



GUIDA ALLA SAGA

Questa Guida alla Saga presenta opzioni e suggerimenti per personaggi che affrontano la Saga Maschera della Mummia.

Durante la Prima Era dell'Osirion, il Faraone Celeste Hakotep I regnò sulla Terra dei Faraoni. Prima della sua morte, Hakotep iniziò la costruzione di una tomba piramidale volante usando la tecnologia rubata all'Impero Shory. Tuttavia, prima che il faraone fosse sepolto, una setta di adoratori di Nethys, il Sacrosanto Ordine della Piuma Blu, rubò il cuore di Hakotep e la sua maschera funeraria. Questi due elementi contenevano parte dell'anima del faraone defunto: il suo *ib*, sede di emozioni, pensiero, volontà e intenzione, incarnato nel suo cuore, e

il suo *ka*, o "scintilla vitale", che l'ordine intrappolò nella sua maschera funeraria. Diviso in questo modo, Hakotep I non riuscì a passare nell'aldilà e il terzo frammento della sua anima, il suo *ba* (la sua personalità o psiche), rimase intrappolato all'interno del suo corpo mummificato.

Il Sacrosanto Ordine bramava quegli oggetti per poter apprendere i segreti che il Faraone Celeste aveva scoperto studiando la magia e la tecnologia degli Shory, ma con la sua anima divisa, non riuscirono a comunicare con lui. I due frammenti dell'anima del Faraone Celeste però conferirono potere agli oggetti che li racchiudevano, dando vita così a due potenti oggetti magici: il *Cuore di Hakotep* e la *Maschera del Faraone Dimenticato*. Quando il successore di

SAGA COMPLETA
CREDITI

Autori • Tyler Beck, Robert Brookes, Benjamin Bruck, Adam Daigle, Crystal Frasier, Jim Groves, Thurston Hillman, Tim Hitchcock, Michael Kortes, Will McCardell, Michael McCarthy, Richard Pett, Patrick Renie, David N. Ross, Mike Shel, F. Wesley Schneider, David Schwartz, Amber E. Scott, Neil Spicer, Russ Taylor e Greg A. Vaughan

Copertina • Tyler Jacobson

Illustrazioni interne • Igor Artyomenko, Filip Burburan, Ekaterina Burmak, Milivoj Čeran, Francesco Graziani, Johan Grenier, Miguel Regodón Harkness, Audrey Hotte, Jason Juta, Brynn Metheney, Caio Maciel Monteiro, Jon Neimeister, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Aaron J. Riley, Kiki Moch Rizky, Jason Rainville, Antoine Rol, Chris Seaman, Kim Sokol, Florian Stitz, Tatiana Vetrova, Raoul Vitale, Tyler Walpole, Joe Wilson, Ben Wootten e Kieran Yanner

Cartografi • Jared Blando e Robert Lazzaretti

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Senior Editor • James L. Sutter

Development Leads • Adam Daigle e Rob McCreary

Development Team • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, e Patrick Renie

Publisher • Eric Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Gillaspie

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Editorial Team • Judy Bauer, Christopher Carey e Ryan Macklin

Lead Designer • Jason Bulmahn

Design Team • Stephen Radney-MacFarland e Sean K Reynolds

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Graphic Designers • Emily Crowell, Sonja Morris, Ben Mouch

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

wyredizioni

Traduzione • Giuseppe Capriati, Alessandro Nosenzo, Alessandro Rossi, Roberto Pecoraro

Supervisione • Massimo Cranchi, Roberto Pecoraro

Grafica • Avatar Studio

Produzione • Federico Burchianti

Riferimenti ad altri manuali della linea Pathfinder GdR

<i>Atlante del Mare Interno</i>	AMI	<i>Bestiario 2</i>	B2	<i>Guida al Combattimento</i>	GC	<i>Guida alla Magia</i>	GM
<i>Avventure Mitiche</i>	AM	<i>Bestiario 3</i>	B3	<i>Guida all'Equipaggiamento</i>	GE	<i>Guida del Giocatore</i>	GG

This product makes use of the *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Combat*, *Pathfinder RPG Ultimate Magic*, and the *Character Traits Web Enhancement*. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at paizo.com/pathfinderRPG/prd.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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 Adventure Path #79: The Half-Dead City, *Pathfinder Adventure Path #80: Empty Graves*, *Pathfinder Adventure Path #81: Shifting Sands*, *Pathfinder Adventure Path #82: Secrets of the Sphinx*, *Pathfinder Adventure Path #82: The Slave Trenches of Hakotep*, *Pathfinder Adventure Path #83: Pyramid of the Sky Pharaoh*, © 2014, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; *Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Player Companion*, *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Society*, and *Pathfinder Tales* are trademarks of Paizo Inc.

Edizione italiana © 2016 Giochi Uniti srl. Pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl – Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy – Tel. 081.193.233.93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivere a: info@giochiuniti.it. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Stampato in Italia. Aprile 2016



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Edito e distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

Hakotep, Djederet II, anch'egli sacerdote di Nethys, salì al trono apprese delle azioni del Sacrosanto Ordine. Sperando di nascondere per sempre quello scandalo, purgò le registrazioni storiche da quanto era accaduto e mise sottochiave i due oggetti. Il cuore di Hakotep fu posto al di sotto della Guglia di Azghaad a Sothis, mentre la sua maschera venne messa in un santuario nella neonata città di Wati.

