

EZREN

MASCHIO UMANO MAGO



ABILITÀ

FORZA	d6	☐ +1		
DESTREZZA	d6	☐ +1	☐ +2	☐ +3
COSTITUZIONE	d4	☐ +1	☐ +2	
INTELLIGENZA	d12	☐ +1	☐ +2	☐ +3 ☐ +4
ARCANO: INTELLIGENZA +2				
CONOSCENZE: INTELLIGENZA +2				
SAGGEZZA	d8	☐ +1	☐ +2	
CARISMA	d6	☐ +1	☐ +2	☐ +3

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 6 ☐ 7 ☐ 8

Dopo aver giocato un incantesimo con il tratto Arcano, puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo: se è un incantesimo, puoi mettere quella carta nella tua mano.

Se acquisisci una carta con il tratto Magia durante un'esplorazione, puoi subito esplorare ancora.

☐ Aggiungi (1) (☐ 2) alla tua prova per ricaricare una carta.

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: INCANTESIMO

ARMA	1	☐ 2		
INCANTESIMO	8	☐ 9	☐ 10	☐ 11
ARMATURA	—	☐ 1		
RISORSA	3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
ALLEATO	3	☐ 4	☐ 5	
BENEDIZIONE	—			

Ezren non può conservare benedizioni da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Dopo aver appreso che il padre, per il quale aveva trascorso molta della sua vita adulta nella speranza di riabilitare il nome, era realmente colpevole, Ezren abbandonò la sua vita precedente per diventare un mago. Non trovando maestri disposti a prendere un apprendista della sua età, si dedicò a svelare i misteri della magia da solo. I suoi studi rivelarono ben presto una vera e propria attitudine per le arti arcane e ora cerca di esplorare il mondo che ha trascurato per così tanto tempo.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



EZREN (INVOCATORE)

Signori indiscussi delle magie detonanti, questi maghi possono far esplodere qualsiasi ostacolo o nemico riducendolo in polvere con una singola parola di potere.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9

Dopo aver giocato un incantesimo con il tratto Arcano, puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo: se è un incantesimo, puoi mettere la carta nella tua mano.

Se acquisisci una carta con il tratto Magia durante un'esplorazione, puoi subito esplorare ancora.

☐ Aggiungi 1 (☐ 2) (☐ 3) (☐ 4) alla tua prova per ricaricare una carta.

☐ Aggiungi 2 alla tua prova di Arcano con il tratto Energia (☐ o i tratti Acido e Freddo) (☐ o i tratti Elettricità e Fuoco).

☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un incantesimo.



EZREN (ILLUSIONISTA)

Questi maghi usano magie ingannevoli per imbrogliare i sensi dei nemici, sconcertandoli con visioni impossibili o suoni terrificanti.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 6 ☐ 7 ☐ 8

Dopo aver giocato un incantesimo con il tratto Arcano, puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo: se è un incantesimo, puoi mettere la carta nella tua mano (☐ e ricaricarla).

Se acquisisci una carta con il tratto Magia durante un'esplorazione, puoi subito esplorare ancora.

☐ Aggiungi 1 (☐ 2) (☐ 3) (☐ 4) alla tua prova per ricaricare una carta.

☐ Se giochi un incantesimo per evitare un mostro, puoi mettere il mostro in fondo al mazzo.

☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un incantesimo (☐ o alleato).

☐ All'inizio del tuo turno, puoi scartare una carta per pescare una carta.

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

HARSK

MASCHIO NANO RANGER

ABILITÀ

FORZA	d6	☐ +1	☐ +2	☐ +3	
DESTREZZA	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3	☐ +4
DISTANZA: DESTREZZA +3					
COSTITUZIONE	d12	☐ +1	☐ +2	☐ +3	
TEMpra: COSTITUZIONE +2					
INTELLIGENZA	d6	☐ +1			
SAGGEZZA	d6	☐ +1	☐ +2	☐ +3	
PERCEZIONE: SAGGEZZA +2					
SOPRAVVIVENZA: SAGGEZZA +2					
CARISMA	d4	☐ +1			



POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armi
Alla fine del tuo turno, puoi esaminare la carta in cima (☐ o in fondo) al tuo mazzo luogo.		
Puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) ad una prova di combattimento in un altro luogo.		

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: ARMA

ARMA	5	☐ 6		
INCANTESIMO	—	☐ 1	☐ 2	
ARMATURA	1	☐ 2		
RISORSA	3	☐ 4	☐ 5	
ALLEATO	1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
BENEDIZIONE	5	☐ 6		

Harsk è sempre stato un nano differente dagli altri, preferendo i cieli aperti alle anguste sale sotterranee, la flessibilità di un arco alla robustezza di un'ascia e il tè alla birra, per mantenere i sensi acuti. Un nano burbero e ossessionato, ha lasciato la sua casa per adempiere a un voto di giustizia per vendicare la morte del fratello per mano di giganti razziatori. Da allora ha imparato molto del mondo, delle sue terre, delle sue bestie e della sua vasta gamma di popoli e luoghi degni di protezione.



RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



HARSK (TIRATORE SCELTO)

Avendo affinato sia la vista che l'abilità con le armi a distanza, questi tiratori micidiali possono colpire con incredibile precisione a distanze impossibili.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armi	
Alla fine del tuo turno puoi esaminare la carta in cima (☐ o la carta in fondo) al tuo mazzo luogo.			
Puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) ad una prova di combattimento in un altro luogo.			
☐ Quando inizi il tuo turno senza carte in mano, puoi pescare 1 (☐ 2) carta/e.			
☐ Quando giochi un'arma con il tratto Distanza, puoi ricaricarla invece di scartarla.			
☐ Ottieni l'abilità Divino: Saggezza +1.			
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Destrezza, aggiungi d12 al posto del dado normale.			



