



QUANDO SI SPENGONO LE STELLE

L'ultima azione compiuta da Ramlock su Golarion fu anche la sua ultima azione da essere umano. Mentre il *Pendolo di Pietravenata* oscillava nel suo laboratorio, nel semipiano chiamato il Santuario, Ramlock abbandonò la sua imperfetta ricerca dell'Assioma Bianco e attraversò un portale transitorio diretto verso il pianeta Aucturn. Il teletrasporto magico strappò la carne dalle sue ossa, come il sisma mentale lo aveva privato della ragione e della capacità di provare rimorso. Al suo arrivo su Aucturn, la sua trasformazione in una singolare e malvagia entità aliena era già cominciata.

Quel che Ramlock non aveva previsto, era il tempo necessario a completare la sua trasformazione; fintanto che Aucturn fosse rimasto sopito, lo sarebbe stato anche lui. Nei suoi sogni apparentemente senza fine, Ramlock immaginava il suo glorioso ritorno su Golarion, perfezionata la sua conoscenza del Dominio, e la sua conquista del mondo occupato da orrori oltre le stelle.

DOVE E QUANDO

"Quando si Spengono le Stelle" è ambientato nel 4718 CA (il presente). All'inizio dell'avventura i PG cercano di padroneggiare i misteri dell'Assioma Bianco. Si dà per scontato che gli eventi narrati nelle precedenti Saghe, a esclusione delle ultime due, si siano già verificati, ma nessuno degli eventi descritti in queste campagne influenza direttamente gli avvenimenti di questo capitolo.

Ogni 56 anni, Aucturn e Golarion sono entrati in congiunzione e il *Pendolo di Pietravenata* ha continuato a caricarsi, in attesa che arrivasse il 4718 CA. Ogni 56 anni, Ramlock si è risvegliato per breve tempo dal suo torpore per scrutare un singolo punto di luce nella notte senza fine di Aucturn: il lontano Golarion.

Grazie alla scoperta degli *orologi della fine*, gli Araldi della Notte sono venuti a conoscenza dell'imminente ritorno di Ramlock e della devastante congiunzione che si verificherà, provocando la fusione di Aucturn e Golarion e consentendo alle forze del Dominio stanziato su quel lontano pianeta di invadere il mondo e di mietere cervelli su larga scala. Gli Araldi della Notte credono che chi tra loro porterà con sé un *orologio della fine* non solo verrà risparmiato, ma sarà anche accolto dal Dominio come un alleato, avendo contribuito ad accelerare l'invasione di Golarion.

Gli Araldi della Notte ignorano cosa si cela dietro questi avvenimenti. Infatti, il fine ultimo del conto alla rovescia non è permettere un'invasione del Dominio, ma risvegliare il Grande Antico Aucturn, e stabilire un nuovo posto nell'universo per il semidio grande quanto un pianeta. Sopra di loro, il Dio Nyarlathothep attente ed osserva, sempre divertito quando l'umanità si affanna su questo o quel pianeta per tessere le fila del proprio annichilimento.

PRIMI PASSI

Mentre i PG si preparano per la loro missione finale, il loro vecchio amico e mentore Keleri Deverin li informa sulla situazione. Approfittane per ripassare le scoperte compiute dai PG nella Torre di Ramlock alla fine de "La Luna Riflessa". La congiunzione finale con Aucturn, "L'Alba della Fine del Mondo" di Golarion, si verificherà 11 minuti dopo l'alba, il 5° giorno del 6° mese dell'anno, tra neanche una settimana. Il tempo stringe, ma per poter agire i PG devono usare l'Assioma Bianco e risvegliare il vero potenziale de *L'Ultimo Teorema*; solo così sapranno come evitare la fine del mondo.

L'ULTIMO TEOREMA

OGGETTO 20

Artefatto
Divinazione
Malvagio
Occulto

Modalità d'Uso tenuto, 1 mano; **Volume** 1

Senza il potere dell'Assioma Bianco, *L'Ultimo Teorema* è poco più che un trattato approfondito sulla natura dell'Arazzo Oscuro e sui suoi abitanti. Anche se è scritto in Osiriano Antico, i geroglifici della pagina si muovono e si scambiano di posto. Se spera di usare *L'Ultimo Teorema* come una risorsa, devi spendere un'ora per studiare il testo e superare una prova di Occultismo con CD 30 per interpretare i fluttuanti geroglifici. Dopo questa armonizzazione, puoi usare *L'Ultimo Teorema* quando effettui una prova di Arcano, Tradizioni o Occultismo associata con l'Arazzo Oscuro o l'astronomia e ottenere bonus di circostanza +4 alle prove, a condizione di tenere il libro in mano. Se subisci un fallimento critico in una delle prove, alcune delle terribili conoscenze contenute nelle pagine de *L'Ultimo Teorema* penetrano momentaneamente nella tua psiche. Divieni spaventato 4.

L'Ultimo Teorema può essere investito permanentemente usando l'Assioma Bianco. Il procedimento per farlo e i benefici che ne conseguono sono descritti a pag. 87.

In quanto artefatto, *L'Ultimo Teorema* non può essere danneggiato dalla maggior parte degli effetti. Per distruggerlo, un personaggio che ha padroneggiato l'Assioma Bianco e investito *L'Ultimo Teorema* deve usare un desiderio e cancellare le pagine del libro. Se lo fa, trasforma per sempre *L'Ultimo Teorema* in un libro non magico e nega completamente il potere dell'Assioma Bianco; pertanto, i PG dovrebbero attendere che gli eventi de *L'Alba della Fine del Mondo* si siano conclusi, prima di distruggere l'unico oggetto in grado di desincronizzare gli *orologi della fine* e il *Pendolo di Pietravenata*.

CREARE I PERSONAGGI

Nell'ultimo capito de *L'Alba della Fine del Mondo* i giocatori assumono nuovamente il ruolo dei personaggi principali dell'avventura. All'inizio del capitolo i personaggi dovrebbero aver raggiunto il 17° livello.

AVANZARE DI LIVELLO

I personaggi possono compiere ogni scelta che desiderano nella progressione dal 9° al 17° livello.

ACQUISTARE L'EQUIPAGGIAMENTO

I personaggi possono tenere l'equipaggiamento che hanno ottenuto e conservato nel corso de "La Luna Riflessa". Ottengono anche i seguenti oggetti: un oggetto di 16° livello, due di 15°, uno di 14°, due di 13° e 5000 mo da spendere per l'acquisto di altri oggetti. I PG possono mettere insieme i soldi per acquistare altri oggetti.

