leggi che rendono l'espansione costosa o completamente vietata. Insiste sul fatto che la città debba espandersi oltre le mura per aumentare la produzione di cibo e che non corra alcun pericolo di invasione, ma si è scontrata con i rivali nella capitale del Geb che non vogliono che la città cresca troppo, troppo velocemente o affatto. La maggior parte di questo distretto, spesso chiamato semplicemente

"la Grazia," è popolata da halfling, umani e zombi, la maggior parte dei quali sono dipendenti o collaboratori di Berlino.

Mercato della Carne: Questo quartiere povero contiene prevalentemente squallide residenze per gli abitanti di Grigiocanto. Si racconta che sotto il quartiere ci siano siti abbandonati per la macellazione della carne, ma il labirinto di tunnel e le voci su bande e creature pericolose dissuadono la maggior parte delle persone dal cercarli. In superficie operano numerose conerie, dove i Rianimatori impiegano decine di lavoratori per tingere le enormi quantità di pelle prodotte nelle fattorie dell'entroterra di Grigiocanto. Il metodo utilizzato da questi conciatori per colorare il cuoio, sia esso di pelle animale o umanoide, non è cambiato da secoli.



Berline Haldoli

Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi

Quartiere del Governatore: Il quartiere più sfarzoso della città include al suo interno la residenza dell'alto governatore e le case e i negozi dei non morti più ricchi. Anche i funzionari dell'alto governatore che aiutano a gestire la città vivono qui, complottando l'uno contro l'altro per ottenere ricchezza e influenza.

Tenuta di Haldoli: Questa villa fortificata ospita la residenza dell'unica Signora del Sangue permanente di Grigiocanto, Berline Haldoli. La signora cura gli unici giardini e frutteti della città. Solo alcuni dei suoi più fidati servitori vivono qui, e solo una piccola minoranza di essi è vivente.

Fazioni

L'amministrazione quotidiana del Geb è affidata a circa 60 Signori del Sangue, la maggior parte dei quali sono necromanti, non morti o entrambi. Ogni Signore del Sangue è legato a uno dei diversi gruppi di potere ufficiali che controllano aspetti specifici della vita del Geb, dall'esercito al commercio e alle infrastrutture. Le cinque Grandi Fazioni hanno maggiore influenza rispetto alle più numerose Fazioni Minori, anche se il prestigio e il potere di ciascuna fazione variano a seconda dei piani dei Signori del Sangue. Le Grandi Fazioni che operano nel Geb all'inizio della Saga Signori del Sangue sono la Lega dei Costruttori, i Celebranti, la Gilda degli Esportatori, i Rianimatori e l'Unione degli Esattori.

Il GM ha informazioni su come tenere traccia della tua reputazione con le Grandi Fazioni (e con le altre fazioni che influenzano la campagna). Guadagnarsi il favore delle fazioni e decidere quando sostenere una fazione a scapito di un'altra è una parte importante della Saga Signori del Sangue.

Celebranti: I Celebranti sono la fazione più recente ad essere passata da Fazione Inferiore a Grande Fazione, una transizione interamente dovuta al recente ritorno di Geb sulla scena pubblica.

I Celebranti onorano il loro sovrano e le sue vittorie organizzando immense processioni, cerimonie stravaganti, feste macabre, tornei e festività pubbliche. La maggior parte dei Celebranti sono sacerdoti di Urgathoa e la loro devozione alla dea della gola e della morte è evidente nei loro macabri e frenetici festeggiamenti. Con finanziamenti praticamente illimitati, i Celebranti hanno agenti dislocati in tutto il Geb che servono non solo a diffondere la propaganda ad ogni occasione, ma anche a scoprire e denunciare qualsiasi dissenso o malcontento.

Gilda degli Esportatori: La Gilda degli Esportatori controlla il commercio estero del Geb e, nonostante il suo nome, si occupa di tutte le importazioni da altri Paesi oltre che delle esportazioni. Molti membri sono più giovani e meno tradizionalisti di quelli di altre Grandi Fazioni, come la Lega dei Costruttori e l'Unione degli Esattori, ma la Gilda delle Esportazioni è piena anche di lealisti e nazionalisti convinti. Per loro, le tradizioni del Geb passano in secondo piano se ciò può aiutare la

Custode di Cadaveri

nazione a estendere la sua portata internazionale o a consolidare il suo potere economico o politico. Pur dando inevitabilmente la priorità ai propri interessi egoistici in molti affari, i membri della Gilda degli Esportatori considerano spesso i costi e i benefici per Geb nel suo complesso nelle loro decisioni.