HARSK (SEGUGIO)

Nessuna preda può sfuggire ai sensi e all'ostinata determinazione di questi magistrali cacciatori.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armi	
Alla fine del tuo turno, puoi esaminare la carta in cima (☐ o la carta in fondo) (☐ o entrambe) al tuo mazzo luogo.			
Puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) ad una prova di combattimento in un altro luogo.			
☐ Aggiungi 1d8 (☐ +1) alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Gigante.			
☐ Quando giochi un alleato con il tratto Animale, puoi ricaricarlo invece di scartarlo.			
☐ Ottieni l'abilità Divino: Saggezza +1.			
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Saggezza, aggiungi un d12 al posto del dado normale.			

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

KYRA

FEMMINA UMANO CHIERICO DI SARENRAE



ABILITÀ				
FORZA	d6	☐ +1	☐ +2	☐ +3 ☐ +4
MISCHIA: FORZA +2				
DESTREZZA	d4	☐ +1		
COSTITUZIONE	d6	☐ +1	☐ +2	
TEMpra: COSTITUZIONE +3				
INTELLIGENZA	d6	☐ +1	☐ +2	
SAGGEZZA	d12	☐ +1	☐ +2	☐ +3 ☐ +4
DIVINO: SAGGEZZA +2				
CARISMA	d6	☐ +1	☐ +2	

POTERI				
DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6		
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	☐ Armi	
Al posto della tua prima esplorazione di un turno, puoi rivelare una carta con il tratto Divino per scegliere un personaggio nel tuo stesso luogo. Mescola 1d4+1 (☐ +2) carte a caso dalla sua pila degli scarti nel tuo mazzo, poi scarta la carta che hai rivelato.				
Aggiungi 1d8 (☐ +1) con il tratto Magia alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Non Morto.				

LISTA DELLE CARTE	TIPO DI CARTA PREFERITO: BENEDIZIONE		
ARMA	2	☐ 3	☐ 4
INCANTESIMO	3	☐ 4	☐ 5
ARMATURA	2	☐ 3	☐ 4
RISORSA	1	☐ 2	
ALLEATO	1	☐ 2	
BENEDIZIONE	6	☐ 7	☐ 8

Kyra e la sua famiglia sono cresciuti vicino ad un piccolo tempio di Sarenrae, la dea della guarigione, dell'onestà, della redenzione e del sole. Quando i banditi attaccarono il villaggio di Kyra, le sacerdotesse di Sarenrae difesero gli innocenti, scacciando i predoni a costo della propria vita e del loro santuario. In piedi tra le rovine bruciate del tempio, la giovane Kyra consacrò la sua vita e la sua spada alla dea, promettendo misericordia verso i meritevoli e una morte rapida a chi diffonde l'oscurità.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



KYRA (GUARITORE)

Questi chierici incanalano potere curativo direttamente dalla loro divinità, ristorando gli sconfitti e riportando in vita i morti.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7	☐ 8
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	☐ Armi	
Al posto della prima esplorazione di un turno, puoi rivelare una carta con il tratto Divino per scegliere un personaggio nel tuo stesso luogo. Mescola 1d4+1 (☐ +2) (☐ +3) carte a caso dalla sua pila degli scarti al suo mazzo, poi scarta la carta che hai rivelato (☐ e tu puoi pescare una carta).				
Aggiungi 1d8 (☐ +1) con il tratto Magia alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Non Morto.				
☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquistare un beneficio con il tratto Divino.				
☐ Quando giochi Benedizione di Sarenrae, puoi ricaricarla (☐ o mescolarla nel tuo mazzo) invece di scartarla.				



KYRA (ESORCISTA)

Questi chierici sono nemici dei non morti e dei sacileghi, e nessuno spirito inquieto e immondo famelico può resistere alla loro collera divina.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7	
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	☐ Armi	
Al posto della prima esplorazione di un turno, puoi rivelare una carta con il tratto Divino per scegliere un personaggio nel tuo stesso luogo. Mescola 1d4+1 (☐ +2) carte a caso dalla sua pila degli scarti al suo mazzo, poi scarta la carta che hai rivelato.				
Aggiungi 1d8 (☐ +1) con il tratto Magia alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Non Morto. (☐ o Esterno).				
☐ Aggiungi 2 alla tua prova per acquisire un'armatura (☐ o un'arma).				
☐ Quando giochi Benedizione di Sarenrae, puoi ricaricarla (☐ o metterla in cima al tuo mazzo) invece di scartarla.				
☐ Se sconfiggi una sventura con il tratto Non Morto (☐ o Esterno), puoi mescolare 1 carta a caso dalla tua pila degli scarti al tuo mazzo.				

