

# PATHFINDER PLAYTEST MANUALE DI GIOCO

## Aggiornamento 1.6 – Data di Pubblicazione: 11/05/2018

Questo documento contiene aggiornamenti al *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*. In nuovi aggiornamenti su questo documento sono contrassegnati da uno sfondo scuro e hanno il riferimento di pagina in **grassetto**. Questo documento si divide in cinque categorie.

**Nuove Regole:** Queste sono regole completamente nuove da usare nelle tue partite di Pathfinder Playtest e, in alcuni casi, rimpiazzano regole già esistenti. Le nuove regole descritte in questo documento per la prima volta sono Mani e Lancio, Nuovi Oggetti Alchemici, e un'altra serie di modifiche in Cambiamenti alle Classi. Questo documento include un gran numero di cambiamenti significativi! Il *Multiclass Archetypes Update 1.0* su [pathfinderplaytest.com](http://pathfinderplaytest.com) contiene archetipi di multiclasse per tutte le classi e un aggiornamento di tutti gli archetipi di multiclasse presenti sul Manuale di Gioco.

**Aggiornamenti Critici:** Questi sono gli aggiornamenti che interessano molti personaggi ed esperienza di gioco. Devi essere certo di implementare questi cambiamenti immediatamente.

**Altri Aggiornamenti:** Questi sono cambiamenti alle regole che coinvolgono solo una minima percentuale di personaggi, ma sono comunque importanti. Devi familiarizzare con questi cambiamenti e verificare se sono applicabili.

**FAQ:** Questa sezione risponde ad alcune domande che sono sorte in conversazioni sul gioco. Non necessitano di cambiamenti nel testo delle regole, ma potresti trovare utili questi chiarimenti.

**Cambiamenti agli Archetipi di Multiclasse:** Questi cambiamenti si applicano alle nuove regole per gli archetipi di multiclasse che si trovano nel PDF del *Multiclass Archetypes Update 1.0*.

**Aggiornamenti per L'Alba della Fine del Mondo:** Questi sono i cambiamenti che interessano l'avventura di playtest, L'Alba della Fine del Mondo. Se stai facendo il GM per questa avventura, ti preghiamo di implementare questi cambiamenti. Questa sezione contiene spoiler!

Vi preghiamo di implementare questi cambiamenti mentre testate il gioco e vi ringraziamo in anticipo per aver partecipato al Pathfinder Playtest!

– Pathfinder Playtest Design Team

## NUOVA REGOLA: MANI E LANCIO

L'aggiornamento 1.6 rende più facile lanciare gli incantesimi quando stati tendo qualcosa con le mani. Questo serve principalmente per aiutare chierici e paladini che tematicamente dovrebbero usare un arma e lo scudo oppure un arma a due mani, ma sono impossibilitati a lanciare efficacemente un buon numero di incantesimi a causa del modo in cui funzionano il Lancio Somatico e gli incantesimi a contatto. Questi cambiamenti potrebbero creare delle incongruenze tematiche, quindi fateci sapere se hanno senso nelle vostre storie hanno un senso oppure no.

- **Pagina 196**–In Lancio Somatico, rimuovi la dicitura Requisiti e le tutte diciture che riguardano chierici e druidi nella sezione Speciale. Nella descrizione, dopo la seconda frase, aggiungi: “Puoi fare questi gesti mentre impugn qualcosa in mano, ma non se sei trattenuto o impossibilitato a compiere un qualsiasi gesto. Se devi toccare qualcuno o qualcosa, puoi farlo mentre impugn qualcosa fintanto che la tua mano può toccare il bersaglio.”

## NUOVA REGOLA: NUOVI OGGETTI ALCHEMICI

L'aggiornamento 1.6 aggiunge i seguenti oggetti alchemici. Questi sono stati aggiunti principalmente per l'alchimista come conseguenza della rimozione di potenziare bombe, ma possono usarli anche gli altri personaggi. La versione minore di ogni bomba è identica a quella presente Playtest Manuale di Gioco.

### AMPOLLA D'ACIDO

OGGETTO **1+**

Acido  
Alchemico  
Bomba  
Monouso  
Spargimento

**Modalità d'uso** tenuto, 1 mano; **Volume** L

Un'ampolla piena di acido corrosivo che infligge danni persistenti da acido elencati e 1 danno da spargimento da acido.

**Tipo** minore; **Livello** 1; **Prezzo** 3 mo  
1d6 danni persistenti da acido.

**Tipo** inferiore; **Livello** 4; **Prezzo** 12 mo  
2d6 danni persistenti da acido.

**Tipo** moderata; **Livello** 8; **Prezzo** 60 mo  
3d6 danni persistenti da acido.

**Tipo** superiore; **Livello** 12; **Prezzo** 250 mo  
4d6 danni persistenti da acido.

**Tipo** maggiore; **Livello** 16; **Prezzo** 1200 mo  
5d6 danni persistenti da acido.

**Tipo** pura; **Livello** 20; **Prezzo** 9000 mo  
6d6 danni persistenti da acido.

### FUOCO DELL'ALCHIMISTA

OGGETTO **1+**

Alchemico  
Bomba  
Fuoco  
Monouso  
Spargimento

**Modalità d'uso** tenuto, 1 mano; **Volume** L

Il fuoco dell'alchimista è una miscela di diversi liquidi infiammabili che si innescano quando vengono esposti all'aria, e sono quindi solitamente conservati in un'ampolla sigillata. Il fuoco dell'alchimista infligge i danni da fuoco e i danni da fuoco persistenti elencati, e 1 danno da spargimento da fuoco. Le fiamme sono più facili del normale da spegnere. Se qualcuno aiuta il bersaglio a riprendersi da questo danno persistente, il soggetto si riprende automaticamente senza bisogno di una prova semplice.

**Tipo** minore; **Livello** 1; **Prezzo** 3 mo  
1d8 danni da fuoco, 1 danno persistente da fuoco.

**Tipo** inferiore; **Livello** 4; **Prezzo** 12 mo  
2d8 danni da fuoco, 2 danni persistenti da fuoco.

**Tipo moderato; Livello 8; Prezzo 60 mo**  
3d8 danni da fuoco, 3 danni persistenti da fuoco.

**Tipo superiore; Livello 12; Prezzo 250 mo**  
4d8 danni da fuoco, 4 danni persistenti da fuoco.

**Tipo maggiore; Livello 16; Prezzo 1200 mo**  
5d8 danni da fuoco, 5 danni persistenti da fuoco.

**Tipo puro; Livello 20; Prezzo 9000 mo**  
6d8 danni da fuoco, 6 danni persistenti da fuoco.

## MUTAGENO DELLA BESTIA MINORE OGGETTO 1

Alchemico Elisir Metamorfosi Monouso Mutageno	<b>Prezzo 3 mo</b> <b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> <b>Attivazione</b> <span style="color: red;">◆</span> Effettuare Attivazione; <b>Latenza</b> fine del tuo prossimo turno Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto le tue sembianze mutano in qualcosa di bestiale e acquisisci massa muscolare, ma la tua massa imponente ti rende impacciato.
---	--

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 alle prove di Atletica e ai tiri per colpire senz'armi. I danni inflitti dai tuoi attacchi senz'armi aumentano a due dadi di danno, a meno che normalmente non infliggano già più danni.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 alla CA, ai tiri salvezza su Riflessi e alle prove di Acrobazia, Furtività e Furto.

## FULMINE IN BOTTIGLIA OGGETTO 1+

Alchemico Bomba Elettricità Monouso Spargimento	<b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> Il fulmine in bottiglia è composto da reagenti instabili che creano un'esplosione elettrica quando vengono esposti all'aria. Il fulmine in bottiglia infligge i danni da elettricità elencati e 1 danno da spargimento da elettricità, oltre a rendere il bersaglio impreparato nei confronti di tutte le creature fino all'inizio del tuo prossimo turno.
---	---

**Tipo minore; Livello 1; Prezzo 3 mo**  
1d6 danni da elettricità.

**Tipo inferiore; Livello 4; Prezzo 12 mo**  
2d6 danni da elettricità.

**Tipo moderato; Livello 8; Prezzo 60 mo**  
3d6 danni da elettricità.

**Tipo superiore; Livello 12; Prezzo 250 mo**  
4d6 danni da elettricità.

**Tipo maggiore; Livello 16; Prezzo 1200 mo**  
5d6 danni da elettricità.

**Tipo puro; Livello 20; Prezzo 9000 mo**  
6d6 danni da elettricità.

## MUTAGENO DELL'OSTINAZIONE MINORE OGGETTO 1

Alchemico Elisir Metamorfosi Monouso Mutageno	<b>Prezzo 3 mo</b> <b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> <b>Attivazione</b> <span style="color: red;">◆</span> Effettuare Attivazione; <b>Latenza</b> fine del tuo prossimo turno Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto ottieni un maggiore controllo sulla tua mente e sei più resistente agli attacchi mentali, ma sembri freddo e sgradevole.
---	--

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 ai tiri salvezza su Volontà e alle prove di Percezione, Medicina, Natura, Religione e Sopravvivenza. Questo bonus aumenta a +2 contro effetti mentali.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 alle prove di Diplomazia, Esibizione, Inganno ed Intimidazione, e perdi 1 PR.

## MUTAGENO COGNITIVO MINORE OGGETTO 1

Alchemico Elisir Metamorfosi Monouso Mutageno	<b>Prezzo 3 mo</b> <b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> <b>Attivazione</b> <span style="color: red;">◆</span> Effettuare Attivazione; <b>Latenza</b> fine del tuo prossimo turno Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto la tua mente si schiarisce e i tuoi pensieri fluiscono liberamente, ma le questioni fisiche ti sembrano effimere.
---	---

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 alle prove di Arcano, Artigianato, Occultismo, Società e Tradizioni e a tutte le prove per Ricordare Conoscenze, indipendentemente dall'argomento. Consideri i fallimenti critici per Ricordare Conoscenze come fallimenti.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 ai tiri per colpire in mischia e alle prove di Atletica, il Volume che puoi trasportare prima di diventare ingombrato è ridotto di 1 e il massimo del Volume che puoi trasportare è ridotto di 2.

## MUTAGENO DEL COLOSSO MINORE OGGETTO 1

Alchemico Elisir Metamorfosi Monouso Mutageno	<b>Prezzo 3 mo</b> <b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> <b>Attivazione</b> <span style="color: red;">◆</span> Effettuare Attivazione; <b>Latenza</b> fine del tuo prossimo turno Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto il tuo corpo diventa spesso e resistente, e sfoggi un colorito salutare, anche se tendi a essere distratto.
---	---

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 ai tiri salvezza su Tempra e 5 Punti Ferita temporanei.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 ai tiri salvezza su Volontà e alle prove di Percezione, Medicina, Natura, Religione e Sopravvivenza.

## GHIACCIO LIQUIDO OGGETTO 1+

Alchemico Bomba Freddo Monouso Spargimento	<b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> I reagenti liquidi in questa fiala creano un effetto congelante quando sono esposti all'aria. Il ghiaccio liquido infligge i danni da freddo elencati e 1 danno da spargimento da freddo, e inoltre il bersaglio è ostacolato 3 fino alla fine del suo prossimo turno.
--	---

**Tipo minore; Livello 1; Prezzo 3 mo**  
1d4 danni da freddo.

**Tipo inferiore; Livello 4; Prezzo 12 mo**  
2d4 danni da freddo.

**Tipo moderato; Livello 8; Prezzo 60 mo**  
3d4 danni da freddo.

**Tipo superiore; Livello 12; Prezzo 250 mo**  
4d4 danni da freddo.

**Tipo maggiore; Livello 16; Prezzo 1200 mo**  
5d4 danni da freddo.

**Tipo puro; Livello 20; Prezzo 9000 mo**  
6d4 danni persistenti da elettricità.

## MUTAGENO DELL'ARGENTO VIVO MINORE OGGETTO 1

Alchemico Monouso Elisir Mutageno Metamorfosi	<b>Prezzo 3 mo</b> <b>Modalità d'uso</b> tenuto, 1 mano; <b>Volume L</b> <b>Attivazione</b> <span style="color: red;">◆</span> Effettuare Attivazione; <b>Latenza</b> la fine del tuo turno successivo. Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto i tuoi lineamenti si fanno sottili e spigolosi e diventi più rapido e agile, ma il tuo corpo viene reso più fragile.
---	--

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 alle prove di Acrobazia, Furtività e Furto, ai tiri salvezza su Riflessi e ai tiri per colpire a distanza. Inoltre, diventi accelerato 1,5.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 ai tiri salvezza su Tempra e subisci 3 danni. Finché non scade la durata del mutageno, non puoi recuperare con alcun mezzo i Punti Ferita persi in questo modo.

## MUTAGENO DELL'ELOQUENZA SUADENTE MINORE OGGETTO 1

Alchemico  
Elisir  
Metamorfosi  
Monouso  
Mutageno

Prezzo 3 mo

Modalità d'uso tenuto, 1 mano; Volume L

**Attivazione** Effettuare Attivazione; **Latenza** la fine del tuo turno successivo

Scaduto il periodo di latenza di questo mutageno, per 1 minuto

i tuoi lineamenti si fanno più attraenti e la tua voce diventa armoniosa e imponente, sebbene ciò offuschi la tua razionalità e permetta al tuo lato emotivo di prendere il sopravvento.

**Beneficio** Ottieni bonus dell'oggetto +1 alle prove di Diplomazia, Esibizione, Inganno ed Intimidazione, e consideri tutti i fallimenti critici ottenuti con tali abilità come fallimenti.

**Svantaggio** Subisci penalità dell'oggetto -1 alle prove di Arcano, Artigianato, Occultismo, Società e Tradizioni e in tutte le altre prove di abilità in cui sei addestrato o esperto. Consideri tutti i fallimenti ottenuti nelle prove effettuate per Ricordare Conoscenze come fallimenti critici.

## PIETRA DEL TUONO

OGGETTO 1+

Alchemico  
Bomba  
Monouso  
Sonoro  
Spargimento

**Modalità d'uso** tenuto, 1 mano; **Volume** L

Quando questa pietra colpisce una superficie dura o una creatura, esplose con frastuono assordante. Una pietra del tuono infligge i danni sonori elencati e 1 danno da spargimento sonoro; ogni creatura entro 3 metri dallo spazio in cui è esplosa la

pietra deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 o diventa assordata fino alla fine del suo turno successivo.

**Tipo** minore; **Livello** 1; **Prezzo** 3 mo

1d4 danni sonori, CD 15 Tempra.

**Tipo** inferiore; **Livello** 4; **Prezzo** 12 mo

2d4 danni sonori, CD 18 Tempra.

**Tipo** moderata; **Livello** 8; **Prezzo** 60 mo

3d4 danni sonori, CD 22 Tempra.

**Tipo** superiore; **Livello** 12; **Prezzo** 250 mo

4d4 danni sonori, CD 28 Tempra.

**Tipo** maggiore; **Livello** 16; **Prezzo** 1200 mo

5d4 danni sonori, CD 35 Tempra.

**Tipo** pura; **Livello** 20; **Prezzo** 9000 mo

6d4 danni sonori, CD 41 Tempra.

## NUOVE REGOLE: DANNI DEGLI INCANTESIMI

In seguito al feedback del playtest, stiamo incrementando l'ammontare dei danni degli incantesimi. Per la versione finale del gioco, stiamo anche pianificando di incrementare il livello di potere di molti altri incantesimi e non solo quelli che fanno danno. Presentare tutte queste informazioni durante il periodo di playtest è semplicemente un lavoro troppo grande, quindi per adesso stiamo solo rinforzando gli incantesimi che infliggono danni. Fateci sapere come queste modifiche funzionano nelle vostre partite. Noterete che l'incremento di danno si presenta subito con un massiccio incremento dei danni iniziali piuttosto che un leggero incremento graduale dei danni iniziali e dell'intensificazione. L'incremento di danno significa che in caso di fallimento critico contro un incantesimo che infligge danno porterà

a conseguenze letali tanto per i PG quanto per i mostri. Fateci sapere se questo danno extra è giusto, troppo grande, o troppo piccolo.

- Allucinazione Catastrofica: Incrementa i danni iniziali a 15d6.
- Allucinazione Mortale: Incrementa i danni del fallimento iniziale a 11d6 e i danni del fallimento critico iniziale a 16d6.
- Barriera di Lame: Incrementa i danni iniziali a 8d8.
- Catena di Fulmini: Incrementa i danni iniziali a 9d12 per il bersaglio primario e 8d12 per il bersaglio secondario.
- Collera Divina: Incrementa i danni iniziali a 5d8.
- Colpo Infuocato: Incrementa i danni iniziali a 11d6.
- Cono di Freddo: Incrementa i danni iniziali a 14d6.
- Crisi Mistica: Incrementa i danni iniziali a 8d4 (8d6 se il bersaglio può lanciare incantesimi divini).
- Disintegrazione: Incrementa i danni iniziali a 16d10.
- Dissanguamento del Vampiro: Incrementa i danni iniziali a 13d6.
- Dito della Morte: Incrementa i danni iniziali a 65.
- Dolore Fantasma: Incrementa i danni iniziali a 2d4.
- Eruzione Vulcanica: Incrementa i danni iniziali a 17d6.
- Esplosione d'Ombra: Incrementa i danni iniziali a 7d8.
- Esplosione dello Spirito: Incrementa i danni iniziali a 16d6.
- Esplosione Solare: Incrementa sia i danni da fuoco che il danno positivo iniziali a 9d8.
- Fatale: Incrementa i danni del fallimento iniziale a 21d6.
- Freccia Acida: Incrementa i danni iniziali a 2d8 più il tuo modificatore di caratteristica dell'incantesimo.
- Fulmine: Incrementa i danni iniziali a 5d12.
- Grido della Banshee: Incrementa i danni iniziali a 9d10.
- Implosione: Incrementa i danni iniziali a 100.
- Luce Incandescente: Incrementa sia i danni da fuoco che i danni addizionali buono iniziali a 5d6.
- Mani Brucianti: Incrementa i danni iniziali a 3d6.
- Morso del Ragno: Incrementa i danni iniziali a 2d4.
- Morso di Leng: Incrementa i danni iniziali a 9d4.
- Muro Cromatico: Incrementa i danni rossi iniziali a 20, i danni arancioni iniziali a 25 e i danni gialli iniziali a 35.
- Muro di Fuoco: Incrementa i danni iniziali a 4d6.
- Muro di Spine: Incrementa i danni iniziali a 4d4.
- Nube Mortale: Incrementa i danni iniziali a 7d6.
- Orrido Avvizzimento: Incrementa i danni iniziali a 12d10.
- Palla di Fuoco: Incrementa i danni iniziali a 8d6.
- Parola del Potere, Uccidere: Incrementa sia la soglia di danno che i danni da 50 a 65.
- Pungiglione del Verme Purpureo: Incrementa i danni iniziali a 8d4.
- Raggio Polare: Incrementa i danni iniziali a 13d8.
- Rampicanti Macabri: Incrementa i danni iniziali a 3d4.
- Sciame di Meteore: Incrementa i danni contundenti iniziali a 4d10 e i danni da fuoco iniziali a 19d6.
- Semi di Fuoco: Incrementa i danni dell'esplosione iniziale dei semi a 5d6.
- Sentenza Divina: Incrementa i danni iniziali a 9d6.
- Sfera Infuocata: Incrementa i danni iniziali a 4d6.
- Spruzzo Prismatico: Incrementa i danni rossi iniziali a 40, i danni arancioni iniziali a 55, i danni gialli iniziali a 65 e i danni verdi iniziali a 25.
- Stretta Folgorante: Incrementa i danni persistenti da elettricità iniziali a 1d6.
- Suono Dirompente: Incrementa i danni iniziali a 3d8.

- Tempesta di Armi: Incrementa i danni del fallimento iniziale a cinque dadi di danno.
- Tempesta di Vendetta: Incrementa i danni della pioggia acida a 4d8, i danni della grandine a 4d10 e i danni dei fulmini a 4d12.
- Tentacoli Neri: Incrementa i danni iniziali a 3d6.
- Tocco del Vampiro: Incrementa i danni iniziali a 4d6.
- Visioni di Pericolo: Incrementa i danni iniziali a 11d8.

## NUOVA REGOLA: EREDITÀ

Come preannunciato, stiamo aggiungendo nuovi benefici alle stirpi al 1° livello attraverso opzioni automatiche di eredità. In aggiunta al talento di stirpe del 1° livello, puoi scegliere un'eredità che riflette la sottocategoria della stirpe del tuo personaggio. Questa prende il posto dei talenti ereditari presenti nella versione cartacea di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

Abbiamo aggiunto alcuni talenti per rimpiazzare quelli eliminati da questo cambiamento. Alcuni di questi nuovi talenti sono opzioni potenziate con prerequisiti addizionali che ad alto livello danno una varietà di scelte più convincenti per i tuoi talenti di stirpe.

### REGOLE PER L'EREDITÀ

- A pagina 23, eliminare i Talent Ereditari e aggiungere quanto segue prima dei Talent della Stirpe.

### EREDITÀ

Al 1° livello puoi scegliere un'eredità, in aggiunta al talento di stirpe di 1° livello, che rispecchia le abilità che ti sono state tramandate dai tuoi antenati oppure che sono comuni tra i membri della tua stirpe nell'ambiente in cui sei nato o cresciuto. Hai soltanto un'eredità e non la puoi più cambiare. Un'eredità potrebbe concederti un'azione, una reazione o capacità simili, proprio come farebbe un talento.

### ELFO

Nella sezione riguardante l'elfo a pagg. 24-25, fai i seguenti cambiamenti.

- Rimuovi il talento della stirpe Udito Sottile.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe.

### EREDITÀ DELL'ELFO

Gli elfi vivono a lungo e si armonizzano all'ambiente in cui vivono dopo avervi dimorato per tanto tempo. Al 1° livello scegli una delle seguenti eredità elfiche.

#### ELFO ARTICO

La tua dimora si trova nelle terre ghiacciate del nord artico e hai un'incredibile resistenza ai climi freddi. Questo adattamento ti concede resistenza al freddo pari a metà del tuo livello (minimo 1) e la capacità di ignorare il freddo grave ed estremo fino a -62° C.

#### ELFO DELLE CAVERNE

Proviene da tunnel sotterranei o da caverne in cui la luce è scarsa. Acquisisci scurovisione.

#### ELFO DELLA GIUNGLA

Ti sei adattato a vivere nel profondo della giungla, sai farti strada attraverso la boscaglia con molta facilità e usare il fogliame a tuo vantaggio. Quando scali un albero, viticci o altri tipi di fogliame, ti muovi a metà Velocità in caso di successo e a piena Velocità in caso

di successo critico (se hai Scalare Rapido ti muovi a piena Velocità con un successo). Questo non ha effetto su di te se stai usando Velocità di scalare.

Quando sei in una foresta o in una giungla puoi sempre usare l'azione Andare in Copertura per avere copertura, anche se non sei vicino ad un oggetto che ti consente di andare in copertura.

### ELFO DALL'UDITO SOTTILE

Le tue orecchie sono finemente in sintonia persino con i più fievoli mormorii. Se sei in condizione di udire normalmente, puoi usare l'azione Cercare per percepire creature inosservate in un cono di 18 metri anziché di 9 metri. Ottieni anche un bonus di circostanza +2 per percepire le creature inosservate entro 9 metri da te che puoi sentire con un'azione Cercare.

## TALENTI DELLA STIRPE DELL'ELFO

### ESPERIENZA CON LE ARMI (ELFO)

TALENTO 13

**Elfo** Prerequisiti Familiarità nelle Armi (Elfo)

Diventi esperto nell'arco corto, arco corto composito, arco lungo, arco lungo composito, spada lunga, stocco e in tutte le armi elfiche in cui sei addestrato.

### LONGEVITÀ ESPERTA

TALENTO 9

**Elfo** Prerequisiti Longevità Ancestrale

Hai continuato ad affinare le conoscenze e abilità acquisite durante il corso della tua vita. Quando scegli un'abilità in cui diventare addestrato con Longevità Ancestrale, puoi anche scegliere un'abilità in cui diventare esperto. Puoi scegliere solo un'abilità in cui sei già addestrato. Questo dura fino a quando non termina Longevità Ancestrale.

Quando gli effetti di Longevità Ancestrale e Longevità Esperta terminano, puoi riaddestrare uno dei tuoi incrementi di abilità. L'incremento di abilità che acquisisci dal riaddestramento deve farti diventare addestrato nell'abilità scelta con Longevità Ancestrale oppure farti diventare esperto nell'abilità scelta con Longevità Esperta.

### PASSO ELFICO

TALENTO 9

**Elfo** Requisiti Velocità 12 metri o superiore

Ti muovi in una danza aggraziata con ampi passi. Puoi fare un Passo due volte.

### GNOMO

Nella sezione riguardante lo gnomo a pagg. 26-27, fai i seguenti cambiamenti.

- Cambia la Velocità da "6 metri" a "7,5 metri".
- Rimuovi il talento della stirpe Olfatto Fino.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe.

### EREDITÀ DELLO GNOMO

Con una variegata collezione di stranezze, gli gnomi hanno nel loro lignaggio ogni sorta di peculiari deformazioni. Al 1° livello scegli una delle seguenti eredità gnomesche.

#### GNOMO DALL'OLFATTO FINO

Vedi i colori più brillanti, senti i suoni più ricchi e specialmente riesci ad annusare gli odori con incredibile dettaglio. Ottieni un bonus di circostanza +2 per percepire una creatura inosservata abbastanza vicino a te da poter essere annusata (generalmente entro 9 metri, ma metà quando ti trovi sopravento e il doppio quando sei sottovento). Per altre informazioni sui sensi, vedi pag. 305.