Tuttavia, le cose nascoste hanno l'abitudine di tornare a galla, e quando una sacerdotessa di Nethys scoprì il cuore di Hakotep, lo spirito del Faraone Celeste la possedette. Desideroso di riunire i frammenti della sua anima, Hakotep ha creato una setta di fedeli seguaci affinché l'aiuti a trovare la sua tomba e la sua maschera, così da poter ancora una volta regnare sull'Osirion.

INIZIARE INSIEME

Sette anni fa, il Faraone Khemet III, il Principe Rubino, ha ufficialmente aperto agli esploratori stranieri le antiche tombe e i siti di sepoltura dell'Osirion. Khemet III ha capito che gli avventurieri che compiono lunghi viaggi in cerca di tesori di solito non tornano da dove sono venuti per vendere i propri reperti. Piuttosto, in genere, vendono o scambiano alla prima occasione utile quello che decidono di non tenere nella più vicina comunità civilizzata dotata di un'economia sufficientemente solida da assorbire un afflusso di preziosi oggetti antichi. La politica del Principe Rubino non ha attirato solo esploratori nella desertica nazione dell'Osirion, quanto anche innumerevoli studiosi, collezionisti privati, gruppi dalle finalità specifiche come la Società dei Cercatori, e interessi finanziari provenienti da tutto il Mare Interno. Una piccola industria è fiorita appositamente per supportare gli esploratori in visita, e un'infrastruttura ancor più grande si è formata al servizio degli investitori e commercianti stranieri. Ogni apertura di un sito importante è stata accompagnata da un boom economico, per la zona locale interessata e l'Osirion nel suo insieme.

La Saga non inizia con i PG che naufragano o partecipano a una speciale cerimonia, quindi sta al GM e ai suoi giocatori determinare come si uniscono per iniziare le loro avventure. Forse erano compagni d'infanzia che hanno deciso di colpire e arricchirsi nell'Osirion. Magari i PG si sono incontrati a Sothis al loro arrivo nell'Osirion e hanno deciso di unirsi per condividere avventure. I PG possono anche essere locali di Wati che sentono di avere più diritto degli esploratori stranieri ai tesori dell'Osirion. Qualunque sia la ragione per cui i PG hanno deciso di formare un gruppo di avventurieri, sono tutti assieme a Wati, attendendo con ansia gli esiti del sorteggio.

La competizione a Wati è feroce e dozzine di altri gruppi di avventurieri hanno viaggiato fino alla Mezza-Città per mettere alla prova la loro fortuna e le loro capacità nella necropoli, come ha fatto una moltitudine di mercanti ed altri

NOMI PER GRUPPI DI AVVENTURIERI

Seguono alcuni suggerimenti per nomi di gruppi di avventurieri che i PG possono usare per far risaltare il loro gruppo.

- Gli Impavidi Predoni
- Gli Scavatori della Polvere
- Gli Sciacalli di Jesper
- I Denti del Coccodrillo
- I Diavoli Dorati
- I Ragni d'Acciaio
- I Sussuratori della Notte
- Il Circolo dell'Ultimo Riposo
- L'Anello di Pugnali
- La Compagnia delle Cinque Lame



intenzionati a lucrare sull'afflusso di gente. Ciascuno degli altri gruppi di avventurieri ha un nome evocativo che l'aiuta a distinguersi dalla concorrenza. I giocatori dovrebbero parlare tra loro e fornire al GM un nome adatto per un gruppo di avventurieri. Il nome di un gruppo di avventurieri dovrebbe essere suggestivo e giocare sui suoi punti di forza. A volte un gruppo di avventurieri ha un leader indiscusso e incorpora il suo nome nel nome del gruppo. La Tabella 4-8 a pagina 99 della *Guida del Game Master* presenta un generatore che aiuta a creare nomi per gruppi di avventurieri. In alternativa, alcuni altri suggerimenti sono forniti nel riquadro in questa pagina. Scegliendo tra di essi si otterrà un ottimo nome per un gruppo di avventurieri.

SUGGERIMENTI PER I PERSONAGGI

Si sta per iniziare la Saga Maschera della Mummia, ma che genere di personaggi bisognerebbe giocare? Qual è il modo migliore per creare un personaggio che si adatti all'Osirion e prosperi nel torrido deserto? I suggerimenti e le opzioni per il personaggio seguenti sono stati ideati per supportare nella creazione di personaggi perfetti per esplorare le sfide che la Saga ha in serbo per il gruppo, e prevalere.

ARCHETIPI E OPZIONI DI CLASSE

Gran parte di questa Saga coinvolge l'esplorazione di tombe dimenticate, sopravvivendo alle loro trappole e ai loro guardiani, e l'andare all'avventura nel deserto. Tutte le classi sono adatte alla Saga, ma alcune rappresentano opzioni tematiche più appropriate.

I seguenti archetipi della *Guida del Giocatore* rappresentano buone scelte per questa Saga: archivista (bardo), costruttore di trappole (ladro), distruttore (barbaro), figlio degli elementali (barbaro), flagello dei non morti (paladino), scassinatore (ladro) e sciamano del serpente (druido).

La *Guida al Combattimento* presenta gli archetipi per il bardo archeologo e danzatore derviscio, entrambi adatti a questa Saga.