Lega dei Costruttori: La più tradizionale delle Grandi Fazioni, la Lega dei Costruttori è responsabile dell'architettura, dei miglioramenti urbani e delle opere pubbliche del Geb. Qualsiasi progetto di questo tipo che avvenga in qualunque parte del Geb, che si tratti di una nuova costruzione o dell'ampliamento o della demolizione di un edificio più vecchio, deve essere approvato in anticipo dalla Lega dei Costruttori e in seguito accuratamente ispezionato. La Lega dei Costruttori utilizza l'approvazione o il rifiuto dei progetti di costruzione come un'arma: a volte come un sottile coltello, modificando o riformulando sottilmente i piani per favorire gli scopi della Lega, e a volte come una mazza, vietando palesemente i progetti di costruzione in un intero insediamento per nessun altro motivo se non quello di mostrare la sua disapprovazione nei confronti di un'autorità locale emergente. Si dice che la Lega dei Costruttori sia specializzata in edifici di rilevanza occulta e che custodisca innumerevoli antichi segreti nei suoi possedimenti in tutto il Geb.

Rianimatori: Molti Signori del Sangue di altre fazioni considerano i Rianimatori, responsabili di resuscitare i morti che lavorano nelle fattorie del Geb, come la meno gradita delle Grandi Fazioni. Tuttavia, pochi mettono in dubbio la loro importanza per il Geb e il loro potere necromantico, anche se non lo esercitano spesso al di fuori delle loro responsabilità. Sebbene pochi ne conoscano il numero esatto, la maggior parte dei Signori del Sangue riconosce che i Rianimatori controllano un numero incalcolabile di non morti privi di mente sparsi per le campagne del Geb. La possibilità che un giorno possano usare la loro "forza lavoro" per qualcosa che vada oltre la coltivazione non viene espressa frequentemente, ma è costantemente presente nella mente dei capi delle altre fazioni quando pensano ai Rianimatori. La maggior parte dei Rianimatori, e soprattutto i Signori del Sangue che si schierano convintamente con la fazione, sono necromanti, ma molti servono la fazione solo in veste amministrativa o come curamorti nelle fattorie, e pochi si dedicano all'animazione necromantica giornalmente. I Rianimatori mantengono anche un piccolo numero di ufficiali la cui responsabilità principale è quella di far rispettare la legge che impone a chiunque muoia sul suolo del Geb di essere rianimato come non morto per servire lo stato. Nelle loro pattuglie in tutto il Geb, questi ufficiali, chiamati informalmente Procacciamorti, sono anche attenti a qualsiasi segno di utilizzo o presenza di energia positiva, che sono autorizzati a eliminare con ogni mezzo necessario.

CRONOLOGIA DELLA CAMPAGNA

Di seguito vengono elencati gli eventi chiave che portano all'inizio della Saga dei Signori del Sangue.

Data	Evento
-929 CA	L'impero di Osirion, in declino, cede formalmente il controllo delle sue regioni meridionali agli arcimaghi Geb e Nex.
-892 CA	Nex e Geb entrano in guerra, attaccandosi a vicenda con potenti magie.
576 CA	Nex distrugge magicamente molti gebbiti, spingendo Geb a resuscitare un vasto esercito di non morti e marciare su Nex. Nex scompare dalla sua capitale a Quantum durante un attacco con un gas venefico gebbita, e la guerra si arresta in una situazione di stallo.
577 CA	I più importanti apprendisti di Geb, 60 necromanti in costante faida tra loro, chiamati Signori del Sangue, prendono il controllo del governo mentre Geb si ritira nella solitudine e nello sconforto.
632 CA	Un Geb disperato tenta di fuggire da Golarion compiendo un suicidio rituale, ma risorge con le sembianze di un fantasma malinconico.
4329 CA	Geb pietrifica l'esercito invasore di Holomog, formando il Campo delle Fanciulle.
4716 CA	A Quantum viene inaugurato il Rifugio di Nex, che suscita voci sul suo ritorno.
4719 CA	La riluttante regina di Geb, la lich Arazni, abbandona Geb per inseguire la sua libertà. I cavalieri tombali che avevano giurato di trattenerla vengono distrutti dalle macchinazioni di Arazni, a parte il maestro delle spie Seldeg Bhedlis.
4720 CA	Geb torna a gestire più attivamente la sua nazione e volge nuovamente il suo sguardo verso Nex. Eleva il Consiglio dei Capiguerra di Yled a suoi comandanti militare.
4722 CA	L'anno in corso. Promettenti agenti nella lontana città di Grigiocanto intraprendono il cammino per diventare Signori del Sangue.