### GNOMO DECADUTO

Diversamente dalla maggioranza degli gnomi, hai una connessione con alcune delle creature fatate più oscure, come i gremlin o i berretti rossi. Puoi lanciare *tocco gelido* come incantesimo spontaneo primevo a volontà. Questo trucchetto viene intensificato ad un livello dell'incantesimo pari a metà del tuo livello arrotondato per eccesso. Per maggiori informazioni sugli incantesimi, vedi pag. 192.

### GNOMO DELLE PROFONDITÀ

Conosciuto anche come svirfneblin, provieni dal sottosuolo e hai trovato il modo di evitare l'afflizione degli gnomi chiamata Sbiancamento. Acquisisci scurovisione e sei immune allo Sbiancamento.

### SBIANCATO

Qualcosa nella tua vita ha fatto in modo che tu reagissi stranamente allo Sbiancamento rispetto agli altri gnomi. Invece di morire, hai perso il tuo colore ma sei rimasto stabile. Sei immune allo Sbiancamento e acquisisci il talento *Conversare con gli Animali*.

È possibile che la tua eredità cambi da quella iniziale a quella di sbiancato durante il gioco a causa degli effetti dello Sbiancamento, anche se di norma dovrebbe capitare solo in campagne estremamente lunghe.

## TALENTI DELLA STIRPE DELLO GNOMO

### CONDOTTO VIVACE

**TALENTO 9**

**Prerequisiti** Longevità Ancestrale

La tua connessione con il Primo Mondo è cresciuta e la sua energia positiva scorre dentro di te con incredibile forza. Se ti riposi per 10 minuti, acquisisci un numero di Punti Ferita pari al tuo modificatore di Costituzione + il tuo livello. Questa guarigione è in aggiunta a qualsiasi guarigione ottenuta con *Trattare Ferite*.

### ESPERIENZA CON LE ARMI (GNOMO)

**TALENTO 13**

**Gnomo** **Prerequisiti** Familiarità nelle Armi (Gnomo)

Diventi esperto nel falcone, kukri e in tutte le armi gnomesche in cui sei addestrato.

### ESPERTO DEL PRIMO MONDO

**TALENTO 9**

**Gnomo** **Prerequisiti** Magia del Primo Mondo

Hai attinto all'innata magia fatata del tuo popolo e nel tempo il tuo potere è diventato più forte. Acquisisci fuoco fatuo e invisibilità come incantesimi innati primevi di 2° livello. Puoi lanciare ognuno di questi incantesimi innati una volta al giorno.

### GOBLIN

Nella sezione riguardante il goblin a pagg. 28-29, fai i seguenti cambiamenti.

- Rimuovi i talenti della stirpe seguenti: Cuore di Fiamma, Denti di Rasoio, Mangiatutto.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe.

### EREDITÀ DEL GOBLIN

I goblin, specialmente quelli di differenti tribù, hanno ogni sorta di differenze fisiche, che spesso scoprono attraverso pericolosi "esperimenti". Al 1° livello scegli una delle seguenti eredità goblin.

### GOBLIN DAI DENTI DI RASOIO

La tua famiglia può usare i propri denti come una formidabile arma. Ottieni un attacco senza armi con fauci che infligge un 1d6 di danno perforante. Per altre informazioni sugli attacchi senza armi, vedi pag. 178.

### GOBLIN DELLE NEVI

Come goblin delle nevi, vivi in lande freddissime e hai la pelle che spazia tra l'azzurro del cielo e il blu del mare. Acquisisci resistenza al freddo pari a metà del tuo livello (minimo 1) e la capacità di ignorare il freddo grave ed estremo fino a -62° C.

### GOBLIN PANCIUTO

Puoi vivere di sussistenza con cibo che la maggior parte delle persone considererebbero immangiabile. Negli insediamenti sei sempre considerato sfamato con un pasto scadente fintanto che c'è della spazzatura disponibile, senza usare l'attività in pausa Sopravvivere per Strada. Ottieni un bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza contro le tossine, contro la condizione nauseato e per rimuovere la condizione nauseato, ma solo quando sono causate da qualcosa che hai mangiato o bevuto. Tratta un successo su un tiro salvezza su Tempra per ridurre gli effetti di una tossina ingerita come fosse un successo critico.

Puoi mangiare e bere quando hai la condizione nauseato.

### GOBLIN PELLE ARDENTE

I tuoi antenati hanno sempre avuto una connessione con il fuoco e una pelle spessa che ti consentono di resistere alle bruciature. Ottieni una resistenza al fuoco pari a metà del tuo livello (minimo 1) e le tue prove semplici per rimuovere danni da fuoco persistenti (vedi pag. 325) hanno CD 15 invece di CD 20 senza bisogno di un'azione per ridurre la CD.

## TALENTI DELLA STIRPE DEL GOBLIN

### CANZONE DEL GOBLIN

**TALENTO 1**

**Goblin** **Requisiti** Velocità 12 metri o superiore

Canti delle noiosissime canzoni goblin, distraendo i tuoi nemici con testi stupidi e ripetitivi. Effettua una prova di Esibizione contro la CD di Volontà di un nemico entro 9 metri. Se sei esperto in Esibizione, puoi influenzare fino a due nemici entro portata; se sei maestro, puoi influenzare fino a quattro nemici; se sei leggendario puoi influenzare fino a otto nemici.

**Successo** Il bersaglio subisce penalità di condizione -1 a Percezione e ai tiri salvezza su Volontà per 1 round.

**Successo Critico** Come per successo, ma la penalità dura 1 minuto.

**Fallimento Critico** Il bersaglio è rinforzato.

### ESPERIENZA CON LE ARMI (GOBLIN)

**TALENTO 13**

**Goblin** **Prerequisiti** Familiarità nelle Armi (Goblin)

Diventi esperto nell'affettacani, squartacavalli e in tutte le armi goblin in cui sei addestrato.

### MOSSA FLUTTUANTE

**TALENTO 9**

**Goblin** **Prerequisiti** Mossa del Goblin

Quando usi Mossa del Goblin, invece di fare un Passo puoi Camminare fino a metà della tua Velocità.

## MOSSA DEL GOBLIN

TALENTO 9

Goblin

**Innesco** Un goblin alleato finisce un azione di movimento adiacente a te

Ti avvantaggi del movimento del tuo alleato per aggiustare la tua posizione. Fai un Passo.

## SCALATORE DELLE CAVERNE

TALENTO 9

Goblin

Praticando le tecniche che hai imparato strisciando e inerpandoti nelle grotte, sei abile ad arrampicarti facilmente ovunque ti trovi. Acquisisci Velocità di scalere 3 metri.

Puoi prendere il talento Scalatore Leggendaro anche se non hai il talento Scalare Rapido, a condizione che ne soddisfi gli altri prerequisiti.

## HALFLING

Nella sezione riguardante il goblin a pagg. 30-31, fai i seguenti cambiamenti.

- A pag. 30, nel riquadro laterale con gli aumenti di caratteristica e le altre capacità della stirpe, aggiungere la seguente capacità. “Vista Acuta: I tuoi occhi sono acuti e ti permettono di notare piccoli dettagli di creature occultate o anche invisibili che sfuggirebbero ad altri. Quando attacchi o bersagli un avversario occultato o percepito, riduci la CD della prova semplice di cui hai bisogno per colpire quella creatura a 3 se è occultata o a 9 se è percepita. Ottieni un bonus di circostanza +2 quando usi l'azione Cercare per percepire creature inosservate entro 9 metri.”
- Rimuovi i talenti della stirpe seguenti: Coraggioso, Vista Acuta.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe.

## EREDITÀ DELL'HALFLING

Vivendo un po' ovunque, halfling con diverse eredità si possono trovare in terre molto lontane da dove vivevano i loro antenati.

### HALFLING CORAGGIOSO

I tuoi famigliari sono noti per mantenere la mente lucida e scacciare la paura quando le cose si mettono male, rendendoli dei leader saggi. Se superi un tiro salvezza contro un effetto di emozione o di paura trattalo come un successo critico.

### HALFLING DEL CREPUSCOLO

I tuoi antenati hanno compiuto molte gesta approfittando delle ombre della sera e hanno sviluppato una vista che va oltre l'usuale acutezza degli halfling. Acquisisci visione crepuscolare.

### HALFLING DELLA GIUNGLA

Vivi nel profondo della giungla e hai imparato come usare la tua piccola statura per guizzare attraverso il sottobosco, viticci e altri ostacoli. Puoi ignorare il terreno difficile causato da alberi e foglie, che siano nella giungla o altrove.

### HALFLING NOMADE

I tuoi antenati hanno viaggiato in lungo e in largo per generazioni. Acquisisci un nuovo linguaggio a tua scelta, e ogni volta che prendi il talento Poliglotta, acquisisci un altro linguaggio.

## TALENTI DELLA STIRPE DEL HALFLING

### ESPERIENZA CON LE ARMI (HALFLING)

TALENTO 13

Halfling

**Prerequisiti** Familiarità nelle Armi (Halfling)

Diventi esperto nel bastone fionda halfling, fionda, spada corta e in tutte le armi halfling in cui sei addestrato.

## GUIDATO DALLA FORTUNA

TALENTO 9

Halfling

**Prerequisiti** Halfling Fortunato

La tua fortuna ti guida a guardare nel posto giusto e a sferrare colpi nel punto giusto. Puoi innescare Halfling Fortunato quando fallisci una prova di Percezione o un tiro per colpire, in aggiunta al suo normale innesco.

## IRREFRENABILE

TALENTO 9

Halfling

Sei in grado di respingere facilmente i tentativi di giocare con le tue paure e sentimenti. Se hai successo su un tiro salvezza contro un effetto di emozione, considera il risultato come un successo critico invece che un successo. Se hai l'eredità Halfling Coraggioso, considera tutti i fallimenti critici come fallimenti.

## NANO

Nella sezione riguardante il nano a pagg. 32-33, fai i seguenti cambiamenti.

- Rimuovi la capacità Alleggerito. Adesso è un effetto dell'eredità Piede Leggero, quindi un personaggio che non la trova utile può scegliere qualcos'altro.
- Rimuovi i talenti della stirpe seguenti: Resistenza, Sangue degli Antenati.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe.

## EREDITÀ DEL NANO

Con i loro lunghi alberi genealogici e una robusta fisiologia, i nani sono molto orgogliosi della resistenza della loro stirpe. Al 1° livello scegli una delle seguenti eredità naniche.

### SANGUE DEGLI ANTENATI

Gli eroi nanici del passato potevano scrollarsi di dosso la magia degli avversari e un po' di questa resistenza si è manifestata in te.

Acquisisci la reazione Richiamo del Sangue degli Antenati, ma la tua resistenza ostacola la tua connessione agli oggetti magici. Riduci i tuoi Punti Risonanza di 2 (minimo 0). Per altre informazioni sui Punti Risonanza, vedi pagina 382.

### RICHIAMO DEL SANGUE DEGLI ANTENATI

TALENTO 1

Nano

**Innesco** Tenti un tiro salvezza contro un effetto magico

L'innata resistenza alla magia dei tuoi antenati si manifesta in te. Ottieni un bonus di circostanza +2 al tiro salvezza innescante.

### NANO DEL DESERTO

Come fiero abitante del deserto, hai un incredibile resistenza agli ambienti caldi. Questo ti concede resistenza al fuoco pari a metà del tuo livello (minimo 1) e la capacità di ignorare il caldo grave ed estremo fino a 60° C.

### NANO FORTECUORE

Il tuo sangue scorre vigoroso e forte, e puoi sbarazzarti di tossine che abbatterebbero chiunque altro. Ottieni una resistenza al veleno pari a metà del tuo livello (minimo 1), e ogni successo in un tiro salvezza contro un avvelenamento in corso riduce la sua fase di 2, o di 1 per un veleno virulento. Ogni successo critico contro un avvelenamento in corso riduce la sua fase di 3, o di 2 per un veleno virulento.

## NANO PIEDE LEGGERO

I tuoi antenati hanno combattuto antiche guerre e generazione dopo generazione si sono abituati a portare pesanti armature. Se la tua Velocità dovesse essere ridotta dall'armatura che indossi o dalla condizione di ingombrato, ignora 1,5 metri di riduzione.

## TALENTI DELLA STIRPE DEL NANO

Possanza della Montagna è stato cambiato a causa delle regole sulla morte e morente che adesso usano un tiro semplice al posto di un tiro salvezza su Tempra.

### CAMMINARE NELLA ROCCIA

**TALENTO 9**

**Nano**

Hai una profonda riverenza e forte legame con le rocce. Acquisisci *fondersi nella pietra* come incantesimo innato divino di 3° livello che puoi lanciare una volta al giorno.

Se hai Esperto Minatore, puoi trovare inusuali lavorazioni e trappole in pietra come se fossi Leggendaro in Percezione. Se hai Esperto Minatore e sei Leggendaro in Percezione, quando non stai usando l'azione Cerca e il GM effettua una prova segreta per farti notare inusualità, mantieni il bonus di Esperto Minatore e non subisci la penalità di circostanza -2.

### ESPERIENZA CON LE ARMI (NANO)

**TALENTO 13**

**Nano**

**Prerequisiti** Familiarità nelle Armi (Nano)

Diventi esperto nell'ascia da battaglia, martello da guerra, piccone e in tutte le armi naniche in cui sei addestrato.

### POSSANZA DELLE MONTAGNE

**TALENTO 9**

**Nano**

Puoi incassare più colpi degli altri prima di cadere a terra. Aumenta i tuoi Punti Ferita massimi del tuo livello. Ogni volta che avanzi di livello, modifica di conseguenza i tuoi Punti Ferita massimi guadagnati con Possanza delle Montagne (ad esempio, al 17° livello, questo talento aumenterebbe i tuoi punti ferita massimi di 17). Se hai anche il talento Robustezza, i Punti Ferita guadagnati da ogni fonte sono cumulativi.

Diminuisce anche la CD per il tiro di recupero a 9 + il tuo valore di morente (vedi pag. 299), oppure a 6 + il tuo valore di morente se hai anche il talento Robustezza.

## UMANO

Nella sezione riguardante l'umano a pagg. 34-37, fai i seguenti cambiamenti.

- Rimuovi i talenti della stirpe seguenti: Mezzelfo, Mezzorco.
- Aggiungi la sezione Eredità seguente e i nuovi talenti della stirpe nella sezione talenti dell'umano e del mezzorco.

## EREDITÀ DELL'UMANO

Diversamente dalle altre razze, gli umani non hanno evidenti differenze fisiche definite dal loro lignaggio. Invece, la loro eredità mostra il potenziale come popolo o come stirpe mista. Al 1° livello scegli una delle seguenti eredità umane.

### MEZZELFO

Uno dei tuoi genitori era un elfo, oppure uno o entrambi erano mezzelfi. Hai le orecchie appuntite e altri segni rivelatori della tua ascendenza elfica. Acquisisci il tratto elfo e la visione crepuscolare. Inoltre, puoi scegliere talenti da elfo, mezzelfo e umano ogni volta che acquisisci un talento di stirpe.

## MEZZORCO

Uno dei tuoi genitori era un orco, oppure uno o entrambi erano mezzorchi. La tua pelle ha una sfumatura verde e hai altri indicatori della tua ascendenza orchesca.

## EREDITÀ DI ABILITÀ

La tua ingegnosità ti permette di addestrarti in un'ampia gamma di abilità. Diventi addestrato in un'abilità a tua scelta. Al 5° livello diventi esperto nell'abilità scelta. Per maggiori informazioni sulle abilità, vedi pag. 142.

## EREDITÀ VERSATILE

Versatilità e ambizione hanno alimentato l'ascesa dell'umanità a stirpe più comune in molte delle nazioni del mondo. Scegli un talento generico a tua scelta di cui soddisfi i prerequisiti.

## TALENTI DELLA STIRPE DELL'UMANO

### ESPERIENZA POCO CONVENZIONALE

**TALENTO 13**

**Umano**

**Prerequisiti** Armi non Convenzionali, addestrato nell'arma scelta con Armi non Convenzionali

Diventi esperto nell'arma scelta con il talento Armi non Convenzionali.

### IMPROVVISATORE INCREDIBILE

**TALENTO 9**

**Umano**

**Prerequisiti** Improvvisatore Ingegnoso

Puoi improvvisare praticamente di tutto con incredibile abilità. Ottieni un bonus di circostanza +3 alle prove di abilità in cui sei senza addestramento. Puoi tentare una prova di abilità che normalmente richiederebbe di essere addestrato anche se sei senza addestramento, ma in questo caso, non ottieni il bonus di circostanza +3.

### TALENTO VERSATILE

**TALENTO 9**

**Umano**

Acquisisci un talento di dedizione multiclasse di 2° livello (vedi archetipi di multiclasse a partire da pag. 283), anche se non hai i prerequisiti del punteggio di caratteristica e anche se normalmente non potresti acquisire un altro talento di dedizione finché non hai ottenuto altri talenti dell'archetipo in oggetto.

## TALENTI DELLA STIRPE DEL MEZZORCO

### ESPERIENZA CON LE ARMI (ORCO)

**TALENTO 13**

**Orco**

**Prerequisiti** Familiarità nelle Armi (Orco)

Diventi esperto nell'ascia bipenne, falchion e in tutte le armi orchesche in cui sei addestrato.

### ♦ SUPERSTIZIONE REATTIVA

**TALENTO 9**

**Orco**

**Prerequisiti** Superstizione

**Innesco** Tenti un tiro salvezza contro un incantesimo o effetto magico e non stai beneficiando di Superstizione

Reagisci istintivamente alla magia attingendo alla tua superstizione. Ottieni i benefici di Superstizione contro l'incantesimo o l'effetto magico innescante.

## NUOVE REGOLE: COMPETENZE E CD

A partire dall'Aggiornamento 1.3 i calcoli per le competenze e le CD di abilità sono cambiati. Secondo i feedback, la differenza tra personaggi addestrati o superiore e personaggi senza addestramento non era sufficientemente marcata, pertanto abbiamo reso il **valore senza addestramento pari al tuo livello meno 4** invece che al tuo

livello meno 2. Questo dovrebbe creare una differenza più evidente già a partire dal 1° livello. Siamo curiosi di sapere se il nuovo valore sia più adatto del precedente, e come inciderà sulla modalità di distribuzione degli incrementi di abilità.

Abbiamo inoltre corretto alcuni errori presenti nella tabella delle CD e nelle CD che appaiono ne *L'Alba della Fine del Mondo* (le troverete alla fine del documento). Personaggi di livello diverso avevano probabilità di successo molto simili, e ciò si rifletteva negativamente su quei personaggi che si impegnavano al massimo per migliorare. Adesso, se la caveranno molto meglio contro le CD del loro stesso livello col passare del tempo. Le CD erano un po' troppo basse ai livelli bassi, e diventavano troppo alte ai livelli alti. In accordo con questo cambiamento, abbiamo modificato i nomi delle categorie delle CD, perché i termini usati per descrivere la difficoltà degli incontri non erano più rappresentativi della loro effettiva difficoltà. Infine, abbiamo introdotto delle semplici linee guida per stabilire le CD dei compiti quando è importante che un solo personaggio superi la prova (come quando tutti i personaggi del gruppo tirano Percezione per esaminare la stessa area): in casi del genere, la CD aumenta di 4.

## DICITURA SENZA ADDESTRAMENTO

Quando trovi la dicitura senza addestramento, il valore del grado di competenza senza addestramento diviene pari al tuo livello meno 4.

## TERMINOLOGIA DELLA CD DI ABILITÀ

Quando trovi una terminologia della CD di abilità, cambia banale in facile, bassa in media, alta in ardua, grave in incredibile ed estrema in suprema. La colonna "banale" della tabella 10-3 (pag. 343) conserva lo stesso nome.

## CAMBIAMENTI AGLI INCANTESIMI E ALLE CARATTERISTICHE

In accordo con questi cambiamenti, abbiamo aggiornato alcuni incantesimi e caratteristiche che richiedono di superare prove di abilità di modo che i personaggi senza addestramento non si ritrovino in situazioni di difficile risoluzione.

- **Pagina 118**—In Posizione della Foresta Intricata, nel secondo paragrafo, cambia "una prova di Acrobazia o Atletica" in "un tiro salvezza su Riflessi" e tra parentesi, aggiungi ". Se preferisci, puoi lasciare che il nemico si muova".
- **Pagina 163**—In Artigianato Specializzato, nella terza frase, cambia "bonus di circostanza +2" in "bonus di circostanza +1". Dopo la frase aggiungi "Se hai competenza maestro in Artigianato, il bonus aumenta a +2".
- **Pagina 168**—In Intrattenitore Virtuoso, nella seconda frase, cambia "bonus di circostanza +2" in "bonus di circostanza +1". Dopo la frase, aggiungi "Se hai grado di competenza maestro in Esibizione, il bonus aumenta a +2".
- **Pagina 238**—Nella descrizione dell'incantesimo *labirinto*, nella seconda frase, cambia "prova di Sopravvivenza" in "prova di Sopravvivenza o di Percezione". Nel secondo paragrafo, cambia "prova di Sopravvivenza" con "prova di Sopravvivenza o di Percezione".
- **Pagina 256**—Nella descrizione dell'incantesimo *ragnatela*, nel secondo paragrafo, cambia "una prova di Atletica" in "una prova di Atletica o un tiro salvezza su Riflessi". Cambia la descrizione della voce Successo in "La creatura non è influenzata. Se ha effettuato una prova di Atletica, ripulisce la ragnatela da ogni quadretto da cui esce dopo essere uscita da quel quadretto." Cambia la descrizione della voce Successo critico in "Come successo, e non

serve effettuare ulteriori tiri salvezza contro la ragnatela durante questo turno." Nella descrizione della voce Fallimento, cambia "tiri salvezza" in "prove di Atletica o tiri salvezza".

- **Pagina 274**—Nell'incantesimo *unto*, sostituisci la descrizione della voce Prendere come bersaglio un'area con "Ogni terreno solido nell'area è ricoperto di grasso. Tutte le creature che si trovano sulla superficie unta devono superare un tiro salvezza su Riflessi o una prova di Acrobazia per Mantenere l'Equilibrio contro la tua CD di incantesimo o cadere prona. Le creature che si muovono sulla superficie unta durante la durata dell'incantesimo devono inoltre effettuare una prova di Acrobazia per Bilanciarsi. Una creatura che fa un Passo non deve effettuare prove o tiri salvezza."

## CLASSI DIFFICOLTÀ

Nella sezione Classi Difficoltà a pagg. 340-342, sostituisci la sezione Modificare le Probabilità di Successo e la Tabella 10-2: CD di Abilità per Livello e Difficoltà.

## MODIFICARE LE PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Quando crei sfide al livello dei PG, usa le seguenti linee guida per determinarne la difficoltà, poi consulta la Tabella 10-2: CD di Abilità per Livello e Difficoltà per determinare la CD appropriata. La colonna dei livelli indica il livello del compito e le altre colonne la CD in base alla difficoltà. Il più delle volte userai una CD ardua, ma questa può variare di una categoria superiore o inferiore in base alle circostanze e all'ambiente, come descritto più avanti.

Le CD nella tabella servono a determinare se un personaggio riesce a superare una determinata prova. A volte tutti i PG devono effettuare la stessa prova, senza complicazioni in caso di fallimento critico, perché è sufficiente che un solo personaggio superi la prova (come quando tutti i personaggi effettuano una prova di Percezione per cercare nella stessa area). In casi come questo, se vuoi che il gruppo affronti una sfida della stessa difficoltà, aumenta la CD di 4.

Una CD **facile** rappresenta un piccolo ostacolo per un gruppo del livello indicato. La CD è così bassa che persino il personaggio meno abile di quel livello, con un basso punteggio nella caratteristica associata, ha circa il 50% di probabilità di successo. Questa CD si adatta bene a compiti entrati a far parte della routine dei personaggi più abili del gruppo. Puoi evitare di tirare il dado, e dare per scontato che i PG abbiano superato la prova con CD facile, a meno che ciascuno di loro non debba effettuare la prova.

Una CD **media** rappresenta una piccola sfida per i personaggi più abili del gruppo e una discreta sfida per i personaggi meno abili che non hanno una buona competenza nell'abilità, o un elevato punteggio di caratteristica. Usa questa CD quando tutti i personaggi devono effettuare la prova e quando è importante sapere quanti superano e quanti falliscono la prova. A eccezione dei livelli bassi, una CD media metterà alla prova solo quei personaggi che non sono al passo con l'abilità. Con il passare del tempo, le CD facili diventano sempre più facili per quei personaggi che hanno investito risorse nell'abilità.

Una CD di abilità **ardua**, la più comune nel gioco, rappresenta un compito intrapreso di frequente dagli avventurieri, ma non da individui ordinari. Questa CD può mettere alla prova persino un personaggio che ha un alto punteggio nell'abilità, e può essere superata da un PG che ha incrementato il suo modificatore o grado di competenza nell'abilità. Un personaggio molto abile nell'abilità all'inizio del gioco ha circa il 50% per cento di probabilità di successo e ai livelli alti, supererà la prova con una certezza quasi assoluta.



Una CD di abilità **incredibile** rappresenta un compito che richiede uno sforzo eccezionale e una buona dose di fortuna; una simile impresa è fuori dal comune e può mettere a dura prova persino i personaggi più capaci nell'abilità di ogni livello, sebbene queste CD diventino più facili da superare quando i PG salgono di livello.