Una delle migliori risorse per i giocatori di questa Saga è il supplemento *Genti delle Sabbie*, che contiene una classe di prestigio estremamente in tema con l'Osirion: il monolite vivente. Contiene anche la classe di prestigio alchimista thuviano che si presta bene all'esplorazione del deserto e l'archetipo dell'oracolo elementalista, così come dozzine di tratti utili.

Magia del Mare Interno presenta gli archetipi derviscio del Fiore dell'Alba (bardo) e spezzacriphe (alchimista), entrambi solide scelte per questa Saga.

Il *Manuale dell'Esploratore di Dungeon* [*Dungeoneer's Handbook*] presenta gli archetipi spezzatrappole (alchimista) e monaco di terracotta, che funzionerebbero bene anch'essi in questa Saga.

Se si desidera giocare un personaggio che fa uso delle nuove regole dei domini ambientali e animali presentate nella *Guida alla Magia*, quel manuale contiene il dominio del deserto e *Fedi e Filosofie* [*Faiths & Philosophies*] i domini del coccodrillo e dell'avvoltoio che si adattano tutti bene a un druido che vive lungo i fiumi nei deserti dell'Osirion.

Se un personaggio desidera avere forti legami con la Società dei Cercatori nel corso della Saga, si possono scegliere archetipi come guardiano del sapere (guerriero) e ricercatore (oracolo o stregone), presentati entrambi nella *Guida Pratica alla Società dei Cercatori*.

MISTERI E STIRPI

Sebbene la maggior parte delle stirpi rappresenti una buona scelta, gli stregoni in questa Saga possono scegliere le stirpi eletta e non morta per calare il loro personaggio nei temi dell'Osirion. La stirpe per soli umani imperiosa

della *Guida alle Razze* potrebbe adattarsi bene a personaggi discendenti da uno dei faraoni dell'Osirion. Se un personaggio desidera legami con la genia geniaca e i deserti del Garund settentrionale potrebbero scegliere le stirpi djinni, efreeti, marid e shaitan della *Guida alla Magia*.

I misteri dell'oracolo con i legami più forti con i temi della Saga sono antenati, ossa e sapere.

FAMIGLIE E COMPAGNI ANIMALI

I famigli seguenti si trovano comunemente al servizio di maghi nell'Osirion: capra, caimano nano, coniglio, corvo, falco, gatto, gufo, lucertola, mangusta, millepiedi domestico, pipistrello, pulce gigante, ragno scarlatto, scimmia, scorpione verde, vipera e volpe.

I compagni animali seguenti possono tutti essere trovati entro i confini dell'Osirion: avvoltoio gigante, babbuino, cammello, cane, cavallo, coccodrillo, felino (grande e piccolo), giraffa, iena, ippopotamo, ippopotamo pigmeo, pipistrello crudele, pony, ratto crudele, roc, struzzo, tartaruga gigante, uccello, varano e vipera.

AMBIENTI E NEMICI PRESCELTI

La maggior parte dell'azione di questa Saga avviene in ambienti urbani, rovine cadenti e vasti deserti. Buone scelte per gli ambienti prescelti comprendono deserto, urbano e, in misura minore, sotterraneo. Scelte solide per i nemici prescelti includono bestia magica, costruito, esterno (elementale), non morto e umanoide (umano).

ORIGINI

Per gli scopi della Saga non ha importanza da dove proviene il proprio personaggio. L'Osirion ha visto migliaia di avventurieri stranieri riversarsi sulle sue terre: alcuni hanno dovuto solo attraversare il confine con il Katapesh,



il Thuvia o le Distese Mwangi, mentre altri sono venuti da terre distanti come l'Ustlav, i Regni Fluviali e persino le Terre dei Re Linnorm. È anche molto probabile che alcuni personaggi di questa Saga siano nativi dell'Osirion e partecipino alla campagna per far rivivere la gloria della loro nazione.

LINGUAGGI

Sebbene molti osiriani parlino il Comune, parlano anche un linguaggio proprio: l'Osiriano. Molti osiriani eruditi parlano anche l'Osiriano Antico, che è tanto simile all'Osiriano moderno che chi ne parla uno spesso ha poche difficoltà con l'altro, sebbene abbiano inflessioni diverse. Dopo migliaia di anni di regno Keleshita, l'uso del linguaggio Kelishita è andato diffondendosi ed è parlato ancor oggi in alcuni luoghi, ma poche tombe e rovine contengono messaggi scritti in questa lingua.

RAZZE

Sebbene la maggior parte dei cittadini dell'Osirion siano umani, anche altre razze possono chiamare casa questa nazione. Degli umani, molti sono garundi, con la seconda etnia più popolosa rappresentata dai keleshiti. Sin dall'apertura dei confini dell'Osirion all'esplorazione straniera, taldani, chelioxiani e altre etnie avistane sono affluite nel paese.

L'Osirion ospita anche una considerevole popolazione di nani pahmet nativi. Questi nani, talvolta chiamati nani della sabbia, vivono in piccole comunità tra i Picchi di Bronzo lungo i confini settentrionali della nazione.