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

LEM

MASCHIO HALFLING BARDO

ABILITÀ			
FORZA	d4	☐ +1	☐ +2
DESTREZZA	d8	☐ +1	☐ +2 ☐ +3
COSTITUZIONE	d6	☐ +1	☐ +2
INTELLIGENZA	d6	☐ +1	☐ +2
CONOSCENZA: INTELLIGENZA +3			
SAGGEZZA	d6	☐ +1	☐ +2
CARISMA	d10	☐ +1	☐ +2 ☐ +3 ☐ +4
ARCANO: CARISMA +1			
DIPLOMAZIA: CARISMA +3			
DIVINO: CARISMA +1			



POTERI	
DIMENSIONE DELLA MANO	6
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere ☐ Armi
Una volta per prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) a una prova tentata da un altro personaggio nel tuo stesso luogo.	
All'inizio del tuo turno, puoi scambiare 1 carta della tua mano con 1 carta dello stesso tipo nella tua pila degli scarti.	

LISTA DELLE CARTE	TIPO DI CARTA PREFERITO: A TUA SCELTA		
ARMA	1	☐ 2	☐ 3
INCANTESIMO	4	☐ 5	☐ 6
ARMATURA	—	☐ 1	
RISORSA	2	☐ 3	☐ 4
ALLEATO	3	☐ 4	☐ 5
BENEDIZIONE	5	☐ 6	

Nato schiavo di nobili umani in una terra corrotta dai diavoli, Lem fu benedetto dalla prontezza di spirito che gli valse un facile lavoro da intrattenitore. È riuscito a fuggire dalla schiavitù, ma ha dovuto lasciare amici e famiglia alle proprie spalle. Ora combatte per assicurarsi che nessun altro debba sopportare il peso che grava sui suoi ricordi. Le sue armi migliori sono la sua pronta risata, il suo repertorio di musiche e racconti ispiranti e, quando necessario, la sua lesta lama.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



LEM (VIRTUOSO)

Questi esperti intrattenitori vengono annoverati tra i più grandi maestri delle forme d'arte che hanno scelto, trasformando le loro esibizioni in forze in grado di ispirare armate o di infrangere sogni.

POTERI	
DIMENSIONE DELLA MANO	6 ☐ 7
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere ☐ Armi
Una volta per prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) a una prova tentata da (☐ te o) un altro personaggio nel tuo stesso luogo.	
All'inizio (☐ o alla fine) del tuo turno, puoi scambiare 1 carta dalla tua mano con 1 carta dello stesso tipo nella tua pila degli scarti.	
☐ Aggiungi 2 alla tua prova per acquisire un alleato.	
☐ Aggiungi 2 alla tua prova per ricaricare (☐ o acquisire) un incantesimo.	
☐ Quando giochi Benedizione di Shelyn, aggiungi d12 al posto del dado normale.	



LEM (CIARLATANO)

Attraverso l'uso di arguzia e magia, questi affascinanti seduttori toccano abilmente le corde delle speranze e dei desideri dei loro bersagli come fossero uno strumento.

POTERI	
DIMENSIONE DELLA MANO	6 ☐ 7 ☐ 8
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere ☐ Armi
Una volta per prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) a una prova tentata da un altro personaggio nel tuo stesso luogo.	
All'inizio del tuo turno, puoi scambiare 1 carta dalla tua mano con 1 carta dello stesso tipo nella tua pila degli scarti.	
☐ Aggiungi 2 alla tua prova per acquisire un alleato (☐ o sconfiggere un gregario) (☐ o sconfiggere un antagonista).	
☐ Superi automaticamente la tua prova per ricaricare una carta con il tratto Mentale.	
☐ Quando giochi Benedizione di Shelyn, aggiungi d12 al posto del dado normale.	

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

MERISIEL

FEMMINA ELFO LADRO



ABILITÀ

FORZA	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3	
DESTREZZA	d12	☐ +1	☐ +2	☐ +3	☐ +4
ACROBAZIA: DESTREZZA +2					
DISATTIVARE: DESTREZZA+2					
FURTIVITÀ: DESTREZZA +2					
COSTITUZIONE	d6	☐ +1	☐ +2		
INTELLIGENZA	d4	☐ +1	☐ +2	☐ +3	
SAGGEZZA	d6	☐ +1			
PERCEZIONE: SAGGEZZA +2					
CARISMA	d6	☐ +1	☐ +2		

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	☐ Armi	

Puoi evitare il tuo incontro.

Se sei il solo giocatore nel tuo luogo, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d6 (☐+1) (☐+2) alla tua prova di combattimento o scartarla per aggiungere 1d6 addizionale.

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: RISORSA

ARMA	2	☐ 3	☐ 4	
INCANTESIMO	—	☐ 1		
ARMATURA	1	☐ 2		
RISORSA	6	☐ 7	☐ 8	☐ 9
ALLEATO	2	☐ 3		
BENEDIZIONE	4	☐ 5	☐ 6	

Rimasta orfana in giovane età e cresciuta dagli esseri umani nei bassifondi, l'elfa Merisiel ha visto molti amici invecchiare e morire nei decenni che l'hanno condotta all'età adulta. Libera da responsabilità, ora viaggia dove la porta la sua curiosità, vagando per il mondo con quelli che attualmente chiama amici. Merisiel crede nel vivere la vita al massimo, perché non sai mai quando potresti incontrare una fine inaspettata, e che pochi siano i problemi che un pugnale non possa risolvere.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



MERISIEL (ACROBATA)

Agili e audaci, questi impavidi possono compiere gesta di grande destrezza per evitare ogni pericolo o sfuggire a qualsiasi nemico.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7
-----------------------	---	----------------------------	----------------------------

COMPETENTE NELLE	Armature leggere	☐ Armi
------------------	------------------	-------------------------------

Puoi evitare il tuo incontro (☐ e puoi mettere la carta in cima al tuo mazzo).