Una CD di abilità **suprema** è riservata agli ostacoli più grandi. Questa CD è così difficile che persino il personaggio in assoluto più abile nell'abilità avrà successo circa la metà delle volte; se viene aiutato dagli alleati, potrebbe avere una maggiore possibilità di successo. I personaggi meno abili hanno ben poche possibilità di successo, e il più delle volte subiranno un fallimento critico. Dovresti evitare questa CD se il suo fallimento ha conseguenze disastrose, come la morte del personaggio o ingenti danni.

**TABELLA 10-2: CD DI ABILITÀ PER LIVELLO E DIFFICOLTÀ**

Livello	Facile	Media	Ardua	Incredibile	Suprema
0	7	11	13	14	16
1	8	13	15	16	18
2	9	14	16	17	19
3	10	15	17	19	20
4	11	16	18	20	21
5	12	18	20	22	23
6	13	19	21	23	25
7	14	21	22	26	27
8	15	22	24	27	28
9	16	23	26	29	30
10	17	24	27	31	32
11	18	25	28	32	33
12	19	26	29	33	34
13	20	28	30	35	36
14	21	29	31	36	38
15	22	30	33	37	40
16	23	32	34	38	41
17	24	33	36	40	43
18	25	34	37	41	44
19	26	35	38	42	45
20	27	36	39	43	47
21	28	38	41	45	49
22	29	39	43	47	51
23	30	41	45	49	53

## NUOVE REGOLE: CURARE FERITE

A partire da questo aggiornamento la CD di Curare Ferite è basata sul livello del paziente, così da evitare che PG di livello basso possano curare creature di livello molto più alto.

Questo nuovo uso dell'abilità Medicina risponde all'esigenza di disporre di più metodi di guarigione tra un incontro e l'altro, riduce la dipendenza dalle cure magiche ed estende la durata del giorno di avventura. Nella Prima Edizione di Pathfinder era possibile recuperare un elevato numero di Punti Ferita utilizzando le *bacchette di cura ferite leggere* o lanciando più incantesimi di guarigione di livello basso. Sappiamo che i giocatori vogliono curarsi in ogni modo, pertanto abbiamo cercato una soluzione che fosse più soddisfacente per il gruppo.

Grazie a questa nuova regola, un personaggio addestrato in Medicina può aiutare gli alleati a guarire spendendo molto tempo. Speriamo in questo modo di offrire al gruppo nuovi modi per curarsi

e al tempo stesso di tenere sulle spine i personaggi più sensibili allo scorrere del tempo.

Questa nuova regola rappresenta un cambiamento significativo nel ritmo del gioco; siamo ansiosi di sapere cosa ne pensate!

## CURARE FERITE

**Guarigione**  
**Maneggiare**

**Requisiti** Devi utilizzare una borsa del guaritore (vedi pag. 186).

Spendi 10 minuti per curare fino a 6 creature viventi ferite (se lo desideri, puoi selezionare te stesso come una di esse), poi effettui una prova di Medicina. La CD è di solito una CD di difficoltà media e di un livello pari a quello del paziente con il livello più alto, ma il GM può assegnare una CD diversa in base alle circostanze, come cercare di riposare in condizioni di tempo atmosferico mutevole o di curare ferite maledette con la magia. Una determinata creatura può beneficiare di un solo tentativo di Curare Ferite ogni 10 minuti, pertanto due personaggi non possono curare simultaneamente lo stesso bersaglio.

**Successo** Riesci a curare le ferite dei pazienti. Ciascuno di essi recupera Punti Ferita pari al suo modificatore di Costituzione × il tuo livello o pari al tuo livello se è superiore.

**Successo Critico** Come successo, ma aumenti l'efficacia della cura del tuo livello × 3.

**Fallimento Critico** I pazienti sono rinforzati contro il tuo Curare Ferite.

## NUOVE REGOLE: IDENTIFICARE MAGIA E RIPARARE

A partire da questo aggiornamento, abbiamo ridotto il tempo necessario per identificare magia. Identificare il magico richiede capacità investigative e la capacità di formulare ipotesi, ma il tempo richiesto, ad esempio per trovare più oggetti, era eccessivo. Abbiamo inoltre ridotto il tempo necessario per riparare gli oggetti, così che i membri del gruppo possano svolgere questi compiti simultaneamente e concluderli nello stesso momento. All'inizio del gioco i PG impiegano 10 minuti.

Abbiamo pertanto apportato delle modifiche a Identificare Magia e Riparare.

- **Pagina 145**—Nella prima frase di Identificare Magia, cambia “puoi spendere un'ora” in “puoi spendere 10 minuti”.
- **Pagina 146**—Nella prima frase di Riparare, cambia “Passi un'ora” con “Passi 10 minuti”.
- **Pagina 155**—Nella prima frase di Identificare Magia (Natura), cambia “puoi trascorrere un'ora” in “puoi trascorrere 10 minuti”.
- **Pagina 155**—Nella prima frase di Identificare Magia (Occultismo), cambia “puoi trascorrere un'ora” in “puoi trascorrere 10 minuti”.
- **Pagina 156**—Nella prima frase di Identificare Magia, cambia “puoi trascorrere un'ora” in “puoi trascorrere 10 minuti”.

## TALENTI DI ABILITÀ

Cambia i due talenti di abilità che aiutano a riparare e identificare più rapidamente.

- **Pagina 167**—Sostituisci il testo del talento Identificazione Rapida con “Quando usi Identificare Magia per determinare le proprietà di un oggetto, effetto in corso o luogo, impieghi 1 minuto invece di 10 minuti. Se sei maestro 1 round e se sei leggendario 1 azione.”
- **Pagina 171**—Sostituisci il testo del talento Riparazione Rapida con “Impieghi solamente 1 minuto, invece che 10 minuti, per riparare un oggetto. Se sei maestro 1 round e se sei leggendario 1 azione.”

## LEGGERE AURA

Modifica il tempo di lancio dell'incantesimo *leggere aura*.

- **Pagina 238**—Nell'incantesimo *leggere aura*, cambia "Lancio 10 minuti" in "Lancio 1 minuto".

## NUOVE REGOLE: CAMBIAMENTI ALLE CLASSI

L'Aggiornamento 1.6 introduce nuovi cambiamenti che mostrano la direzione in cui intendiamo portare alcune classi. Queste modifiche sono ancora in fase di lavorazione, al fine di offrire classi adatte a chi vuole continuare a giocare usando le regole del playtest, per cui fateci sapere cosa ne pensate! Abbiamo spostato in questa sezione le abilità elencate nel paragrafo Nuove Regole: Abilità Distintive, così da accorpare tutte le informazioni sulle classi.

Molte classi sono state interessate dai due seguenti cambiamenti: tutti gli incantatori ottengono 5 trucchetti al 1° livello invece che al 4° e il tratto posizione adesso permette di assumere una posizione e di usare le altre azioni con il tratto apertura nello stesso round. Le azioni con il tratto posizione perdono il tratto apertura. Posizione è stata modificata nel modo seguente.

**Posizione:** Una posizione è una tattica di combattimento generica che adotti utilizzando un'azione con il tratto posizione. Dopo aver intrapreso un'azione con il tratto posizione, non puoi intraprenderne altre per 1 round. Puoi assumere o essere in una posizione solo in modalità incontro. Una posizione dura finché non vieni messo fuori combattimento, finché i suoi requisiti (se presenti) non vengono violati o fino a quando non assumi una nuova posizione, quale di queste condizioni si verifica per prima.

A partire da questo aggiornamento, abbiamo apportato qualche modifica per rendere le classi dell'alchimista, del ranger e dello stregone più flessibili e bilanciate.

## ALCHIMISTA

A partire da questo aggiornamento, l'alchimista usa reagenti infusi invece di Punti Risonanza per creare oggetti alchemici. Questo è stato uno dei cambiamenti più apprezzati del Resonance Test (vedi [paizo.com](http://paizo.com)); il suo apprezzamento e il suo impatto minimo sulle regole ci consentono di implementarlo durante la fase di playtest. Abbiamo inoltre introdotto il concetto di campo di ricerca: un percorso che ti permette di specializzarti come avvelenatore, bombarolo, cerusico o mutagenista. Nota che i Nuovi Oggetti Alchemici descritti nelle pagine precedenti cambiano il contenuto del tuo libro delle formule.

A causa delle ampie modifiche, è difficile segnalare riga per riga ogni cambiamento. Più avanti sono riportati i privilegi di classe e la tabella di avanzamento dell'alchimista. Tra i privilegi di classe, cambiano solo Combinare Elisir e Tocco Velenoso.

Il tratto dell'alchimista infuso era eccessivamente restrittivo quando l'alchimista crea elisir per gli alleati, come se costasse il doppio dei punti Risonanza, e ciò rappresentava un limite, specie per quegli alchimisti che svolgono il ruolo di guaritori. Adesso, il tratto infuso significa che l'oggetto non costa Punti Risonanza.

**Pagina 45**—Questo cambiamento segue alla rimozione delle abilità distintive, introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Artigianato

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 4 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagine 46-47**—Sostituisci la tabella di avanzamento e i privilegi di classe dell'alchimista con la versione riportata sotto il titolo "Nuovo Alchimista".
- **Pagina 47**— Nella descrizione del tratto infuso, cambia "non costa al suo creatore alcun Punto Risonanza" in "non costa alcun Punto Risonanza" e cancella "mentre chiunque altro deve spendere Punti Risonanza per attivarlo normalmente".
- **Pagina 49**—In Combinare Elisir, sostituisci tutti i riferimenti ai Punti Risonanza con "partite di reagenti infusi."
- **Pagina 50**—In Tocco Velenoso, sostituisci 1 Punto Risonanza con "1 lotto di reagenti infusi."

## PRIVILEGI DI CLASSE

Gli alchimisti acquisiscono le seguenti capacità. I privilegi di classe ottenuti ai livelli superiori al 1° riportano, accanto ai rispettivi nomi, i livelli richiesti per acquisirli.

## TABELLA 3-1: AVANZAMENTO DELL'ALCHIMISTA

Il tuo livello	Privilegi di Classe
1	Alchimia avanzata 1°, alchimia rapida, background, campo di ricerca, competenze iniziali, libro delle formule, reagenti infusi, talento da alchimista, talento della stirpe
2	Alchimia avanzata 2°, talento da alchimista, talento di abilità
3	Alchimia avanzata 3°, incremento di abilità, talento generico
4	Alchimia avanzata 4°, talento da alchimista, talento di abilità
5	Alchimia avanzata 5°, aumenti di caratteristica, incremento di abilità, scoperta del campo di ricerca, talento della stirpe
6	Alchimia avanzata 6°, talento da alchimista, talento di abilità
7	Alchimia avanzata 7°, incremento di abilità, infusioni perpetue, talento generico
8	Alchimia avanzata 8°, talento da alchimista, talento di abilità
9	Alchimia avanzata 9°, doppia miscela, incremento di abilità, talento della stirpe
10	Alchimia avanzata 10°, aumenti di caratteristica, talento da alchimista, talento di abilità
11	Alchimia avanzata 11°, incremento di abilità, potenza perpetua, talento generico
12	Alchimia avanzata 12°, talento da alchimista, talento di abilità
13	Alchimia avanzata 13°, incremento di abilità, scoperta del campo di ricerca superiore, talento della stirpe
14	Alchimia avanzata 14°, talento da alchimista, talento di abilità
15	Alchimia avanzata 15°, aumenti di caratteristica, incremento di abilità, perfezione perpetua, talento generico
16	Alchimia avanzata 16°, talento da alchimista, talento di abilità
17	Alchimia avanzata 17°, alchimista solerte, incremento di abilità, talento della stirpe
18	Alchimia avanzata 18°, talento da alchimista, talento di abilità
19	Alchimia avanzata 19°, incremento di abilità, talento generico
20	Alchimia avanzata 20°, aumenti di caratteristica, talento da alchimista, talento di abilità

## REAGENTI INFUSI

Puoi infondere nei reagenti la tua essenza alchemica, e ciò ti permette di creare gratuitamente oggetti alchemici. Ogni giorno, durante le tue preparazioni, guadagni un numero di partite di reagenti infusi

pari al tuo livello + il tuo modificatore di Intelligenza. Puoi utilizzare questi reagenti con Alchimia Avanzata o Alchimia Rapida. 1-10 partite di reagenti hanno Volume leggero, 11-20 partite hanno due volte Volume leggero e così via.

Quando svolgi una nuova preparazione, i reagenti infusi della preparazione precedente vengono istantaneamente distrutti. Anche se sono oggetti fisici, i reagenti non possono essere duplicati, conservati o creati, se non durante la tua preparazione giornaliera. Qualsiasi reagente artificiale è privo di infusione e pertanto inutilizzabile con Alchimia Avanzata o Alchimia Rapida.

## ALCHIMIA AVANZATA

Acquisisci il talento Creare Oggetti Alchemici (vedi pag. 165), anche se non ne soddisfi i prerequisiti, e ottieni le quattro formule alchemiche comuni di 1° livello concesse dal talento. L'elenco degli oggetti alchemici parte da pag. 366. Puoi utilizzare questo talento per creare oggetti alchemici, a condizione di avere le relative formule nel tuo libro delle formule. Durante la tua preparazione giornaliera, dopo aver creato una nuova partita di reagenti infusi, puoi usarli per creare oggetti alchemici infusi. Non devi effettuare una prova di Artigianato e ignori il numero di giorni normalmente richiesti per creare gli oggetti e i requisiti dei reagenti alchemici. Quando spendi una partita di reagenti, scegli un oggetto alchemico che è nel tuo libro delle formule e che abbia livello pari o inferiore al tuo livello (indicato nella tabella di Avanzamento dell'Alchimista). Crei due di quegli oggetti. Gli oggetti creati hanno il tratto infuso, e rimangono potenti per sole 24 ore o fino alla tua prossima preparazione giornaliera.

## ALCHIMIA RAPIDA

Durante il giorno, se ti occorre sul momento un certo oggetto, puoi crearlo rapidamente usando i tuoi reagenti infusi con l'azione Alchimia Rapida, riportata di seguito.

### ALCHIMIA RAPIDA

**Alchimista** Costo 1 partita di reagenti infusi

**Requisiti** Devi avere degli arnesi da alchimista (vedi pag. 184), la formula dell'oggetto alchemico che stai creando e una mano libera.

Crei un singolo oggetto alchemico che è nel tuo libro delle formule di livello pari al tuo livello o inferiore senza dover pagare il normale costo monetario dei reagenti alchemici e senza dover effettuare una prova di Artigianato. L'oggetto in questione possiede il tratto infuso, ma rimane potente solamente fino all'inizio del tuo turno successivo.

## LIBRO DELLE FORMULE

All'inizio del gioco ottieni gratuitamente un libro delle formule standard del valore di 10 ma o inferiore (vedi formulario a pag. 186). Il libro contiene le formule per due oggetti alchemici comuni di 1° livello a tua scelta, in aggiunta a quelli conferiti da Creare Oggetti Alchemici. Gli oggetti alchemici vengono descritti a partire da pag. 365.

Ogni volta che sali di livello, puoi aggiungere al tuo libro le formule di due oggetti alchemici di livello pari o inferiore al livello di oggetti che sei in grado di creare. Impari queste formule automaticamente, ma è anche possibile trovare o acquistare altre formule, o inventarle con il talento Inventore (vedi pag. 168).

## CAMPO DI RICERCA

Ti specializzi in un particolare campo di ricerca alchemica un po' come farebbe un accademico, anche se si tratta di una scienza dalla

natura meno mutevole. Scegli uno dei seguenti campi di ricerca, o un campo di ricerca descritto altrove.

### Avvelenatore

Il tuo campo di ricerca è incentrato sull'uso di sostanze pericolose; ciò non ti rende necessariamente un assassino, in quanto una conoscenza approfondita dei veleni può anche essere utilizzata per curare dall'avvelenamento. Cominci il gioco con un libro delle formule. Il libro contiene le formule per due veleni o antidoti aggiuntivi di 1° livello. Puoi applicare un veleno con il tratto ferimento a un'arma spendendo una sola azione invece che un'attività da 3 azioni.

### Bombarolo

Il tuo campo di ricerca è incentrato sulle esplosioni e su altre reazioni alchemiche violente. All'inizio del gioco ottieni un libro delle formule. Il libro contiene le formule per due bombe alchemiche aggiuntive di 1° livello. Quando lanci una bomba alchemica con il tratto spargimento, i tuoi alleati non subiscono il danno da spargimento. Devi essere in grado di distinguere un alleato per escluderlo dal danno da spargimento inflitto dalla tua bomba.

### Cerusico

Il tuo campo di ricerca è incentrato sul curare i feriti con l'alchimia. All'inizio del gioco ottieni un libro delle formule che contiene le formule per creare due antidoti, antitossine o elisir della vita aggiuntivi di 1° livello. Se sei almeno addestrato in Medicina, puoi effettuare una prova di Artigianato al posto di Medicina per qualsiasi compito dell'abilità Medicina con addestramento o senza addestramento.

### Mutagenista

Il tuo campo di ricerca è incentrato su bizzarre trasformazioni in grado di mutare un aspetto della psicologia o del corpo di una creatura per rinforzarne un altro. Puoi accedere a mutageni non comuni e cominci il gioco con un libro delle formule che contiene le formule per due mutageni aggiuntivi di 1° livello. Quando bevi uno dei tuoi mutageni avente una latenza di 1 minuto, consideri che quest'ultima venga ridotta fino a coincidere con la fine del tuo turno successivo. Quando bevi uno dei tuoi mutageni la cui latenza scada normalmente alla fine del tuo turno successivo, il mutageno non ha latenza e manifesta subito i suoi effetti.

## TALENTI DA ALCHIMISTA

Al 1° livello e poi a ogni livello pari, ottieni un talento da alchimista. I talenti in questione vengono descritti a partire da pag. 48.

### TALENTI DI ABILITÀ (2°)

Al 2° livello, e poi ogni 2 livelli, acquisisci un talento di abilità. I talenti di abilità vengono descritti nel Capitolo 5 e possiedono il tratto abilità. Per selezionarne uno devi essere almeno addestrato nell'abilità corrispondente.

### TALENTI GENERICI (3°)

Al 3° livello, e poi ogni quattro livelli, acquisisci un talento generico. I talenti generici vengono descritti nel Capitolo 5.

### INCREMENTI DI ABILITÀ (3°)

Al 3° livello, e poi ogni 2 livelli, ottieni un incremento di abilità. Puoi utilizzare questo incremento per diventare addestrato in un'abilità

in cui sei senza addestramento o per diventare esperto in un'abilità nella quale sei già addestrato.

Se hai raggiunto almeno il 7° livello, puoi impiegare questo incremento per diventare maestro in un'abilità nella quale sei già esperto.

Se hai raggiunto almeno il 15° livello, puoi utilizzare questo incremento per diventare leggendario in un'abilità in cui sei già maestro.

## SCOPERTA DEL CAMPO DI RICERCA (5°)

Fai un'importante scoperta che dipende dal tuo campo di ricerca.

- **Avvelenatore:** Ottieni resistenza al veleno pari a metà del tuo livello e bonus di condizione +2 ai tiri salvezza contro i veleni.
- **Bombarolo:** Il tuo grado di competenza nelle bombe alchemiche aumenta a esperto.
- **Cerusico:** Quando usi Alchimia Avanzata per creare elisir della vita durante i preparativi, puoi creare tre elisir invece di due usando una sola partita di reagenti.
- **Mutagenista:** Quando bevi un mutageno di tua creazione, ignori il tempo di latenza.

## AUMENTI DI CARATTERISTICA (5°)

Al 5° livello, e successivamente ogni 5 livelli, aumenti quattro diversi punteggi di caratteristica. Puoi utilizzare questi aumenti di caratteristica per incrementare i tuoi punteggi di caratteristica sopra 18. Applicare un aumento a un punteggio di caratteristica lo incrementa di 1 se è già 18 o superiore, o di 2 se il punteggio parte da meno di 18.

## TALENTI DELLA STIRPE (5°)

In aggiunta ai talenti di stirpe iniziali, acquisisci un talento di stirpe al 5° livello e successivamente ogni 4 livelli. La lista dei talenti di stirpe a tua disposizione viene presentata nella descrizione della stirpe del tuo personaggio nel Capitolo 2.

## INFUSIONI PERPETUE (7°)

Sei in grado di produrre infusioni alchemiche perpetue con le quali puoi creare un numero quasi infinito di alcuni oggetti semplici. Ottieni la capacità di creare oggetti alchemici di 1° livello con Alchimia Rapida senza spendere una partita di reagenti infusi. Gli oggetti variano a seconda del tuo campo di ricerca.

- **Avvelenatore:** Scegli due delle seguenti formule che conosci: antidoto, arsenico, veleno del centipede gigante.
- **Bombarolo:** Scegli due delle seguenti formule che conosci: ampolla d'acido minore, fuoco dell'alchimista minore, fulmine in bottiglia minore, ghiaccio liquido minore, pietra del tuono minore.
- **Cerusico:** Antidoto e antiepidemico.
- **Mutagenista:** Scegli due delle seguenti formule che conosci: mutageno della bestia minore, mutageno dell'ostinazione minore, mutageno cognitivo minore, mutageno del colosso minore, mutageno dell'argento vivo minore, mutageno dell'eloquenza suadente minore.

## DOPPIA MISCELA (9°)

Quando utilizzi l'azione Alchimia Rapida, anziché spendere 1 partita di reagenti infusi per creare un singolo oggetto, puoi spendere 2 partite di reagenti infusi e creare fino a un massimo di due oggetti alchemici (uno per partita) come descritto nell'azione. Gli oggetti in questione possono essere diversi.

## POTENZA PERPETUA (11°)

Le tue reazioni perpetue diventano più potenti. Ottieni la capacità di creare oggetti alchemici più potenti con Alchimia Rapida senza spendere reagenti infusi. Gli oggetti variano a seconda del tuo campo di ricerca:

- **Avvelenatore:** Veleno di ragno cacciatore e veleno di scorpione gigante.
- **Bombarolo:** La versione inferiore delle bombe minori scelte con Infusioni Perpetue.
- **Cerusico:** Antidoto e antiepidemico superiore.
- **Mutagenista:** La versione inferiore dei mutageni minori scelti con Infusioni Perpetue.

## SCOPERTA DEL CAMPO DI RICERCA SUPERIORE (13°)

Fai una scoperta incredibile che dipende dal tuo campo di ricerca.

- **Avvelenatore:** Puoi applicare sulle tue mani una dose di veleno a contatto o ferimento di tua creazione. Per te applicare il veleno è innocuo, ma dopo averlo fatto puoi effettuare un attacco con il pugno o un attacco di contatto in mischia con la mano per avvelenare il bersaglio. In caso di successo, il veleno agisce sul bersaglio, mentre in caso di fallimento il veleno va sprecato. Se non utilizzi il veleno entro 1 ora dall'applicazione, il tuo corpo lo assorbe senza effetti nocivi e va sprecato.
- **Bombarolo:** Il tuo grado di competenza nelle armi aumenta a maestro con bombe alchemiche.
- **Cerusico:** Quando usi Alchimia Avanzata per creare qualsiasi tipo di elisir della vita, la creatura che beve l'elisir non deve tirare il dado per determinare il numero di Punti Ferita ripristinati dall'elisir. La creatura recupera il massimo dei Punti Ferita recuperabili con l'elisir.
- **Mutagenista:** Divieni esperto negli attacchi senz'armi.

## PERFEZIONE PERPETUA (15°)

Hai perfezionato le tue infusioni perpetue. Puoi usare Alchimia Rapida senza spendere reagenti infusi per creare oggetti più potenti, che variano in base al tuo campo di ricerca:

- **Avvelenatore:** Radice di ragno ed essenza d'ombra.
- **Bombarolo:** La versione standard delle bombe minori scelte con Infusioni Perpetue.
- **Cerusico:** Antidoto e antiepidemico puri.
- **Mutagenista:** La versione standard dei mutageni minori scelti con Infusioni Perpetue.

## ALCHIMISTA SOLERTE (17°)

Quando utilizzi l'azione Alchimia Rapida, puoi spendere fino a 3 partite di reagenti infusi per fabbricare un massimo di tre oggetti alchemici nei modi previsti dalla suddetta azione (1 oggetto per ogni lotto speso). Gli oggetti in questione possono essere diversi.

### Talenti da Alchimista

- **Pagina 50**—Questo cambiamento fa fronte all'esigenza di rimuovere le abilità distintive. Tra i talenti da alchimista di 8° livello, rimuovi Subdolo Armeggiare. Tra i talenti da alchimista di 10° livello, in Mutageno del Predatore, rimuovi la prima frase, e alla fine della seconda, aggiungi "e il tuo corpo si mimetizza con l'ambiente circostante, permettendoti di Nasconderti e Muoverti Furtivamente anche se non hai copertura od occultamento". Tra i talenti da alchimista di 14° livello, rimuovi il talento Intelletto Risvegliato.

## BARBARO

In questo aggiornamento abbiamo cambiato le competenze del barbaro per renderle simili a quelle di altri combattenti come il ranger e il paladino, e stiamo testando diverse versioni della furia del barbaro. La versione riportata di seguito introduce un elemento di imprevedibilità per renderla più simile a una furia incontrollata.

- **Pagina 50**—Questo cambiamento fa fronte all'esigenza di rimuovere le abilità distintive, una novità introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Atletica

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 4 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 53**—Sostituisci l'azione Infuriarsi con il testo riportato di seguito.