Le città dell'Osirion ospitano una numerosa popolazione di halfling che hanno servito a lungo gli antichi faraoni e alcuni continuano a farlo ancor oggi. Elfi, mezzelfi e mezzorchi rappresentano delle minoranze nell'Osirion,

GLI ANTICHI DÈI DELL'OSIRION

L'Osirion è stato fondato sotto la guida del dio-re Nethys, e anche se la gente venerava le divinità del Mare Interno, adorava anche i vecchi dèi. Mentre l'Osirion prosperava, gli antichi dèi si affidavano sempre più al popolo della nazione, assumendo un ruolo minore nella vita quotidiana. Dall'Era dell'Incoronazione gli dèi hanno lasciato quasi tutti Golarion, sebbene lo guidino ancora da lontano. Quando l'Impero del Kelesh prese il controllo dell'Osirion, fu lanciata una campagna per sradicare la cultura osiriana e centinaia di templi e santuari dei vecchi dèi furono distrutti. Anche se i fedeli diminbirono, le antiche divinità non furono mai completamente dimenticate, e ne esistono ancora alcuni templi ed un clero in tutto l'Osirion. Questi dèi non sono al centro di questa Saga, ma il GM può consentire di adorarne uno. Per maggiori informazioni su gli antichi dèi dell'Osirion, vedi *Osirion, Eredità dei Faraoni*.



ma lo spirito d'avventura e il desiderio di esplorare li attira in grandi quantità. I geni e gli elementali possono essere trovati nei recessi dei deserti, e delle tribù di genia geniaci si trovano anche in tutto l'Osirion. Per maggiori informazioni su garundi, keleshiti e pahmet, vedi *Genti delle Sabbie*. Per ulteriori informazioni sulla genia geniaci (ifrit, onidine, oreadi e silfidi) vedi Guida alle Razze.

RELIGIONI

In generale, la gente dell'Osirion è dedita ai principi della legge e spesso predilige il culto di divinità legali, ma questa non è una preferenza esclusiva.



Quelle che seguono sono le divinità più venerate dalla gente dell'Osirion.

Abadar: L'Osirion è sempre stata una nazione dalle forti regole, e un grande impero e una grande società sono stati costruiti sotto le sue leggi. Per questo, l'adorazione di Abadar è popolare nell'Osirion e si trovano molti templi dedicati al Signore della Prima Volta nelle città e nei paesi dell'intero Osirion.

Nethys: L'Occhio che Tutto Vede fu determinante nella fondazione dell'Osirion e molti considerano Nethys come la divinità patrona della nazione. La sua fede ha edificato numerosi templi devoti a Nethys attraverso tutto l'Osirion.

Irori: Dedito alla conoscenza e alla perfezione di sé, Irori è adorato in alcuni luoghi dell'Osirion, ma i suoi templi sono pochi e rari.

Pharasma: Dato che è la dea della morte, la chiesa di Pharasma è importante per molta della gente dell'Osirion. Tombe magnifiche sono edificate in suo onore e alcune

delle più grandi chiese della nazione sono dedicate alla Signora delle Tombe. La città di Wati deve la sua rivitalizzazione alla chiesa di Pharasma. Dopo una pestilenza che ne devastò la popolazione, la città venne quasi abbandonata. Fu salvata solo dall'arrivo di un grande sacerdote di Pharasma. Il prelado ordinò che fosse costruito un muro attorno a metà della città, poi lui e i suoi sacerdoti consacrarono l'area come necropoli per i morti della città. Ora, il Grande Mausoleo di Pharasma si erge ben visibile nel mezzo di Wati.

Sarenrae: Dopo che fu invaso dall'Impero del Kelesh, la gente dell'Osirion fu inizialmente recalcitrante ad adottare le divinità keleshite, ma con il tempo l'adorazione di Sarenrae divenne più comune. Sebbene siano pochi, nell'Osirion si possono trovare una manciata di templi dedicati al Fiore dell'Alba.

Divinità malvagie: Sebbene la Saga non tenga conto di PG adoratori di divinità malvagie, la loro fede

trova certamente posto nell'Osirion. Le divinità più comunemente venerate da mostri e umanoidi malvagi sono Lamashtu, Norgorber e Rovagug.

ABILITÀ E TALENTI

Non c'è una singola abilità che viene chiamata in causa più spesso delle altre nel corso di questa Saga, quindi i PG dovrebbero scegliere abilità che generalmente sono utili nell'esplorazione, sia fisica che della conoscenza. Conoscenze (dungeon), Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Diplomazia, Percezione, Scalare e Sopravvivenza dovrebbero tutte essere abilità utili in cui mettere gradi.

Nonostante la varietà dei talenti disponibili, nessuno di essi si distingue come scelta forte per questa Saga. Detto questo, *Genti delle Sabbie* presenta un talento chiamato Osirionologia che sarebbe prezioso per i personaggi giocatori che partecipano a questa Saga particolarmente ben informati sulla storia dell'Osirion.

TRATTI

Oltre ai tratti della saga presentati in questa Guida alla Saga (e a quelli in *Genti delle Sabbie*), molti altri tratti sono a disposizione dei personaggi nella Saga. Per tratti tematici come contrabbandiere di antichità e osirionologo vedi *Introduzione al Mare Interno*.

L'EQUIPAGGIAMENTO MIGLIORE

L'equipaggiamento usato nel Garund settentrionale è leggermente diverso da quello utilizzato in climi più freddi o temperati.

La gente dell'Osirion preferisce le armature più leggere che permettono di fronteggiare meglio il caldo del deserto. Questo non significa che le corazze di piastre e le armature complete non siano disponibili, ma solo più rare. Gli osiriani preferiscono indossare armature di cuoio o imbottite come armature leggere e impiegano cotte di maglia e corazze a scaglie o lamellari per una protezione più robusta. A causa dell'utilizzo di armature più leggere rispetto a quelle usate nell'Avistan, gli osiriani spesso usano gli scudi per aiutarsi ad aumentare la loro protezione in battaglia.