Se sei il solo personaggio nel tuo luogo, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d6 (☐+1) (☐+2) (☐+3) alla tua prova di combattimento o scartarla per aggiungere 1d6 addizionale.

☐ Aggiungi 2 alla tua prova non di combattimento per sconfiggere una barriera (☐ o chiudere un luogo).

☐ Aggiungi 2 (☐4) alla tua prova per acquisire una risorsa.

☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Destrezza, puoi ricaricarla invece di scartarla.



MERISIEL (FURFANTE)

Muovendosi silenziosamente e inosservati, questi ladri sgraffignano i tesori più grandi anche da sotto il naso dei nemici più guardinghi.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	
-----------------------	---	----------------------------	--

COMPETENTE NELLE	Armature leggere	☐ Armi
------------------	------------------	-------------------------------

Puoi evitare il tuo incontro.

Se sei il solo personaggio nel tuo luogo, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d6 (☐+1) (☐+2) (☐+3) (☐+4) alla tua prova di combattimento o scartarla per aggiungere 1d6 addizionale.

☐ Aggiungi 2 alla tua prova non di combattimento per chiudere un luogo.

☐ Aggiungi 2 (☐3) (☐4) alla tua prova per acquisire un'arma, un'armatura.

☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Destrezza, puoi ricaricarla invece di scartarla.

☐ Puoi usare Carisma al posto di qualsiasi abilità per qualsiasi prova per ricaricare un'arma, un'armatura o una risorsa con il tratto Magia.

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

SEONI

FEMMINA UMANO STREGONE

ABILITÀ	
FORZA	d4 ☐ +1
DESTREZZA	d8 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
COSTITUZIONE	d6 ☐ +1 ☐ +2
INTELLIGENZA	d6 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
SAGGEZZA	d6 ☐ +1 ☐ +2
CARISMA	d12 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ +4
DIPLOMAZIA: CARISMA +2	
ARCANO: CARISMA +2	



POTERI	
DIMENSIONE DELLA MANO	6 ☐ 7
Per la tua prova di combattimento, puoi scartare una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d6 (☐ +1) (☐ +2) con i tratti Attacco, Fuoco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.	
Superi automaticamente la tua prova per ricaricare un incantesimo (☐ o una risorsa) con il tratto Arcano.	

LISTA DELLE CARTE	TIPO DI CARTA PREFERITO: INCANTESIMO			
ARMA	—	☐ 1		
INCANTESIMO	3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
ARMATURA	—			
RISORSA	3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
ALLEATO	4	☐ 5		
BENEDIZIONE	5	☐ 6	☐ 7	

Seoni non può conservare armature da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Nata in un clan di nomadi erranti, Seoni sfoggia decine di tatuaggi runici che raccontano le antiche storie del suo popolo e l'aiutano ad attingere ai loro poteri arcani. Arguta e con un piano per ogni situazione, mostra con orgoglio i marchi del suo popolo e cerca sempre di approfondire le sue capacità magiche. Viaggia per il mondo, intenzionata sfatare i miti secondo cui la sua gente non siano altro che una massa di bugiardi e lo fa raddrizzando ingiustizie ovunque ne trovi.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



SEONI (STREGONE ABISSALE)

La stirpe di questi stregoni è corrotta da un marchio sacrilego, a causa di un antenato immondo o qualche altra influenza ripugnante.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6 ☐ 7
Per la tua prova di combattimento, puoi scartare una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) con il tratto Fuoco (☐ o Acido) e i tratti Attacco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.	
Superi automaticamente la tua prova per ricaricare un incantesimo (☐ o una risorsa) con il tratto Arcano.	
☐ Riduci il danno da Fuoco (☐ e Acido e Freddo) che ti viene inflitto di 1 (☐ 2).	
☐ Quando giochi Benedizione di Pharasma, aggiungi d12 al posto del dado normale.	
☐ All'inizio del tuo turno, puoi bandire un alleato per pescare 3 carte.	



SEONI (STREGONE CELESTIALE)

La stirpe di questi stregoni è benedetta dal potere celeste, a causa di un antenato celestiale o per intervento divino.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6 ☐ 7
Per la tua prova di combattimento, puoi scartare una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) con il tratto Fuoco (☐ o Acido) e i tratti Attacco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.	
Superi automaticamente la tua prova per ricaricare un incantesimo (☐ o una risorsa) con il tratto Arcano.	
☐ Se stai per fallire di 1 una prova, puoi seppellire una carta per superarla.	
☐ Riduci il danno da Fuoco (☐ e Eletticità) che ti viene inflitto di 1 (☐ 2).	
☐ Quando giochi Benedizione di Pharasma, aggiungi d12 al posto del dado normale.	

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

VALEROS

MASCHIO UMANO GUERRIERO



ABILITÀ

FORZA	d10	☐ +1	☐ +2	☐ +3	☐ +4
MISCHIA: FORZA +3					
DESTREZZA	d8	☐ +1	☐ +2		
COSTITUZIONE	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3	☐ +4
INTELLIGENZA	d6	☐ +1			
SAGGEZZA	d4	☐ +1	☐ +2		
CARISMA	d6	☐ +1	☐ +2		
DIPLOMAZIA: CARISMA +2					

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	☐ 6	
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	Armi	
Aggiungi 1d4 (☐ +1) (☐ +2) alla prova di combattimento di un altro personaggio nel tuo stesso luogo.				
Quando giochi un'arma, puoi ricaricarla invece di scaricarla.				