Unione degli Esattori: Nella maggior parte delle nazioni, alcuni degli individui più ricchi appartengono alle famiglie più antiche. Ciò è particolarmente vero nel Geb, dove molti membri di queste potenti famiglie sono più o meno immortali. Non avendo alcun incentivo a sperperare le loro fortune in età avanzata o a dividere i beni di famiglia tra figli litigiosi, molte delle famiglie più antiche del Geb sono così assurdamente ricche che i mortali (e

Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi



persino i non morti più giovani) hanno difficoltà a comprendere l'entità della loro ricchezza. All'Unione degli Esattori piace che le cose rimangano così. Vari aristocratici e banchieri di spicco costituiscono i vertici dell'Unione degli Esattori, mentre la maggior parte degli altri membri della fazione fa parte delle loro famiglie allargate, dei loro dipendenti o di entrambi. Il nepotismo è la norma, nell'Unione degli Esattori. Le tangenti esorbitanti non sono solo accettate, ma addirittura pretese. Lo status quo è sacro. L'Unione degli Esattori lavora per prevenire cambiamenti drastici nell'equilibrio di potere nel Geb. La recente ascesa dei Celebranti ha allarmato i membri dell'Unione, nonostante gli ovvi benefici del ritorno di Geb sulla scena pubblica.

Fazioni Minori: Oltre alle attuali cinque Grandi Fazioni, nel Geb operano numerose Fazioni Minori. Il confine tra una Grande Fazione e una Fazione Minore non ha tanto a che fare con l'area di competenza di una fazione, quanto piuttosto con il grado della sua influenza e con i capricci e le macchinazioni dei Signori del Sangue. La più significativa delle Fazioni Minori è il **Consorzio dei Carrettieri**, responsabile delle spedizioni e dei trasporti all'interno del paese. Il Consorzio dei Carrettieri è stato una Grande Fazione fino a pochi decenni fa, quando i rivali hanno smascherato i suoi capi come adoratori segreti di Pharsasma e l'intera fazione è caduta in disgrazia.

Altri Gruppi di Potere: Una delle poche questioni significative non controllate dalle fazioni di Geb è la vasta rete di spie e polizia segreta della nazione, orchestrata da **Seldeg Bhedlis**, un cavaliere tombale che riferisce direttamente al re fantasma Geb. Il Consiglio del Signore della Guerra, con sede nella metropoli di Yled, ha il compito specifico di mobilitare la nazione per riprendere la guerra con Nex. Il Consiglio dei Capiguerra sta costruendo le sue forze lentamente ma diligentemente, lavorando per una guerra che ha il compito di vincere.

Suggerimenti per Personaggi

Sebbene tu sia libero di creare qualsiasi tipo di personaggio per la Saga dei Signori del Sangue, i seguenti suggerimenti ti aiuteranno a trarre il massimo da questa campagna.

ALLINEAMENTI

Tu e i tuoi amici assumerete il ruolo di risolutori di problemi in una terra governata da non morti malvagi. Non siete crociati che cercano di eliminare i non morti o di rovesciare la struttura di potere della nazione. Lavorate invece all'interno della struttura stessa e, man mano che lottate per diventare voi stessi Signori del Sangue, la sostenete. Le minacce principali che affronterete sono quelle alla nazione di Geb, che è la vostra casa e la terra che cercherete di preservare nel corso dell'avventura. I perso-

naggi caotici o buoni sono generalmente poco adatti alla Saga Signori del Sangue.

Anche se lavorerete per e con persone malvagie, non è necessario avere un allineamento malvagio per giocare questa campagna. Anzi, ai personaggi buoni potrebbe piacere bilanciare la malvagità che li circonda con il desiderio di fare del proprio meglio per le persone. Non vi verrà chiesto di commettere atti apertamente malvagi come torture o incendi dolosi. La maggior parte dei vostri nemici non saranno angeli e paladini: saranno anarchici, non morti rivali e altre creature malvagie che i personaggi buoni e neutrali hanno un ottimo motivo per combattere.