## INFURIARSI

Barbaro  
Concentrazione  
Emozione  
Mentale

**Requisiti** Non puoi essere affaticato, infuriato o indossare armature pesanti.

Inizi a infuriarti. Ottieni un numero di Punti Ferita temporanei pari al tuo livello più il tuo modificatore di Costituzione e sei in preda a una furia sfrenata. Mentre sei infuriato, vieni influenzato nei seguenti modi:

- Ottieni bonus di condizione +2 ai tiri per i danni con armi da mischia e Colpi senz'armi. Il bonus viene dimezzato se la tua arma o il Colpo senz'armi hanno il tratto agile. Il bonus aumenta di 1 al 3° livello e successivamente ogni 4 livelli.
- Subisci penalità -1 alla CA.
- Non puoi effettuare azioni che hanno il tratto concentrazione a meno che non presentino anche il tratto furia. L'azione base Cercare acquisisce il tratto furia mentre sei infuriato.

Alla fine di ogni tuo turno, devi effettuare una prova semplice per determinare se sei ancora infuriato. La CD parte da 0 nel primo round e aumenta di 5 ogni round successivo, fino a un massimo di 20. Se fallisci la prova, la tua furia termina immediatamente. (Nel primo round superi automaticamente la prova con CD 0, senza tirare il dado, come indicato nelle regole della prova semplice.)

Se la furia si interrompe per qualsiasi motivo, perdi i restanti Punti Ferita temporanei conferiti dall'azione Infuriarsi, non puoi Infuriarti per 1 round e divieni affaticato per 1 round. Non puoi interrompere volontariamente la furia durante il combattimento, ma puoi farlo fuori dal combattimento spendendo un'azione; questa azione ha i tratti concentrazione e furia.

- **Pagina 54**—In Brutalità Micidiale, all'inizio del paragrafo, aggiungi la frase "Diventi esperto in tutte le armi semplici, da mischia e negli attacchi senz'armi." In Arma Furente, sostituisci "esperto" con "maestro".
- **Pagina 57**—Questo cambiamento semplifica il funzionamento di Momento di Lucidità e permette ai giocatori che vogliono più controllo sul proprio barbaro di interrompere la furia prima che esaurisca la sua durata. Sostituisci la versione precedente di Momento di Lucidità con quella riportata di seguito.

## MOMENTO DI LUCIDITÀ

Barbaro  
Concentrazione  
Furia

Ti concentri profondamente, reprimendo la tua furia. Fino alla fine del turno, puoi intraprendere azioni con il tratto concentrazione anche se non hanno il tratto furia. Inoltre, durante questo turno, puoi intraprendere l'azione per porre volontariamente termine alla tua furia anche se sei in combattimento.

TALENTO 1

## BARDO

In questo aggiornamento il bardo apprende un trucchetto aggiuntivo e le muse subiscono qualche cambiamento.

- **Pagina 63**—questo cambiamento dà seguito alla rimozione delle abilità distintive, in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Esibizione ed Occultismo

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 6 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 64**—Nel repertorio degli incantesimi, aumenta il numero di trucchetti a cinque, più l'incantesimo conferito dalla tua musa.
- **Pagine 66-67**—Vogliamo rendere più chiari ed intuitivi i benefici conferiti dalle muse, e al tempo stesso permetterti di ottenere accesso a più di una musa.

**Erudito:** Nella descrizione del talento Sapienza dei Bardi, aggiungi il prerequisito "musa erudita". Nella descrizione dei talenti Ricordi del Maestro di Sapienza, Prodezza Mentale e Roccaforte Mentale, cambia i prerequisiti in "musa erudita".

**Virtuoso:** Nella descrizione del talento Composizione Prolungata, aggiungi il prerequisito "musa virtuosa". In Ispirare Competenza, Armonizzare e Ispirare Eroismo, cambia i prerequisiti in "musa virtuosa".

**Eclettico:** Nella descrizione del talento Esecuzione Versatile, aggiungi il prerequisito "musa eclettica". In Studioso di Esoterismo, Abilità Eclettica, e Composizione Insolita, cambia i prerequisiti in "musa eclettica."

Aggiungi il seguente talento a pag. 66, pensato per quei personaggi che desiderano accedere ai talenti di più muse.

## MUSA MOLTEPLICE

TALENTO 1

Bardo

La tua musa sfugge ad ogni tentativo di classificazione. Scegli un tipo di musa diverso dal tuo. Ottieni un talento di 1° livello che ha come prerequisito la musa designata e la tua musa ottiene anche il suo tipo, permettendoti di selezionare i talenti che hanno come prerequisito quella musa.

**Speciale** Puoi selezionare questo talento più volte. Ogni volta scegli una diversa musa.

## CANAGLIA

A partire da questo aggiornamento, i bruti e i furfanti hanno la possibilità di accedere al punteggio di caratteristica chiave della canaglia e i bruti sono in grado di usare le armature medie. Abbiamo introdotto nuovi talenti compatibili con le tecniche della canaglia e modificato il talento Colpo Sbilanciante.

I primi risultati del sondaggio sulle Classi indicano forte sostegno per quelle canaglie che non si limitano a sommare la Destrezza ai danni. Questo cambiamento permetterà alle canaglie di 1° livello di accedere a diversi stili di combattimento, sostituisce il talento di classe Colpo Accurato e rimuove il talento da canaglia di 1° livello Picchiatore.

- **Pagina 68**—Questo cambiamento segue alla rimozione delle abilità distintive introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in un'abilità a scelta tra Furtività e Furto  
Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 9 più il tuo modificatore di Intelligenza

## TECNICA DELLA CANAGLIA

Ogni canaglia vive la propria natura di fuorilegge in modo diverso, scegliendo un particolare cammino che ne influenza le tecniche di combattimento. Un esponente del crimine organizzato cercherà di colpire con forza con il suo randello, un ladro acrobata conterà su agili attacchi del suo stocco e un imbroglione con la lingua sciolta o un politico corrotto tenteranno di distrarre i nemici per renderli più esposti ai loro attacchi. Ottieni una delle seguenti tecniche a tua scelta.

### Attaccante Accurato

Quando attacchi con un'arma da mischia a una mano che possiede i tratti agile o accurata, puoi aggiungere il tuo Modificatore di destrezza ai danni invece del tuo modificatore di Forza.

### Attacco Brutale

Puoi infliggere danni da attacco furtivo con qualsiasi arma semplice, in aggiunta alle armi elencate nella descrizione del privilegio di classe attacco furtivo. Quando ottieni un successo critico su un tiro per colpire utilizzando un'arma semplice, se il bersaglio è impreparato, applichi anche l'effetto di specializzazione del critico dell'arma (vedi pag. 183). Non ottieni questi benefici se l'arma utilizza un dado di danno di categoria superiore al d8 (dopo aver applicato eventuali capacità in grado di modificarne il dado di danno).

Sei addestrato nell'uso delle armature medie. Puoi scegliere Forza in luogo di Destrezza come punteggio di caratteristica chiave.

### Finta del furfante

Quando hai successo nel compito Fintare (vedi pag. 153), il bersaglio è impreparato contro tutti gli attacchi in mischia che effettui contro di esso fino alla fine del tuo turno successivo. Se ottieni un successo critico, il bersaglio è impreparato contro tutti gli attacchi effettuati contro di esso fino alla fine del tuo turno successivo.

Puoi scegliere Carisma in luogo di Destrezza come punteggio di caratteristica chiave.

- **Pagina 72**—Rimuovi Colpo Sbilanciante dai talenti da canaglia di 4° livello e aggiungi i due talenti da canaglia di 2° livello presentati di seguito insieme alla versione aggiornata di Colpo Sbilanciante.

## COLPO SBILANCIANTE

TALENTO 2

Canaglia **Prerequisiti** attaccante accurato

I tuoi colpi critici si intrecciano con i tuoi attacchi creando un'aggraziata sequenza in grado di sbilanciare temporaneamente i tuoi avversari. Ogni volta in cui metti a segno un colpo critico effettuando un Colpo, applichi il seguente potenziamento.

**Potenziamento** Il nemico è impreparato contro i tuoi attacchi fino alla fine del tuo turno successivo.

## FINTA DISTRAENTE

TALENTO 2

Canaglia **Prerequisiti** finta del furfante

La tua finta ha un potere distraente superiore al normale, e ciò conferisce a te e ai tuoi alleati un grande vantaggio sugli avversari. Se la creatura è impre-

parata per via della tua finta, subisce penalità di circostanza -2 ai tiri salvezza su Percezione e Riflessi.

## PERCOSSE BRUTALI

TALENTO 2

Canaglia **Prerequisiti** attacco brutale

I tuoi colpi critici sono così brutali da scuotere la fiducia dei tuoi avversari. Ogni volta in cui metti a segno un colpo critico effettuando un Colpo, applichi il seguente potenziamento.

**Potenziamento** Il tuo avversario è spaventato 1.

- **Pagina 74**—Tra i Prerequisiti di Debilitazioni Tattiche, aggiungi "finta del furfante". Tra i prerequisiti di Debilitazioni Severe, aggiungi "attacco brutale." Aggiungi il nuovo talento di 10° livello, descritto di seguito.

## DEBILITAZIONI PRECISE

TALENTO 10

Canaglia **Prerequisiti** Colpo Debilitante, colpo accurato

Prendi attentamente la mira per infliggere con grazia le tue debilitazioni. Quando sferrisci un Colpo Debilitante, aggiungi le seguenti debilitazioni alla lista di quelle tra cui puoi scegliere.

**Debilitazione** Quando attacchi una creatura, questa subisce 2d6 danni di precisione aggiuntivi.

**Debilitazione** Il bersaglio diviene impreparato.

## CHIERICO

Nel presente aggiornamento la classe del chierico rimane pressoché invariata perché i feedback ricevuti sono stati positivi. Molti giocatori però ci hanno segnalato la possibilità che si faccia un uso eccessivo del privilegio di classe incanalare energia. Ciò renderebbe il chierico una scelta obbligata per i giocatori, e una classe troppo forte, specie adesso che è possibile guarire al di fuori del combattimento grazie alla recente introduzione di Curare Ferite. Abbiamo pertanto deciso di ridurre il numero (oltre ad apportare alcune modifiche, incrementando, ad esempio, il potere curativo di *bacche benefiche* e *imposizioni delle mani* al fine di rendere più forti gli altri guaritori). I chierici che usano gli scudi e quelli che combattono con armi a due mani ottengono un potenziamento, perché sono i principali beneficiari della modifica ai componenti somatici descritta nelle pagine precedenti, e della conseguente rimozione del talento Esibire Simbolo.

- **Pagina 69**—Questo cambiamento dà seguito all'eliminazione delle abilità distintive, presentata in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

### Abilità del Chierico

Addestrato in Religione

Addestrato in un'abilità determinata dalla divinità che hai scelto

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 3 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 77**—In Lanciare Incantesimi Divini, il numero di trucchetti che il chierico può preparare ogni giorno sale a cinque.
- **Pagina 79**—Nel secondo paragrafo di Incanalare Energia, rimuovi "3 più".
- **Pagina 82**—Rimuovi il talento Esibire Simbolo.

## DRUIDO

Già in precedenza abbiamo valutato i feedback sugli ordini druidici. Il druido ottiene un trucchetto aggiuntivo. Sotto Altri Aggiornamenti vengono riportati alcuni cambiamenti meno estesi, perché interessano anche le altre classi. Il blocco delle statistiche di *forma di animale* qui menzionato appare a pagina 224.

Per gli appartenenti all'ordine dell'animale (e per i personaggi di altre classi che fanno uso del compagno animale), abbiamo aumentato la CA dei compagni animali e reso meno necessario il ricorso alle bardature per tenere in vita i compagni, e in particolare i compagni agili.

Per gli appartenenti all'ordine della foglia, abbiamo aumentato il potere curativo di bacche benefiche.

Infine, per gli appartenenti all'ordine del selvaggio (e per gli amanti delle metamorfosi), abbiamo abbassato i requisiti di livello dell'incantesimo *forma di animale* e del talento Forma Animale per mettere il prima possibile a disposizione dei giocatori una forma adatta al combattimento, inserito la voce Intensificato 9° nella descrizione dell'incantesimo *forma di mostruosità* e aggiunto il talento Forma Mostruosa. Con Mutaforma Puro puoi trasformarti in un kaiju o in un uomo verde con un solo uso dell'incantesimo *incarnare natura*. Questo permette ai druidi dell'ordine del selvaggio che selezionano i talenti collegati di assumere entrambe le forme. Infine *artigli feroci* diviene *morfosi feroce*, conferendo poteri flessibili basati sui vostri talenti con il tratto ordine del selvaggio.

• **Pagina 87**—Questo cambiamento dà seguito alla rimozione delle abilità distintive presentata in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze di abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Natura

Addestrato in un'abilità determinata dall'ordine che hai scelto

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 3 più il tuo modificatore di Intelligenza.

- **Pagina 87**—In Lanciare Incantesimi Primevi, il numero di trucchetti che il druido può preparare ogni giorno sale a cinque.
- **Pagina 90**—In Forma Selvatica, poco prima della sezione Speciale, aggiungi la frase “A partire dal 3° livello, puoi lanciare *forma di animale* spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica.”
- **Pagina 91**—Rimuovi il talento Forma Animale.
- **Pagina 92**—Sposta Controllare Forma a pag. 91, tra i talenti di 4° livello.
- **Pagina 92**—In Forma di Insetto, aggiungi “Speciale: se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che attingi alla tua riserva di forma selvatica per assumere una forma minuscola e assumi la forma di un insetto che non è in grado di volare, la durata dell'incantesimo è di 24 ore invece che di 1 ora.”
- **Pagina 92**—In Forma Feroce, rimuovi “Forma Animale” dai prerequisiti.
- **Pagina 92**—In Forma Feroce, aggiungi “Speciale: se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che compisci una metamorfosi spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica, se la forma che hai scelto conferisce un bonus di Atletica, ottieni bonus di condizione +1 alle prove di Atletica utilizzando quel bonus.”
- **Pagina 92**—In Forma Alata, rimuovi “Forma Animale o Forma di Insetto” dai prerequisiti e nella seconda frase, sostituisci “Se

possiedi Forma Animale, puoi” con “Puoi”.

- **Pagina 92**—In Forma Alata, aggiungi la voce “Speciale: se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che compisci una metamorfosi spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica, la CAC conferita dalla forma aumenta di 1, fino al massimo della sua CA.”
- **Pagina 92**—In Forma Elementale, aggiungi la voce “Speciale: se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che compisci una metamorfosi spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica, acquisisci resistenza 2 ai colpi critici e ai danni di precisione.”
- **Pagina 93**—In Forma di Drago, aggiungi la voce “Speciale: se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che compisci una metamorfosi spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica, acquisisci resistenza 5 a tua scelta tra fuoco, freddo, elettricità e acido.”
- **Pagina 93**—Aggiungi i due seguenti talenti da druido di 10° e 18° livello.

## FORMA DELLA PIANTA

TALENTO 10

Druido  
Ordine del  
selvaggio

**Prerequisiti** Forma Selvatica

Puoi lanciare forma vegetale spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica.

**Speciale** Se appartieni all'ordine del selvaggio, ogni volta che compisci una metamorfosi spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica, ottieni resistenza 5 al veleno.

## FORMA MOSTRUOSA

TALENTO 18

Druido  
Ordine del  
selvaggio

**Prerequisiti** Forma Selvatica

Puoi lanciare *forma di mostruosità* spendendo un utilizzo della tua riserva di forma selvatica per trasformarti in un verme purpureo o in un serpente marino. Se possiedi il talento Forma Alata, puoi trasformarti in una fenice.

- **Pagina 93**—In Mutaforma Puro, alla fine del paragrafo, aggiungi “Una volta al giorno, puoi lanciare *incarnare natura* spendendo 2 utilizzi della tua riserva di forma selvatica.”
- **Pagina 189**—Aumenta il bonus alla CA conferito dalla bardatura leggera a +2 e quello conferito dalla bardatura pesante a +3.
- **Pagina 206**—Sostituisci *artigli feroci* con *morfosi feroce*.
- **Pagina 208**—Nella seconda frase di *bacche benefiche*, cambia “1d4” in “1d6.”
- **Pagina 225**—La CA e i danni inflitti dalla *Forma di drago* erano troppo bassi. In forma di drago, cambia la CA in 29 (CAC 26) e il bonus ai danni in +11. Alla voce intensificato, cambia la CA in 35 (CAC 31) e il bonus ai danni in +17.
- **Pagina 227**—In *forma di mostruosità*, aggiungi il seguente effetto. “**Intensificato** (9°) Le tue statistiche sono CA 29 (CAC 26); modificatore di attacco +28; aggiungi un dado per i danni aggiuntivo a tutti i Colpi; 25 PF temporanei; Atletica +29.”
- **Pagina 228**—*forma minuscola* diviene un incantesimo di 1° livello. Prima della voce Intensificato (4°), aggiungi “**Intensificato** (2°) La durata dell'incantesimo aumenta fino a 1 ora.”

## MORFOSI FEROCO

POTERE 1

Morfosi  
Trasmutazione

**Lancio** ◆ Lancio Somatico, ◆ Lancio Verbale

**Durata** 1 minuto o finché l'incantesimo viene interrotto

Il tuo addestramento da druido dell'ordine del selvaggio ti permette di as-

sumere un'altra forma. Scegli uno dei seguenti effetti, basati sui tuoi talenti dell'ordine del selvaggio.

- Se hai Forma Selvatica, puoi trasformare le tue mani in artigli feroci. Le tue mani si trasformano in artigli incredibilmente affilati. Questi artigli sono attacchi senz'armi per i quali sei addestrato che infliggono 1d6 danni taglienti (accurata, agile). Puoi sempre impugnare ed usare oggetti con le tue mani mentre sono trasformate da questo incantesimo, ma non puoi impugnare un oggetto mentre attacchi. Se hai Forma di Insetto, puoi trasformare la tua bocca in fauci feroci, un attacco senz'armi che ha gli stessi tratti e infligge gli stessi danni.
- Se hai Forma Elementale, puoi trasformare il tuo corpo così da renderlo in parte composto da materia elementale. Ottieni resistenza 5 ai colpi critici e ai danni di precisione.
- Se hai Forma della Pianta, puoi trasformare le tue mani in lunghe piante rampicanti, incrementando la tua portata a 3 metri (o 4,5 metri se usi un'arma con portata).
- Se hai Forma Alata, puoi farti spuntare delle ali sulla schiena. Puoi volare con una Velocità di volare pari a 9 metri.

**Intensificato (2°)** I tuoi artigli feroci o le tue fauci feroci irradiano energia primavea. Funzionano come un'arma magica +1, conferiscono bonus dell'oggetto +1 ai tiri per colpire e infliggono un altro dado di danno quando colpisci.

**Intensificato (4°)** Gli artigli o le fauci funzionano come un'arma magica +2.

**Intensificato (5°)** Gli artigli o le fauci funzionano come un'arma magica +2 e lasciano terribili ferite dai contorni frastagliati, infliggendo 1d6 danni persistenti da sanguinamento quando colpisci. Le fauci sono avvelenate e infliggono 1d6 danni da veleno persistenti.

**Intensificato (6°)** Gli artigli o le fauci funzionano come un'arma magica +3 e infliggono 2d6 danni persistenti quando colpisci.

**Intensificato (8°)** Gli artigli o le fauci funzionano come un'arma magica +4 e infliggono 3d6 danni persistenti quando colpisci.

**Intensificato (10°)** Gli artigli o le fauci funzionano come un'arma magica +5 e infliggono 4d6 danni persistenti quando colpisci.

- **Pagina 288**—Vedi Altri Aggiornamenti per i cambiamenti apportati ai compagni animali.

## GUERRIERI

La classe del guerriero resta per lo più invariata perché i feedback ricevuti sono stati positivi. È opportuno sottolineare che le modifiche apportate alle posizioni, presentate all'inizio della sezione Cambiamenti alle Classi, le hanno rese più flessibili.

- **Pagina 94**—Questo cambiamento segue alla rimozione delle abilità distintive presentata in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in un'abilità a scelta tra Acrobazia e Atletica

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 4 più il tuo modificatore di Intelligenza

## MAGO

Nel presente aggiornamento stiamo testando nuove regole al fine di rendere il mago il maestro degli incantesimi preparati. Quando divieni esperto negli incantesimi potrai scambiare alcuni slot incantesimo con altri più potenti. Per rispondere ai feedback riguardanti il talento di 4° Livello Preparazione Rapida, il quale è stato molto apprezzato dai giocatori, ed è considerato una scelta obbligata per i maghi, abbiamo scelto di rendere accessibile il talento a tutti i maghi a partire dal 1° livello.

- **Pagina 105**—Questo cambiamento dà seguito alla rimozione dell'abilità distintive introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Arcano

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 4 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 105**—In Lanciare Incantesimi Arcani, cambia il numero di trucchetti che il mago può preparare ogni giorno in 5.
- **Pagina 105**—Aggiungi il privilegio di classe chiamato preparazione rapida ai privilegi di classe e alla tabella di avanzamento del mago, al 1° livello.

## PREPARAZIONE RAPIDA

### Mago

Puoi spendere 10 minuti per svuotare uno dei tuoi slot incantesimi occupati e sostituire il relativo incantesimo preparato con uno differente scelto dal tuo libro degli incantesimi. Se vieni interrotto durante la sostituzione, l'incantesimo originale continua a occupare lo slot e può ancora essere lanciato. Puoi tentare nuovamente di sostituire l'incantesimo in un momento successivo, ma devi ricominciare da capo la procedura.

- **Pagina 107**—Alla fine di Incantatore Esperto, aggiungi il seguente testo “Durante i tuoi preparativi giornalieri, puoi scambiare due slot incantesimi dello stesso livello con uno slot incantesimo bonus di fino a 2 livelli superiore rispetto agli incantesimi scambiati. Questo slot incantesimo bonus dev'essere di un livello che sei in grado di lanciare. Se sei un mago specialista, puoi scambiare slot incantesimi due volte al giorno, ma gli incantesimi preparati negli slot incantesimo bonus devono essere della tua scuola arcana. Se sei un mago universale, puoi scambiare slot incantesimi una sola volta al giorno, ma puoi preparare incantesimi di tutte le scuole nello slot incantesimo bonus. A prescindere che tu sia uno specialista o un mago universale, non puoi preparare più di uno slot incantesimo bonus dello stesso livello di incantesimi.”

In Incantatore Magistrale, all'inizio del paragrafo, aggiungi “Puoi scambiare i tuoi slot incantesimi con slot incantesimi bonus un totale di 4 volte al giorno se sei uno specialista, due volte al giorno se sei un mago universale.”

In Incantatore Leggendaro, aggiungi “Puoi scambiare i tuoi slot incantesimi con slot incantesimi bonus un totale di 6 volte al giorno se sei uno specialista, due volte al giorno se sei un mago universale.”

- **Pagina 110**—Cancella il talento Preparazione Rapida.

## MONACO

A partire da questo aggiornamento i poteri ki del monaco diventano più versatili. È ora possibile accedere al ki in più di un modo. Abbiamo poi introdotto una versione potenziata del potere colpo ki e del talento Colpo Ki. I cambiamenti alle posizioni descritti all'inizio della sezione Cambiamenti alle Classi non riguardano i monaci, a meno che non abbiano selezionato l'archetipo di multiclasse guerriero o un altro archetipo di multiclasse che usa azioni con il tratto apertura.

Nei precedenti aggiornamenti i monaci si comportavano in modo insoddisfacente durante i combattimenti per via della loro scarsa



competenza nelle armi a distanza. Da adesso il monaco ha competenza in tutte le armi semplici. Naturalmente la sua migliore risorsa restano i suoi attacchi senz'armi, ma, grazie a questi cambiamenti, sarà un combattente più versatile. Se pensate che, in questo modo, i giocatori useranno armi da mischia più che attacchi senz'armi, fatecelo sapere!

- **Pagina 113**—Alla voce competenze del monaco, sotto armi, dopo “attacchi senz'armi”, aggiungi “e armi semplici”.
- **Pagina 113**—Questo cambiamento segue alla rimozione delle abilità distintive introdotto in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in un'abilità a scelta tra Acrobazia e Atletica

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 4 più il tuo modificatore di Intelligenza.

- **Pagina 115**—Aggiungi un insieme di regole generali del ki, sostituisci il talento Colpo Ki con la nuova versione presentata di seguito, e aggiungi il talento Foga del Ki.
- **Pagine 117-119**—Nella descrizione dei talenti Integrità del Corpo, Movimento Veloce, Esplosione Ki, Posizione dei Venti Impetuosi, Salto nel Vento, Folata dei Venti Impetuosi, Palmo Tremante e Corpo Vuoto, cambia i Prerequisiti “Colpo Ki” in “Riserva di Punti Incantesimo”.

**Poteri Ki:** facendo ricorso a una riserva soprannaturale chiamata ki, puoi creare effetti magici. Alcuni talenti ti permettono di usare il ki e conferiscono una riserva di Punti Incantesimo con una capacità pari al tuo modificatore di Saggezza. Inoltre, questi talenti ti conferiscono un potere ki. Questo potere è un incantesimo speciale che puoi lanciare spendendo Punti Incantesimo. I poteri ki vengono descritti a pagg. 117-119. Sei addestrato nei tiri per incantesimi e nelle CD di incantesimo dei tuoi poteri ki. I tiri per incantesimi e le CD di incantesimo usano il tuo modificatore di Saggezza. Quando ottieni il ki per la prima volta, scegli se i tuoi poteri ki sono incantesimi divini od occulti. Alcuni talenti conferiscono poteri ki aggiuntivi. Questi talenti riportano la dicitura “Riserva di Punti Incantesimo” tra i prerequisiti.