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: ARMA

ARMA	5	☐ 6	☐ 7	☐ 8
INCANTESIMO	—			
ARMATURA	3	☐ 4	☐ 5	
RISORSA	2	☐ 3	☐ 4	
ALLEATO	2	☐ 3	☐ 4	
BENEDIZIONE	3	☐ 4		

Valeros non può conservare incantesimi da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Valeros è un ex-mercenario di buon cuore la cui sete di avventura lo convinse a fuggire un fidanzamento organizzato con la figlia di un fattore. Si è allenato nella scherma e ha trascorso molti anni come mercenario, ma ora combatte per i bisognosi. Anche se dal cuore nobile e fieramente leale, Valeros nasconde questi sentimenti dietro un atteggiamento stoico e grossolano, spesso commentando che non ci sia niente di meglio di "una serata di grandi bevute e una dolce compagnia".



RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



VALEROS (DIFENSORE)

Abili nell'uso di pesanti armature, questi combattenti tengono la linea del fronte contro ogni attacco, difendendo i loro alleati perfino dai nemici più grandi.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	☐ 6	☐ 7
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	Armi	
Aggiungi 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) alla prova di combattimento di un altro personaggio nel tuo stesso luogo.				
Quando giochi un'arma (☐ o un'armatura), puoi ricaricarla invece di scaricarla.				
☐ Quando un altro personaggio nel tuo stesso luogo subisce danno da Combattimento, riduci quel danno di 1 (☐ 2).				
☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un'armatura.				
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Costituzione, aggiungi d12 al posto del dado normale.				



VALEROS (MAESTRO D'ARMA)

Esperti nell'uso di tutte le armi, dotate di lama, smussate, da fuoco o da lancio, questi combattenti magistrali possono trasformare qualsiasi attrezzo in un'arma da guerra.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	☐ 6	
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	Armi	
Aggiungi 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) (☐ +5) alla prova di combattimento di un altro personaggio nel tuo stesso luogo.				
Quando giochi un'arma, puoi ricaricarla (☐ o mescolarla nel tuo mazzo) invece di scaricarla.				
☐ Puoi usare Mischia al posto di Distanza quando usi un'arma con il tratto Distanza.				
☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un'arma.				
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Costituzione, aggiungi d12 al posto del dado normale.				

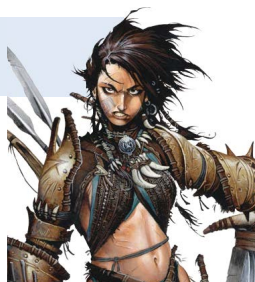
Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

AMIRI

FEMMINA UMANO BARBARO



ABILITÀ

FORZA	d12	□+1	□+2	□+3	□+4
MISCHIA: FORZA +3					
DESTREZZA	d6	□+1	□+2	□+3	
COSTITUZIONE	d8	□+1	□+2	□+3	□+4
INTELLIGENZA	d4	□+1			
SAGGEZZA	d6	□+1			
SOPRAVVIVENZA: SAGGEZZA +3					
CARISMA	d6	□+1	□+2		

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	□ 5		
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	□ Armature pesanti	Armi	
Puoi seppellire una carta dalla tua mano per aggiungere 1d10 (□+1) alla tua prova di Forza, Mischia o Costituzione.				
Puoi muoverti al termine del tuo turno (□ e/o muovere un altro personaggio nel luogo dove termini il tuo turno).				

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: ARMA

ARMA	5	□ 6	□ 7	□ 8
INCANTESIMO	—			
ARMATURA	2	□ 3		
RISORSA	2	□ 3	□ 4	□ 5
ALLEATO	2	□ 3		
BENEDIZIONE	4	□ 5	□ 6	

Amiri non può conservare incantesimi da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Amiri è una fiera combattente tribale proveniente dai rudi clan del nord. Reclamò la sua smisurata spada bastarda come trofeo dopo aver spazzato via da sola una banda di giganti del gelo. Quando tornò dalla sua gente, scoprì che la sua incursione doveva in realtà essere una missione suicida: una punizione per aver costantemente superato i combattenti maschi della sua tribù. In preda all'ira trucidò i suoi compagni traditori, poi abbandonò la sua terra per crearsi un suo posto nel mondo.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



AMIRI (BERSERKER)

I barbari che adottano questo ruolo sono consumati dall'ira, alimentando fiamme della furia che si esprimono attraverso attacchi di ferocia e con forza inimmaginabile.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	□ 5	□ 6
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	□ Armature pesanti	Armi
Puoi seppellire una carta dalla tua mano (□ o dalla cima del tuo mazzo) per aggiungere 1d10 (□+1) (□+2) (□+3) (□+4) alla tua prova di Forza, Mischia o Costituzione.			
Puoi muoverti al termine del tuo turno (□ e/o muovere un altro personaggio nel luogo dove termini il tuo turno).			
□ Aggiungi 2 (□ 4) alla tua prova per acquisire un'arma.			
□ Quando giochi Benedizione di Gorum, aggiungi d12 invece del dado normale.			