INTRODUZIONE

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

LA STELLA PERDUTA

ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL

LA LUNA RIFLESSA

GLI EROI DI UNDRAN

BANDIERE ROSSE

QUANDO SI SPENGO NO LE STELLE

P. LABORATORIO DI RAMLOCK
1 QUADRETTO = 1,5 METRI



EVENTO 1. INVOCARE L'ASSIOMA BIANCO

GRAVE 17

Keleri mette in guardia i PG dai pericoli insiti nell'usare l'Assioma Bianco per risvegliare il vero potenziale de *L'Ultimo Teorema*, in quanto dovranno fondere le proprie menti con l'artefatto. Il procedimento funziona in modo simile a un personaggio che investe Punti Risonanza in un oggetto magico, ma i Punti Risonanza spesi per investire *L'Ultimo Teorema* sono persi per sempre. A differenza di molti oggetti, *L'Ultimo Teorema* può essere investito da più personaggi a condizione che abbiano tutti padroneggiato l'Assioma Bianco (come del resto hanno fatto i PG). Keleri consiglia di investire il tomo contemporaneamente. In questo modo, quando le loro menti si fonderanno col testo, potranno proteggersi a vicenda dai pericoli che affronteranno durante il procedimento.

Quando i PG sono pronti a investire *L'Ultimo Teorema*, possono farlo con le stesse regole usate per Investire un Oggetto. In quel momento, il mondo circostante sembra svanire mentre i PG sprofondano in uno strano reame privo di una forma definita. Il terreno, fatto di pergamena ricoperta da geroglifici che si spostano continuamente, estendendosi all'infinito verso l'orizzonte, sembra solido. Nel cielo notturno brilla una sola stella; chi la guarda ha l'inquietante sensazione di essere osservato da lontano.

Creature: *L'Ultimo Teorema* non tollera l'Assioma Bianco senza opporre resistenza. Pochi secondi dopo l'arrivo dei PG in questa strana realtà, le manifestazioni dell'intelletto prigioniero di Ramlock appaiono per tentare un'ultima volta di distruggere l'Assioma Bianco. Questi teoremi maligni hanno l'aspetto di altissimi e furiosi giganti dalla pelle ricoperta di geroglifici luminosi. Gli esseri appaiono sul campo di battaglia a 18 m dai PG e si muovono immediatamente nella loro direzione per attaccare. Il combattimento si svolge secondo le normali regole del combattimento, ma non c'è copertura in questo reame altrimenti vuoto e non si può fuggire col viaggio planare. Se i quattro teoremi maligni non vengono sconfitti, non è possibile infondere l'Assioma Bianco nel testo. Se i PG vengono sconfitti, si risvegliano tremanti e sudati nel mondo reale. Dovranno attendere 24 ore per provare di nuovo a sconfiggere i malvagi esseri. Se tutti e quattro i teoremi vengono sconfitti, a condizione che almeno un PG sopravviva alla battaglia, tutti i PG riescono a investire *L'Ultimo Teorema* e ottengono i benefici descritti ne Le Rivelazioni dell'Assioma Bianco, di seguito.

Le ferite riportate in battaglia e la morte dei PG non si verificano nel mondo reale; questo combattimento è una manifestazione dei pensieri dei PG che oppongono resistenza a *L'Ultimo Teorema*.

Considera i teoremi maligni come fossero giganti delle rune.

4 TEOREMI MALIGNI

CREATURA 16

Giganti delle Rune (Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*)

Iniziativa Percezione +26

LE RIVELAZIONI DELL'ASSIOMA BIANCO

Dopo aver sconfitto tutti e quattro i teoremi maligni, i PG hanno libero accesso ai segreti contenuti ne *L'Ultimo Teorema*. L'Assioma Bianco serve come una sorta di guida per destreggiarsi in queste conoscenze, e si manifesta come una versione calma e serena di Ramlock prima della sua trasformazione. Quando l'Assioma Bianco distende le sue braccia immaginarie, i PG sono colti da tre potenti visioni. Ciascuna conferisce un potente beneficio.

Rivelazione I: La Rovina di Ramlock

I PG sperimentano l'orrore e la devastazione del sisma mentale di Ramlock e in un istante assistono alla sua prigionia sotto le pietre erette di Desna. Nella caverna Ramlock espelle e al tempo stesso conserva la ragione incidendo l'Assioma Bianco sulle pareti, per poi dimenticare il significato di quel gesto ed emergere come pedina del Dominio del Nero. La visione poi mostra buona parte della sua vita, successiva alla sua fuga dalla prigione, all'omicidio dei suoi compagni e al suo

SCOPI DEL PLAYTEST

Gli scopi del playtest di "Quando si spengono le stelle" sono capire se il gioco è ancora divertente ai livelli alti e divertirsi! Le regole dei combattimenti ostacolano un epico finale dell'avventura? Le troppe opzioni a disposizione dei personaggi rendono i combattimenti macchinosi o troppo difficili? I PG sono troppo forti per i nemici, o i nemici sono impossibili da sconfiggere? Con questa edizione di Pathfinder, vogliamo continuare a fare un gioco di alto livello che sia divertente ed eccitante sia ai bassi che ai livelli superiori; quando una lunga campagna si avvicina alla fine, la sua conclusione dovrebbe consistere in un'intensa battaglia finale e nello scontro con nemici davvero mortali.

INTRODUZIONE

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

LA STELLA PERDUTA

ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL

LA LUNA RIFLESSA

GLI EROI DI UNNDARIN

BANDIERE ROSSE

QUANDO SI SPENGO NO LE STELLE

esodo verso il Mardiluna. Infine, i PG assistono alla stesura de *L'Ultimo Teorema*, al viaggio di Ramlock verso Osirion e alla sua decisione di abbandonare la ricerca dell'Assioma Bianco per sbarazzarsi interamente della propria umanità.

Beneficio: I PG sanno che l'Assioma Bianco era una manifestazione della ragione e dell'umanità di Ramlock e che i frammenti della sua vecchia personalità sono ora investiti in ciascuno di loro. Ogni PG ottiene due aumenti di caratteristica. Il primo dev'essere applicato a un punteggio di caratteristica fisico e il secondo a un punteggio di caratteristica mentale.

Rivelazione 2: Il Santuario di Ramlock

I PG vedono Ramlock creare il Santuario e subito dopo la Piramide di Pietravenata come monumento sopra il suo laboratorio. Al suo interno Ramlock crea il primo *orologio della fine*, il gigantesco *Pendolo di Pietravenata* verde. Quando Ramlock mette in moto il pendolo, questo si sincronizza con Aucturn, oscillando avanti e indietro in un len-



TEOREMA MALIGNO

to moto rotatorio che impiegherà 56 anni per completarsi. La visione termina con Ramlock che attraversa il portale e scompare nel nulla, lasciando dietro di sé il *Pendolo di Pietravenata*.

Beneficio: I PG sanno che il *Pendolo di Pietravenata* è il fulcro di una rete di componenti magici in grado di catalizzare le energie di Aucturn e Golarion, e che ogni 56 anni può essere usato per aprire un portale tra i due mondi. Il pendolo funziona come un condensatore magico, e dopo aver accumulato energia per 111 cicli di 56 anni, rilascerà l'energia immagazzinata in un evento catastrofico. Osservando la creazione del *Pendolo di Pietravenata* i PG vengono pervasi da una parte del suo potere attraverso lo spazio e il tempo. Sono ora in grado di rimodellare la realtà. Ogni personaggio può lanciare *desiderio* come incantesimo innato per una volta.