## COLPO KI

## TALENTO 1

**Monaco**

Puoi usare il ki per rendere i tuoi Colpi senz'armi ancora più potenti. Ottieni il potere ki *colpo ki* e se già non la possiedi, acquisisci una riserva di Punti Incantesimo.

## FOGA DEL KI

## TALENTO 1

**Monaco**

Puoi usare il ki per muoverti ad una velocità incredibile e renderti difficile da colpire. Ottieni il potere ki *foga del ki* e se già non la possiedi, acquisisci una riserva di Punti Incantesimo.

## Poteri Ki

Utilizza i seguenti poteri. La presente versione di *Colpo Ki* sostituisce quella presentata nell'edizione stampata di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

## COLPO KI

## POTERE 1

**Trasmutazione**

**Lancio**  Lancio Verbale

Concentri il tuo ki in degli attacchi magici. Puoi sferrare un Colpo senz'armi

o una Raffica di Colpi (questo non ne altera il limite di utilizzo di una volta per round). Il Colpo o i Colpi acquisiscono bonus di condizione +1 ai tiri per colpire e infliggono 1d6 danni addizionali. Ogni volta che Colpisci, scegli uno dei seguenti tipi di danno: forza, legale (solo se sei legale), negativo o positivo.

## FOGA DEL KI

## POTERE 1

**Trasmutazione**

**Lancio**  Lancio Verbale

La tua velocità aumenta grazie alla magia del ki e ti muovi a una rapidità incredibile. Diventi così veloce da risultare sfocato alla vista. Compi due movimenti: due azioni di Camminare, due Passi, o un'azione di Camminare e un Passo (a tua scelta). Acquisisci occultamento durante il movimento e fino all'inizio del tuo turno successivo.

## PALADINO

In questo aggiornamento il paladino è interessato da cambiamenti significativi al fine di consentirne l'accesso a personaggi di tutti gli allineamenti; è possibile trovarli sotto il paragrafo **Espansione del Paladino**. In futuro vorremmo cambiare il nome della classe per riflettere un concetto più ampio. “Paladino” sarà il nome dei membri della classe di allineamento legale buono. Per il momento, questi personaggi si chiamano difensori. In questo aggiornamento presentiamo le regole del cambiamento, pertanto alcune informazioni contenute nella parte descrittiva della sezione iniziale dedicata al paladino sono da considerarsi in parte superate.

In un precedente aggiornamento in lingua inglese è stata apportata una modifica minore a Lama della Giustizia. Potete trovarla alla voce “Pagina 125”.

- **Pagina 121**—Questo cambiamento segue alla rimozione delle abilità distintive presentata in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Religione

Addestrato in un'abilità determinata dalla divinità che hai scelto

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 3 più il tuo modificatore di Intelligenza.

## Espansione del Paladino

Sostituisci i privilegi di classe di 1° livello nella tabella di avanzamento del paladino con “arma della divinità, background, codice del paladino, competenze iniziali, divinità e causa, poteri da campione, reazione del paladino, talento da paladino, talento della stirpe.”

Rimuovi codice di condotta, sostituendolo con i nuovi privilegi di classe codice del paladino e divinità e causa, descritti di seguito. Insieme, formano il codice da seguire e determinano il tuo potere da campione. Tutte le cause buone conferiscono lo stesso potere: imposizione delle mani. Infine, sostituisci colpo punitivo con reazione del paladino, il quale prevede una reazione differente che dipende dal tuo allineamento.

## IL CODICE DEL PALADINO

Ciascun paladino segue un codice di condotta che dipende dal suo allineamento, un insieme di precetti condivisi da tutti i paladini di quell'allineamento (ad esempio buono), e di principi dipendenti dalla causa perseguita dal paladino. Spesso le divinità impongono ai loro paladini ulteriori restrizioni (per esempio, i paladini di Shelyn

non attaccano mai per primi se non per proteggere un innocente, e scelgono una forma d'arte da coltivare e perfezionare). Di seguito vengono presentate le regole dei paladini di allineamento buono, ma esistono anche paladini di allineamento diverso.

I precetti vengono presentati in ordine di rilevanza, a cominciare dal più importante. Se due precetti entrano in conflitto, per risolvere il problema basterà seguire quello più importante. Per esempio, se sei un paladino di allineamento legale buono e se un re malvagio ti chiede se due presunti criminali, in realtà innocenti, si nascondono nella tua chiesa perché intende giustizziarli, potresti mentirgli, perché il precetto che ti vieta di dire menzogne è meno importante di quello che ti proibisce di nuocere a un innocente. Tentare di sovvertire il codice del paladino architettando una situazione che permetta di applicare un precetto superiore per ignorarne uno inferiore (per esempio, dire a qualcuno che non rispetterai le autorità legittime, cosicché il precetto di non mentire prevalga su quello di rispettare tali autorità), costituisce una violazione del codice.

Se ti allontani dal tuo allineamento o violi il tuo codice di condotta, perdi la riserva di Punti Incantesimo e il tuo alleato virtuoso fino a quando non dimostri il tuo pentimento officinando un rituale *espiare* (vedi pag. 279), ma conservi ogni altra capacità da paladino che non richieda i suddetti privilegi di classe. Se cambi allineamento, il GM potrebbe permetterti di tornare devoto alla tua causa a condizione che il nuovo allineamento sia concesso dalla tua divinità e che tu ne segua i precetti.

### I Precetti del Bene

Di seguito viene presentato il codice fondamentale seguito da tutti i paladini di allineamento buono.

- Non devi mai commettere volontariamente atti malvagi, come omicidi, torture o il lancio di un incantesimo malvagio, e non devi mai compiere azioni anatema per la divinità.
- Non devi usare azioni che sai nuoceranno a un innocente o, restando inerte, provocargli un danno immediato, pur consapevole che agendo avresti potuto ragionevolmente impedirlo. Questo precetto non ti obbliga ad agire per impedire possibili danni contro innocenti, né a sacrificare la tua vita e le tue risorse per tentare di proteggerli.

### DIVINITÀ E CAUSA

I paladini sono i sacri campioni di una divinità. Devi scegliere una divinità e avere un allineamento concesso ai suoi paladini. Per sapere quali allineamenti sono concessi dalla tua divinità, consulta la lista delle divinità a pag. 80.

Le azioni fondamentalmente contrarie all'allineamento o gli ideali della tua divinità rappresentano degli anatemi per il tuo credo. Le descrizioni di ciascuna divinità a pagg. 292-293 forniscono alcuni esempi di atti qualificabili come anatemi. Insieme al tuo GM potrai eventualmente identificarne altri.

Possiedi una delle seguenti cause. Scegline una che corrisponda al tuo allineamento. Essa determina la tua reazione del paladino, conferisce un potere da campione che funziona come un incantesimo speciale e influenza il tuo codice del paladino.

### Il Difensore (Legale Buono)

La tua causa ti spinge ad essere onorevole, sincero e ostinato nello sgominare le forze del caos e del male. Guadagni la reazione del paladino Colpo Punitivo e il potere da campione *imposizione delle mani*.

Il tuo codice del paladino si compone dei precetti del bene e dei seguenti principi.

- Devi comportarti in modo onorevole e non devi mai mentire, imbrogliare o approfittare del prossimo.
- Devi rispettare l'autorità legittima, il legittimo sovrano o chi detiene il potere nel luogo in cui ti trovi, rispettando le sue leggi a meno che non violino un precetto superiore.

### Il Redentore (Neutrale Buono)

La tua causa ti spinge ad essere compassionevole, gentile e colmo di speranza e perdono. Ottieni la reazione del paladino Barlume di Redenzione e il potere da campione *imposizione delle mani*.

Il tuo codice del paladino si compone dei precetti del bene e dei seguenti principi.

- Devi tentare di redimere o di guidare verso il bene chi commette atti malvagi, e non puoi ucciderli subito o infliggergli punizioni immeritate. Se scelgono di proseguire sulla via del male, potresti non avere altra scelta che ricorrere a misure drastiche, specie se c'è il rischio di ferire degli innocenti.
- Devi mostrare compassione nei confronti degli altri, indipendentemente dall'autorità di cui dispongono e dalla loro posizione sociale.

### Il Liberatore (Caotico Buono)

La tua causa ti spinge ad essere indipendente e di spirito libero. Ti adoperi affinché tutti abbiano la libertà di scegliere il proprio cammino, a condizione di non ferire gli innocenti. Ottieni la reazione da paladino Passo del Liberatore e il potere da campione *imposizione delle mani*.

Il tuo codice da paladino si compone dei precetti del bene e dei seguenti principi.

- Devi rispettare le scelte altrui e non puoi costringere qualcuno a comportarsi in un certo modo, o minacciarlo se non si comporta in quel modo.
- Devi esigere che ciascuno abbia la libertà di compiere le proprie scelte, e battersi per questa causa. Non devi mai ridurre in schiavitù il tuo prossimo o comportarti in modo dispotico.

### ARMA DELLA DIVINITÀ

Se l'arma prescelta della tua divinità (vedi pag. 80) è non comune, vi ottieni accesso. Se l'arma è semplice, quando la impugni aumenti il dado di danno di una categoria (da d4 a d6, da d6 a d8, da d8 a d10 e da d10 a d12).

### REAZIONE DEL PALADINO

La tua causa ti conferisce una reazione speciale. I Paladini che seguono le cause descritte sopra si battono con coraggio per difendere chiunque si trovi sotto la loro protezione, e acquisiscono la reazione Colpo Punitivo (difensore), Barlume di Redenzione (redentore), o Passo del Liberatore (liberatore). Nota che abbiamo modificato il privilegio di classe Colpo Punitivo per fare in modo che conferisca resistenza agli alleati e che non renda più il bersaglio indebolito; questo riduce la quantità di annotazioni riguardanti le condizioni e risolve alcune incongruenze sulle tempistiche che possono verificarsi con le reazioni il cui effetto ha luogo durante un attacco.

### COLPO PUNITIVO

Paladino

Innesco Un nemico attacca un alleato o una creatura amiche-

vole. Il nemico e la creatura amichevole o l'alleato devono trovarsi entro 4,5 metri da te.

L'alleato o la creatura amichevole ottengono resistenza a tutti i danni dell'attacco che innesca la reazione. La resistenza è pari a 2 + il tuo livello. Se il nemico è entro la tua portata, puoi effettuare un Colpo in mischia contro la creatura con penalità -2 al tiro per colpire.

## ◆ BARLUME DI REDENZIONE

**Paladino** **Innesco** Un nemico attacca un alleato o una creatura amichevole. Il nemico e la creatura amichevole o l'alleato devono trovarsi entro 4,5 metri da te.

L'alleato o la creatura amichevole ottengono resistenza a tutti i danni dell'attacco che innesca la reazione. La resistenza è pari a 2 + il tuo livello. Il tuo avversario esita sotto il peso dei suoi peccati, sopraffatto da visioni della sua possibile redenzione. Il nemico sceglie una delle due opzioni:

- L'attacco che innesca la reazione viene interrotto, contribuendo alle penalità da attacchi multipli del nemico.
- Dopo il suo attacco, il nemico diviene indebolito 2 fino alla fine del suo turno successivo.

## ◆ PASSO DEL LIBERATORE

**Paladino** **Innesco** Un nemico attacca. Afferra o Lotta contro un alleato o una creatura amichevole. Il nemico e la creatura amichevole o l'alleato devono trovarsi entro 4,5 metri da te.

Pronunci un comando in grado di liberare il tuo alleato, permettendogli di spostarsi verso un luogo sicuro. L'alleato o la creatura amichevole ottengono resistenza a tutti i danni dell'attacco che innesca la reazione, se ce ne sono. La resistenza è pari a 2 + il tuo livello. Dopo aver subito gli effetti dell'attacco, o di un'azione di Lottare o Afferrare, l'alleato può tentare di liberarsi dagli effetti afferrato, immobilizzato, intralciato o trattenuto effettuando un nuovo tiro salvezza contro uno qualsiasi di tali effetti che ne concedesse uno, o tentare, come azione gratuita, di Liberarsi o Scappare da uno degli effetti che preveda di effettuare una prova per Liberarsi o Scappare. Infine, se l'alleato è in grado di muoversi, può compiere un Passo come azione gratuita anche se non fugge da un impedimento.

In tutti i livelli dopo il primo, sostituisci punizione sacra con punizione divina e aura di giustizia con aura possente.

## PUNIZIONE DIVINA (9°)

Quando usi la Reazione del Paladino, punisci i tuoi nemici con un effetto che dipende dalla tua causa.

**Difensore:** Il tuo Colpo Punitivo circonda i bersagli malvagi con un'aura di giustizia in grado di punire i loro peccati. Il bersaglio di un Colpo Punitivo andato a segno subisce danni persistenti buoni pari al tuo modificatore di Carisma.

**Redentore:** I nemici che oppongono resistenza al tuo Barlume di Redenzione sono assaliti dal senso di colpa. Un nemico che sceglie di non interrompere il proprio attacco dopo aver subito gli effetti del tuo Barlume di Redenzione subisce danni persistenti buoni pari al tuo modificatore di Carisma.

**Liberatore:** Chiunque tenti di intrappolare i tuoi alleati subisce una punizione divina. Se il nemico che provoca l'innescò ha i tuoi alleati sotto gli effetti afferrato, immobilizzato, intralciato o trattenuto quando usi Passo del Liberatore, subisce danni persistenti buoni pari al tuo modificatore di Carisma.

## AURA POSSENTE (11°)

Ti espandi con una potente aura che ti permette di estendere la tua Reazione del Paladino agli alleati entro 4,5 metri da te.

**Difensore:** Quando utilizzi la reazione Colpo Punitivo, a prescindere che l'attacco abbia successo, tutti gli alleati entro 4,5 metri da te che abbiano il bersaglio entro la loro portata in mischia possono a loro volta spendere una reazione per Colpire il bersaglio subendo penalità -5 al tiro per colpire.

**Redentore:** Puoi utilizzare Barlume di Redenzione per proteggere più alleati da un effetto che ne danneggia più di uno. Riduci la resistenza conferita da Bagliore di Redenzione di 2. La resistenza si applica soltanto a te, agli alleati che si trovano entro 4,5 metri da te, e all'alleato che provoca l'innescò.

**Liberatore:** Se c'è abbastanza spazio per muoversi, puoi aiutare il gruppo a mettersi in posizione. Quando utilizzi Passo del Liberatore, se il tuo bersaglio non tenta di liberarsi dagli effetti, tu, gli alleati che si trovano entro 4,5 metri da te e l'alleato che provoca l'innescò potete effettuare l'azione Passo.

Apporta le seguenti modifiche ai talenti da paladino.

- **Pagina 124**—Rimuovi il talento Cavaliere Ospitaliero come conseguenza dei miglioramenti apportati a *imposizione delle mani*.
- **Pagina 124**—Rimuovi Tocco Discreto. Le modifiche apportate al Lancio Somatico rendono il talento obsoleto.
- **Pagina 124**—Aggiungi i talenti Rappresaglia a Distanza, Passo Senza Ostacoli e Fardello del Rimorso.

## RAPPRESAGLIA A DISTANZA

**TALENTO 1**

**Paladino** **Prerequisiti** causa del difensore

Hai appreso tecniche non convenzionali che ti permettono di posizionarti con facilità per sferrare un Colpo Punitivo. Puoi sferrare il Colpo previsto alla fine di Colpo Punitivo con un'arma a distanza. Se il nemico che ha innescato la reazione si trova entro 1,5 metri dalla tua portata, ma non è entro la tua portata, puoi fare un Passo per posizionare il nemico entro la tua portata e sferrare il Colpo in mischia previsto alla fine della reazione.

## PASSO SENZA OSTACOLI

**TALENTO 1**

**Paladino** **Prerequisiti** causa del liberatore

Il potere divino emanato dal tuo Passo del Liberatore permette ai tuoi alleati di fare un Passo per allontanarsi da un'area, anche se è accidentata o se hanno difficoltà a restare in piedi. Il movimento conferito ai tuoi alleati da Passo del Liberatore non è influenzato dal terreno difficile, terreno difficile superiore, superfici strette o terreno accidentato.

## FARDELLO DEL RIMORSO

**TALENTO 1**

**Paladino** **Prerequisiti** causa del redentore

Puoi imporre il fardello del rimorso sulle menti di coloro che ignorano il tuo Barlume di Redenzione. La creatura che provoca l'innescò diviene sbigottita 2, anziché indebolita 2 mantenendo la stessa durata.

- **Pagina 124**—In Giuramento del Flagello degli Immondi, Giuramento dell'Uccisore di Draghi e Giuramento Splendente sostituisci il secondo paragrafo con il testo riportato di seguito, sostituendo ove opportuno "drago malvagio" con "immondo" o "non morto".

Se possiedi la reazione Colpo Punitivo, il tuo Colpo Punitivo non subisce penalità -2 se innescato da un drago malvagio. Se hai Barlume di Redenzione, ottieni resistenza pari a 7+ il tuo livello contro attacchi di draghi malvagi. Se la reazione Passo del Liberatore è innescata dall'attacco di un drago malvagio, i tuoi alleati guadagnano bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza o alle prove per Fuggire o Liberarsi conferite da Passo del Liberatore; inoltre, dopo aver effettuato queste prove, i tuoi alleati possono fare un Passo due volte.

- **Pagina 125**—In Cavalcatura Fedele, rimuovi il prerequisito Colpo Punitivo.
- **Pagina 125**—Alla fine del talento Lama della Giustizia, aggiungi il seguente paragrafo “Se il nemico attacca uno dei tuoi alleati, la durata del bonus di condizione aumenta fino alla fine del turno successivo del nemico. Se il nemico attacca un alleato diverso in ogni round, la sua durata continua ad aumentare.”
- **Pagina 125**—Aggiungi il talento Parata Rapida che ti permette di Parare con lo Scudo. In questo modo avrai un’opzione aggiuntiva quando devi scegliere tra Parare con lo Scudo e compiere la reazione del paladino.
- **Pagina 125**—Rimuovi Rappresaglia Duratura, perché Colpo Punitivo non rende più il bersaglio indebolito.

## PARATA RAPIDA TALENTO 8

**Paladino** All'inizio di ogni tuo turno, guadagni una reazione aggiuntiva. Puoi utilizzarla solamente per Parare con lo Scudo.

- **Pagina 126**—In Scudo della Ritorsione, aggiungi la voce “**Frequenza** una volta a round” e cambia “reazione Colpo Punitivo” con “reazione del paladino.”
- **Pagina 126**—Aggiungi i talenti “Andatura del Liberatore, Dubbio Durevole e Punire il Male.”

## ANDATURA DEL LIBERATORE TALENTO 12

**Paladino** **Prerequisiti** causa del liberatore  
Anziché fare un Passo alla fine della tua reazione Passo del Liberatore, l'alleato che provoca l'inesco può Camminare a metà della propria Velocità. Questo beneficio si applica al solo alleato che provoca l'inesco.

## DUBBIO DUREVOLE TALENTO 12

**Paladino** **Prerequisiti** causa del redentore  
Quando insinui il dubbio nella mente dei tuoi nemici con Barlume della Redenzione, l'effetto dura più del solito. Dopo aver subito la condizione indebolito 2 a causa del tuo Barlume della Redenzione, il nemico è indebolito 1 per 1 minuto. Se hai Fardello del Peccato, dopo aver subito la condizione sbigottito 2 a causa del tuo Barlume della Redenzione, il nemico è sbigottito 1 per un minuto.

## PUNIRE IL MALE TALENTO 12

**Paladino** **Prerequisiti** causa del difensore  
Quando vedi un nemico ferire un innocente o un alleato, puoi fare appello ai tuoi poteri divini per sferrare un Colpo con un'arma o senz'armi. Se il nemico è malvagio, l'attacco infligge due dadi di danno aggiuntivi al tiro per i danni. Gli effetti speciali del Colpo Punitivo (come punizione divina) si applicano anche se il bersaglio non è malvagio. Puoi convertire i danni fisici dell'attacco in danni buoni.

- **Pagina 126**—Sostituisci la descrizione del talento Aura di Vendetta con la versione riportata di seguito.

## AURA DI VENDETTA TALENTO 14

**Paladino** **Requisiti** aura possente, Giuramento Vendicativo  
Il tuo pressante desiderio di vendetta riduce il costo necessario ad estendere la tua reazione del paladino. Quando usi aura possente con Colpo Punitivo, i tuoi alleati subiscono solo penalità -2. Quando usi aura possente con Bagliore della Redenzione, non riduci la resistenza di 2. Quando usi aura possente con Passo del Liberatore, tutti gli alleati possono fare un Passo anche se l'alleato che ha innescato la reazione avrebbe dovuto liberarsi.

- **Pagina 126**—Aggiungi il talento Riflessi Divini.

## RIFLESSI DIVINI TALENTO 14

**Paladino** All'inizio di ogni tuo turno, ottieni una reazione aggiuntiva che puoi utilizzare esclusivamente per compiere la tua reazione del paladino.

- Apporta le seguenti modifiche al capitolo degli Incantesimi.
- **Pagina 234**—Nella descrizione dell'incantesimo *imposizione delle mani*, cambia tutti i d4 con d6.

## RANGER

Nel presente aggiornamento abbiamo modificato il talento **Cacciare Bersaglio** per quei ranger che non sono basati sull'effettuare più attacchi, e anche per renderne i requisiti più flessibili al di fuori dei combattimenti. Questo aggiornamento introduce i privilegi di classe vantaggio del cacciatore e cacciatore superbo, espansioni della versione base di Cacciare Bersaglio. L'opzione “raffica di colpi” descritta in Vantaggio del Cacciatore è basata sulla versione base di Cacciare Bersaglio. Abbiamo inoltre modificato alcuni talenti che conferiscono ai tuoi alleati Cacciare Bersaglio, aumentato la CA del compagno animale e reso meno necessario il ricorso alle bardature per tenere in vita i compagni e soprattutto i compagni agili.

Da un precedente aggiornamento in lingua inglese il ranger può scegliere tra un maggior numero di talenti. Mancava un buon privilegio di classe di 1° livello per quei ranger che combattono con gli archi, e il talento Doppio Taglio non era adatto ai ranger che combattono con due armi. Abbiamo inserito due nuovi talenti e rimosso Doppio Taglio dai talenti da ranger. Infine, il talento Cacciatore di Mostri adesso ti permette di scoprire informazioni sul bersaglio come parte dell'azione di Cacciare Bersaglio.

- **Pagina 129**—Questo cambiamento consegue alla rimozione delle abilità distintive introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in Sopravvivenza

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 5 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 129**—Cambia Cacciare Bersaglio come indicato di seguito, e aggiungi il privilegio di classe Vantaggio del Cacciatore.

## CACCIARE BERSAGLIO

**Ranger** Designi una singola creatura come tuo bersaglio e concentri i tuoi attacchi su di essa. Devi riuscire a vedere o sentire il bersaglio, o devi star seguendo le tracce lasciate dal bersaglio in modalità esplorazione.

Ignori la penalità agli attacchi a distanza contro il bersaglio designato entro il tuo secondo incremento di gittata. Infine, ottieni bonus di circostanza +2 alle

prove di Percezione per Cercare il bersaglio e bonus di circostanza +2 a quelle di Sopravvivenza per Seguire Tracce lasciate dal bersaglio.

Puoi designare solo una creatura alla volta come bersaglio da cacciare. Se usi Cacciare Bersaglio contro una nuova creatura mentre ne hai già una designata, la creatura precedente perde la designazione che passa al nuovo bersaglio. In ogni caso, la designazione dura fino alla volta successiva in cui effettui i preparativi giornalieri (vedi pag. 336).

## VANTAGGIO DEL CACCIATORE

Ti sei addestrato a lungo per diventare più abile nel cacciare e seguire le tracce. Ottieni benefici aggiuntivi quando Cacci un Bersaglio. I benefici descritti di seguito sono raffica di colpi, precisione e predatore.

**Raffica di colpi:** Sei in grado di scagliare devastanti raffiche di colpi contro il tuo avversario. Se effettui i tuoi attacchi contro il bersaglio designato, al secondo attacco del round subisci penalità da attacchi multipli -4 (-3 se l'arma ha il tratto agile) anziché -5 e -8 (-6 se l'arma ha il tratto agile) al terzo attacco e a eventuali attacchi successivi nel round.

**Precisione:** Ti sei addestrato per mirare ai punti deboli dei tuoi avversari. La prima volta che colpisci il tuo bersaglio designato nel round, infliggi 1d6 danni da precisione aggiuntivi.

**Predatore:** Guadagni benefici aggiuntivi per superare in astuzia ed eludere il tuo avversario. Ottieni bonus di circostanza +2 alle prove di Furtività, Inganno, Intimidazione e a tutte le prove per Ricordare Conoscenze sul bersaglio.

- **Pagina 130**—Aggiungi Vantaggio del Cacciatore tra i privilegi di classe di 1° livello nella tabella di avanzamento del Ranger.
- **Pagina 130**—Aggiungi il privilegio di classe cacciatore superbo.

## CACCIATORE SUPERBO (17°)

La tua abilità nella caccia è cresciuta in modo esponenziale. Guadagni benefici di ogni tipo per cacciare i tuoi avversari. Se sei maestro nell'uso della tua arma a distanza, puoi ignorare la penalità agli attacchi contro il bersaglio che stai cacciando dovuta al fatto che quest'ultimo si trova entro il secondo o terzo incremento di gittata.