Le lance sono armi popolari nell'Osirion e quanti usano armi a lama pesante tendono a preferire falchion, khopesh e scimitarre. Molti combattenti usano i mazzafrusti, dato che quest'arma era un simbolo di comando tra i faraoni. Pugnali malignamente ricurvi sono portati alla cintura da molti osiriani, persino da svariati di quelli che non sono inclini a combattere e difendersi.

In aggiunta all'equipaggiamento specifico per il deserto presentato in *Genti delle Sabbie*, gli avventurieri dovrebbero considerare alcuni dei seguenti pezzi di equipaggiamento base presenti nella *Guida all'Equipaggiamento*. Sebbene alcuni di questi oggetti siano costosi oggetti alchemici,

gran parte dell'equipaggiamento nella tabella seguente se lo possono permettere anche personaggi esordienti.

Equipaggiamento	Pagina	Equipaggiamento	Pagina
Abito per climi caldi	97	Kit da speleologo	72
Acqua santa	100	Lampada	67
Antitossina	108	Lanterna lente sporgente	67
Asta	59	Lanterna schermabile	68
Asta pieghevole	59	Lente d'ingrandimento	68
Candela	61	Mappa geografica	69
Corda	62	Piede di porco	70
Corda di seta	62	Rampino	71
Crema rinfrescante	104	Scala pieghevole	72
Fuoco dell'alchimista	102	Tavola pieghevole	74
Gel respingi fuoco	108	Torcia	74
Gessetto	64	Torcia inestinguibile	74
Kit da dungeon	65		



TRATTI DELLA SAGA

I seguenti tratti della saga legano i personaggi alla Saga Maschera della Mummia, che ha inizio nella città di Wati della nazione dell'Osirion. I personaggi creati per questa Saga dovrebbero avere qualche connessione con questa antica terra, che siano nativi o stranieri appena arrivati bramosi di esplorare la storia e i misteri dell'Antico Osirion. Questi tratti forniscono una ragione per cui i personaggi si trovano a Wati, e sono stati ideati per supportare i giocatori nella creazione di personaggi che si adattino perfettamente alle avventure di questa Saga.

Archeologo curioso: Il personaggio ha studiato gli stili architettonici delle nazioni dell'intera regione del Mare Interno, ma niente lo ha affascinato quanto quello dell'Antico Osirion. Sentendo che la famosa necropoli di Wati è stata finalmente aperta all'esplorazione, è giunto in città per avere esperienze di prima mano sui segreti perduti dei mastri costruttori dell'Antico Osirion. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di Conoscenze (ingegneria), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, ottiene bonus di tratto +2 alle prove di Percezione per cercare porte segrete o nascoste nelle strutture costruite nello stile dell'Antico Osirion.

Crociato annienta non morti: Il personaggio ha dedicato la sua vita allo sradicamento del flagello dei non morti da Golarion. Ha speso innumerevoli ore a studiare i vari tipi di non morti e si è addestrato senza sosta nell'apprendimento del modo migliore per sconfiggerli. Se qualche creatura non morta dovesse sbucare fuori dalle tombe della necropoli di Wati, sarà pronto per affrontarla. Ottiene bonus di tratto +1 ai tiri per i danni contro le creature non morte. Inoltre, ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (religioni), che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Devoto dei Vecchi Dèi: L'Osirion ha una storia che si snoda nell'arco di 8.000 anni e le divinità venerate oggi nell'Osirion moderno non sono le stesse che venivano adorate ai giorni dell'Antico Osirion: dèi come Anubi, Osiride, Ra e Set, tra gli altri. Tuttavia, la famiglia del personaggio non ha mai perso la fede dei suoi avi e la sua devozione per una delle divinità dell'Antico Osirion l'ha aiutata a tenere viva la memoria del passato dell'Osirion: un passato che resiste ancora nell'intensa necropoli di Wati. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (religioni) e Conoscenze (storia), una delle quali viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, la sua fede nei vecchi dèi gli concede bonus di tratto +1 ai tiri salvezza contro la magia divina. Per maggiori

informazioni sulle divinità dell'Antico Osirion, vedi *Osirion, Eredità dei Faraoni*.

Enigmista della sfinge: Il personaggio è sempre stato affascinato dall'antica razza delle sfingi, che ha ispirato in lui l'amore per rompicapi e indovinelli, e ama risolvere difficili dilemmi. Come molti altri è giunto a Wati per esplorare la sua antica necropoli, ma ha anche sentito che le sfingi occasionalmente fanno visita a una rovina a forma di sfinge chiamata Follia di Ubet che si trova in città, quindi forse avrà la possibilità di incontrare o parlare con una di loro. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia e Raggirare contro le sfingi, e bonus di tratto +1 a qualsiasi prova per decifrare un rompicapo o un indovinello. Inoltre, può scegliere lo Sfinge come proprio linguaggio bonus.

Maledetto dalla mummia: Uno degli antenati del personaggio è incorso nella maledizione di una mummia mentre esplorava un'antica tomba. Questa maledizione è passata alle generazioni successive della sua famiglia, ma con il tempo il lignaggio è diventato più resistente alle maledizioni. Il personaggio è giunto a Wati per esplorare la sua intensa necropoli e, sebbene spera di non avere a che fare con una vera mummia non morta, almeno ha una qualche difesa nel caso dovesse accadere. Ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di maledizione (inclusa la putrefazione della mummia) e bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro l'aura di disperazione di una mummia.