In breve, Geb è una terra malvagia. Più il tuo allineamento si allontana da legale malvagio, meno il tuo personaggio sarà adatto a questa campagna.

STIRPI

Il Geb ha un'ampia varietà di stirpi ed etnie, anche se la maggior parte degli abitanti sono (o erano, in vita) umani, in particolare di etnia garundi. La nazione ha millenni di storia e in questo periodo ci sono stati diverse migrazioni successive di umani, soprattutto keleshiti da Katapesh e Qadira o mwangi da ovest dei Picchi Barriera. Ci sono anche molti vudrani provenienti da Jalmeray o da altre parti dell'Oceano Obari.

Gli halfling sono la seconda stirpe più numerosa della nazione e la maggior parte sono halfling jaric i cui antenati provenivano dalle montagne di Muro Barriera. Anche i nani sono comuni a Geb, ma la maggior parte sono nani kulennet che abitano la vasta rete di tunnel sotto la nazione; pochi abitanti della superficie del Geb si rendono conto di quanti nani vivano sotto di loro. Elfi, gnomi e goblin sono meno conosciuti, ma non sono nemmeno motivo di allarme per la loro sola presenza. Anche alcune piccole bande di felinidi e gnoll vivono nel Geb, ma di solito lontano dalle città più popolate.

I lignaggi versatili più comuni nel Geb sono i dhampir e i changeling. Sia i vampiri che le megere abitano la nazione e hanno generato una prole nel corso della sua lunga storia. Sono presenti anche alcuni altri lignaggi planari, come i tiefling e i ganzi.

Giocare come Non Morto

La percentuale di gran lunga maggiore della popolazione è costituita da non morti. La Saga Signori del Sangue è un'ottima opportunità per provare un personaggio non morto. La stirpe dello scheletro è presentata a partire da pag. 54 di *Pathfinder Libro dei Morti*, e nel Geb gli scheletri non attirano più attenzioni di quanto non facciano gli umani; anzi, in alcuni luoghi uno scheletro potrebbe adattarsi ancora meglio. Il *Libro dei Morti* contiene anche le regole per giocare diversi altri tipi di non morti utilizzando le regole degli archetipi. Come descritto nella barra

laterale Cominciare Come Non Morto a pag. 45 di quel manuale, il tuo GM potrebbe permetterti di iniziare a giocare come fantasma, ghoul, mummia, vampiro o zombi fin dal primo livello.

Anche se il tuo personaggio non inizia come non morto, potrebbe diventarlo più avanti nella sua carriera di avventuriero. La Saga Signori del Sangue è una grande opportunità per dare una seconda possibilità al proprio personaggio: l'energia negativa è diffusa in questa terra e può avere strani effetti. Se il tuo personaggio vivente muore, il GM potrebbe permetterti di riaddestrare il tuo ultimo talento di classe in un appropriato talento di dedizione dell'archetipo non morto e risorgere per riunirti al gruppo. Alla fine della campagna potrebbe esserci una percentuale di personaggi non morti più alta che all'inizio!

CLASSI

Il tema di fondo della Saga Signori del Sangue è l'intrigo in una nazione di non morti. Le classi che ben si adattano a questo tema sono bardi, investigatori e canaglie. In Geb, i necromanti sono specialisti fidati e rispettati, quindi qualsiasi incantatore con un buon numero di incantesimi di necromanzia è una buona scelta di classe. Ciò include i maghi, ovviamente, e soprattutto quelli con la scuola di necromanzia, ma anche chierici, oracoli, stregoni e streghe. Queste classi si adattano ancora di più se si punta su connessioni con la morte, come gli oracoli con il mistero delle ossa e gli stregoni con la linea di sangue non morta.

Un'avvertenza importante sugli incantesimi di necromanzia: nel Geb è illegale usare l'energia positiva, e la fonte più comune di energia positiva che i personaggi giocanti utilizzano è l'incantesimo *guarire*. Usare questo incantesimo in presenza di persone in posizione di autorità è una pessima idea, e anche i popolani del Geb si renderanno subito conto di poter ottenere favori denunciando l'uso illegale di energia positiva. È più sicuro affidarsi ad altri metodi di guarigione, come l'incantesimo *lenire* o gli elisir alchemici.