Se sei maestro in Percezione, guadagni bonus di circostanza +4 alle prove di Percezione per Cercare il tuo bersaglio, e se sei maestro in Sopravvivenza, bonus di circostanza +4 alle prove di Sopravvivenza per Seguire Tracce lasciate dal bersaglio.

Infine, ottieni un beneficio aggiuntivo dipendente dal tuo vantaggio del cacciatore.

**Raffica di colpi:** Unisci la tua grande abilità in un'arma con la tua mira eccezionale per sferrare una serie di attacchi accurati. Se effettui i tuoi attacchi contro il bersaglio designato e se hai grado di competenza maestro nell'arma, al secondo attacco del round subisci penalità da attacchi multipli -3 (-2 se l'arma ha il tratto agile) e -6 (-4 se l'arma ha il tratto agile) al terzo attacco e a eventuali attacchi successivi nel round.

**Precisione:** La tua grande padronanza nell'arma designata ti permette di colpire con facilità i punti vitali del bersaglio. Se sei maestro nell'arma, i danni di precisione inflitti da vantaggio del cacciatore aumentano a 2d6.

**Predatore:** La tua grande padronanza nelle abilità ti permette di avere la meglio sugli avversari. Se hai grado di competenza maestro in Furtività, Inganno, Intimidazione o in un'abilità per Ricordare Conoscenze sul bersaglio, il bonus di circostanza che si applica alla prova contro il bersaglio aumenta da +2 a +4.

I seguenti cambiamenti interessano alcuni talenti che permettono agli alleati di Cacciare il Bersaglio.

- **Pagina 131**—Nella descrizione del talento Compagno Animale, aggiungi la frase “Quando Cacci un Bersaglio, il tuo compagno animale ottiene i benefici base dell'azione e i benefici iniziali di Vantaggio del Cacciatore.” Rimuovi il talento Legame con il Compagno.
- **Pagina 131**—Rimuovi il talento Doppio Taglio.
- **Pagina 131**—Aggiungi i talenti Tiro del Cacciatore e Doppio Assalto.

## ► DOPPIO ASSALTO

TALENTO 1

**Ranger** **Frequenza** Una volta per round.

**Requisiti** Impugni due armi da mischia, una in ciascuna mano.

Attacchi rapidamente il bersaglio designato con entrambe le armi. Colpisci con ognuna delle armi indicate nel requisito. (La penalità da attacchi multipli si applica normalmente.) Quando colpisci la seconda volta, subisci penalità di circostanza -2 se l'arma è priva del tratto agile. Se entrambi gli attacchi vanno a segno contro la stessa creatura, sommi i rispettivi danni e potenziamenti al fine di superare resistenze e debolezze. Questo si considera un singolo utilizzo di Colpire.

## ► TIRO DEL CACCIATORE

TALENTO 1

**Ranger** **Frequenza** Una volta per round.

**Requisiti** Impugni un'arma a distanza con ricarica 0.

Scagli due rapidi attacchi contro il bersaglio designato. Colpisci due volte con l'arma indicata dal requisito. (La penalità da attacchi multipli si applica normalmente.) Se entrambi gli attacchi vanno a segno, sommi i rispettivi danni e potenziamenti al fine di superare resistenze e debolezze.

- **Pagina 131**—Nella descrizione del talento Cacciatore di Mostri, all'inizio del paragrafo, aggiungi “Puoi effettuare una prova per Ricordare Conoscenze sul bersaglio come parte dell'azione utilizzata per Cacciare Bersaglio.”
- **Pagina 132**—Questo cambiamento serve ad accordare il seguente talento alla rimozione delle abilità distintive. Nella sezione dedicata ai talenti da ranger di 8° livello, in Scopritore dei Pericoli, sostituisci l'ultima frase con “Anche se non sei impegnato a perlustrare, puoi comunque trovare pericoli che indicano un certo grado di competenza”
- **Pagina 132**—Nella descrizione del talento Dono del Guardiano, sostituisci la seconda frase con “L'alleato ottiene i benefici iniziali di Vantaggio del Cacciatore.”
- **Pagina 133**—Nella descrizione del talento Bersaglio Condiviso, cambia “senza i benefici di eventuali capacità che potenziano Cacciare Bersaglio” in “con i benefici iniziali di Vantaggio del Cacciatore”. Nella descrizione del talento Tripla Minaccia, sostituisci l'ultima frase con “i tuoi alleati ottengono i benefici iniziali di Vantaggio del Cacciatore”.
- **Pagina 189**—Aumenta il bonus alla CA conferito dalla bardatura leggera a +2, e quello conferito dalla bardatura pesante a +3.
- **Pagina 288**—Consulta Altri Aggiornamenti per saperne di più sui cambiamenti apportati al compagno animale.

## STREGONE

Nel presente aggiornamento, abbiamo posto in evidenza la padronanza acquisita da uno stregone sulla sua linea di sangue con il talento Intensificazione della Linea di Sangue, il quale è ri-

portato sotto il paragrafo Nuovi Talenti da Stregone. Abbiamo inoltre introdotto una nuova linea di sangue, al fine di testarla, e aggiunto un nuovo trucchetto.

A partire da un precedente aggiornamento non è più necessario fare ricorso ai poteri della linea di sangue avanzata e superiore. Gli stregoni non erano versatili quanto i chierici, e i giocatori avevano la sensazione che la loro classe fosse troppo restrittiva rispetto alle altre.

Questo cambiamento ha reso necessario modificare la tabella di avanzamento dello stregone, aggiungendo i riferimenti ai poteri della linea di sangue e inserendo nuovi talenti al fine di accedere a più poteri della linea di sangue.

- **Pagina 135**—Questo cambiamento dà seguito alla rimozione delle abilità distintive introdotta in un precedente aggiornamento in lingua inglese. Sostituisci le competenze nelle abilità come indicato di seguito.

Addestrato in due abilità determinate dalla tua linea di sangue

Addestrato in un numero di abilità aggiuntive pari a 3 più il tuo modificatore di Intelligenza

- **Pagina 136**—Nella tabella di avanzamento dello stregone, alla voce livello 6, cambia “potere della linea di sangue avanzato (incremento di Punti Incantesimo)” in “talento da stregone”. Alla voce livello 10, cambia “potere della linea di sangue superiore (incremento di Punti Incantesimo)” in “talento da stregone”.
- **Pagina 136**—Nel repertorio degli Incantesimi, aumenta il numero di trucchetti a cinque, più l'incantesimo conferito dalla tua linea di sangue.
- **Pagine 137-139**—Questo cambiamento serve ad aggiornare le linee di sangue dopo la rimozione delle abilità distintive. Apporta le seguenti modifiche alle abilità: Aberrante guadagna le abilità Intimidazione e Occultismo, Angelica Diplomazia e Religione, Demoniaca Intimidazione e Religione, Draconica Arcano e Intimidazione, Fatata Inganno e Natura e Imperiale Arcano e Società.
- **Pagina 137**—Nel paragrafo Leggere la Descrizione di una Linea di Sangue, alla voce Poteri della Linea di Sangue, cambia la prima frase in “**Poteri della Linea di Sangue:** acquisisci automaticamente il potere iniziale indicato nella descrizione della tua linea di sangue, e puoi ottenere gli altri con i talenti Potere della Linea di Sangue Avanzato e Potere della Linea di Sangue Superiore.”

## NUOVI TALENTI DA STREGONE

Nel presente aggiornamento abbiamo introdotto il talento Intensificazione della Linea di Sangue per permettere agli stregoni di concentrarsi con più facilità sugli incantesimi conferiti dalla loro linea di sangue.

Aggiungi tre talenti ai talenti da stregone. Per il momento non abbiamo intenzione di spostare altri talenti al 6° livello, pertanto chi non vuole selezionare il talento della linea di sangue dovrà scegliere un talento di livello inferiore, Intensificazione della Linea di Sangue o un talento di archetipo.

### LINEA DI SANGUE AVANZATA

**TALENTO 6**

**Stregone** Ottieni il potere della linea di sangue avanzato associato alla tua linea di sangue. Aumenti la tua riserva di Punti Incantesimo di un numero di punti pari al costo di lancio di questo nuovo potere della linea di sangue.

### INTENSIFICAZIONE DELLA LINEA DI SANGUE

**TALENTO 10**

**Stregone** Hai studiato la tua linea di sangue così a fondo da poter lanciare tutti gli incantesimi da essa conferiti in ogni loro variante. Puoi intensificare spontaneamente tutti gli incantesimi conferiti dalla tua linea di sangue, in aggiunta ai due incantesimi che puoi scegliere ogni giorno grazie al privilegio di classe intensificazione spontanea.

### LINEA DI SANGUE SUPERIORE

**TALENTO 10**

**Stregone** Ottieni il potere della linea di sangue superiore associato alla tua linea di sangue. Aumenti la tua riserva di Punti Incantesimo di un numero di punti pari al costo di lancio di questo nuovo potere della linea di sangue.

### Nuova Linea di Sangue: Diabolica

I diavoli sono creature malvagie dalla lingua tagliente. Uno dei tuoi antenati si è addentrato nell'oscurità o forse ha stretto un patto infernale destinato a influenzare il destino dei suoi discendenti. Non riesci a fare a meno di trovare vie sempre nuove per sfruttare gli accordi in tuo favore e approfittare del tuo legame con gli altri. Anche se non devi necessariamente cedere a questo impulso, la tentazione è sempre presente.

**Lista degli Incantesimi divina** (vedi pagg. 200-201)

**Abilità** Inganno, Religione

**Incantesimi concessi** Trucchetti: *produrre fiamma*; 1°: *charme*; 2°: *sfera infuocata*; 3°: *estasiare*; 4°: *suggestione*; 5°: *disperazione opprimente*; 6°: *visione del vero*; 7°: *sentenza divina*; 8°: *aura divina*; 9°: *sciame di meteore*

**Poteri della Linea di Sangue** Potere iniziale: *editto diabolico*; potere avanzato: *abbracciare la Fossa* (2); potere superiore: *fiotto di fuoco infernale* (2)

### EDITTO DIABOLICO

**POTERE 1**

<b>Ammaliamento Linguistico Uditivo</b>	<b>Lancio</b> Lancio Verbale
	<b>Raggio</b> 9 m; <b>Bersagli</b> una creatura vivente consenziente
	<b>Durata</b> 1 round

Emani un editto diabolico. Chiedi al bersaglio di svolgere un determinato compito e offri una ricompensa per il suo completamento. La creatura guadagna bonus di condizione +1 ai tiri per colpire e alle prove di abilità per svolgere quel compito. Se rifiuta di svolgerlo, subisce penalità di condizione -1 ai tiri per colpire e alle prove di abilità.

### ABBRACCIARE LA FOSSA

**POTERE 3**

<b>Malvagio Morfosi Trasmutazione</b>	<b>Lancio</b> Lancio Somatico,  Lancio Verbale
	<b>Durata</b> 1 minuto

Sul tuo cranio crescono delle corna. Assumi le sembianze del diavolo responsabile della tua linea di sangue diabolica. Ottieni resistenza 5 al male, al fuoco e al veleno e resistenza 1 ai danni fisici (eccetto argento). Acquisisci debolezza 5 contro i danni buoni e puoi subire danni buoni anche se sei buono.

**Intensificato (+2)** Aumenta la resistenza al male, fuoco, e veleno di 5, le resistenza ai danni fisici di 1 (eccetto argento) e la debolezza ai danni buoni di 5.

### FIOTTO DI FUOCO INFERNALE

**POTERE 5**

<b>Evocazione Fuoco Malvagio</b>	<b>Lancio</b> Lancio Somatico,  Lancio Verbale
	<b>Raggio</b> 18 m; <b>Area</b> cilindro del raggio 3 m e alto 18 metri
	<b>Durata</b> 1 round

Evochi un fiotto di fuoco infernale che erompe dal basso, infliggendo 5d4 danni da fuoco e 5d4 danni malvagi. Tutte le creature nell'area devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi.

**Successo** La creatura subisce danni dimezzati.

**Successo Critico** La creatura non viene influenzata.

**Fallimento** La creatura subisce danni per intero.

**Fallimento Critico** La creatura subisce doppi danni.

**Intensificato (+1)** Il danno aumenta di 1d4 danni da fuoco e 1d4 danni buoni.

## NUOVE REGOLE: ABILITÀ DISTINTIVE

Nell'aggiornamento 1.6, abbiamo spostato le abilità delle classi nella sezione Cambiamenti alle Classi per riunire in un solo posto tutte le informazioni sulle classi.

In un precedente aggiornamento in lingua inglese abbiamo eliminato le abilità distintive, una regola eccessivamente restrittiva. In questo modo, quando sei al 1° livello, non dovrai imparare una regola che non può essere utilizzata prima di aver raggiunto il 7°.

Quando nel testo è presente un riferimento agli incrementi di abilità, rimuovi la parola “distintiva” ogni volta che compare. Adesso puoi ottenere grado di competenza maestro o leggendario in qualsiasi abilità in cui hai investito il numero richiesto di incrementi di abilità.

Modifica i riferimenti alle abilità del personaggio come indicato nelle sezioni dedicate alle classi, e considera tutto ciò che appare nell'elenco delle abilità distintive come una mera raccomandazione.

## ARCHETIPI

Gli archetipi che prima conferivano abilità distintive adesso ti permettono di divenire addestrato in alcune abilità, e i numerosi talenti di dedizione non hanno prerequisiti di abilità. Per consultare la più recente versione degli archetipi di multiclasse, vedi *Multiclass Archetypes Update 1.0*, disponibile su [pathfinderplaytest.com](http://pathfinderplaytest.com).

### Dedizione del Pirata (pag. 286)

Rimuovi “addestrato in Acrobazia” dai prerequisiti. Sostituisci l'ultima frase del primo paragrafo con “Divieni addestrato in Acrobazia; se sei già addestrato nell'abilità, divieni addestrato in un'altra abilità a tua scelta.”

### Gambe del Mare (pag. 286)

Sostituisci la prima frase con “Divieni addestrato in Atletica; se sei già addestrato nell'abilità, divieni addestrato in un'altra abilità a tua scelta.”

### MUTAGENO DELL'ELOQUENZA SUADENTE (PAGINA 372)

I cambiamenti apportati a questo mutageno alchemico hanno lo scopo di eliminarne la dipendenza dalle abilità distintive. In Mutageno dell'Eloquenza Suadente e Mutageno dell'Eloquenza Suadente inferiore, nella sezione Svantaggio, cambia “in tutte le altre prove di abilità in cui sei addestrato o esperto a esclusione delle abilità distintive” in “nelle prove di un'abilità a tua scelta in cui sei addestrato o esperto.” In mutageno dell'eloquenza superiore e puro, sostituisci la stessa frase con “nelle prove di due abilità a tua scelta in cui sei addestrato o esperto”

## ALTRI CAMBIAMENTI

Apporta i seguenti cambiamenti minori alle rimanenti sezioni del libro. Per lo più si tratta di modificare alcune frasi del testo per renderlo coerente con la rimozione delle abilità distintive.

- **Pagina 15**—In *Applica la tua Classe*, nella seconda frase, cambia “abilità distintive” in “abilità con addestramento”
- **Pagina 15**—Nel riquadro Scheda del Personaggio, in basso a sinistra, cancella “Indica quali abilità sono le abilità distintive del tuo

- personaggio e”. In *Determina i Modificatori di Abilità*, cambia la prima frase in “Ora che hai annotato in quali abilità è addestrato il tuo personaggio, è tempo di calcolare i suoi modificatori di abilità”
- **Pagina 42**—Nella seconda frase di *Leggere le Descrizioni delle Classi*, cambia “delle abilità distintive in cui può eccellere” in “delle abilità in cui è addestrato”.
- **Pagina 43**—Cancella la sezione *Abilità Distintive*. In *Incrementi di Abilità*, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 78**—In *Divinità e Dominio*, cambia la quinta frase in “La tua divinità ti concede il grado di competenza addestrato nell'arma e nell'abilità prescelte della divinità stessa.”
- **Pagina 79**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 88-89**—In *Ordine Druidico*, nella prima frase, cambia “distintiva” in “con addestramento”. In *Ordine dell'Animale*, nella seconda frase, rimuovi “, che diventa una delle tue abilità distintive”. In *Ordine della Foglia*, nella seconda frase, rimuovi “, che diventa una delle tue abilità distintive”. In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 96**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 107**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 114**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 123**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 124**—Nella descrizione del talento *Cavaliere Ospitaliero*, nella seconda frase, rimuovi “e *Medicina* diventa una tua abilità distintiva”.
- **Pagina 130**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare.
- **Pagina 135**—In *Linea di Sangue*, nella seconda frase, cambia “le abilità distintive in più che ottieni” in “le abilità in cui inizi con grado di competenza addestrato”.
- **Pagina 137-138**—In *Incrementi di Abilità*, nel secondo paragrafo, rimuovi la parola “distintiva” da entrambe le frasi in cui compare. Nella sezione *Leggere la Descrizione di una Linea di Sangue*, sostituisci il terzo paragrafo con “Abilità: divieni addestrato nelle abilità indicate.”
- **Pagine 138-139**—In tutte le descrizioni delle linee di sangue, sostituisci “Abilità distintive” con “Abilità”.
- **Pagina 144**—Rimuovi la sezione *Abilità Distintive*.
- **Pagina 158**—In *Tradizioni*, cancella il terzo paragrafo.
- **Pagina 173**—In *Tradizione Aggiuntiva*, nella terza frase, rimuovi e conta come abilità distintiva”.
- **Pagina 426**—In *Background*, cambia “abilità distintive” in “abilità di Tradizioni”
- **Pagina 426**—Rimuovi la voce *Abilità Distintiva*.
- **Pagina 427**—In *Classe*, cambia “abilità distintive” in “abilità con addestramento”.

## NUOVE REGOLE: MORENTE

Il regolamento sulla morte e il morire presentato in precedente aggiornamento (che ha introdotto la condizione ferito), è stato complessivamente ben ricevuto. Sembra però che i giocatori abbiano

avuto qualche difficoltà nel calcolare le CD dei tiri salvezza per il recupero. Il calcolo richiede di compiere diversi passaggi, e risulta ancora un po' macchinoso. **Ora abbiamo sostituito il tiro salvezza per il recupero con una prova semplice** e snellito la descrizione del regolamento, così da velocizzare il gioco. Abbandonare il tiro salvezza su Tempra crea una parità di condizioni tra i personaggi e i nemici che potrebbero metterti fuori combattimento, e siamo curiosi di vedere quali effetti avrà sul gioco. In ogni caso possiamo sempre tornare al vecchio sistema, e inserire le CD delle creature nel loro blocco delle statistiche.

Il nuovo regolamento sostituisce quello presentato a pagg. 298-300. Le altre regole interessate da questi cambiamenti si trovano nelle sezioni Condizioni, Prestare Primo Soccorso e Altri Cambiamenti.

## FUORI COMBATTIMENTO

Quando sei ridotto a 0 Punti Ferita, sei fuori combattimento. Quando accade ciò, sei soggetto ai seguenti effetti:

- Diventi **privo di sensi** (ottiene la condizione privo di sensi).
- **Muovi subito la tua posizione di iniziativa** direttamente *prima* della attuale posizione di iniziativa. Se ad esempio una creatura ti ha messo fuori combattimento, il tuo prossimo turno verrà prima del turno di quella creatura.
- Ottieni la condizione **morente 1**. Se l'effetto che ti ha messo fuori combattimento era un colpo critico sferrato dall'attaccante o l'esito di un tuo fallimento critico, ottieni al suo posto la condizione **morente 2**. Se hai la condizione ferito, ricorda di aggiungere il valore di ferito. Se hai subito i danni di un effetto o di un attacco non letale, non ottieni la condizione morente, ma sei ancora incosciente e hai 0 Punti Ferita.

## MORENTE

Quando il tuo valore di morente raggiunge 4 o più, muori. Se ritorni a 1 o più Punti Ferita, perdi la condizione morente e riacquisti i sensi. Inoltre ottieni la condizione ferito o la aumenti. Potresti morire con più facilità se divieni nuovamente morente, come descritto di seguito.

### Tiro per il Recupero

Quando sei morente, all'inizio di ogni tuo turno, effettui una speciale prova semplice per vedere se le tue condizioni peggiorano o migliorano, chiamato tiro per il recupero. La CD della prova è pari a 10 + il tuo valore di morente. Gli effetti della prova sono descritti di seguito.

**Successo** Il tuo valore di morente è ridotto di 1.

**Successo Critico** Il tuo valore di morente è ridotto di 2.

**Fallimento** Il tuo valore di morente aumenta di 1.

**Fallimento Critico** Il tuo valore di morente aumenta di 2.

### Subire Danni Quando sei Morente

Se subisci danni quando sei incosciente, il tuo valore di morente aumenta di 1; se i danni provengono da un colpo critico o da un fallimento critico, aumenta di 2. Gli effetti e gli attacchi non letali non incrementano il tuo valore di morente.

### Recupero Eroico

Puoi spendere 1 Punto Eroe (vedi pag. 304) all'inizio del tuo turno o quando aumenti il tuo valore di morente e tornare a 1 Punto Ferita, a prescindere da quanto sei vicino alla morte. Perdi le condizioni morente e ferito e ritorni cosciente.

## PRIVO DI SENSI

Quando vieni ridotto a 0 Punti Ferita, diventi privo di sensi. Perdi le restanti azioni e reazioni e, mentre sei privo di sensi, non recuperi né azioni né reazioni da un round all'altro. Se ritorni cosciente, devi aspettare fino all'inizio del tuo turno per recuperare le azioni e reazioni.

Se ritorni a 1 Punto Ferita o più, torni ad essere cosciente.

Se hai la condizione morente, potresti diventare ferito, come descritto alla voce morente.

Quando sei privo di sensi e hai 0 PF, ma non sei più morente, torni a 1 PF e ti risvegli dopo che è trascorso un tempo sufficiente. Il GM determina per quanto tempo sei rimasto privo di sensi, da un minimo di 10 minuti a un massimo di qualche ora.

## CONDIZIONI

A pagg. 300, 327 e 328, modifica le condizioni morente e privo di sensi come descritto di seguito.

## MORENTE

Ti stai dissanguando o sei comunque sulla soglia della morte. Morente include sempre un valore, e se raggiungi morente 4 muori. Se sei morente, devi effettuare un tiro per il recupero all'inizio del tuo turno per determinare se le tue condizioni migliorano o peggiorano. Se hai 1 PF o più, perdi la condizione morente. Ogni volta che perdi la condizione morente, aumenti il tuo valore di ferito di 1 se hai già la condizione, o diventi ferito 1 se non hai ancora la condizione. Per saperne di più sui tiri per il recupero e su cosa accade quando recuperi PF mentre sei morente, consulta i paragrafi precedenti.

## PRIVO DI SENSI

Sei svenuto. Non puoi agire, hai le condizioni accecato, assordato e impreparato e subisci una penalità di condizione -4 alla CA. Quando ottieni questa condizione cadi a terra prono e lasci cadere qualsiasi oggetto tu stia impugnando o tenendo, a meno che l'effetto non indichi altrimenti o il GM non determini che sei in una posizione per cui ciò non avviene. Se ritorni a 1 Punto Ferita o più, torni ad essere cosciente.

Quando sei privo di sensi e hai 0 PF, ma non sei più morente, torni a 1 PF e ti risvegli dopo che è trascorso un tempo sufficiente. Il GM determina per quanto tempo sei stato privo di sensi, da un minimo di 10 minuti a un massimo di qualche ora.

## FERITO

Sei rimasto gravemente ferito durante un combattimento. Se hai la condizione ferito e subisci la condizione morente, o se per qualche motivo quest'ultima aumenta, aumenta il valore di morente che acquisisci o aumenti di un numero pari al tuo valore di ferito. La condizione ferito termina se qualcuno ti Cura le Ferite o se recuperi il totale dei tuoi Punti Ferita e riposi per 10 minuti.

## PRESTARE PRIMO SOCCORSO

Con un precedente aggiornamento la CD torna a 15, perché i tiri salvezza per il recupero sono ora prove semplici. **Sostituisci la descrizione dell'azione Prestare Primo Soccorso di pag. 154 con la nuova versione riportata di seguito.** Il cambiamento più importante consiste nel fatto che la creatura può avere 0 PF (e non essere morente).

### **PRESTARE PRIMO SOCCORSO**

**Maneggiare**

**Requisiti** devi disporre di una borsa del guaritore (vedi pag. 186).



Pratici il primo soccorso a una creatura adiacente che sia a 0 Punti Ferita, nel tentativo di stabilizzarla. Puoi anche prestare il primo soccorso a una creatura adiacente che sta subendo danni da sanguinamento persistenti. In entrambi i casi la CD è 15. Se una creatura è sia morente che sanguinante, scegli quale dei due effetti tenti di rimuovere ogni volta che tiri il dado. In seguito, potrai nuovamente Prestare Primo Soccorso per curare anche l'altro effetto.

**Successo** La creatura a 0 Punti Ferita perde la condizione morente (ma è ancora priva di sensi), o rimuovi i danni da sanguinamento persistenti (vedi pag. 325).

**Fallimento critico** La creatura con 0 Punti Ferita vede incrementare di 1 la sua condizione morente. Una creatura affetta da danni da sanguinamento persistenti subisce danni pari all'ammontare dei suoi danni da sanguinamento persistenti.

## ALTRI CAMBIAMENTI

Apporta i seguenti cambiamenti alle rimanenti sezioni del libro.