Nativo di Wati: Il personaggio è nato e cresciuto nella città di Wati, e conosce bene le sue strade e i suoi segreti. Sebbene la cosa non sia vista di buon occhio dalle autorità, è sgattaiolato più volte nella necropoli per bighellonare per le sue polverose strade abbandonate. In segno di rispetto per i defunti, non è mai effettivamente entrato in una delle silenziose tombe della necropoli, ma non ha paura di ciò che potrebbe esserci dentro. Ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Inoltre, la sua conoscenza della città gli conferisce bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (locali), che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Resuscitato: In un passato recente il personaggio è morto, ma è stato riportato in vita, grazie alla magia, a una benedizione degli dèi, a un destino che deve compiersi o magari semplicemente al fatto che non era ancora la sua ora. Indipendentemente dalla natura della sua resurrezione, l'aver sperimentato la tomba ha suscitato in lui una certa attrazione per la morte, e spera di avere qualche intuizione sulla



natura della mortalità esplorando le tombe della famosa necropoli di Wati. Ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di morte. Inoltre, non muore finché i suoi punti ferita non scendono a un ammontare negativo pari o inferiore al suo punteggio di Costituzione + 4.

Sangue di faraone: Molto tempo fa, uno degli antenati del personaggio regnava sulle terre dell'Osirion. Sebbene sia distante molte generazioni e la linea di discendenza sia difficile da provare, il suo sangue scorre ancora nelle vene del personaggio. Magari il personaggio potrebbe trovare qualche prova del suo lignaggio nelle tombe della necropoli di Wati. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Volontà e bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (nobiltà), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, può scegliere Osiriano Antico come proprio linguaggio bonus.

Scova trappole: I dungeon dimenticati e le tombe antiche hanno sempre affascinato il personaggio che non è mai stato in grado di resistere al bisogno di esplorare questi luoghi perduti in cerca di conoscenze, tesori o entrambi. Potrebbe non aver ricevuto alcun addestramento formale nelle arti dei ladri, ma ciononostante è divenuto abile nello scoprire e disarmare le trappole nascoste. Le tombe della necropoli di Wati, appena aperte all'esplorazione, sembrano il luogo perfetto dove mettere alla prova le sue abilità. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Disattivare Congegni, che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, può usare Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche, come un ladro.

Straniero opportunista: Il personaggio non è nativo dell'Osirion, ma l'opportunità di esplorare le tombe dell'Antico Osirion e "liberare" i tesori che contengono è troppo buona per lasciarsela sfuggire. Che sia interessato o meno alla storia di questa terra, è irrimediabilmente attratto dalla ricchezza giaciuta per millenni nascosta in cripte polverose, come le tombe della necropoli aperta di recente a Wati. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di Valutare, che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, i suoi contatti nel mercato delle antichità gli consentono di vendere reliquie dell'Antico Osirion al 60% del prezzo indicato, invece del normale 50% del valore. Cosa possa essere considerato una reliquia dell'Antico Osirion è lasciato a discrezione del GM.

CONSIDERAZIONI SULL'AMBIENTE

Quando si trovano in un clima desertico caldo come quello dell'Osirion, i viaggiatori dovrebbero tenere a mente le condizioni estreme a cui potrebbero andare incontro. Bisogna indossare i vestiti giusti, portare acqua in abbondanza e tenere conto dei seguenti pericoli ambientali, che sono riportati qui per facilità di consultazione, ma sono presenti anche nel *Manuale di Gioco*.

PERICOLI DEL CALDO

Il calore infligge danni non letali che non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non si dia una rinfrescata (raggiunge l'ombra, sopravvive fino alla notte, si immerge

APPROFONDIRE

Molti manuali possono aiutare ad accentuare la propria *Saga Maschera della Mummia*. Quelle elencate di seguito sono fonti non strettamente necessarie, ma che possono amplificare enormemente l'esperienza di gioco di questa Saga.

PER I GAME MASTER

Per saperne di più sull'Osirion con i suoi abitanti e pericoli, vedi *Osirion, Eredità dei Faraoni*.

I Game Master che desiderano fornire supporti fisici per gli oggetti magici della Saga possono usare *Pathfinder Cards: Mummy's Mask Item Cards*.

Per far dare ai giocatori una sbirciata ad alcuni dei PNG che affronteranno durante questa Saga, senza dover coprire parte di questo libro, i GM possono usare *Pathfinder Cards: Mummy's Mask Face Cards*.

Per rappresentare fisicamente gli incontri nel deserto, si può dare uno sguardo a *Pathfinder Flip-Map: Desert Ruins*.

PER I GIOCATORI

Per informazioni su come giocare un personaggio proveniente dalle terre desertiche del Garund settentrionale, vedi *Genti delle Sabbie*.

I giocatori che desiderano personaggi più efficaci nel fronteggiare i protettori non morti delle tombe osiriane possono dare uno sguardo al *Manuale dell'Uccisore di Non Morti (Undead Slayer's Handbook)*.