Rivelazione 3: Il Ritorno di Ramlock

I PG vedono il *Pendolo di Pietravenata* continuare il suo conto alla rovescia. In un breve flashback, assistono al coinvolgimento di Necerion nella presente vicenda. Se lo desideri, puoi fermarti un momento per rispondere a eventuali domande sulla trama dell'*Alba della Fine del Mondo* fino a questo punto. La visione termina col *Pendolo di Pietravenata* che completa il suo 111° ciclo di 56 anni, rilasciando le energie accumulate al suo interno in una gigantesca esplosione. I due pianeti si fondono in uno, consentendo ad Aucturn di consumare Golarion e di risvegliarsi come Grande Antico. Mentre Aucturn va alla deriva nell'Arazzo Oscuro, i PG vedono Ramlock, trasformato in un mostruoso alieno, fare ritorno su un Golarion distrutto e in rovina come unico sopravvissuto. Questa terribile verità è sfuggita persino agli Araldi della Notte, convinti che il conto alla rovescia sia solo il presagio di un'invasione del Dominio del Nero.

Beneficio: Mentre assistono alla fine di Golarion e al risveglio di Aucturn, osservano anche la distruzione del *Pendolo di Pietravenata*, disintegrato nel cuore dell'esplosione. In questo modo, scoprono alcune sue piccole imperfezioni e falle, su cui far leva per desincronizzare il conto alla rovescia tramite un complesso rituale. Officiare questo rituale in presenza del *Pendolo di Pietravenata* disperderà le energie accumulate al suo interno senza arrecare danno a nessuno, e permetterà di evitare la catastrofe, ma fare ciò attirerà le attenzioni di creature pericolose, tra cui lo stesso Ramlock!

IL SANTUARIO DI RAMLOCK

Per interrompere il collegamento tra i due pianeti, responsabile dell'energia accumulata nel corso dei secoli, i PG devono viaggiare nel semipiano conosciuto come il Santuario di Ramlock e usare il rituale di desincronizzazione sul *Pendolo di Pietravenata*.

In circostanze normali, si può accedere al Santuario tramite un luogo in Osirion chiamato la Valle delle Piramidi, ma grazie alla loro conoscenza de *L'Ultimo Teorema*, i PG possono viaggiare nel semipiano da ogni punto di Golarion.

L'avventura prevede che i PG usino *spostamento planare* per viaggiare nel Santuario di Ramlock. Il focus di incan-

tesimo richiesto è un diapason planare, ma in questo caso, l'Assioma Bianco farà da focus. Se nessuno dei PG è in grado di lanciare *spostamento planare*, Keleri può procurare al gruppo una pergamena dell'incantesimo o chiedere aiuto a un alleato (come l'irascibile mago Glorimandus) in grado di lanciare l'incantesimo.

Non si sa molto sul Santuario di Ramlock. *L'Ultimo Teorema* non contiene alcuna informazione utile al riguardo, perché la creazione del semipiano è successiva alla scrittura del libro. Un personaggio può effettuare una prova di Occultismo con CD 38 per Ricordare Conoscenze eventualmente acquisite nel corso degli anni. Se supera la prova, sa che la Piramide di Pietravenata è posizionata nella Valle delle Piramidi in Osirion, che era un tempo nascosta al centro del Santuario di Ramlock e che il Santuario è un semipiano di modeste dimensioni, fatto di spettrali dune coperte da un eterno crepuscolo. Se ottiene un successo critico, il personaggio sa anche che il tempo nel Santuario scorre molto più lento; 11 settimane su Golarion corrispondono a 56 anni nel Santuario. Ciò significa che 2,920 giorni trascorsi nel Santuario corrispondono a 1 giorno su Golarion. Pertanto, una volta giunti nel Santuario, i PG avranno tempo in abbondanza per completare la propria missione.

ARRIVARE NEL SANTUARIO

Questo luogo ha l'aspetto di un deserto al tramonto. Le sue dune, battute da una lieve brezza, si estendono in ogni direzione. Il cielo crepuscolare è privo di stelle e luna; solo un minuscolo punto luminoso scintilla in lontananza. Se i PG guardano in direzione della "stella", hanno l'inquietante sensazione di essere osservati di rimando.

Il Santuario di Ramlock è un sinistro reame desertico dalla forma circolare con un diametro di 19,8 chilometri. Un totale di 56 stele di pietravenata equidistanti ne delimita la circonferenza. Chi guarda oltre le stele vede solo le sabbie del deserto che si estendono in lontananza, ma quando qualcosa passa tra due stele, riappare sul lato opposto del semipiano.

Le sabbie del Santuario salgono e scendono in dune che si diffondono dal centro verso l'esterno in onde irregolari. Una lieve brezza soffia perpetuamente dal cuore del semipiano, incurvandosi verso l'alto prima di ridiscendere verso il basso in una gentile corrente d'aria. Non ci sono altre condizioni atmosferiche, il cielo è coperto da un perpetuo crepuscolo e una sola, tenue "stella" scintilla in alto nel cielo. Si tratta del lontano pianeta Aucturn, unico corpo celeste visibile nel Santuario in virtù della sua luce riflessa; un PG che supera una prova di Occultismo con CD 30 riconosce il pianeta. La tenue luce che rischiarava il Santuario non sembra provenire da un punto preciso. L'unica stella del cielo è troppo fioca per illuminare il semipiano. I confini del Santuario si estendono verso l'alto per 1,8 chilometri. Chiunque tenti di volare oltre questa altezza percepisce un mutamento nella gravità. La stella nel cielo lampeggia, poi riappare più in basso, mentre la creatura curva per rientrare

TRATTI PLANARI DEL SANTUARIO DI RAMLOCK

Il semipiano chiamato Santuario di Ramlock ha i seguenti tratti planari (vedi Pathfinder RPG Planar Adventures per la descrizione dettagliata di questi tratti, ma ai fini del playtest, il Santuario di Ramlock è in ogni suo aspetto assimilabile al Piano Materiale).

Gravità normale

Tempo fluente (11 settimane trascorse su Golarion corrispondono a 56 anni trascorsi nel Santuario di Ramlock; pertanto 1 anno su Golarion corrisponde a 264 anni nel Santuario)

Reame indipendente (i confini del semipiano si chiudono su se stessi, pertanto chi viaggia seguendo una linea retta farà ritorno al punto di partenza)

Struttura duratura

Essenza mista

Allineamento moderatamente neutrale

Magia normale

nel Santuario, volando in direzione del terreno situato a 1,8 chilometri di distanza.

Nel Santuario si trova un solo edificio: la Piramide di Pietravenata. Un tempo situata al centro del semipiano, questa struttura alta 167 metri fu trasferita nella Valle delle piramidi in Osirion circa una decade fa da un gruppo di avventurieri che avevano ottenuto il controllo della *Maschera Funeraria dei Quattro Faraoni*. Da allora, la piramide è rimasta nella stessa posizione. Quel che resta del Santuario di Ramlock sono le enormi fondamenta in pietravenata, al cui centro si apre una voragine circondata da una serie di pietre erette. Si tratta dell'ingresso del laboratorio di Ramlock, ed è anche l'unico elemento degno di nota nel semipiano. I PG non dovrebbero avere difficoltà a riconoscerlo come il proprio obiettivo.