AMIRI (JUGGERNAUT)

Grazie ad una tempra incredibile, una resistenza sovrumana e una potente armatura, i juggernaut possono resistere all'assalto di qualsiasi avversario.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	□ 5	□ 6
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	□ Armature pesanti	Armi
Puoi seppellire una carta dalla tua mano per aggiungere 1d10 (□+1) (□+2) (□+3) alla tua prova di Forza, Mischia o Costituzione.			
Puoi muoverti al termine del tuo turno (□ e/o muovere un altro personaggio nel luogo dove termini il tuo turno).			
□ Quando ti è inflitto danno da Combattimento (□ o di qualsiasi altro tipo) riducilo di 1.			
□ Aggiungi 2 (□ 4) alla tua prova per acquisire un'armatura.			
□ Quando giochi Benedizione di Gorum, aggiungi d12 invece del dado normale.			

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

LINI

FEMMINA GNOMO DRUIDO



ABILITÀ

FORZA	d4	☐ +1	☐ +2
DESTREZZA	d6	☐ +1	☐ +2
COSTITUZIONE	d8	☐ +1	☐ +2
INTELLIGENZA	d6	☐ +1	☐ +2
CONOSCENZA: INTELLIGENZA +3			
SAGGEZZA	d10	☐ +1	☐ +2 ☐ +3 ☐ +4
DIVINO: SAGGEZZA +1			
SOPRAVVIVENZA: SAGGEZZA +2			
CARISMA	d8	☐ +1	☐ +2 ☐ +3

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere ☐ Armi
Quando giochi un alleato con tratto Animale, puoi ricaricarlo invece di scartarlo.	
Puoi rivelare un alleato con il tratto Animale per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) alla tua prova.	
Puoi scartare una carta per tirare un d10 al posto del tuo dado di Forza o Destrezza per qualsiasi prova.	

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: ALLEATO

ARMA	—	☐ 1	
INCANTESIMO	6	☐ 7	☐ 8
ARMATURA	—	☐ 1	
RISORSA	2	☐ 3	☐ 4
ALLEATO	3	☐ 4	☐ 5 ☐ 6
BENEDIZIONE	4	☐ 5	

Lini ha sempre avuto un ottimo rapporto con le creature selvatiche. Più di una volta la sua enclave fu minacciata da qualche grossa bestia, eppure lei è sempre riuscita a placarle e a rimandarle per la loro strada. Da adulta, ha scelto di lasciarsi alle spalle i suoi compagni druidi per esplorare e proteggere i luoghi selvaggi del mondo. Da allora, ha collezionato più di una dozzina di ramoscelli, uno per ogni foresta che ha visitato. Questi ramoscelli formano una mappa delle sue esperienze e ognuno rappresenta preziosi ricordi.

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



LINI (CAMBIAFORMA)

Padroni di innumerevoli forme naturali, questi druidi fanno proprie la forza e la ferocia delle specie animali.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere	☐ Armi
Quando giochi un alleato con tratto Animale, puoi ricaricarlo invece di scartarlo.		
Puoi rivelare un alleato con il tratto Animale per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) alla tua prova.		
Puoi scartare una carta per tirare un d10 (☐ +1) (☐ +2) (☐ con il tratto Fuoco) al posto del tuo dado di Forza o Destrezza per qualsiasi prova.		
☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un alleato con il tratto Animale.		
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Saggezza, aggiungi d12 al posto del dado normale.		



LINI (GUARDIANO SELVAGGIO)

Questi saggi della natura conoscono le verità più profonde della terra e dei suoi abitanti, e trasformano questo potere in un'arma devastante.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	5	☐ 6	☐ 7
COMPETENTE NELLE	☐ Armature leggere	☐ Armi	
Quando giochi un alleato con tratto Animale, puoi ricaricarlo invece di scartarlo.			
Puoi rivelare un alleato con il tratto Animale per aggiungere 1d4 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) alla tua prova.			
Puoi scartare una carta per tirare un d10 al posto del tuo dado di Forza o Destrezza per qualsiasi prova.			
☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova di Divino quando giochi un incantesimo.			
☐ Aggiungi 1d8 con il tratto Magia alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Animale.			
☐ Quando giochi una benedizione per aggiungere dadi alla tua prova di Saggezza, aggiungi d12 al posto del dado normale.			

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

SAJAN

MASCHIO UMANO MONACO



ABILITÀ

FORZA	d6	☐ +1	☐ +2	
DESTREZZA	d10	☐ +1	☐ +2	☐ +3 ☐ +4
ACROBAZIA: DESTREZZA +2				
COSTITUZIONE	d6	☐ +1	☐ +2	
TEMPRA: COSTITUZIONE +2				
INTELLIGENZA	d6	☐ +1	☐ +2	
SAGGEZZA	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3
CARISMA	d6	☐ +1	☐ +2	

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 4 ☐ 5 ☐ 6

Per la tua prova di combattimento, puoi tirare il tuo dado di Destrezza (☐ puoi aggiungere il tratto Magia) e/o (☐ puoi aggiungere il tratto Fuoco); non puoi giocare un'arma per questa prova.

Puoi giocare un numero qualsiasi di benedizioni per la tua prova di combattimento; ricaricale invece di scartarle.

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: RISORSA

ARMA	—	☐ 1	☐ 2	☐ 3
INCANTESIMO	—	☐ 1		
ARMATURA	—			
RISORSA	4	☐ 5	☐ 6	
ALLEATO	3	☐ 4	☐ 5	
BENEDIZIONE	8	☐ 9	☐ 10	

Sajan non può conservare armature da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Nato in una casta di combattenti in una terra remota, Sajan voltò le spalle ai suoi doveri per cercare la sua gemella, anche lei esperta di arti marziali, portata via dalla loro terra da un signorotto di un paese lontano. Sotto pena di morte nella sua terra natale per diserzione, cerca ossessivamente indizi che possano riunirlo a sua sorella. Sajan ha viaggiato in molte terre e ci ha messo un po' a fidarsi degli impulsivi nativi di quei reami, ma offre il suo intuito e le sue abilità a chiunque ritenga degno di unirsi a lui nella sua cerca.



RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



SAJAN (MAESTRO UBRIACO)

Un velo di ebbrezza separa la mente e il corpo di questi maestri delle arti marziali, rendendoli liberi di combattere trascinati dal turbinio della vita.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7

COMPETENTE NELLE ☐ Armi

Per la tua prova di combattimento, puoi tirare il tuo dado di Destrezza (☐ puoi aggiungere il tratto Magia) e/o (☐ puoi aggiungere il tratto Fuoco); non puoi giocare un'arma per questa prova. Puoi giocare un numero qualsiasi di benedizioni per la tua prova di combattimento; ricaricale invece di scartarle.

☐ Quando ti è inflitto danno non da Combattimento, ridicolo di 1 (☐ 2) (☐ 3).

☐ Quando giochi un beneficio con il tratto Liquido, supera una prova di Tempra 6 per ricaricarlo invece di bandirlo.

☐ Aggiungi 6 alla tua prova per acquisire un beneficio con il tratto Liquido

☐ All'inizio del tuo turno, devi pescare 1 carta.



SAJAN (ARCIERE ZEN)

Questi mistici maestri dell'arco non mirano a quel che vedono, ma dove l'energia del cosmo guida i loro colpi.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7

COMPETENTE NELLE ☐ Armi

Per la tua prova di combattimento, puoi tirare il tuo dado di Destrezza (☐ puoi aggiungere il tratto Magia) e/o (☐ puoi aggiungere il tratto Fuoco); non puoi giocare un'arma per questa prova. Puoi giocare un numero qualsiasi di benedizioni per la tua prova di combattimento; ricaricale invece di scartarle.

☐ Quando ti è inflitto danno non da Combattimento, ridicolo di 1 (☐ 2).

☐ Quando giochi un'arma con il tratto Distanza, puoi ricaricarla invece di scartarla.

☐ Aggiungi 2 (☐ 4) alla tua prova per acquisire un beneficio con il tratto Distanza.

☐ Quando inizi il tuo turno senza carte nella tua mano, puoi pescare 1 carta.

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

SEELAH

FEMMINA UMANO PALADINO



ABILITÀ				
FORZA	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3 ☐ +4
MISCHIA: FORZA +2				
DESTREZZA	d4	☐ +1		
COSTITUZIONE	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3
INTELLIGENZA	d4	☐ +1	☐ +2	
SAGGEZZA	d8	☐ +1	☐ +2	☐ +3
DIVINO: SAGGEZZA +2				
CARISMA	d10	☐ +1	☐ +2	

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	Armi
Puoi scartare la carta in cima al tuo mazzo per aggiungere 1d6 (☐ +1) alla tua prova. Se la carta in cima era una benedizione (☐ o un incantesimo), ricaricalo invece di scartarla.			
Puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo luogo all'inizio (☐ o alla fine) del tuo turno. Se è un beneficio, metti la carta in fondo al mazzo luogo.			

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: ARMATURA

ARMA	3	☐ 4	☐ 5
INCANTESIMO	1	☐ 2	☐ 3
ARMATURA	3	☐ 4	☐ 5
RISORSA	—		
ALLEATO	2	☐ 3	☐ 4
BENEDIZIONE	6	☐ 7	☐ 8

Seelah non può conservare risorse da uno scenario all'altro nel suo mazzo.

Quando era una giovane orfana affamata, Seelah incontrò una paladina e rimase affascinata dal suo elmo lucente. Rubò quell'elmo, un atto che portò alla morte della paladina in battaglia. In seguito, sentendosi in colpa, si gettò sulla pira accesa in onore della combattente sacra, ma venne salvata dagli altri paladini, che la presero sotto la propria ala e ne fecero una di loro. All'inizio, Seelah combatteva per espiare le proprie colpe, ma ormai è diventata una completa e devota campionessa di Iomedae, la dea della giustizia.

RUOLI

Potete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



SEELAH (CROCIATO)

Campioni della causa della loro divinità, questi eroi combattono il male avvalendosi della loro abilità con le armi e del sacro potere del loro giusto patrono.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	☐ 6
COMPETENTE NELLE	Armature leggere	Armature pesanti	Armi
Puoi scartare la carta in cima al tuo mazzo per aggiungere 1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) alla tua prova. Se la carta in cima era una benedizione (☐ o un incantesimo), ricaricalo invece di scartarla.			
Puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo luogo all'inizio (☐ o alla fine) del tuo turno. Se è un beneficio, metti la carta in fondo (☐ o sotto la carta in cima) al tuo mazzo.			
☐ Quando ad un altro personaggio nel tuo stesso luogo è inflitto danno da Combattimento, riduci quel danno di 1.			
☐ Aggiungi 1d8 con il tratto Magia alla tua prova per sconfiggere una sventura con il tratto Non Morto.			
☐ Quando giochi Benedizione di Iomedae, puoi ricaricarla (☐ o mescolarla nel tuo mazzo) invece di scartarla.			