Dato che l'esplorazione la fa da padrone in questa Saga, il *Manuale dell'Esploratore di Dungeon (Dungeon Explorer's Handbook)* tornerà utile per fornire nuove regole per personaggi esploratori di dungeon di tutti i tipi.



nell'acqua, subisce l'effetto di un *contrastare elementi* ecc.). Una volta che un personaggio ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, qualsiasi danno ulteriore da calore è considerato danno letale.

Una creatura sottoposta a temperature molto elevate (sopra i 30° C) deve superare un tiro salvezza su Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. Se indossa abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subisce penalità -4 a questi tiri salvezza. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità). I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

In situazioni di caldo estremo (sopra i 40° C), un personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni 10 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi tiri salvezza. Un

personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni ogni 10 minuti).

Un personaggio che subisce danni non letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni non letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza tiro salvezza). Inoltre, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi tiri salvezza.

FAME E SETE

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privi dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 0,5 litri di liquidi e 0,5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame. (I personaggi di taglia Piccola necessitano della metà). Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Un personaggio può muoversi senz'acqua per 1 giorno più un numero di ore pari al suo punteggio di Costituzione. Dopo questo lasso di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subisce 1d6 danni non letali. Un personaggio che

ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, inizia a subire danni letali.

Un personaggio può proseguire senza cibo per 3 giorni, con crescenti scompensi. Dopo questo periodo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni giorno (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subisce 1d6 danni non letali. Un personaggio che ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, inizia a subire danni letali.

I personaggi che hanno subito danni non letali per mancanza di cibo o di acqua sono affaticati. I danni non letali causati dalla sete o dalla fame non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trovi il cibo e l'acqua necessari; neppure la magia che ripristina i punti ferita può Guarire questi danni.

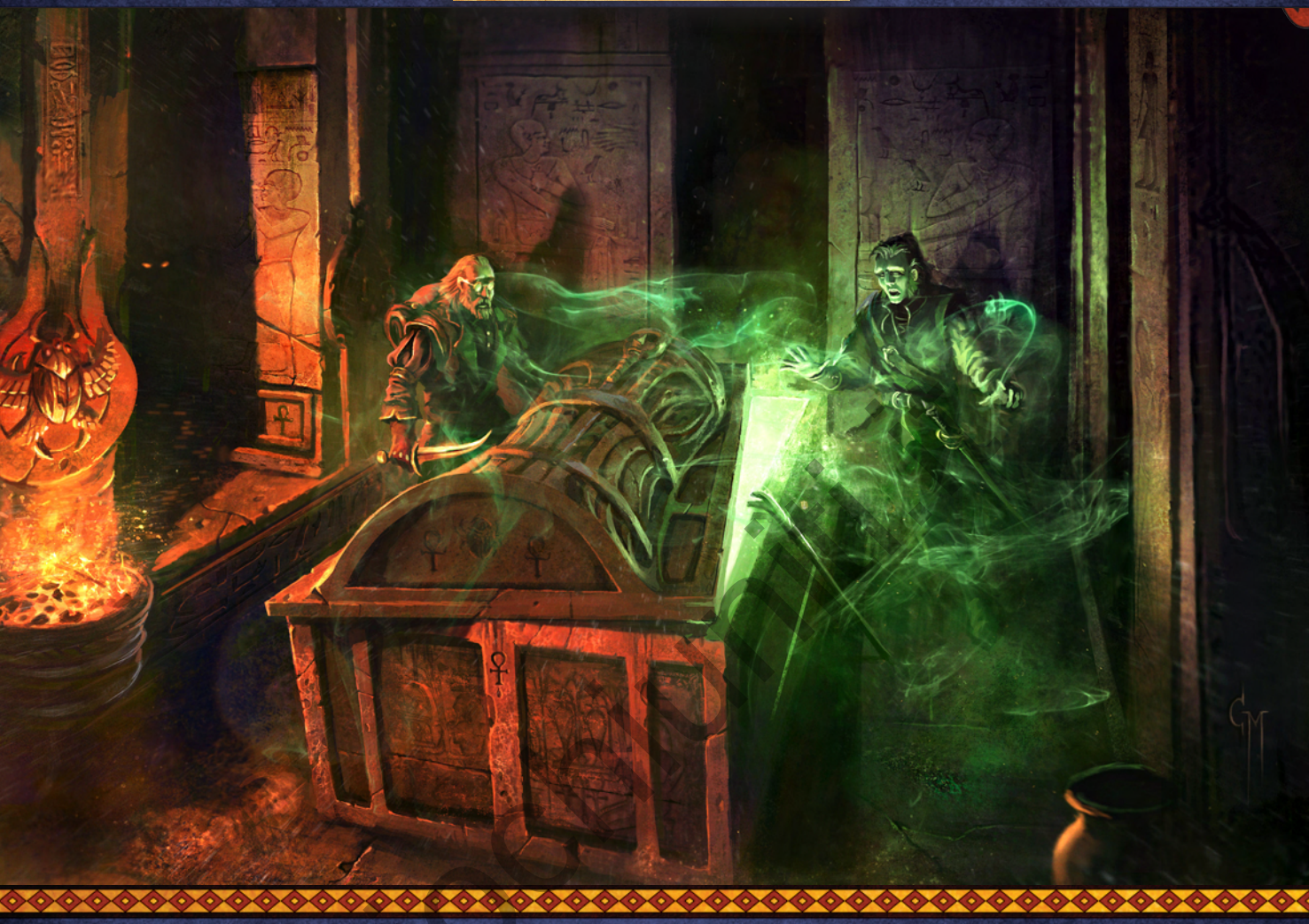
FURTIVITÀ E INDIVIDUAZIONE NEL DESERTO

In generale, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature in un terreno desertico è 6d6 x 6 metri; oltre questa distanza, l'orizzonte irregolare e la distorsione termica nei deserti caldi rendono l'individuazione impossibile. La presenza di dune nei deserti sabbiosi limita la distanza di osservazione a 6d6 x 3 metri. Il sottobosco e gli altri elementi che normalmente forniscono occultamento o copertura sono talmente rarefatti che usare Furtività è molto difficile.