La Saga Signori del Sangue contiene molta dell'azione e del combattimento che si trovano nella maggior parte delle avventure di Pathfinder. ciò significa che sono particolarmente utili le classi in grado di reggere un combattimento. Tra queste ci sono i guerrieri, i monaci e gli spadaccini. I barbari e i ranger sono scelte altrettanto valide, anche se la maggior parte della campagna si svolge in ambienti urbani, quindi non è prevista molta esplorazione nelle terre selvagge, ruolo in cui queste due classi eccellono. Gli alchimisti saranno probabilmente molto utili alla maggior parte dei gruppi.

I campioni, come presentati nel *Manuale di Gioco di Pathfinder*, sono spesso zelanti crociati di cause giuste. Questi tipi di campioni non sono adatti alla Saga dei

Signori del Sangue. Tuttavia, un campione di allineamento malvagio (come presentato a partire da pag. 116 di *Pathfinder Guida del Giocatore*) è una scelta migliore per la campagna. È improbabile che i druidi rappresentino una scelta soddisfacente in questa campagna a causa della scarsa interazione con il mondo della natura, ma un druido urbano potrebbe cavarsela bene.

I chierici sono tra le classi migliori per questa campagna, ma anche tra le peggiori. Urgathoa è la divinità più venerata a Geb e un chierico di Urgathoa potrebbe funzionare bene. Anche Abadar, Irori, Nethys e Zon-Kuthon hanno molti fedeli in tutto Geb. A causa del ruolo unico di Arazni come sovrano involontario di Geb per molti anni, anche i chierici di Arazni (*Pathfinder Presagi Perduti: Divinità e Magia* 54) sono abbastanza comuni, anche se la Saga Signori del Sangue non tratta molto del passato di Arazni o del suo stato attuale. La maggior parte delle altre divinità neutrali o malvagie sono buone scelte per i chierici, con la significativa eccezione di Pharasma. Poiché i seguaci di Pharasma si sforzano di distruggere i non morti, un personaggio (di qualsiasi classe) che veneri Pharasma non è adatto a questa campagna. La maggior parte delle divinità allineate al bene incoraggiano a sconfiggere i non morti o a rifiutarsi di lavorare a fianco del male, e sono quindi anch'esse scelte poco adatte.

Le classi dell'investigatore, dell'oracolo, dello spadaccino e del fattucchiere appaiono in *Pathfinder Guida del Giocatore*.

Classi da Altre Fonti

In altri manuali compaiono molte altre classi, e la maggior parte di esse funziona molto bene nella Saga Signori del Sangue. Alkenstar confina con Geb, quindi i tiratori e gli inventori (vedi *Pathfinder Ferro e Fuoco*) possono trovare le armi da fuoco e i componenti tecnologici disponibili con una frequenza solo leggermente inferiore a quella della nazione dei marchinegni e della polvere nera. I gebbiti apprezzano la magia, quindi i maghi e i convocatori (da *Pathfinder Segreti della Magia*) possono inserirsi perfettamente. È probabile che le loro capacità magiche si rivelino utili. Alcuni temi della campagna prevedono la ricerca di misteri esoterici e l'esplorazione della manipolazione mentale, quindi anche gli psichici e i taumaturghi (vedi *Pathfinder Archivio Oscuro*) sono ottime scelte.

LINGUE

Nonostante i significativi commerci (soprattutto alimentari) in tutta la regione del Mare Interno, Geb è un paese piuttosto isolato. L'Osiriano viene parlato qui da millenni ed è ancora la lingua comune in tutta la nazione. A causa della prevalenza di non morti, anche il Necril è una lingua particolarmente diffusa. Alcuni non morti di Geb parlano il Necril tra loro, dando per scontato che i vivi non co-

Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi

noscano questa lingua, motivo per cui molti vivi di Geb imparano il Necril il più velocemente possibile. L'alta percentuale di nani kulenett e di halfling jaric rende il Nanico e l'Halfling lingue ragionevolmente comuni.

Tutti i personaggi giocanti hanno l'Osiriano come lingua comune predefinita. Qualsiasi riferimento al "Comune" nella Saga Signori del Sangue (ad esempio nei blocchi delle statistiche delle creature o altrove) si riferisce all'Osiriano, non al Taldano. Tutti i personaggi hanno accesso anche al Necril, in quanto lingua prevalente nella regione. Se vuoi, puoi scegliere il Taldano come lingua agiuntiva, ma probabilmente non ti servirà a molto.