SEELAH (OSPITALIERE)

Questi sacri cavalieri assicurano alla giustizia i nemici, ma condividono la loro grazia con gli alleati, curandoli e fortificandoli con il potere sacro della loro divinità.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	4	☐ 5	☐ 6	☐ 7
COMPETENTE NELLE	Armature leggere		Armature pesanti Armi	
Puoi scartare la carta in cima al tuo mazzo per aggiungere 1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) alla tua prova. Se la carta in cima era una benedizione (☐ o un incantesimo), ricaricalo invece di scartarla.				
Puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo luogo all'inizio (☐ o alla fine) del tuo turno. Se è un beneficio, metti la carta in fondo (☐ o sotto la carta in cima) al tuo mazzo.				
☐ Durante il tuo turno, puoi seppellire una carta con il tratto Divino e scegliere un personaggio nel tuo stesso luogo per fargli mescolare d4+1 carte a caso dalla sua pila degli scarti nel suo mazzo.				
☐ Quando giochi Benedizione di Iomedae, puoi ricaricarla (☐ o mescolarla nel tuo mazzo) invece di scartarla.				

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo.
Inc. Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

TUP

MASCHIO GOBLIN PIROMANIACO



ABILITÀ

FORZA	d4	□+1			
DESTREZZA	d8	□+1	□+2	□+3	
ACROBAZIA: DESTREZZA +2					
COSTITUZIONE	d8	□+1	□+2	□+3	□+4
INTELLIGENZA	d6	□+1	□+2	□+3	
SAGGEZZA	d4				
CARISMA	d12	□+1	□+2	□+3	□+4
ARCANO: CARISMA +1					
DIPLOMAZIA: CARISMA +2					

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6	□7			
Per la tua prova di combattimento, puoi bandire una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d8 (□+1) con il tratto Attacco, Fuoco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.					
□ Quando bandisci un incantesimo dalla tua mano senza che venga richiesto dal suo potere, pesca un incantesimo dalla scatola.					
Quando un altro giocatore nel tuo stesso luogo tenta una prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 4 e il tratto Fuoco. Ad eccezione tua, ogni giocatore nel tuo stesso luogo riceve 1d4 (□-1) danno da Fuoco.					

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: INCANTESIMO

ARMA	1	□2			
INCANTESIMO	5	□6	□7	□8	
ARMATURA	1	□2			
RISORSA	3	□4	□5		
ALLEATO	2	□3	□4		
BENEDIZIONE	3	□4			
SEGUACE	DELIVERANCE	Mostra questa carta per muoverti. Poi mescola questa carta nell'attuale mazzo luogo. Non può essere giocata durante un incontro. Quando bandisci questa carta dal mazzo luogo, puoi aggiungerla invece alla mano di Tup.			

*"Io son Tup! Solitario e strisciante.
Maestro di marionette! Cavalcatura belante!
Alimenta un falò inteso,
di alte fiamme un coro!
Nutrilo! Nutrilo! Brucia tutti loro!"*

*"Tup, di stracci coperto dalla testa ai piedi.
Non è un goblin, no, no, non vedi!
Fidati di me, gambelunghe, non tremar così.
Tup è terribile! Tup è qui!"*
— La Ballata di Tup il Terribile

RUOLI

Potrete scegliere uno di questi ruoli dopo aver completato l'Avventura 3.



TUP (TORCIA DELLA MALIGNITÀ)

Se non hai ancora preso fuoco, dammi solo 5 minuti.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6	□7	□9	□11	
Per la tua prova di combattimento, puoi bandire una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d8 (□+1)(□+1d6+1) con il tratto Attacco, Fuoco (□ o Forza), e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.					
□ Quando bandisci un incantesimo dalla tua mano senza che venga richiesto dal suo potere, pesca un incantesimo.					
Quando un altro giocatore nel tuo stesso luogo tenta una prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 4 e il tratto Fuoco. Ad eccezione tua, ogni giocatore nel tuo stesso luogo riceve 1d4 (□-1)(□-4) danno da Fuoco.					
□ In una tua prova che utilizza il tratto Fuoco, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d8; dopo la prova subisci un 1d4 danno da Fuoco.					
□ Riduci il danno da fuoco subito di 1.					
□ Alla fine del tuo turno, puoi scambiare una carta della tua mano con una con il tratto Fuoco dal mazzo degli scarti di qualsiasi personaggio.					



TUP (PRINCIPE DELLE TENEBRE)

Nel principato l'oscurità si distribuisce come caramelle di questi tempi.

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6	□7	□9	□11	
Per la tua prova di combattimento, puoi bandire una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d8 (□+1)(□+2)(□+3) con il tratto Attacco, Fuoco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.					
□ Quando bandisci un incantesimo dalla tua mano senza che venga richiesto dal suo potere, pesca un incantesimo.					
Quando un altro giocatore nel tuo stesso luogo tenta una prova, puoi ricaricare una carta (□ quindi puoi mescolare il tuo mazzo) per aggiungere 4 e il tratto Fuoco. Ad eccezione tua, ogni giocatore nel tuo stesso luogo riceve 1d4 (□-1) danno da Fuoco.					
□ Ottieni il tratto Furtivo: Destrezza +3 e Conoscenza: Intelligenza +3.					
□ Puoi evitare il tuo incontro. (□ Se sei l'unico personaggio nel tuo luogo, puoi ricaricare una carta per esplorare ancora.)					

Tradotto da Giochi Uniti (e vj88) ed editato da vj88

© 2016 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

Inc. Illustration by Dmitry Burmak.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.