

FAQ PATHFINDER SECONDA EDIZIONE

Chiarimenti *Manuale del Giocatore* (Primavera 2026):

- **Pag. 267:** Impugnare un oggetto può diventare complicato quando stai usando un'arma da lancio con la runa *ritornante* o altre capacità che fanno ritornare in mano un'arma lanciata. Di solito, non vieni più considerato come star impugnando un'arma quando la lanci. Il GM potrebbe permetterti di contare come se stessi impugnando l'oggetto per alcune situazioni, come rimanere in una posizione che richiede di impugnare un'arma, ma ciò dipende dal giudizio del GM. Quando si tratta di oggetti creati per condividere le rune, la *bandoliera del lanciatore* (*Pathfinder La Sala del Tesoro* 138) è creata apposta per duplicare le rune sulle armi da lancio. Gli *anelli della duplicazione* sono intesi per le armi da mischia, e i *blasoni del potere condiviso* sono per un'arma da mischia e un'arma da fuoco, una balestra o armi simili a una mano. Nuovamente, il tuo GM potrebbe fare eccezioni in base al tesoro disponibile nella giocata.
- **Pag. 268:** Qui un riassunto su quante azioni sono richieste per equipaggiare e rimuovere uno scudo. Imbracciare uno richiede un'azione Interagire e usa entrambe le tue mani. Staccare uno scudo richiede un'azione Interagire e una mano libera, tuttavia, a meno che tu non stia impugnando un brocciare, questo significa tipicamente che entrambe le tue mani sono occupate. Quando lo stacchi, di solito ti trovi con il tenerlo in una mano. Da lì puoi lasciarlo cadere, scambiarlo o riporlo, come di norma. Cambiare la tua presa (un'azione gratuita) non è sufficiente per rimuovere uno scudo. Se il tuo scudo è allacciato addosso, di solito non può venir disarmato.
- **Pag. 346:** *Invisibilità* segue le regole della condizione invisibile. La seconda frase riassume quelle regole, ma non copre ogni scenario, come il caso in cui sei nascosto alle creature che ti stavano osservando nel momento in cui sei diventato invisibile, invece di essere non individuato.
- **Pag. 413:** Cosa succede a capacità che dipendono dal tuo tiro quando imposti il risultato del dado a un valore specifico invece di tirarlo effettivamente? Tipicamente, conta comunque come un tiro di dado per capacità che si innescano da un tuo tiro. Per esempio, se hai usato *Garanzia* per ottenere automaticamente un risultato di 10+ il tuo bonus di competenza e il risultato sarebbe un successo, una capacità che si applica a quella abilità e riporta “quando ottieni un successo al tiro, consideri il risultato un successo critico”, aumenterebbe comunque il tuo risultato a un successo critico. Nonostante questa regola generale dovrebbe applicarsi la maggior parte delle volte, un GM potrebbe gestire la regola diversamente

in alcune circostanze in base alle capacità specifiche e il loro tema.

- **Pag. 413:** Se sei soggetto a più di un effetto che modifica il grado di successo di un tiro, il tuo GM in che ordine si applicano. Di solito è meglio fare in modo che un effetto che aumenta il grado di successo e uno che lo diminuisce si cancellino tra di loro, in maniera simile ai tratti fortuna e sfortuna.
- **Pag. 436:** Le creature di taglia Minuscola non sono esplicitate nelle regole per la copertura dovuta dalle creature, ma le regole per PG di taglia Minuscola in *L'Ululato della Natura* e in altri manuali riportano “Come per altre creature di taglia Minuscola, il PG non ottiene automaticamente copertura inferiore per essere nello stesso spazio di una creatura di taglia più grande, ma le circostanze potrebbero permettergli di Andare in Copertura”. Per chiarire, creature di taglia Minuscola possono comunque offrire copertura se si trovano sulla traiettoria di un attacco o di un altro effetto contro cui la copertura sarebbe applicabile! La spiegazione riguardo ai PG di taglia Minuscola serve a ricordare che condividere uno spazio non garantisce automaticamente copertura, dato che condividere uno spazio in questo modo è una situazione con cui i PG di taglia Minuscola potrebbero dover avere a che fare.
- **Pag. 455-456:** È possibile che una creatura sia contemporaneamente sotto l'effetto di multiple condizioni che influenzano le sue azioni, come confuso, in fuga o controllato. Il GM dovrebbe decidere quale condizione abbia la precedenza in base alla situazione specifica. Consigliamo di adoperarsi per avere il massimo divertimento!