Quando arrivano nel Santuario di Ramlock sono in vista della piazza, per cui la loro destinazione è subito chiara.

O. PIAZZA DI PIETRAVENATA

GRAVE 17

Le sabbie del deserto cedono il passo a una strana piazza di pietra verde levigata. L'onnipresente brezza sembra soffiare dal centro della piazza verso l'esterno, tenendo lontane dalla piazza le sconfinite sabbie del deserto. Al centro della piazza, tra un circolo di pietre erette che rifulgono di una tenue luce verde, si apre una voragine dalla forma circolare, fonte apparente dell'insolita brezza.

La Piazza di Pietravenata ha un diametro di 225 metri, esattamente la stessa ampiezza della Piramide di Pietravenata che un tempo si ergeva in cima alla lastra di insolita pietra verde. Le pietre erette che circondano la voragine centrale sono fatte anch'esse di pietravenata e baluginano tenuemente. Se guardano con più attenzione, i PG notano che le fiamme luminose provengono da geroglifici in movimento che brillano all'interno delle pietre.

INTRODUZIONE

BACKGROUND
DELL'AVVENTURA

LA STELLA
PERDUTA

ALL'OMBRA
DEL MONTE
PALLIDO

IL CASO
DELLA DIMORA
SOMBREFELL

LA LUNA
RIFLESSA

GLI EROI
DI UNNDARIN

BANDIERE
ROSSE

QUANDO
SI SPENGO
LE STELLE

La voragine circondata dal cerchio di pietre ha un diametro di 9 metri, è sorprendentemente profonda, e scende per 1,8 chilometri attraverso la solida pietravenata. Le pareti del tunnel sono lisce come vetro; per scalarle è necessario superare una prova di Atletica con CD 43. Un personaggio coraggioso o sciocco a sufficienza da saltare nella voragine senza prendere precauzioni fa un'inquietante scoperta; dopo essere precipitato per circa 20 secondi, si verifica un mutamento nella gravità, pertanto quando raggiunge il fondo, ha la sensazione di aver raggiunto la sommità della voragine. Un'apertura nel muro, distante 6 metri dal fondo, conduce all'area P1 del laboratorio di Ramlock. Mentre la gravità cambia nuovamente, il personaggio atterra dolcemente nella loggia nell'area P1.

Quando i PG si avvicinano alla Piazza di Pietravenata per la prima volta, vengono accolti da un insolito individuo sospeso a mezz'aria sopra la voragine. Di forma umanoide e alto 3 metri, indossa un mantello grigio pallido munito di cappuccio che nasconde completamente il suo aspetto, lasciando visibili solo le braccia stranamente esili dalla pelle rossa; l'individuo è ricoperto di cenere e tiene nelle mani un bastone nodoso,



L'UOMO DI CENERE

dalla cui sommità si dirama un groviglio di protuberanze ricoperte da una rete pulsante di vene e organi, irricoscibili e luccicanti. Questa creatura è una potente manifestazione del caos conosciuta come hundun, un'incarnazione dell'entropia e agente di distruzione, in combutta con lo spaventoso Dio Nyarlathotep.

Conosciuto anche come Uomo di Cenere, l'hundun è stato attratto dall'apocalisse messa in moto da Ramlock. Percependo attraverso lo spazio e il tempo l'arrivo di eroi intenzionati a fermare il conto alla rovescia, l'Uomo di Cenere è giunto per confrontarsi con loro. Questa aberrazione senza età sa che numerosi altri giorni del giudizio attendono Golarion, ed è qui per occuparsi di coloro che desiderano salvarlo da apocalissi future.

Quando i PG si avvicinano, l'Uomo di Cenere pone loro la seguente domanda, parlando telepaticamente.

"Ed ecco giungere coloro che si oppongono all'opposizione. Portatori di entropia in eventi entropici, individui che cercano di ostacolare il caos e di preservare la realtà. Chi siete voi, o involucri mortali, per opporvi all'inevitabile?"

L'Uomo di Cenere attende pazientemente una risposta, ascoltando quello che i PG hanno da dire in loro difesa, prima di rivolgere a ciascun personaggio una domanda. Sembra più interessato a capire se accetteranno o meno le premesse su cui si fondano le sue domande che alle loro risposte. Conosci i tuoi giocatori; fai del tuo meglio per porre a ciascuno di loro la domanda che più si adatta alla sua personalità o alla personalità del suo personaggio, o che è contraria alla sua visione delle cose. Se hai più di sei giocatori, usa le seguenti domande come riferimento per crearne di nuove:


- "Perché meriti di vivere?"
- "Perché meriti di morire?"
- "Perché Golarion merita di sopravvivere?"
- "Perché Golarion merita di morire?"
- "Se il mondo è destinato a morire, chi sei tu per opporvi al fato?"
- "Perché puoi parlare e ragionare se quando tutto finirà, l'universo sprofonderà nell'oscurità?"

Se i PG rispondono alle domande, l'Uomo di Cenere annuisce freddamente, mormorando blande frasi di approvazione, come: "È interessante che la pensi così." Se un PG rifiuta di rispondere a una delle domande, ad esempio se rifiuta di spiegare perché Golarion merita di perire, subisce un frammento della sua ira e la condizione spaventato 1 come risultato di una sua occhiataccia silenziosa. Questa condizione non può essere ridotta per 24 ore, il suo livello di contrasto è 10 e la sua CD 40.

Quando hanno risposto alle domande, l'Uomo di Cenere informa i PG che, se lo desiderano, possono porre a loro volta una domanda. Da' ai tuoi giocatori qualche momento per pensarci su. Dopo aver ascoltato le loro domande, l'enigmatico hundun resta immobile per un istante, come se stesse pensando alla risposta, prima di replicare:

"Molto interessante, poiché questa è la domanda che eravate destinati a porre. Curioso che vi consideriate oppositori dell'inevitabile dissoluzione delle cose. Tuttavia, non avreste potuto porvi questa domanda, se non foste destinati a farlo. La vostra domanda è irrilevante, come pure lo è il destino. La dannazione di Golarion ricade su di voi. Non è tempo di meditare sul destino, ma di agire!"

Dopo aver pronunciato queste parole, l'Uomo di Cenere svanisce in un vortice di oscurità, e la sua voce roca viene rimpiazzata da un lugubre suono come di graffi proveniente dal fondo della voragine.

 Un istante dopo, un immenso, flaccido artiglio si protende dal bordo della fossa mentre una malferma montagna di oscurità scivola verso l'alto. La progenie stellare di Cthulhu non sa perché si trova nel Santuario, ma solo che i PG ne sono la causa. Attacca immediatamente, combattendo fino alla morte.

In ogni caso, l'Uomo di Cenere non farà più ritorno al Santuario di Ramlock, avendo appagato, per il momento, il proprio interesse in relazione agli eventi che stanno per verificarsi. Le sue statistiche non vengono riportate perché non è previsto che i PG lo affrontino in combattimento. Resta da chiarire quali piani abbia in serbo per Golarion se il pianeta sopravvivrà all'Alba della Fine del Mondo, ma, a suo tempo, farà quasi certamente ritorno.