- **Pagina 127**—Nella descrizione del talento Indulgenza Suprema, nella terza frase, cambia “ottiene bonus di condizione +2 al suo successivo tiro salvezza per il recupero” in “riduce la CD del suo successivo tiro per il recupero a 8 + il suo valore di morente.”
- **Pagina 171**—Nella descrizione del talento Robustezza, cambia l'ultima frase in “Inoltre, la CD dei tuoi tiri per il recupero scende a 9 + il tuo valore di morente (vedi pag. 299).”
- **Pagina 258**—Nella descrizione dell'incantesimo *respiro di vita*, sostituisci la prima frase con “Il bersaglio scampa alla morte, recupera Punti Ferita pari a 4d8 più il modificatore di caratteristica dell'incantatore, riduce la sua condizione morente a morente 3 e la CD del suo successivo tiro per il recupero a 8 + il suo valore di morente.”
- **Pagina 269**—Sostituisci la descrizione dell'incantesimo *stabilizzare* con “Un flebile bagliore di energia positiva rimanda la soglia della morte. Il bersaglio perde la condizione morente, ma rimane privo di sensi a 0 Punti Ferita.” Rimuovi infine la voce dell'incantesimo Intensificato.
- **Pagina 304**—Questa modifica è stata apportata al fine di correggere un errore presente nell'Aggiornamento 1.3. In Spendere Punti Eroi, sostituisci il primo punto dell'elenco puntato con la frase riportata di seguito “Puoi spendere un punto eroe per sfuggire all'abbraccio della morte. All'inizio del tuo turno, o ogni volta che aumenti il tuo valore di morente, puoi spendere 1 Punto Eroe per tornare a 1 Punto Ferita. Perdi le condizioni morente e ferito e ritorni cosciente.”
- **Pagina 308**—Nel paragrafo Turni, alla voce Passo 1: Inizio del Tuo Turno, sostituisci il terzo punto dell'elenco puntato con la frase riportata di seguito “Se sei morente effettui un tiro per il recupero (vedi pag. 299).”
- **Pagina 319**—In Affogare e Soffocare, nell'ultima frase del secondo paragrafo, cambia “torni a 1 PF e sei privo di sensi” in “rimani privo di sensi”.

## AGGIORNAMENTI IMPORTANTI

- **Pagina 29**—Nella descrizione del talento Molto Furtivo, sostituisci il secondo paragrafo con “Inoltre, fino a che continui a usare azioni di Muoversi Furtivamente superando le prove di Furtività, non diventi visto se non hai copertura o occultamento alla fine della tua azione di Muoversi Furtivamente, a condizione di avere copertura od occultamento alla fine del tuo turno.”
- **Pagina 38**—Nell'introduzione del capitolo, dopo la terza frase,

aggiungi “Non devi soddisfare i prerequisiti del talento di abilità conferito dal tuo background.”

- **Pagina 43**—Nella sezione competenze, alla fine del secondo paragrafo, aggiungi “Tutte le classi hanno grado di competenza addestrato in difesa senz'armatura.”
- **Pagina 45**—Nella terza frase di Alchimia Avanzata, rimuovi la parola “comuni”.
- **Pagina 46**—Nella descrizione del privilegio di classe Alchimia Rapida, cambia “oggetto alchemico comune” in “oggetto alchemico di cui possiedi la relativa formula nel tuo libro delle formule”
- **Pagina 46**—Nel paragrafo Libro delle Formule, cambia “Il libro contiene le formule per 4 oggetti alchemici comuni di 1° livello a tua scelta” in “Il libro contiene le formule per 4 oggetti alchemici comuni di 1° livello a tua scelta, in aggiunta a quelle conferite da Creare Oggetti Alchemici”
- **Pagina 64**—Nel Repertorio degli Incantesimi del Bardo, nella prima frase, sostituisci “un incantesimo occulto di 1° livello” con “due incantesimi occulti di 1° livello”.
- **Pagina 96**—Il privilegio di classe audacia diviene un utile strumento a disposizione dei guerrieri anche se non superano i tiri salvezza contro paura. Alla fine della descrizione, aggiungi “Ogni volta che subisci la condizione spaventato, ne riduci il valore di 1 (fino a un minimo di 0).”.
- **Pagina 129**—Alla voce Caratteristica Chiave del Ranger, cambia “Destrezza” in “Forza o Destrezza”.
- **Pagina 132**—Il compagno animale adulto del ranger acquisisce la capacità di agire anche se non gli viene esplicitamente ordinato di farlo, come con i druidi dell'ordine dell'animale. In Compagno Adulto, alla fine della descrizione, aggiungi la voce Speciale: “Speciale Se possiedi l'azione Cacciare Bersaglio, il tuo compagno animale assalirà il bersaglio anche se non gli ordini di farlo. Durante un incontro, anche se non puoi usare l'azione Comandare un Animale, in quel round il tuo compagno animale può comunque effettuare 1 azione nel tuo turno per Colpire un bersaglio designato o Camminare verso di esso.”.
- **Pagina 145**—Questo cambiamento si accorda con quello relativo a pag. 146, che aggiunge l'azione di Ricordare Conoscenze ad Artigianato. Nella prima frase di Ricordare Conoscenze, sotto Arcano, rimuovi “reazioni alchemiche” e “all'alchimia o”.
- **Pagina 146**—Questo cambiamento specifica che è possibile fare uso di Artigianato per Ricordare Conoscenze su argomenti collegati all'abilità. Aggiungi ad Artigianato l'azione senza addestramento di Ricordare Conoscenze con il seguente testo:

Puoi effettuare una prova di Artigianato per richiamare alla mente ciò che sai su reazioni alchemiche, equazioni ingegneristiche, materiali insoliti o creature rilevanti dal punto di vista meccanico o alchemico. Il GM determina la CD delle prove.

**Successo** Ricordi correttamente le conoscenze desiderate.

**Fallimento Critico** Ricordi informazioni non corrette.

- **Pagina 151**—Nella descrizione dell'azione di Furtività Muoversi Furtivamente, nella prima frase del terzo paragrafo, cambia “durante una qualsiasi fase del tuo movimento” in “alla fine della tua azione di Muoversi Furtivamente”. Dopo la terza frase, aggiungi il seguente testo “Se tenti di Colpire una creatura dopo aver superato la prova di Furtività, essa rimane impreparata contro quell'attacco e tu divieni visto.” Rimuovi l'ultima frase del paragrafo.
- **Pagina 154**—Questo cambiamento specifica che è possibile fare

uso di Medicina per effettuare un'analisi forense, un concetto presente in diverse avventure ma senza un nome specifico. Aggiungi il compito con addestramento Analisi Forense a Medicina.

### ANALISI FORENSE

**Maneggiare** Trascorri 10 minuti a raccogliere prove forensi, esaminando le ferite o le contusioni della vittima per determinare in che modo è stata ferita o uccisa.

**Successo** Scopri un indizio e lo interpreti correttamente.

**Fallimento Critico** Interpreti erroneamente un indizio o scambi qualcosa di irrilevante per un indizio.

- **Pagina 169**—Medicina Naturale diviene un talento su cui vale la pena investire le proprie risorse alla luce della recente introduzione di Curare Ferite come uso di medicina. Cambia il testo di Medicina naturale con quello riportato di seguito “Puoi applicare medicine naturali sui tuoi alleati per curarli. Puoi usare Natura invece di Medicina per Curare Ferite. Se ti trovi in mezzo alla natura, potresti trovare ingredienti freschi con più facilità. Ciò ti permette di ottenere bonus di circostanza +2 alle prove per Curare Ferite usando Natura, a discrezione del GM.”
- **Pagina 169**—Questo cambiamento semplifica l'utilizzo di Medico di Battaglia ai livelli bassi, e nel complesso ne aumenta l'efficienza. Sostituisci la descrizione del talento con quella riportata di seguito.

Puoi medicare te stesso o un alleato adiacente anche se sei nel mezzo di un combattimento. Per riuscirci, devi superare una prova di Medicina con CD 15. Se superi la prova, il bersaglio è rinforzato contro Medico di Battaglia.

Se sei esperto in Medicina, puoi effettuare una prova con CD 20 per incrementare di 2d8 i Punti Ferita recuperati; se sei maestro, puoi effettuare una prova con CD 25 per incrementare di 4d8 i Punti Ferita recuperati, e se sei leggendario, puoi effettuare una prova con CD 30 per incrementare di 6d8 i Punti Ferita recuperati.

**Successo** Il bersaglio recupera Punti Ferita pari a 1d8 più il tuo modificatore di Saggiezza.

**Successo Critico** Come Successo, ma il bersaglio recupera 1d8 Punti Ferita aggiuntivi.

**Fallimento Critico** Il bersaglio subisce 1d8 danni.

- **Pagina 173**—In Tradizione Aggiuntiva, cambia “5°” in “7°” e “13°” in “15°”.
- **Pagina 175**—Nel capitolo Equipaggiamento cancella la seconda frase del paragrafo Danno agli Oggetti.
- **Pagina 175**—Abbiamo apportato delle modifiche agli scudi. Adesso non subiscono più 2 Intaccature quando vengono usati per intrappolare la reazione Parare con lo Scudo. In tutti gli altri casi il loro funzionamento resta invariato. Nel paragrafo Danno agli Oggetti, cambia “Ad esempio, uno scudo di legno (Durezza 3) che subisce 10 danni subisce 2 Intaccature” in “Normalmente, ciò si verifica solo quando il personaggio attacca una porta, trappola o un altro oggetto fisico.”
- **Pagina 181**—Nella tabella 6-6: Armi a Distanza Semplici, in fionda, cambia la voce Mani in “1”.
- **Pagina 197**—In Attacchi di Incantesimo, all'inizio della sesta frase del secondo paragrafo, inserisci la frase “Aggiungi il tuo modificatore di Forza o di Destrezza a questi attacchi come di consueto.”
- **Pagine 283-287**—Gli archetipi di multiclasse hanno subito profondi cambiamenti, e ne sono stati aggiunti di nuovi. Vedi *Multiclass*

*Archetypes Update 1.0* su [pathfinderplaytest.com](http://pathfinderplaytest.com) per consultarne la versione aggiornata.

- **Pagina 298**—In Attacchi non Letali, nella prima frase del secondo paragrafo, cambia “calcola i risultati dei tiri per colpire come se fossi senza addestramento con l'arma.” in “subisci penalità di circostanza -2 al tiro per colpire.”
- **Pagina 312**—In Azioni Base, alla fine della prima frase di Lasciar Cadere, prima del punto, inserisci “o smetti di impugnare l'oggetto con una mano mentre continui a tenerlo nell'altra”

### ALTRI AGGIORNAMENTI

- **Pagina 29**—Grazie a questo aggiornamento i goblin possono fare amicizia con i lupi. Nella descrizione del talento Cavaliere Rozzo, prima dell'ultima frase, aggiungi “Quando devi scegliere un compagno animale con il tratto cavalcatura, puoi scegliere il lupo anche se non ha il tratto cavalcatura.”
- **Pagina 48**—Nella descrizione del talento Alchimia Efficiente, nella terza frase, cambia “quattro” in “otto” e “due” in “quattro”.
- **Pagina 49**—Nella descrizione del talento Bomba Debilitante, cambia la voce Innesco in “puoi creare una bomba alchemica utilizzando l'azione Alchimia Rapida.”
- **Pagina 49**—Nella descrizione del talento Mutageno Ferino, cambia ogni riferimento a “mutageno ferino” in “mutageno della bestia”.
- **Pagina 50**—Rimuovi il talento Subdolo Armeggiare dai talenti da alchimista di 8° livello.
- **Pagina 50**—Nella descrizione dei talenti da alchimista di 10° livello, in Mutageno del Predatore, rimuovi la prima frase, e alla fine della seconda frase, aggiungi “e il tuo corpo si mimetizza con l'ambiente circostante, permettendoti di Nasconderti e Cercare anche se non hai copertura o occultamento”. Tra i talenti da alchimista di 14° livello, rimuovi il talento Intelletto Risvegliato.
- **Pagina 50**—Nella descrizione del talento Bomba Adesiva, cambia la descrizione dell'innesco in “Crea una bomba alchemica utilizzando l'azione Alchimia Rapida.”
- **Pagina 55**—In totem animale del barbaro, sostituisci la descrizione di Anatema con “Mostrare palese disprezzo verso animali della specie simboleggiata dal tuo totem e impugnare armi mentre sei Infuriato rappresentano degli anatemi contro di esso.”
- **Pagina 56**—In totem della superstizione del barbaro, alla fine di Resistenza Superstiziosa, aggiungi “Quando ti infuri, una volta ogni ora, puoi scegliere di non ottenere Punti Ferita temporanei; se lo fai, recuperi Punti Ferita pari al doppio dei Punti Ferita temporanei che avresti guadagnato con l'azione Infuriarsi.”
- **Pagina 58**—Nella descrizione del talento da barbaro Soffio del Totem Draconico, aggiungi “**Requisiti** Non usi questa capacità dall'ultima volta in cui ti sei Infuriato.” Dopo la prima frase, aggiungi il seguente testo “Se hai usato questa capacità nell'ultima ora, sia i danni che l'area del soffio sono dimezzati (cono da 3 metri o una linea da 9 metri).”
- **Pagina 59**—Nella descrizione del talento da barbaro Ali del Totem Draconico, alla fine, inserisci “Se sei in volo quando smetti di infuriarti, la trasformazione si interrompe poco prima della caduta. Non subisci danni dalla caduta e atterri in piedi.”
- **Pagina 61**—Nella descrizione del talento da barbaro Trasformazione Draconica, sostituisci il testo con quello riportato di seguito: “Ti trasformi in un feroce drago Grande, e ottieni gli effetti di un incantesimo *forma di drago* del 6° livello, ma usi la tua CD e il tuo

bonus di attacco. I Colpi senz'armi conferiti dalla trasformazione infliggono un dado aggiuntivo di danno fisico. L'azione per interrompere la trasformazione ottiene il tratto furia.

“Al 18° livello, la tua Velocità di volare è accelerata 20, il tuo bonus al danno aumenta a +12, la CD del tuo soffio aumenta a 30 e ottieni bonus di condizione +14 ai danni da soffio.”

- **Pagina 67**—Nei talenti da bardo, alla fine del capitolo, aggiungi il seguente talento di 20° livello:

## GENIO VIRTUOSO

## TALENTO 20

**Bardo** Prerequisiti leggendario in Occultismo

Acquisisci un singolo slot incantesimo di 10° livello, con cui puoi lanciare incantesimi occulti di 10° livello utilizzando la tua capacità di lanciare incantesimi da bardo. Quando acquisisci questo talento, aggiungi due incantesimi occulti di 10° livello comuni o non comuni al tuo repertorio.

- **Pagina 70**—Questa modifica serve ad accordare la tabella di avanzamento della canaglia con le Tecniche della Canaglia descritte in precedenza nel presente documento. Nella tabella 3-7, accanto al 1° livello, rimuovi “colpo accurato” e aggiungi “, tecnica della canaglia” dopo “talento di stirpe”.
- **Pagina 71**—Rimuovi il talento Picchiatore dai talenti di 1° livello e dal riquadro laterale.
- **Pagina 71**—Nella descrizione del talento Scova Trappole, nella seconda frase, cambia “puoi comunque effettuare una prova per trovare trappole se sei almeno addestrato in Furtività” in “puoi effettuare una prova per trovare trappole che richiedono un grado minimo di competenza in Percezione. Per trovare la trappola, devi comunque soddisfarne i requisiti di competenza”
- **Pagine 74-75**—Nella descrizione del talento Diversivo Perfetto, alla fine, aggiungi “Dopo aver utilizzato Diversivo Perfetto, devi trascorrere 1 minuto a sistemare un'altra esca prima di poterlo utilizzare nuovamente.”
- **Pagina 75**—Nella descrizione del talento Reazione Diversiva, alla fine della voce innesco, aggiungi “devi avere un Diversivo Perfetto pronto all'uso.”
- **Pagine 80-81**—Nella Tabella 3-10: Divinità, in Abadar, cambia l'incantesimo di 1° livello in “*oggetto illusorio*”; sotto Asmodeus, cambia l'incantesimo di 6° livello in “*fuorviare*”; in Densna, cambia “3°: *messaggio onirico*” in “2°: *polvere luccicante*”; in Gozreh, cambia “3°: *rimuovi paralisi*” in “3°: *fulmine*” e “4°: *scudo di fuoco*” in “5°: *controllare acqua*”; in Iomedae, cambia “3°: *messaggio onirico*” in “2°: *vedere invisibilità*” e l'incantesimo di 4° livello in “*scudo infuocato*”; in Nethys, cambia l'incantesimo di 6° livello in “*muro di forza*” e l'incantesimo di 7° in “*distorcere mente*”; in Pharasma, cambia “9°: *parola del potere uccidere*” in “4°: *allucinazione mortale*”; in Torag, cambia l'incantesimo di 1° livello in “*connessione mentale*”; e in Urgathoa, cambia l'incantesimo di 2° livello in “*vita falsata*”.
- **Pagine 80-81**—In Pharasma, cambia “Occultismo” in “Medicina”. In Sarenrae, cambia “Sopravvivenza” in “Medicina”, e in Shelyn cambia “Artigianato” in “Artigianato o Esibizione”.
- **Pagine 96-97**—Con le seguenti modifiche, vorremmo spiegare come il guerriero ottiene accesso agli effetti di specializzazione del critico modificando il testo per renderlo più chiaro. Nella descrizione del privilegio di classe Maestria nelle Armi, cambia la frase finale in “Accedi agli effetti di specializzazione del critico di tutte le armi nelle quali hai grado di competenza maestro o nelle quali diverrai maestro in seguito (vedi pag. 183).” In Specializzazione nelle Armi, nella prima frase, rimuovi “e ottieni accesso a tutti gli effetti di specializzazione del critico di tutti i gruppi di armi (vedi pag. 183)”. Rimuovi l'ultima frase del secondo paragrafo. In Combattente Leggendario, rimuovi l'ultima frase.
- **Pagina 97**—Nel riquadro laterale, nella seconda frase della voce Posizione, dopo “assumere” aggiungi “o essere in”.
- **Pagina 100**—Addestramento nelle Armi Esotiche conferisce il bonus previsto e il suo testo cambia per accordarsi alla nuova descrizione di Maestria nelle Armi. In Addestramento nelle Armi Esotiche, cambia la seconda frase in “Ottieni grado di competenza nell'arma esotica come se fosse un'arma da guerra all'interno del suo gruppo di armi.”
- **Pagina 102**—Nella descrizione del talento Risposta del Duellante Migliorata, sostituisci l'ultima frase con “Puoi utilizzare la reazione aggiuntiva anche se non possiedi i benefici conferiti da Parata del Duellante”.
- **Pagina 103**—Nella descrizione del talento Risposta Gemella Migliorata, sostituisci l'ultima frase con “Puoi utilizzare la reazione aggiuntiva anche se non possiedi i benefici conferiti da Parata Gemella”.
- **Pagina 108**—Nella seconda frase del paragrafo Maghi Universalisti, cambia “per ogni livello di incantesimi” in “per ricordare un incantesimo per ogni livello di incantesimi”
- **Pagina 109**—Nella descrizione del talento Mano dell'Apprendista, alla fine della prima frase, aggiungi “, che puoi lanciare al costo di 1 Punto Incantesimo”.
- **Pagina 113**—Nella descrizione del privilegio di classe Pugno Potente, cambia “Utilizzi il tuo grado di competenza normale” in “Non subisci penalità di circostanza -2”.
- **Pagina 115**—In Colpo Ki, alla fine della seconda frase, aggiungi “che puoi lanciare al costo di 1 Punto Incantesimo”. Nel secondo paragrafo, cambia “Quando utilizzi Colpo Ki” in “Quando selezioni Colpo Ki”.
- **Pagina 115**—Nel riquadro laterale, nella seconda frase di Pozione, dopo “assumere” aggiungi “o essere in”.
- **Pagine 121-122**—Nel primo punto de Il Codice del Paladino, alla fine del paragrafo, aggiungi “e non devi mai commettere anatema nei confronti della tua divinità.”
- **Pagina 122**—In Poteri da Campione, nel secondo paragrafo, cambia “arrotondato per difetto” in “arrotondato per eccesso”.
- **Pagina 124**—Nella descrizione del talento Tocco Discreto, dopo il punto finale, aggiungi “Puoi lanciare l'incantesimo e toccare il bersaglio anche se in una delle due mani tieni uno scudo o un'arma”.
- **Pagina 132**—Tra i talenti da ranger di 8° livello, in Scopritore di Pericoli, cambia l'ultima frase in “Anche se non sei impegnato a perlustrare, riesci comunque a trovare pericoli che elencano un grado di competenza.”
- **Pagina 163, 169, 171**—Nella descrizione dei talenti Agile, Passo Morbido e Ripresa Rapida, rimuovi il tratto “Abilità”.
- **Pagina 166**—Nella descrizione del talento Duro a Morire, rimuovi il tratto “Abilità”.
- **Pagina 168**—Nella descrizione del talento Intrattenitore Virtuoso, nella seconda frase, cambia “bonus di circostanza +2” in “bonus di circostanza +1”. Poi aggiungi “Se hai grado di competenza maestro in Esibizione, il bonus aumenta a +2.”

- **Pagina 170**—Nella descrizione del talento Riconoscere Incantesimo, sostituisci la voce Innesco e la sua descrizione con il testo riportato di seguito.

**Innesco** Una creatura lancia un incantesimo che non hai preparato o che non è nel tuo repertorio degli incantesimi entro la tua linea di vista, o una trappola o qualche altro oggetto inanimato si innesca lanciando quell'incantesimo. Devi essere consapevole che la creatura sta lanciando l'incantesimo, o che la trappola si sta innescando.

Se si tratta di un incantesimo comune di livello 2 o inferiore, e se sei addestrato nell'abilità collegata alla tradizione dell'incantesimo, riesci immediatamente a identificarlo. Il livello sale a 4 se sei esperto, 6 se sei maestro e 10 se sei leggendario. Altrimenti, il GM effettua in segreto una prova di Arcano, Natura, Occultismo o Religione, a seconda di quale sia la tradizione dell'incantesimo che viene lanciato. Non puoi ottenere un esito diverso dal fallimento se sei senza addestramento nell'abilità. La CD della prova è 10 + tre volte il livello dell'incantesimo. La CD per un incantesimo non comune è solitamente maggiore di 2, o di 5 se l'incantesimo è raro.

- **Pagina 180**—Nella Tabella 6-5, alla voce spada bastarda, sotto danno, cambia “1d8 P” in “1d8 T”.
- **Pagine 189-190**—Aumenta il bonus alla CA della bardatura leggera a +2 e quello della bardatura pesante a +3.
- **Pagina 195**—In **Metamorfofi**, aggiungi “Tutti i nuovi Colpi conferiti da un effetto di metamorfofi sono magici.” subito prima dell'ultima frase.
- **Pagina 195**—Alla fine del primo paragrafo di Lanciare Incantesimi aggiungi “Quando lanci un incantesimo, questo produce una rappresentazione visiva del tuo potere arcano. Talenti come Incantesimi Celati (pag. 110 e 140) e Incantesimi Melodiosi (pag. 67) possono aiutarti a dissimulare questo fenomeno, o fare in modo che gli osservatori non notino che stai lanciando un incantesimo.”
- **Pagina 198**—Nel capitolo degli incantesimi, subito prima della sezione Dissolvere, inserisci un nuovo paragrafo intitolato Identificare gli Incantesimi: “A volte dovrai identificare un incantesimo, specie se i suoi effetti sono poco chiari. Quando ti accorgi che qualcuno sta lanciando un incantesimo o ne vedi la manifestazione, se hai preparato l'incantesimo o se esso è compreso nel tuo repertorio, lo riconosci immediatamente e sai anche a che livello è intensificato. Altrimenti, puoi tentare di identificarlo nel tuo turno effettuando un'azione con Ricordare Conoscenze o una reazione con il talento Riconoscere Incantesimo (vedi pag. 170).”
- **Pagina 199**—Nella Lista degli Incantesimi Arcani, tra gli incantesimi di 3° livello, aggiungi “Glifo di interdizione”.
- **Pagina 200**—Nella Lista degli Incantesimi Divini, tra gli incantesimi di 2° livello, aggiungi “Rimuovi paralisi”. Tra gli incantesimi di 3° livello, aggiungi “Glifo di interdizione”.
- **Pagina 201**—Nella Lista degli incantesimi Occulti, tra gli incantesimi di 3° livello, aggiungi “Glifo di interdizione”.
- **Pagina 202**—Muovi “Forma di insetto” tra gli incantesimi di 1° livello e “Forma di animale” tra gli Incantesimi di 2° livello.
- **Pagina 202**—Nella Lista degli Incantesimi Primevi, tra gli incantesimi di 3° livello, aggiungi “Glifo di interdizione”.
- **Pagina 213**—Nella descrizione dell'incantesimo *collera divina*, alla fine della terza frase, aggiungi “in base al tiro salvezza su Tempra delle creature nell'area”.

- **Pagina 215**—Nella descrizione dell'incantesimo *contro esibizione*, sostituisci la virgola tra Lancio Verbale e Lancio Somatico con “o”.
- **Pagina 224**—L'incantesimo *forma di animale* è cambiato. Il nuovo blocco delle statistiche è riportato sotto Altri Aggiornamenti.