ABILITÀ E TALENTI

Le abilità e i talenti che si integrano con il concetto del tuo personaggio sono i migliori da adottare in qualsiasi campagna. Nella Saga Signori del Sangue, le abilità di interazione come Diplomazia, Inganno e Intimidazione sono scelte vincenti. Dovrai negoziare con tante altre persone, alcune delle quali molto potenti, e queste abilità (e i relativi talenti) possono essere fondamentali per il successo. Società è un'abilità importante per sapere chi è chi e come destreggiarsi nelle situazioni sociali, quindi prendi in considerazione anche Società e i suoi talenti di abilità. Esibizione è un'abilità utile per impressionare gli altri e valida scelta se si adatta al concetto del personaggio.

Religione è un'abilità utile in questa campagna per due motivi. Innanzitutto, è l'abilità usata per ricordare informazioni sulle creature non morte. È anche l'abilità per identificare le pratiche religiose e richiamare le conoscenze attinenti a tutto ciò che è sacro. La fede in Urgathoa è pervasiva in tutto il Geb. Tutti i principali potenti del Geb sanno come riconoscere adeguatamente le divinità che sovrintendono alla morte, anche se non sono particolarmente fedeli.

In qualsiasi campagna in cui gli incantesimi di cura non sono la forma di guarigione predominante, l'abilità Medicina diventa particolarmente preziosa. Il talento di abilità Medicina di Combattimento ti permette di fornire cure nel bel mezzo di uno scontro, mentre il talento di abilità Ricucire Carne (*Pathfinder Libro dei Morti* 45) ti permette di curare gli alleati non morti.

La conoscenza è potere, e Arcano e Occultismo possono informarti su segreti esoterici e strane creature che incontrerai. Anche le abilità di Sapienza possono essere utili in base alla situazione; quelle incentrate sulle città del Geb (Grigiocanto, Mechitar o Yled) o sui terreni (foresta, pianura o sottosuolo) sono scelte solide. Anche le abilità di Sapienza sui tipi comuni di non morti possono essere molto utili (come Sapienza sui Vampiri o Sapienza sugli Zombi), così come le abilità di Sapienza legate alle divinità e alle professioni comuni del Geb (come Sapienza Mercantile, Sapienza su Urgathoa o Sapienza Bellica). I

non morti del Geb hanno legami più forti con alcuni piani rispetto ad altri, quindi Sapienza sul Piano delle Ombre e Sapienza sull'Ossario possono rivelarsi utili. Anche un'abilità come Sapienza di Pharasma può essere utile per conoscere i nemici della nazione.

Natura e Sopravvivenza avranno la loro utilità, ma sono probabilmente le abilità meno utili per la Saga Signori del Sangue. Superare i pericoli naturali non è una parte importante di questa campagna.

BACKGROUND

I personaggi possono scegliere qualsiasi background per la Saga Signori del Sangue, poiché persone con qualsiasi stile di vita (o non morte) finiscono a Grigiocanto. A pag. 106 di *Pathfinder Presagi Perduti: Atlante* ci sono diversi background adatti ai personaggi della regione delle Terre Impossibili; tra questi, veloce è un background appropriato, ma crociato di Geb non è particolarmente in sintonia con i temi della campagna. Alcune delle migliori scelte di background nel *Manuale di Gioco* sono artigiano, ciarlatano, detective, emissario (meglio con le città di Grigiocanto, Mechitar o Yled), mercante, nobile e studioso.

I nuovi background qui sotto sono disponibili per i personaggi della Saga Signori del Sangue. Ognuno di questi fornisce un legame minore con una delle potenti fazioni economiche di Geb e aggiunge 1 Punto Reputazione con la fazione indicata al punteggio del gruppo con quella fazione. Un gruppo potrebbe quindi iniziare con più Punti Reputazione con una fazione, se più di un personaggio prende lo stesso background, ma va bene anche avere un gruppo con legami con più fazioni diverse, in quanto sfruttare la reputazione delle fazioni concorrenti è importante in questa campagna.

CARRETTIERE ABILE

NON COMUNE

Hai lavorato per molti anni come trasportatore a Geb, per conto tuo o per conto di un'impresa più grande che trasportava merci attraverso le antiche strade di Geb. In entrambi i casi, eri affiliato al Consorzio dei Carrettieri e potresti persino aver fatto parte di quella fazione quando le accuse di adorazione di Pharasma tra i suoi dirigenti hanno gettato discredito sull'intera fazione.