1 PROGENIE STELLARE DI CTHULHU **CREATURA 20**

Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*
Iniziativa Percezione +35

IL LABORATORIO DI RAMLOCK


Il Laboratorio di Ramlock è un complesso relativamente semplice che si sviluppa intorno a un singolo laboratorio di grandi dimensioni.

PI. OSCURITÀ TRA LE STELLE **BASSA 17**

Le pareti, i soffitti e i pavimenti della stanza sono fatti di lucida pietra nera decorata con dei punti luce. Di fronte al tunnel di ingresso, la stanza digrada in una serie di gradoni curvi che conducono a una doppia porta alta 4,5 metri. Due doppie porte grandi la metà, posizionate ciascuna a un lato della sala, conducono fuori dal laboratorio. Se non fosse per le porte, si avrebbe la sensazione di essere soli nella vastità dello spazio.

Se un personaggio studia le pareti della stanza e supera una prova di Percezione con CD 26, riesce a stabilire che la disposizione delle stelle corrisponde alla loro posizione nel cielo notturno visto da Golarion, anche se mancano circa due terzi delle stelle. Se ottiene un successo critico, nota anche che mentre i punti di luce si muovono come se andassero più veloci, un unico, fioco, punto luminoso resta immobile sopra le porte nell'area P4; il punto di luce corrisponde al pianeta Aucturn. Mentre il conto alla rovescia per la fine del mondo continua, le stelle scompaiono una ad una dalla parete, a un ritmo sempre più serrato. Quando i PG comin-

ciano il rituale nell'Evento 1, tutte le stelle a esclusione di Aucturn sono scomparse dalle pareti.

 Uno dei più temibili servitori di Ramlock è ancora a guardia della stanza: si tratta di uno shoggoth, costretto a servirlo per l'eternità. Lo shoggoth se ne sta disteso lungo la parete. La sua materia protoplasmica è nera e liscia come lo spazio tra le stelle. Eternamente paziente, attende l'ingresso di una creatura che non indossi apertamente un *orologio della fine*. Se entra nella stanza anche solo una creatura senza il dispositivo in piena vista, scivola giù dalle pareti con un ululato, lanciandosi all'attacco.


SHOGGOTH **CREATURA 18**

Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*
Iniziativa Percezione +30

P2. RIPOSTIGLIO DEL DOMINIO

Un orrendo mostro simile a un granchio è posizionato in un'ampia nicchia di fronte alla porta che conduce al corridoio ampio 3 metri; si tratta di una specie aliena in buono stato di conservazione. Nella parete si trovano molte altre nicchie, ciascuna delle quali ospita altre insolite creature aliene o oggetti misteriosi.


Mentre era intento a perseguire i propri scopi, Ramlock trovava spesso oggetti o creature utili per la sua ricerca. Dopo averli studiati, li conservò e li posizionò in questa sala per farne una sorta di museo o di stanza dei trofei. La grande creatura simile a un granchio, conservata nella nicchia centrale, è il cadavere di un collezionista di cervelli. Nelle altre nicchie sono esposte altre creature aliene e oggetti magici o tecnologici rotti da molto tempo, incluso un *orologio della fine*, una gemma con dei geroglifici luminosi.

 Ramlock non ha lasciato nessun oggetto utile nella stanza, ma considerava il contenuto delle nicchie un tesoro e un ricordo. La trappola che ha piazzato nella stanza è ancora funzionante, ma si aziona solo se qualcuno tenta di rubare uno degli oggetti esposti, o di danneggiare uno dei corpi alieni conservati nelle nicchie. Se la trappola viene attivata, una riproduzione del sisma mentale trapassa i pensieri di tutti i presenti nel laboratorio, a esclusione degli agenti del Dominio (pertanto, la trappola danneggia solo i PG che si trovano nel laboratorio, e non i suoi altri abitanti). I personaggi con il background sisma mentale ricevono bonus di circostanza +2 al tiro salvezza.

SISMA MENTALE **PERICOLO 19**

Ammaliamento Magico Mentale Trappola
Furtività CD 45 (addestrato) o *individuazione del magico*
Descrizione Se i PG trafficano con gli oggetti e gli alieni custoditi nella sala, questi rilasciano una devastante scarica mentale.

Disattivazione CD di incantesimo 39 (10° livello) per dissolvere la trappola prima che si azioni, o Furto CD 40 (maestro) per interrompere le linee di energia magica nascoste e legate agli oggetti nella stanza

 **Sisma Mentale** (maledizione, mentale, occulto)

INTRODUZIONE

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

LA STELLA PERDUTA

ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL

LA LUNA RIFLESSA

GLI EROI DI UNNDARIN

BANDIERE ROSSE

QUANDO SI SPENGO NO LE STELLE

Innesco Una creatura tenta di muovere o di danneggiare un oggetto o uno degli alieni custoditi nella sala.

Effetto Tutti i PG che si trovano nel laboratorio vengono sopraffatti da una raffica di pensieri alieni che si fanno spazio nella loro mente. Devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 39 per tentare di resistervi.

Successo Il personaggio è sbigottito 1 per 24 ore.

Successo critico Nessun effetto.

Fallimento Il personaggio è sbigottito 2 per 24 ore e confuso per 1 minuto.

Fallimento critico Il personaggio è sbigottito 2 per 24 ore e confuso in modo permanente.

Reset La trappola si resetta immediatamente e si innesca di nuovo durante il turno successivo se i PG trafficano con un altro oggetto.

P3. VORTICE TRASPORTATORE

Un turbolento vortice fatto di piccoli frammenti di luce ruota al centro della stanza.



Questo vortice di energia magica serviva a Ramlock per entrare e uscire dal Santuario quando il tunnel di accesso principale era ostruito dalla Piramide di Pietravenata posizionata sopra di esso. Sfortunatamente il vortice è malfunzionante. Chi entra al suo interno viene colpito da un'esplosione di energia magica.

VORTICE MALFUNZIONANTE

PERICOLO 18

Ambientale
Magico

Furtività CD 10 o individuazione del magico

Descrizione Un vortice di luce, del raggio di 1,5 metri, riempie un condotto alto 60 metri, colpendo i PG vicini e deformando coloro che vi entrano in contatto.

Disattivare CD di incantesimo 36 (9° livello) per dissolvere la trappola prima che si inneschi, o Sopravvivenza CD 39 (maestro) per individuare un percorso in grado di evitare il vortice

◆ Distorsione della Realtà

Innesco Una creatura entra in contatto col vortice.

Effetto La creatura che innesca la trappola cessa di esistere per un breve istante. Dopo un momento, il vortice pulsa di energia, infliggendo 20d6 danni da forza (Riflessi CD 37; ottenere un successo dimezza i danni, ottenere un successo critico azzerà i danni, subire un fallimento critico raddoppia i danni) a ciascuna creatura nel corridoio che conduce all'area P3.