TEMPESTE

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità -8 a tutte le prove di Percezione. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità -4 i tiri per colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella 13-10: Effetti del Vento a pagina 469 del *Manuale di Gioco* per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari. Le tempeste sono di due tipi.

Tempesta di polvere (GS 3): Queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette, e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 x 2,5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella 13-10: Effetti del Vento a pagina 469 del *Manuale di Gioco*). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa



o simile protezione sulla bocca e il naso non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari a $10 \times$ il suo punteggio di Costituzione). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle ($2d3-1$) $\times$ 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di sabbia: Una tempesta di sabbia riduce la visibilità a $1d10 \times 1,5$ metri e comporta penalità -4 alle prove di Percezione. Una tempesta di sabbia infligge $1d3$ danni non letali all'ora a qualsiasi creatura sorpresa all'aperto e lascia una distesa di sabbia che ricopre tutto al suo passaggio. La sabbia spinta dal vento si infila in tutte le fessure fatta eccezione per le chiusure sigillate, irrita la pelle e sporca l'equipaggiamento portato.

TEMPERATURE

Le temperature nell'area variano dal piacevolmente caldo alla calura insopportabile.

Caldo: La temperatura è tra i 15° e i 30° durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ondata di caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

ESPLORAZIONE

Più avanti nel corso della Saga, i PG avranno l'opportunità di esplorare una regione dei deserti dell'Osirion. Si utilizzi una copia della mappa a esagoni bianca a fine libro per tenere traccia dei loro progressi durante l'esplorazione delle Dune Riarse. Mentre si procede con l'esplorazione, vi si segnino le caratteristiche del terreno, i fiumi, i luoghi e le altre scoperte effettuate. Il riquadro in fondo a ogni esagono può essere usato per tenere traccia di quali esagoni si sono esplorati a fondo (quelli in cui si passa semplicemente attraverso non contano come esplorati: il GM fornirà spiegazioni su cosa bisogna fare per esplorare completamente un esagono). Per maggiori informazioni sull'esplorazione, vedi il Capitolo 3 e il Capitolo 4.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Adherer from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Caryatid Column from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Coffer Corpse from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Eaton.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Dog from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Huecva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Necrophidius from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Poltergeist from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Sandling from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Sandman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Amphisbaena from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crypt Thing from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Guardian from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell.

Death Worm from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Mummy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Sand Kraken from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Erica Balsley.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Bat, Mobat from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Burning Dervish from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Casey Christofferson.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mihstu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Midgard Bestiary for Pathfinder RPG © 2012 Open Design LLC; Authors: Adam Daigle with Chris Harris, Michael Kortes, James Mackenzie, Rob Manning, Ben McFarland, Carlos Ovalle, Jan Rodewald, Adam Roy, Christina Stiles, James Thomas, and Mike Welham.

Daemon, Derghodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Stone Maiden from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pathfinder Adventure Path #83: The Slave Trenches of Hakotep © 2014, Paizo Inc.; Authors: Michael Kortes, with Robert Brookes, Adam Daigle, Tim Hitchcock, David N. Ross, Amber E. Scott, and Neil Spicer.

Pathfinder Adventure Path #82: Secrets of the Sphinx © 2014, Paizo Inc.; Authors: Amber E. Scott, with Michael Kortes, Amber E. Scott, David Schwartz, Russ Taylor, Greg A. Vaughan, and Larry Wilhelm.

Pathfinder Adventure Path #81: Shifting Sands © 2014, Paizo Inc.; Authors: Richard Pett, with Benjamin Bruck, Adam Daigle, Thurston Hillman, Michael McCarthy, Patrick Renie, Amber E. Scott, and Russ Taylor.

Pathfinder Adventure Path #80: Empty Graves © 2014, Paizo Publishing, LLC; Authors: Crystal Frasier, with Thurston Hillman, Will McCardell, Rob McCreary, and Amber E. Scott.

Pathfinder Adventure Path #79: The Half-Dead City © 2014, Paizo Publishing, LLC; Authors: Crystal Frasier, Jim Groves, Will McCardell, Michael McCarthy, and Amber E. Scott.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Midgard Bestiary for Pathfinder RPG © 2012 Open Design LLC; Authors: Adam Daigle with Chris Harris, Michael Kortes, James Mackenzie, Rob Manning, Ben McFarland, Carlos Ovalle, Jan Rodewald, Adam Roy, Christina Stiles, James Thomas, and Mike Welham.

Daemon, Hydrodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phantasm from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Sandman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Pathfinder Adventure Path #84: Pyramid of the Sky Pharaoh © 2014, Paizo Inc.; Authors: Mike Shel, with Tyler Beck, Adam Daigle, F. Wesley Schneider, and Amber E. Scott.

Pathfinder Saga Completa Maschera della Mummia © 2016, Giochi Uniti srl.