Tuttavia, le merci dovevano essere spostate dai porti ai magazzini o da una città all'altra, e questo era il tuo lavoro. Hai visto molto del Geb nella tua vita e sei bravo a interagire con i vivi e i morti, ma hai abbandonato il settore delle spedizioni per opportunità più remunerative.

Il Consorzio dei Carrettieri apprezza il tuo lavoro passato, soprattutto perché oggi sono in pochi a restare al loro fianco. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con il Consorzio dei Carrettieri.

BACKGROUND

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Forza o Carisma e l'altro è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Inganno e Diplomazia. Ottieni un talento di abilità: Bugiardo Nato se hai scelto Inganno o Socievole se hai scelto Diplomazia. Sei anche addestrato in un'abilità di Sapienza su una delle città del Geb: Grigiocanto, Mechitar o Yled.

CONTAMONETE

NON COMUNE

La più ricca tra le fazioni di Geb è l'Unione degli Esattori, ma sono i contamonete delle sue banche e dei suoi caveaux a tenere i conti in ordine. Tu eri uno di questi stacanovisti che contavano tutto il giorno i soldi degli altri, finché non hai deciso di infilarti in tasca qualche moneta non contabilizzata. Non sei stato scoperto, ma sapevi che sarebbe stata solo una questione di tempo se avessi continuato a lavorare per l'Unione. Hai colto la prima occasione per andartene con la liquidazione, sia quella ufficiale che quella "non ufficiale."

L'Unione degli Esattori è ancora all'ignaro del tuo piccolo furto e tu sei restato in buoni rapporti con loro. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con l'Unione degli Esattori.

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

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Società e Furto. Ottieni un talento di abilità: Occhio Matematico (*Pathfinder Guida del Giocatore* 207) se hai scelto Società o Furto Discreto se hai scelto Furto. Sei anche addestrato in Sapienza Contabile.

BACKGROUND

OCCULTISTA EDILE

NON COMUNE

Hai contribuito a costruire e progettare edifici e opere pubbliche per conto della fazione degli architetti del Geb, la Lega dei Costruttori. Hai appreso che la creazione di ponti, portinerie, strade, mura e altro ancora è una questione di pianificazione tanto quanto di lavoro manuale. Durante questo periodo hai scoperto che molti dei progetti edilizi della Lega dei Costruttori hanno anche una valenza occulta e che potresti persino avervi partecipato nel modo in cui hai posato le pietre o progettato i muri (anche se non hai mai appreso il grande disegno che si cela dietro quei piani segreti). Anche se ti sei lasciato alle spalle l'edilizia, le capacità di pianificazione a lungo termine e di sfruttare gli sforzi ti sono rimaste.

Sei ancora molto apprezzato dalla Lega dei Costruttori. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con la Lega dei Costruttori.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Intelligenza o Forza e l'altro è un aumento di caratteristica libero.

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Atletica e Occultismo. Ottieni un talento di abilità: Facchino se hai scelto Atletica o Identificare Bizzarria se hai scelto Occultismo. Sei anche addestrato in Sapienza Architettonica.

BACKGROUND

PROPAGANDISTA

NON COMUNE

Il re fantasma Geb è tornato ad avere un ruolo più attivo nella guida della sua nazione dopo migliaia di anni, ed è sconvolgente che alcuni abitanti della nazione non lo sappiano. Hai aiutato i

BACKGROUND



Peshagi l'Avvelenatore

Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi

Celebranti a pianificare parate, spettacoli entusiasmanti come i circhi, missive informative e altro ancora per contribuire a diffondere messaggi di lealtà alla nazione. Anche se la maggior parte dei Celebranti sono seguaci di Urgathoa, divinità della gola e della non morte, tu potresti seguire una fede diversa (o nessuna fede); la cosa più importante è aiutare i Celebranti a diffondere il loro messaggio. Hai iniziato a vedere che la propaganda era spesso orientata in modo da favorire i Celebranti, oltre alla nazione nel suo complesso, e hai visto quanto può essere potente il messaggio giusto al momento giusto.

Godi ancora di ottima considerazione da parte dei Celebranti. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con i Celebranti.

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

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Acrobazia e Esibizione. Ottieni un talento di abilità: Equilibrio Saldo se hai scelto Acrobazia o Esibizione Impressionante se hai scelto Esibizione. Sei anche addestrato in Sapienza su Urgathoa.