Dopo di che, il vortice svanisce e la creatura che ha innescato la trappola riappare al centro della stanza. Non subisce danni, ma diventa deforme e diviene ostacolata 10 in modo permanente (CD 37 Tempra; non ostacolato in caso di successo, ostacolato 20 in caso di fallimento critico). Questa condizione può essere curata con *rigenerazione* o con un effetto simile ancora più potente.

Reset Il vortice malfunzionante si riattiva dopo 1 minuto.

P4. IL PALAZZO DI RAMLOCK

Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza asettica, alta 3 metri, scintillano tenuemente avvolte da un sottile strato di nebbia grigia.

Questa stanza aveva molti usi. Ramlock poteva manipolarla a proprio piacimento per manifestare un effetto simile all'incantesimo *reggia meravigliosa* di livello 10. Un personaggio può Identificare la Magia presente nella stanza superando una prova di Arcano con CD 38 per scoprire i comandi e attivare l'effetto magico. In questo modo fornirà ai PG un luogo sicuro e confortevole in cui riposare mentre preparano il rituale per desincronizzare il *Pendolo di Pietravenata*.

P5. LA CORTE DEL CONTO ALLA ROVESCIA ALTA 17

Questa spaziosa sala sembra combinare in sé le funzioni di un laboratorio da mago, di una biblioteca e di un osservatorio. Nella stanza giacciono diverse pile di libri e tavoli, su cui è disposta dell'attrezzatura da laboratorio. Le librerie sono ingombre di tomi e pergamene e mappe astronomiche pendono dalle pareti.

Ai due lati della stanza opposti rispetto all'ingresso, rampe di scale conducono a delle piattaforme di osservazione gemelle, mentre altri camminatoi sopraelevati si estendono da entrambe le piattaforme fiancheggiando un disco di pietra verde del diametro di 12 metri e spesso 60 centimetri, questo è sospeso poco sopra il terreno e ruota lentamente. Lungo i lati lampeggiano dei geroglifici in movimento.

Un pendolo della stessa pietra verde è appeso al soffitto sopra il disco, agganciato a una catena fatta di anelli verdi. Il peso di pietra verde è a forma di vortice e mentre oscilla avanti e indietro, tracciando lenti e infiniti archi sulla pietra, produce un lieve ma inquietante ronzio.

In questo studio Ramlock svolse la gran parte del proprio lavoro, ma l'elemento più importante della stanza è la sua creazione finale: il *Pendolo di Pietravenata*. Questo artefatto non può essere danneggiato e le sue oscillazioni non possono essere fermate. Se i PG cercano di ostacolarne il moto, il pendolo diventa immateriale e passa attraverso l'ostacolo infliggendo 5d6 danni taglienti all'oggetto o alla creatura che si trova in mezzo. I geroglifici ai lati del disco sono i numeri del conto alla rovescia per la fine del mondo.

Quando visitò il laboratorio per la prima volta, Necerion capì subito la sua grande importanza, ma aveva sperato di prendere *L'Ultimo Teorema* per sé e di nascondere, così che nessuno avrebbe potuto usarlo insieme all'Assioma Bianco per fermare gli *orologi della fine*. Quando gli eroi uccisero uno dei suoi corrispondenti nello studio del Dominio del Nero, un drago verde chiamato Aeteperax, Necerion organizzò la resurrezione del drago. In cambio, Aeteperax sarebbe rimasto a guardia della sala fino a poco prima della fine del conto alla rovescia. A quel punto il drago avrebbe usato una pergamena di *spostamento planare* per fuggire da Golarion ed evitare la sua distruzione. Aeteperax, però, non sapeva ci sarebbe voluto così tanto. Il Santuario di Ramlock è scollegato dal flusso del tempo come risultato delle lente oscillazioni del *Pendolo di Pietravenata* e il drago è rimasto a guarda del pendolo per oltre 800 anni. Se da un lato questo gli ha permesso di acquisire molto più potere dal giorno della sua resurrezione, la sua permanenza nel laboratorio lo

ha condotto alla follia. Non ricorda avvenimenti precedenti alle scorse 24 ore, e pensa di aver fatto la guardia alla stanza per un solo giorno.



Aeteperax è accompagnato nella sua guardia da tre sinistri alieni del Dominio del Nero. Diverse specie aliene si sono succedute nel corso dei secoli. Gli attuali rappresentanti del Dominio sono tre creature alte sei metri, per metà organiche e per metà macchine, conosciute come deh-nolos. Aeteperax è lieto di conversare con gli alieni del Dominio, e ogni giorno in cui si sveglia ripete la stessa conversazione del giorno precedente. I deh-nolos sono divertiti dal comportamento del drago e stanno valutando la possibilità di raccogliere il suo cervello per studiarne i difetti e le mancanze in modo più approfondito, non appena si sarà concluso il conto alla rovescia.

In ogni caso, né i draghi né gli alieni sono minimamente interessati a conversare con i PG. Attaccano immediatamente gli intrusi, difendendo il *Pendolo di Pietravenata* con le loro vite.

AETEPERAX

CREATURA 18

Drago verde antico (Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*) con aggiornamento d'elite (Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*) e lista incantesimi personalizzata

Iniziativa Percezione +32

Incantesimi Arcani Preparati CD 37, attacco +32; **8°** dissolvi magie, orrido avvizzimento, raggio polare; **7°** catena di fulmini, riflettere incantesimo, spruzzo prismatico; **6°** carne in pietra, dominare, visione del vero; **5°** nube mortale (2), teletrasporto; **4°** libertà di movimento, porta dimensionale (2); **3°** leggere nella mente, lentezza, velocità; **2°** immagine speculare, tocco di idiozia, vedere invisibilità; **1°** raggio di indebolimento (2), unto; **Trucchetti** individuazione del magico, leggere aura, luce, mano magica, messaggio

3 DEH-NOLOS

CREATURA 14

Vedi *Pathfinder Playtest Bestiario*

Iniziativa Percezione +24



Aeteperax ha portato con sé il suo tesoro. Gli oggetti che lo compongono non sono cosa di poco conto. La maggior parte del tesoro consiste in monete, gemme e opere d'arte del valore di 25,000 mo. Il tesoro comprende anche una *pergamena di spostamento planare*, una dozzina di *pozioni guaritrici pure*, e altri oggetti magici utili al gruppo. Prima di narrare questa avventura, dovresti inserire nel tesoro del drago un oggetto di livello 18 a tua scelta per ciascun personaggio.

EVENTO 2. RITUALE DI

DESINCRONIZZAZIONE ESTREMA 16

Dopo aver sconfitto Aeteperax e i deh-nolos, il rituale per desincronizzazione il *Pendolo di Pietravenata* risuona nelle menti dei PG; il potere dell'Assioma Bianco è impaziente di liberarsi. Il rituale è semplice. L'assioma Bianco farà la gran parte del lavoro, ma a scapito della sua semplicità, il suo completamento richiederà del tempo. I PG sanno che devono posizionarsi in cima al disco centrale del *Pendolo*

di *Pietravenata* e concentrare le proprie menti e l'Assioma Bianco nella desincronizzazione del pendolo da tutti gli altri orologi della fine.