## FORMA ANIMALE

## INCANTESIMO 2

**Metamorfofi**  
**Trasmutazione**

**Lancio** ◆ Lancio Somatico, ◆ Lancio Verbale

**Durata** 1 minuto o finché l'incantesimo viene interrotto

Assumi la forma da battaglia di un animale di taglia Media. Conti come animale in aggiunta ai tuoi tratti normali. Il tuo equipaggiamento viene assorbito all'interno del tuo corpo; le capacità costanti del tuo equipaggiamento funzionano ancora, ma non puoi attivarle. Quando ti trasformi, ottieni le seguenti capacità:

- CA 19 (CAC 17), ignori le penalità di armatura alle prove e la Velocità ridotta.
- Uno o più attacchi in mischia senz'armi, i quali sono gli unici tipi di attacco che puoi effettuare. Sei addestrato per essi. Il tuo modificatore di attacco è +7 e il tuo bonus di danno è +1. Questi sono basati sulla Forza (per indebolito, ad esempio).
- 5 Punti Ferita temporanei mentre hai questa forma.
- Visione crepuscolare.
- Bonus di Atletica +7, a meno che il tuo bonus sia superiore.

Queste statistiche speciali possono essere modificate soltanto da penalità, bonus di circostanza e bonus di condizione. La tua forma da battaglia ti impedisce di lanciare incantesimi, parlare o effettuare la maggior parte delle azioni con il tratto maneggiare che richiedono l'utilizzo delle mani. (Il GM decide in caso di dubbio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione di concentrazione.

Se prepari questo incantesimo, scegli tra le opzioni qui di seguito. Ottieni gli attacchi, le Velocità e le capacità speciali elencate. Puoi scegliere il tipo specifico di animale (come leone o leopardo delle nevi per felino). Questo non produce effetti sulla Taglia o sulle statistiche.

- **Cervo** Velocità 13,5 metri; fiuto 9 metri; corna, **Danno** 2d6 perforante.
- **Canide** Velocità 12 metri; fiuto 9 metri; fauci, **Danno** 2d8 perforante.
- **Felino** Velocità 12 metri; fiuto 9 metri; fauci, **Danno** 2d6 perforante; artigli (agile), **Danno** 1d10 tagliente.
- **Orso** Velocità 7,5 metri; fiuto 9 metri; fauci, **Danno** 2d8 perforante; artiglio (agile), **Danno** 1d8 tagliente.
- **Rana** Velocità 7,5 metri, Velocità di Nuotare 7,5 metri; fiuto 9 metri; fauci, **Danno** 2d6 contundente; lingua (portata 4,5 metri), **Danno** 2d4 contundente.
- **Serpente** Velocità 6 metri, Velocità di Scalare 6 metri, Velocità di nuotare 6 metri; fiuto 9 metri; zanne, **Danno** 2d4 perforante più 1d6 veleno.
- **Scimmia** Velocità 7,5 metri, Velocità di scalare 6 metri; fiuto 9 metri; pugno, **Danno** 2d6 contundente.
- **Squalo** Velocità di Nuotare 10,5 metri; fiuto 9 metri; fauci, **Danno** 2d8 perforante
- **Toro** Velocità 9 metri; fiuto 9 metri; corna, **Danno** 2d8 perforante.

**Intensificato (3°)** Le tue statistiche sono CA 23 (CAC 21); modificatore di attacco +11; bonus di danno +5; 10 PF temporanei; Atletica +12.

**Intensificato (4°)** La tua forma da battaglia è Grande ed i tuoi attacchi hanno portata di 3 metri. Devi avere spazio sufficiente per espanderti o l'incantesimo è perduto. Le tue statistiche sono CA 25 (CAC 22); modificatore di attacco +14; bonus di danno +9; 15 PF temporanei; Atletica +14

**Intensificato (5°)** La tua forma da battaglia è Enorme ed i tuoi attacchi hanno

portata di 4,5 metri. Devi avere spazio sufficiente per espanderti o l'incantesimo è perduto. Le tue statistiche sono CA 27 (CAC 24); modificatore di attacco +16; bonus di danno +7 e raddoppia il numero di dadi per i danni; 20 PF temporanei; Atletica +18.

- **Pagina 225**—La CA e i danni della *forma di drago* erano troppo bassi. Nella descrizione dell'incantesimo, cambia la CA in "CA 29 (CAC 26)" e il bonus ai danni in "+11". Alla voce Intensificato, cambia la CA in "CA 35 (CAC 31)" e il bonus ai danni in "+17".
- **Pagina 227**—Nella descrizione dell'incantesimo *forma di mostruosità*, aggiungi il seguente effetto Intensificato. "Intensificato (9°) Le tue statistiche sono CA 29 (CAC 26); modificatore di attacco +28; aggiungi 1 dado di danno extra a tutti i Colpi; 25 PF temporanei; Atletica +29."
- **Pagina 228**—Forma minuscola diviene un incantesimo di 1° livello. Prima della voce Intensificato (4°), aggiungi "Intensificato (2°) La durata dell'incantesimo aumenta fino a 1 ora."
- **Pagina 233**—Questo cambiamento rende l'incantesimo *guida* un po' più facile da usare. Nella descrizione dell'incantesimo, cambia il raggio in "9 metri".
- **Pagina 239**—Nella descrizione dell'incantesimo *lenire* cambia il raggio in "9 metri".
- **Pagina 272**—Nella descrizione dell'incantesimo *tocco gelido*, aggiungi il tratto "Trucchetto".
- **Pagine 283-287**—Gli archetipi di multiclasse hanno subito profondi cambiamenti, e ne sono stati aggiunti di nuovi. Vedi *Multi-class Archetypes Update 1.0* su [pathfinderplaytest.com](http://pathfinderplaytest.com) per consultarne la versione aggiornata.
- **Pagina 288**—Nella sezione dedicata ai compagni giovani, nell'ultima frase dell'introduzione, cambia "+2" in "+3". Alla fine della sezione dedicata alle competenze aggiungi la frase "Il tuo compagno animale ottiene bonus dell'oggetto +1 alla CA quando non indossa bardature." Nella sezione dedicata ai modificatori di caratteristica dei compagni giovani, cambia "Des +1" in "Des +2". Alla fine della sezione dedicata ai compagni adulti aggiungi la frase "quando il tuo compagno animale non indossa bardature, il suo bonus dell'oggetto alla CA aumenta a +2." Alla fine della sezione dedicata ai compagni agili aggiungi "quando il tuo compagno animale non indossa bardature, il bonus dell'oggetto alla CA aumenta a +3."
- **Pagina 288**—Nella sezione Compagni Animali, alla fine dei paragrafi Compagni Agili e Compagni Feroci, aggiungi "I loro attacchi sono magici."
- **Pagina 291**—Sotto Capacità del Famiglio, aggiungi due punti all'elenco "Velocità di scavare di 1,5 metri, con cui può scavare una buca Minuscola" e "Può usare fino a due arti come se fossero mani per utilizzare azioni con il tratto maneggiare".
- **Pagina 291**—Sotto Capacità del Padrone, sostituisci il secondo punto con "Ottieni uno slot incantesimo aggiuntivo che sia inferiore di almeno 3 livelli rispetto al tuo slot incantesimo di livello più alto; per selezionare questa capacità, devi essere in grado di lanciare incantesimi di livello 4 utilizzando slot incantesimi".
- **Pagina 328**—Sotto spaventato, nella terza frase, sostituisci "e tiri salvezza" con "e le tue CD (come la tua CA o la tua CD di classe)".
- **Pagina 379**—Sotto il paragrafo rune di proprietà, alla voce *folgorante*, cambia la descrizione del tipo superiore in "Con un colpo

critico, il bersaglio iniziale subisce anche 2d6 danni da elettricità persistenti; le creature aggiuntive subiscono 2d6 danni da elettricità. Il danno da elettricità di quest'arma (incluso il danno da elettricità persistente) ignora la resistenza all'elettricità dei bersagli.

- **Pagina 394**—Nella descrizione dell'oggetto *borsa conservante*, rimuovi la voce Attivazione. Alla fine del primo paragrafo, aggiungi "Puoi utilizzare azioni con il tratto Interagire per riporre o estrarre un oggetto da una *borsa conservante* come faresti con qualsiasi altra borsa."
- **Pagina 422**—Nella descrizione del tratto infuso, cambia "non costa al suo creatore alcun Punto Risonanza" in "non costa alcun Punto Risonanza" e cancella "e mentre chiunque altro deve spendere Punti Risonanza per attivarlo normalmente".
- **Pagina 424**—Cambia la voce Posizione come indicato di seguito.

**Posizione** Una posizione è una tattica di combattimento generica che adotti utilizzando un'azione con il tratto posizione. Quando intraprendi un'azione con il tratto posizione, non puoi intraprenderne un'altra per 1 round. Puoi assumere o essere in una posizione solo in modalità incontro. Una posizione dura finché non vieni messo fuori combattimento, finché i suoi requisiti (se presenti) non vengono violati o fino a quando non assumi una nuova posizione, quale di queste condizioni si verifica per prima.

## DOMANDE RICORRENTI

Le seguenti domande sono emerse molte volte durante la fase di playtest. Vogliamo chiarire il funzionamento dei seguenti regolamenti per rendere il gioco coerente in ogni sua parte.

- **Il mio tiro per incantesimi è un tiro per colpire degli gli incantesimi?**  
No, il tiro per colpire degli incantesimi utilizza lo stesso modificatore di competenza (come spiegato a pag. 197), ma devi comunque usare i tuoi modificatori di Destrezza o di Forza per mirarlo con precisione; il tiro per incantesimi si applica invece a tutti gli altri tiri relativi agli incantesimi, come quando lanci *tentacoli neri*. Dato che un attacco di contatto in mischia con un incantesimo ha il tratto accurata, puoi usare il tuo modificatore di destrezza.
- **Se incremento i miei punteggi di caratteristica dopo il 1° livello, incremento anche i miei Punti Ferita, le mie abilità con addestramento e le altre statistiche collegate?**  
Sì. Oltre ad incrementare retroattivamente i tuoi Punti Ferita per tutti i livelli, divieni addestrato in altre abilità e apprendi un nuovo linguaggio se il tuo punteggio di Intelligenza aumenta fino a 14 o superiore. Se invece i tuoi punteggi di caratteristica diminuiscono, potresti perdere questi benefici. Se non sai quale abilità o linguaggio perderai, chiedi al tuo GM.
- **Come faccio a capire se il mio scudo subisce delle Intaccature, o se si rompe mentre utilizzo Parare con lo Scudo?**  
Abbiamo recentemente pubblicato un aggiornamento sugli scudi. Ecco una descrizione dettagliata del suo funzionamento. Lo scudo subisce un'Intaccatura se i danni da esso bloccati eguagliano o superano la sua Durezza, e non può subire più di un'Intaccatura per volta, per cui se il tuo scudo ha Durezza 3, e blocca 6 danni, il tuo personaggio subisce 3 danni e il tuo scudo 1 Intaccatura, perché i danni eguagliano o superano la sua Durezza. Nota che, a partire dall'aggiornamento degli scudi, esso non può più rompersi.
- **Quando il mio monaco sferra una Raffica di Colpi, qual è la sua penalità da attacchi multipli?**

La penalità di 2 Colpi si calcola come di consueto. Ad esempio, se hai sferrato una Raffica di Colpi come prima azione durante il tuo turno, il primo Colpo non subisce penalità da attacchi multipli e il secondo conta come primo ai fini della stessa, conferendo penalità -4 se sferrai un attacco agile o un attacco senz'armi.

- **Le condizioni che impongono una penalità alle prove, la impongono anche alle CD?**

Sì. Tutte le condizioni che impongono una penalità alle prove si applicano anche alle CD. Per esempio la condizione spaventato impone una penalità di condizione alle prove, per cui la tua CA subirà la stessa penalità. Nello specifico, sottolineare “e i tiri sal-

vezza” è risultato superfluo e poco chiaro. Ne abbiamo preso nota per assicurarci che la descrizione delle condizioni siano più chiare nella loro versione definitiva.

## CAMBIAMENTI AGLI ARCHETIPI DI MULTICLASSE

Questi cambiamenti si applicano al documento di aggiornamento sugli archetipi di multiclasse, disponibile su [pathfinderplaytest.com](http://pathfinderplaytest.com).

- Nella descrizione del talento di archetipo Dedizione del Mago, rimuovi “addestrato in Arcano” tra i requisiti.

# AGGIORNAMENTI DE L'ALBA DELLA FINE DEL MONDO

Le seguenti modifiche si applicano all'avventura di playtest *L'Alba della Fine del Mondo*. Giocatori, occhio agli spoiler! I seguenti aggiornamenti dovrebbero essere letti esclusivamente dal GM che sta pianificando di narrare l'avventura.

- **Pagina 16**—Sotto al simbolo del Tesoro, nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “*bacchetta del produrre fiamma*” in “*bacchetta di mani brucianti*”.
- **Pagina 31**—Nella descrizione dell'incantesimo *tocco della corruzione*, cambia la descrizione della voce Bersaglio in “una creatura vivente o una creatura non morta consenziente”.
- **Pagina 44**—C'è un errore nel blocco delle statistiche del poltergeist presentate in *Pathfinder Playtest Bestiario*. La creatura ha resistenza 5 a tutti i danni (eccetto danni da forza, tocco fantasma o danni positivi).
- **Pagina 70**—Cambia la scala di rappresentazione della mappa in “1 quadretto = 3 metri”.
- **Pagina 83**—L'incontro con il kraken ha difficoltà estrema. Ciò lo rende eccessivamente difficile e potenzialmente fatale per il gruppo. Applica al kraken i modificatori di debolezza descritti a pag. 25 del *Pathfinder Playtest Bestiario* e cambia la difficoltà dell'incontro in grave.
- **Pagina 91**—Quando i PG combattono contro la progenie stellare di Cthulhu all'inizio della Parte 7, si ritrovano ad affrontare una serie di incontri consecutivi di difficoltà grave. Come introduzione del 17° livello, non è molto incoraggiante. Applica alla progenie stellare di Cthulhu i modificatori di debolezza descritti a pag. 25 del *Pathfinder Playtest Bestiario* e cambia la difficoltà dell'incontro in alta.

## CAMBIAMENTI ALLE CD

Cambia le seguenti CD in tutti i capitoli dell'avventura, per accordarle alle modifiche della sezione Nuove Regole: Competenze e CD. Le CD che non appaiono di seguito sono corrette.

### La Stella Perduta

- **Pagina 10**—In A2. In Ritrovo Principale dei Masticafango, nella seconda frase del sesto paragrafo, cambia “Percezione con CD 10” in “Percezione con CD 8”.
- **Pagina 11**—In A4. Stanza della Motivazione, nella seconda frase

del secondo paragrafo, cambia “Medicina con CD 12” in “Medicina con CD 13”.

- **Pagina 11**—In A5. Infestazione di Funghi, nella terza frase del secondo paragrafo, cambia “Natura con CD 13” in “Natura con CD 14”.
- **Pagina 12**—In A6. Fonte della Purificazione, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia Furto con CD 20” in “Furto con CD 16”.
- **Pagina 14**—In A9. Sabbie Soffocanti, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Religione con CD 10” in “Religione con CD 8”.
- **Pagina 15**—In A 11. Santuario di Pharasma, nella seconda frase del primo paragrafo, cambia “Furto con CD 20” in “Furto con CD 16”.
- **Pagina 16**—In A 12. Tana di Drakus, nella prima frase del secondo paragrafo, cambia “Furto con CD 22” in “Furto con CD 17”.

### All'ombra del Monte pallido

- **Pagina 23**—In Raggiungere la Montagna, nella terza frase del secondo paragrafo, cambia “Sopravvivenza con CD 18” in “Sopravvivenza con CD 17”.
- **Pagina 24**—In B1. Le Colline Sconnesse, nella quarta frase del quinto paragrafo, cambia “Società con CD 14” in “Società con CD 13”.
- **Pagina 24**—In B2. Distese di Sabbia, nella seconda frase del quinto paragrafo, cambia “Percezione con CD 17” in “Percezione con CD 16” e “Sopravvivenza con CD 19” in “Sopravvivenza con CD 18”.
- **Pagina 25**—In B3. Campo degli Gnoll, quarta frase del quarto paragrafo, cambia “Percezione con CD 15” in “Percezione con CD 16”. Nella sesta frase, cambia “Società con CD 16 in Società con CD 17”.
- **Pagina 25**—Nella seconda frase di B4. Una Scalata Insidiosa, cambia “Sopravvivenza CD 17” in “Sopravvivenza CD 16”; nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “Atletica con CD 19” in “Atletica con CD 18”.
- **Pagina 25**—In B4. Una Scalata Insidiosa, nell'ultima frase del quinto paragrafo, cambia “Natura con CD 22” in “Natura con CD 21”.
- **Pagina 27**—In C1. L'Entrata Posteriore, nella seconda frase del

terzo paragrafo, cambia “Percezione riuscita con CD 17” in “Percezione riuscita con CD 16”.

- **Pagina 27**—In C2. Camera delle Pietre Sommerse, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Atletica con CD 12” in “Atletica con CD 13”. Nella quarta frase, cambia “Atletica con CD 10” in “Atletica con CD 11”.
- **Pagina 28**—In C3. Camera del Cielo Ardente, nella terza frase del terzo paragrafo, cambia “Atletica con CD 18” in “Atletica con CD 17”.
- **Pagine 28-29**—In C4. Camera dell’Allineamento Planare, nella seconda frase del sesto paragrafo, cambia “Arcano, Natura, Occultismo o Religione con CD 25” in “Arcano, Natura, Occultismo o Religione con CD 23.” (Non serve modificare il testo riferito alla riduzione della CD a 20). Nella prima frase del settimo paragrafo, cambia “Furto riuscita con CD 19” in “Furto riuscita con CD 18”. Nell’ultimo paragrafo, cambia “Percezione con CD 29” in “Percezione con CD 27”.
- **Pagina 29**—In C5. La Prigione di Mabar, nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “Percezione riuscita con CD 23” in “Percezione riuscita con CD 21”.
- **Pagina 29**—Nella terza frase di Liberare Mabar, cambia “Percezione con CD 12” in “Percezione con CD 13” e “Identificare Magia con CD 17” in “Identificare Magia con CD 16”.
- **Pagina 31**—Sotto al simbolo del tesoro, nella seconda frase cambia “Occultismo con CD 23” in “Occultismo con CD 21”.

### Il Caso della Dimora Sombrefell

- **Pagina 37**—In La Dimora Sombrefell, nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “Religione con CD 12” in “Religione con CD 14”.
- **Pagina 40**—In D1. Sala Ricevimenti, nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “Percezione con CD 20” in “Percezione con CD 21”.
- **Pagina 40**—In D2. Biblioteca, nella seconda frase del terzo paragrafo (sotto Prova), cambia “Percezione con CD 20” in “Percezione con CD 21”.
- **Pagina 41**—In D9. Armadio, nella prima frase del secondo paragrafo, cambia “Percezione con CD 23” in “Percezione con CD 22”.
- **Pagina 41**—In D9. Armadio, nella prima frase del secondo paragrafo, cambia “Percezione con CD 23” in “percezione con CD 22”. Nell’ultima frase del secondo paragrafo, cambia “Furto con CD 25” in “Furto con CD 26”.
- **Pagina 41**—In D10. Camera del Professore, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Percezione con CD 20” in “Percezione con CD 21”.
- **Pagina 42**—In D14. Corridoio del Secondo Piano, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Furto con CD 25” in “Furto con CD 26”.
- **Pagina 42**—In D15-17. Camere da Letto, nell’ultima frase del primo paragrafo, cambia “Atletica con CD 12” in “Atletica con CD 14”.
- **Pagina 42**—In D18. Attico, sostituisci la seconda frase del secondo paragrafo con “Se un PG supera una prova di Percezione con CD 26 per Cercare, o una prova della stessa abilità con CD 14 dopo aver trascorso almeno 20 minuti ad esaminare le cianfrusaglie ammassate nell’attico, fa un’allarmante scoperta.” Nella quarta frase del secondo paragrafo cambia “Religione con CD 12” in “Religione con CD 14”.

- **Pagina 42**—In D19. Seminterrato, nella prima frase del terzo paragrafo, cambia “Società con CD 23” in “Società con CD 22”.

### La Luna Riflessa

- **Pagina 50**—In Esplorare il Thicketfell, sostituisci la quarta frase del secondo paragrafo con “Un PG che stia perlustrando può tentare una prova di Percezione con CD 30 o una prova di Sopravvivenza con CD 27.”
- **Pagina 52**—In F. Lago Aelona, seconda frase del primo paragrafo, cambia “Percezione con CD 26” in “Percezione con CD 31”.
- **Pagina 52**—In F. Lago Aelona, sostituisci la seconda frase del terzo paragrafo (simbolo del tesoro) con “La ricerca nel lago è un’attività che richiede 4 ore e richiede che un PG superi una prova di Atletica con CD 15 (per eseguire numerose immersioni profonde nelle acque del lago) e superi una prova di Percezione con CD 26 (per localizzare la chiatta affondata).”
- **Pagina 52**—In G. Dominio di Tulaeth, nella prima frase del primo paragrafo, cambia “Natura con CD 18” in “Natura con CD 15”.
- **Pagina 52**—In G. Dominio di Tulaeth, nell’ultima frase del terzo paragrafo, cambia “Diplomazia con CD 27” in “Diplomazia con CD 29”.
- **Pagina 53**—In I. Casa Comune dei Ciclopi, nella quarta frase del primo paragrafo, cambia “Percezione con CD 23” in “Percezione con CD 26”.
- **Pagina 55**—In M. Torre di Ramlock, nella terza frase del secondo paragrafo, cambia “Percezione con CD 28” in “Percezione con CD 31”.

### Gli Eroi di Undarin

- **Pagina 62**—Sotto Rupe, nella seconda frase, cambia “Atletica con CD 21” in “Atletica con CD 26”.
- **Pagina 63**—Sotto Vetrate Colorate, nella quarta frase cambia “Religione con CD 21” in “Religione con CD 19”
- **Pagina 62**—Sotto Studio, nella seconda frase, cambia “Percezione con CD 25” in “Percezione con CD 29”

### Bandiere Rosse

- **Pagina 72**—In Besmara e la Furia del Kelpie, nella prima frase del secondo paragrafo, cambia “Diplomazia con CD 25” in “Diplomazia con CD 31”.
- **Pagina 73**—Ne Il Gala, nella terza frase del primo paragrafo, cambia “Diplomazia con CD 25” in “Diplomazia con CD 31”.
- **Pagina 73**—Ne Il Misterioso “K”, nella terza frase del primo paragrafo, cambia “Diplomazia con CD 33” in “Diplomazia con CD 36”.
- **Pagina 73**—In Necerion, nella seconda frase del primo paragrafo, cambia “Diplomazia con CD 24” in “Diplomazia con CD 29”.
- **Pagina 74**—In Kadhibat “Kad” Alysamin, nell’ultima frase del secondo paragrafo, cambia “Acrobazia, Diplomazia o Inganno con CD 28” in “Acrobazia, Diplomazia o Inganno con CD 36”.
- **Pagina 79**—In N4. Il Cortile sul Retro, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Percezione con CD 39” in “Percezione con CD 31” e “prova di Arcano riuscita con CD 39” in “prova di Arcano riuscita con CD 31”.
- **Pagina 81**—In N.11 Nido di Whark, nella seconda frase del terzo paragrafo, cambia “Percezione con CD 24” in “Percezione con CD 29”.
- **Pagina 81**—In N.11 Nido di Whark, nella quarta frase del terzo

paragrafo, cambia “Percezione con CD 40” in “Percezione con CD 36”.

- **Pagina 81**—In N.11 Nido di Whark, nella quarta frase del terzo paragrafo, cambia Furto con CD 30” in “Furto con CD 36”.
- **Pagina 82**—In N.13 Secondi Passi Pericolosi, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Acrobazia con CD 28” in “Acrobazia con CD 31”
- **Pagina 82**—In N.13 Secondi Passi Pericolosi, nella terza frase del secondo paragrafo, cambia “Atletica con CD 22” in “Atletica con CD 29”
- **Pagina 82**—In N.13 Secondi Passi Pericolosi, nella prima frase del quarto paragrafo, cambia “Atletica con CD 30” in “Atletica con CD 31”
- **Pagina 83**—In N.15 Cripta dell’Ultimo Teorema, nell’unica frase del quarto paragrafo, cambia “Atletica con CD 22” in “Atletica con CD 31”

### Quando si Spengono le Stelle

- **Pagina 89**—Ne Il Santuario di Ramlock, nella seconda frase del quarto paragrafo, cambia “Occultismo con CD 38” in “Occultismo con CD 33”
- **Pagina 92**—In P4. Il Palazzo di Ramlock, nella seconda frase del secondo paragrafo, cambia “Arcano con CD 38” in “Arcano con CD 33”.
- **Pagina 94**—Nel riquadro laterale Rituale di Desincronizzazione, sostituisci la prima frase del secondo paragrafo (Concentrazione Completa) con “Effettua una prova di Percezione o una prova di Occultismo con CD 33.”
- **Pagina 94**—Nel riquadro laterale Rituale di Desincronizzazione, sostituisci la prima frase del terzo paragrafo (Concentrazione Parziale) con “Effettua una prova di Percezione o una prova di Occultismo con CD 36”.
- **Pagina 94**—Nel riquadro laterale Rituale di Desincronizzazione, sostituisci la prima frase del quarto paragrafo (Concentrazione Distratta) con “Effettua una prova di Percezione o una prova di Occultismo con CD 40”.



This product is compliant with the Open Game License (OGL).

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

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

*Pathfinder Playtest Rulebook, Update 1.6* © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Playtest, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

### 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

*Pathfinder Playtest Rulebook, Update 1.6* © 2018, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

*Pathfinder Playtest Manuale di Gioco* © 2019. Giochi Uniti.