RICUCITORE

NON COMUNE

Il numero di zombi che lavorano in tutto il Geb come braccianti, operai o soldati barcollanti sembra quasi incalcolabile. Nessuno di questi zombi può svolgere il proprio lavoro se cade a pezzi, quindi i Rianimatori impiegano legioni di chirurghi e cucitori

BACKGROUND

OPZIONI DEI PERSONAGGI CONSIGLIATE

	Allineamenti Stirpi (ed Etnie)		Classi	Lingue	Abilità	Talenti
Fortemente Consigliato	LM	Dhampir*	Canaglia	Necril	Diplomazia	Portamento
	LN	Umano (garundi, keleshita, mwangi)	Chierico (di divinità malvage o neutrali, tranne Pharasma)		Sapienza (su Geb o legata ai non morti)	Aristocratico
	NM	Scheletro**	Investigatore* Mago (necromante) Oracolo (specialmente mistero delle ossa)		Religione	Impressione di Gruppo Socievole Scaltrezza Urbana Ricucire Carne** Venerazione Ingannevole*
Consigliato	N	Changling* Halfling (jaric) Nano (kulenett)	Fattucchiere* Guerriero Mago (tranne necromante) Monaco Stregone (specialmente linea di sangue non morta)	Linguadombra Requian Silvano	Arcano Furtività Inganno Intimidazione Medicina Occultismo	Bugiardo Nato Coercizione Rapida Diversivo Durevole Facezia* Medicina di Combattimento Mentimi Non C'è Motivo di Allarmarsi* Sguardo Intimidatorio
Appropriato	LB	Altre stirpi e lignaggi comuni	Altre classi comuni (tranne quelle sotto)	Aklo Celestiale	Acrobazia Artigianato Atletica Esibizione Furto	Altri talenti di abilità (tranne quelli sotto)
Sconsigliato	NB CB CN	—	Campione (allineamento — buono) Chierico (di Pharasma o di qualsiasi divinità buona) Druido		Natura Sopravvivenza	Ammaestrare Animali Cavaliere Spedito* Conoscenza del Terreno Foraggiere Medicina Naturale Rilevare Fauna Selvatica
* Vedi Pathfinder Guida del Giocatore ** Vedi Pathfinder Libro dei Morti						

per mantenere gli zombi ben rammendati e pronti al dovere. Tu eri uno di questi ricucitori di cadaveri, che lavorava a lungo per garantire la piena efficienza la forza lavoro priva di mente del Geb. Il giorno in cui hai visto alcuni dei tuoi amici finire sotto il tuo ago, ti sei reso conto di quanto la popolazione di carne del Geb sia davvero sacrificabile e hai deciso di cercare un altro tipo di lavoro.

I Rianimatori apprezzano i servizi da te prestati in passato. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con i Rianimatori.

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

Sei addestrato nell'abilità Medicina. Ottieni un talento di abilità a tua scelta tra Chirurgia Rischiosa (*Pathfinder Guida del Giocatore* 203) o Ricucire Carne (*Pathfinder Libro dei Morti* 45). Sei anche addestrato in Sapienza sugli Zombi.

VENDITORE DI CIBO

NON COMUNE

In passato hai accompagnato carovane, navi o entrambe che

BACKGROUND

esportavano prodotti alimentari dal Geb. Potresti essere un gebbita o uno straniero che ha deciso di lavorare nel Geb per le opportunità che offre. In ogni caso, hai viaggiato tra il Geb e altre nazioni del Mare Interno e hai potuto constatare di persona che molte nazioni guardano al Geb con una combinazione di repulsione appena dissimulata e di desiderio di accaparrarsi le sue esportazioni di cibo. Anche se non sei più nel settore, capisci quanto questo commercio internazionale sia vitale per la prosperità del Geb e apprezzi le persone che vi lavorano.

Sei ancora molto apprezzato dalla Gilda degli Esportatori per i tuoi passati per conto della nazione. All'inizio della campagna, il tuo gruppo guadagna 1 Punto Reputazione con la Gilda degli Esportatori.

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

Sei addestrato in un'abilità a scelta tra Artigianato e Società. Ottieni un talento di abilità: Stagionato (*Pathfinder Guida del Giocatore* 209) se hai scelto Artigianato o Scaltrezza Urbana se hai scelto Società. Sei anche addestrato in Sapienza Mercantile.

Guida del Giocatore

Come Usare Questa Guida

Grigiocanto

Fazioni

Cronologia della Campagna

Suggerimenti per Personaggi