PENDOLO DI PIETRAVENATA

PERICOLO 17

Complesso
Magico
Trappola

Furtività +0 (addestrato) o individuazione del magico
Descrizione Il metronomico ticchettio di un grande pendolo scandisce la sorte di Golarion.

Disattivare raggiungere il necessario livello di Punti Assioma attraverso il rituale di desincronizzazione (vedi riquadro a pag. 94)

◆ **Mantenere l'Equilibrio** (occulto)

Innesco I PG danno il via al rituale di desincronizzazione.

Effetto Il pendolo tira per l'iniziativa e comincia la sua routine.

Routine (1 azione) Riduce i Punti Assioma dei PG di 1 e sferra un Colpo con il pendolo contro il PG che, dal suo ultimo turno, ha guadagnato il maggior numero di Punti Assioma (in caso di pareggio, Colpisce il PG che ha guadagnato i Punti Assioma per ultimo)

◆ **Mischia** pendolo +30 (magico, portata 3 metri), **Danni** 5d6 taglianti e oscillazione distraente

Oscillazione Distraente Una creatura colpita dal pendolo subisce penalità di condizione -4 a tutte le prove per desincronizzare il pendolo per un round.

Reset la trappola si resetta se i PG interrompono il rituale.

Il *Pendolo di Pietravenata* ha un limite di Punti Assioma pari al numero dei PG (inclusi PG uccisi o incapaciati). Ogni volta che il numero di Punti Assioma raggiunge un multiplo del suo Limite Assioma, il pendolo reagisce. Un gruppo composto da quattro personaggi, ad esempio, raggiungerà Limite $\times 1$ a 4 Punti Assioma e Limite $\times 2$ a 8.

Limite $\times 1$: La stanza trema. Un muto ruggito si diffonde attraverso il tempo e lo spazio.

Limite $\times 2$: Il soffitto sembra esplodere verso l'esterno (mentre il *Pendolo di Pietravenata*, contro ogni logica, rimane agganciato a un soffitto invisibile), rivelando un cielo notturno in cui le stelle si spengono una dopo l'altra.

Limite $\times 3$: Il collegamento tra Aucturn e Golarion rifugge di vita. Insolite montagne, guglie di cristallo viola e strutture aliene si manifestano all'orizzonte, come se i PG guardassero verso l'esterno da dentro un cratere. Mentre le stelle continuano a spegnersi, una creatura mostruosa striscia sul tetto, precipitando nel laboratorio. Si tratta niente di meno che di Ramlock, risvegliato prematuramente dal suo sonno e accecato dalla rabbia. Ramlock è ridotto a poco più di una testa umana deforme della dimensione di un carro, sopra un groviglio di gambe composte da più parti e di viscere striscianti che si sviluppano verso il basso a partire dal suo collo. Il suo volto, praticamente irriconoscibile, è malignamente rivolto verso le stelle morenti nel cielo. Attacca immediatamente i PG, combattendo fino alla morte.

Limite $\times 4$: Le leggi della gravità cambiano e lo spazio si distorce, consentendo ai personaggi di Camminare in tutte le direzioni e di rimanere sospesi nell'aria senza cadere. Per via degli effetti del rituale di desincronizzazione, Ramlock è rallentato 1 per 1 round e subisce gli effetti di una rottura degli organi.

INTRODUZIONE

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

LA STELLA PERDUTA

ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL

LA LUNA RIFLESSA

GLI EROI DI UNDRAN

BANDIERE ROSSE

QUANDO SI SPENGO NO LE STELLE

L'ULTIMA DIFESA DI NECERION

"Quando si Spengono le Stelle" prevede che Necerion sia stato sconfitto nel corso del precedente capitolo, e che i PG abbiano rivendicato per sé *L'Ultimo Teorema*. Se Necerion è riuscito a scappare alla morte e a portare con sé *L'Ultimo Teorema*, non tutto è perduto. I PG dovranno affrontarlo nella Valle delle Piramidi, sconfiggerlo, impadronirsi de *L'Ultimo Teorema* o seguire le sue tracce fino al Santuario di Ramlock; solo così potranno proseguire con la propria missione.

In quest'ultimo caso, i PG affronteranno un combattimento molto più impegnativo nell'area **P5** del Santuario di Ramlock. Dovranno affrontare non solo il drago verde Aetepex e i tre deh-nolos, ma anche Necerion e altri due deh-nolos che lo hanno accompagnato.

RITUALE DI DESINCRONIZZAZIONE

Per desincronizzare il pendolo, i PG devono accumulare Punti Assioma. Una volta per turno, ciascuno di loro può concentrarsi e intraprendere una delle seguenti attività. Queste attività producono un certo numero di Punti Assioma dipendenti dal numero di azioni implicate e dai risultati ottenuti nelle prove di Occultismo o Percezione.

◆◆◆ **Concentrazione Completa** Effettua una prova di Percezione con CD 33 o una prova di Occultismo con CD 28. Genera 1 Punto Assioma in caso di successo o 2 punti in caso di successo critico.

◆◆◆ **Concentrazione Parziale** Effettua una prova di Percezione con CD 38 o una prova di Occultismo con CD 35. Genera 1 Punto Assioma in caso di successo o 2 punti in caso di successo critico.

◆◆ **Concentrazione Distratta** Effettua una prova di Percezione con CD 43 o di Occultismo con CD 40. Genera 1 Punto Assioma in caso di successo o di successo critico. In caso di fallimento critico, riduci il numero di Punti Assioma di 1.

METODI DI DESINCRONIZZAZIONE ALTERNATIVI

I PG potrebbero provare a desincronizzare il pendolo in qualche altro modo. A seguire alcuni metodi dagli effetti particolarmente potenti.

Uccidere Ramlock: Se i PG uccidono Ramlock quando fa la sua apparizione nel laboratorio, guadagnano automaticamente i Punti Assioma necessari a completare la desincronizzazione del pendolo.

Desiderio: Ogni lancio di *desiderio* (o un incantesimo simile) conferisce automaticamente 3 Punti Assioma.

Limite x5: Ramlock percepisce che il rituale è prossimo a concludersi e con un ultimo, disperato gesto si fa spazio nel rituale con la magia, concentrando le proprie energie nel prevenire il suo completamento. Ramlock è rallentato 1 e nauseato 1 fin tanto che il rituale prosegue, subisce un'altra rottura degli organi e perde l'effetto *velocità*. Tutte le CD per desincronizzare il pendolo aumentano di 2.

Limite x6: Un'esplosione di energia trafigge il *Pendolo di Pietravenata*. Il dispositivo cade dal soffitto e implode senza

causare danni. Il soffitto torna alla normalità. Se è ancora in vita, Ramlock viene catapultato su Aucturn, lasciando in pace i PG.



Quando il rituale ha inizio, i PG non vengono ignorati a lungo. Se non è stato ancora ucciso, lo shoggoth nell'area **P1** si stacca dalle pareti e striscia nella stanza per attaccare.

Quando il pendolo è parzialmente desincronizzato, Ramlock si risveglia e viene richiamato da Aucturn, come descritto a pag. 93.

RAMLOCK

CREATURA 20

Aberrazione Caotico Malvagio Enorme **Percezione** +34, percezione cieca 36 metri, scurovisione, *vedere invisibilità, visione del vero* (10° livello) **Linguaggi** Aklo, Comune, Draconico, Kellidi, Osiriano Antico; telepatia 30 metri, *linguaggi*

Abilità +26; Arcano +37, Occultismo +36, Religione +32, Società +36, Tradizioni Dominio del Nero +37

For +8, **Des** +6, **Cos** +7, **Int** +10, **Sag** -2, **Car** +7

CA 43, **CAC** 40; **Temp** +31, **Rifl** +29, **Vol** +30, bonus di condizione +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi occulti o arcani

PF 365, guarigione rapida 20; **Immunità** confuso, malattia, metamorfosi, possessione; **Resistenze** mentale 10; **Debolezze** rottura degli organi; *anti-individuazione*

◆ **Contingenza** Ramlock ha attivo su di sé un incantesimo *contingenza* di 7° livello.

Innesco Un effetto che intralcia, ostacola, immobilizza, afferra o trattiene Ramlock.

Effetto *Contingenza* di Ramlock lancia *libertà di movimento* su Ramlock.

Aura di Sisma Mentale (ammaliamento, mentale, occulto) aura 18 metri. Quando una creatura entra nell'aura, deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 39. Se supera la prova, diviene sbigottito 1 per 24 ore (nessun effetto in caso di successo critico); se fallisce la prova, diviene sbigottito 2 per 24 ore e confuso per 1d6 round (o confuso per 10 minuti in caso di fallimento critico). Una creatura che effettua un tiro salvezza è rinforzata contro gli effetti dell'aura.

Rottura degli Organi Se una creatura colpisce Ramlock con un colpo critico che infligge danni fisici colpisce uno degli organi strascianti di Ramlock. Ramlock subisce 2d6 danni da sanguinamento persistenti e interrompe la sua guarigione rapida fino alla fine del sanguinamento.

Velocità 12 metri, scalare 12 metri, volare 9 metri (per l'incantesimo *volare*)

◆ **Mischia** viticcio grottesco +35 (portata 9 metri), **Danni** 4d10+16 contundenti più adesivo

◆ **A distanza** occhiata di Aucturn +33 di contatto (morte, gittata a vista), **Danni** 5d6 da freddo più 5d6 negativi

Incantesimi arcani preparati CD 41, attacco +35; **10°** *fermare il tempo*; **9°** *fatale, parola del potere, uccidere* (2); **8°** *dissolvi magie, labirinto, trama scintillante*; **7°** *distorcere mente* (2), *riflettere incantesimo*; **6°** *regressione mentale, teletrasporto, visione del vero*; **5°** *disperazione opprimente, tentacoli neri, visione falsa*; **4°** *libertà di movimento, porta dimensionale, sfera elastica*; **3°** *localizzare, paralizzare, velocità*; **2°** *ragnatela, sfocatura, sordità*; **1°** *colpo accurato* (2), *raggio di indebolimento*; **Trucchetti** *confusione, individuazione del magico, leggere aura, mano magica, messaggio*

Incantesimi Occulti Innati CD 41, attacco +35; **Continui** anti-individuazione, linguaggi, vedere invisibilità, visione del vero, volare; **A Volontà** incubo, sonda mentale

Rituali comunione, conoscenza delle leggende, costrizione, legame planare

Adesivo Una creatura colpita dal viticcio di Ramlock viene automaticamente afferrata da esso (Acrobazia CD 40 per Fuggire). Ramlock può tenere incollata al viticcio solo una creatura per volta. Può liberare una creatura o un oggetto incollato con un'azione; l'adesivo si dissolve 1d10 round successivi alla sua morte.

◆ **Concentrazione Senza Sforzo**

Innesco Ramlock comincia il suo turno.

Effetto Ramlock guadagna gli effetti dell'azione Concentrarsi su un Incantesimo per aumentare la durata di uno dei suoi incantesimi arcani preparati attivi.

Lancio di Incantesimi Continuo Gli incantesimi di Ramlock vengono interrotti dalle reazioni solo se subisce 45 danni o più, anche quando la reazione interrompe le azioni di maneggiare automaticamente.

◆ **Lancio Rapido Superiore**

Frequenza una volta per turno

Requisiti Ramlock lancia un trucchetto arcano o un incantesimo arcano di 7° livello o inferiore. Per lanciare l'incantesimo sono necessarie 2 o più azioni di lancio di incantesimi.

Effetto Ramlock sceglie una delle azioni di lancio di incantesimi dell'incantesimo. Non deve intraprendere quell'azione per completare il lancio di incantesimo.

◆ **Colpo di Viticcio**

Requisiti Una creatura è incollata al viticcio di Ramlock.

Effetto Agitando il viticcio, Ramlock sbatte la creatura intrappolata contro una superficie o un'altra creatura entro la portata del viticcio. La creatura subisce 4d10+20 danni contundenti se viene sbattuta contro una superficie; se viene sbattuta contro un'altra creatura, entrambe subiscono 4d10+10 danni contundenti. Tutte le creature danneggiate possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 40 per dimezzare i danni (azzera i danni in caso di successo critico o subisce il doppio dei danni in caso di fallimento critico).

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Dopo aver desincronizzato il Pendolo di Pietravenata e aver ucciso o esiliato Ramlock ai confini del sistema solare, gli eroi hanno salvato Golarion da una devastante apocalisse. Se le loro imprese sono note a molti su Golarion, pochissimi ne conoscono la vera natura. L'Ordine Esoterico dell'Occhio Palatino celebra le gesta dei PG con una cerimonia e con incredibili ricompense, ma i festeggiamenti si svolgono in segreto e con discrezione, com'è nel suo stile. Con molta meno discrezione gli Araldi della Notte, costretti a ricalibrare e riorganizzare i propri piani, dichiarano l'Ordine Esoterico tra i loro più acerrimi nemici. Se è ancora vivo, Ramlock potrebbe essere accolto dal culto come nuovo leader, e servirsi della setta per tornare su Golarion, giurando vendetta al mondo che un tempo era la sua casa, e su cui desiderava regnare. Solo il tempo ci dirà quali piani gli Araldi della Notte hanno in serbo per Golarion, e come intendono vendicarsi. Ma adesso che l'Enigma di Aucturn è stato risolto, Golarion ha tempo in abbondanza!



RAMLOCK

INTRODUZIONE

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

LA STELLA PERDUTA

ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL

LA LUNA RIFLESSA

GLI EROI DI UNDRAN

BANDIERE ROSSE

QUANDO SI SPENGO NO LE STELLE

PATHFINDER[®]

PLAYTEST™

UNISCITI ALL'EVOLUZIONE!

ADESSO DISPONIBILI!



Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game and Pathfinder Playtest are trademarks of Paizo Inc. © 2018, Paizo Inc.

pathfinderplaytest.com

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.

Pathfinder Playtest Rulebook © 2018, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Playtest Adventure: Doomsday Dawn © 2018, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Playtest L'Alba della Fine del Mondo © 2018, Giochi Uniti Srl.