

Il Signore della Fortezza Caduta



PATHFINDER
MODULO™

DI ROB MCCREARY

La Fortezza Caduta

Pianterreno



Legenda

1 quadretto = 1,5 metri

Detriti

Scala a chiocciola

Ringhiera

2° Piano



1° Piano

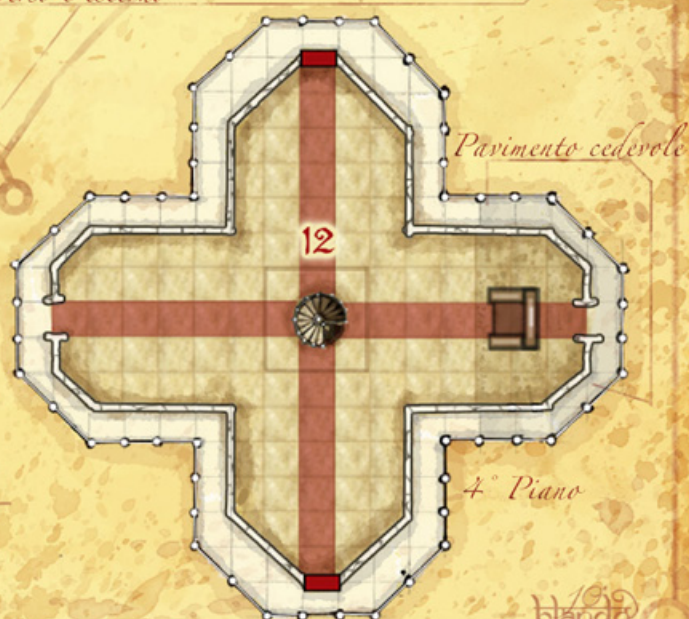


Aperto verso l'esterno

3° Piano



Chiuso



Pavimento cedevole

4° Piano

blando

PATHFINDER
MODULO™

Il Signore della Fortezza Caduta

CREDITI

Autore: Rob McCreary

Sezione Artistica e Mappe: Jared Blando, Andrew Hou, Wayne Reynolds e Sarah E. Robinson

Direttore Creativo: James Jacobs

Redazione: F. Wesley Schneider, Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Sean K Reynolds e James L. Sutter

Copertina

Tyler Walpole

Editore

Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

wyredizioni

E

IL 5° CLOP

Direzione Editoriale: Massimo Cranchi

Supervisione: Martino Mosna

Traduzione: Roberto Pecoraro

Revisione Traduzione: Corrado Castriconi

Impaginazione: Susanna Ruffato

Il Signore della Fortezza Caduta è un Pathfinder Modulo per quattro personaggi di 1° livello e per i PE usa i parametri di avanzamento medio. *Il Signore della Fortezza Caduta* è anche un Pathfinder Society Scenario per personaggi di 1° livello (categoria 1). Questo modulo è ideato per essere giocato nell'ambientazione di Golarion, ma può essere facilmente adattato a qualsiasi altro mondo. Questo modulo segue le regole della Open Game License (OGL) ed è compatibile con Pathfinder Gioco di Ruolo e l'edizione 3,5 del gioco di ruolo più famoso. L'OGL si trova a pagina 16 del modulo.

EDITO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com/pathfindersociety
paizo.com

Giochi Uniti

GIOCHI UNITI
Via Sant'Anna dei Lombardi 36
Napoli 80134
Tel. 081-19323393
www.giochiuniti.it; info@giochiuniti.it

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 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.

Il Signore della Fortezza Caduta è una pubblicazione Paizo Publishing, LLC che si basa sulla Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, il golem logo, Pathfinder e GameMastery sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Society e RPG Superstar sono marchi di Paizo Publishing, LLC. © 2010, Paizo Publishing, LLC.

Edizione italiana © 2012 Giochi Uniti. Pubblicato da 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.



II Signore della Fortezza Caduta

Un ampio campo di armi infrante, tombe a tumulo e fosse comuni circondano l'urbe di Absalom, una vasta pianura conosciuta come Tumulilanda. Innumerevoli castelli, torri e fortezze d'assedio emergono dalla terra come le membra rapaci dei morti, costruiti nei millenni dai sedicenti signori della guerra che tentarono di conquistare la metropoli e fallirono inesorabilmente. Come monumenti dimenticati dedicati a conquistatori falliti, i castelli d'assedio di Absalom attirano il coraggioso, l'imparido e lo stolto con la promessa di avventure e tesori nascosti, sempre pronti a creare eroi o a seppellire i caduti.



Antefatto

Un anonimo castello d'assedio si ergeva nella Tumulilanda da centinaia se non migliaia di anni, magicamente sigillato dopo la morte del suo signore dimenticato. Di recente, però, un lieve terremoto ha scosso quel territorio, compiendo in pochi istanti quello che decine di studiosi, saggi e avventurieri non erano riusciti a fare per anni: le scosse telluriche hanno causato il crollo di una parte del castello d'assedio, aprendo il suo interno per la prima volta dopo secoli. La gente del posto oggi chiama questa torre la Fortezza Caduta.

Il terremoto ha anche aperto dei cunicoli sotterranei, collegando il seminterrato della torre ad alcuni estesi sotterranei celati alla vista. Un troglodita druido reietto di nome Tasskar ha da poco scoperto questi tunnel e vi ha condotto il suo scarso stuolo di seguaci, raggiungendo la torre, dove però sono rimasti bloccati a causa di uno smottamento di terreno dovuto a una scossa di assestamento che ha interdetto l'accesso ai passaggi sotterranei. Bloccato lì dentro, Tasskar ha realizzato che il suo dio blasfemo gli aveva donato quella fortezza affinché preparasse la sua razza alla conquista del mondo esterno.

Poco dopo l'ingresso dei trogloditi nella torre, anche un avventuriero di nome Balenar Forsend ha scoperto che la torre è accessibile. In qualità di membro della Società dei Cercatori, un'organizzazione dedicata alla esplorazione di antiche rovine e alla ricerca della conoscenza, Balenar ha visto l'opportunità di farsi un nome esplorando la Fortezza Caduta. Non rendendosi conto che il castello d'assedio era ormai abitato, Balenar presto si è scontrato con i trogloditi ed è stato catturato. Tasskar ha ora tutta l'intenzione di offrirlo in sacrificio al suo oscuro dio.

Trama dell'avventura

In cerca di avventura, i PG affrontano l'infradita Tumulilanda per esplorare uno dei suoi numerosi castelli d'assedio, noto come la Fortezza Caduta. Dopo aver affrontato un branco di cani selvatici all'esterno e combattuto con un ragno gigante alla base della torre, i PG devono scalare le mura fatiscenti della fortezza per entrare al suo interno. Una volta dentro, i PG scoprono che un piccolo gruppo di trogloditi si è stabilito nella torre, insieme con i loro animaletti e trappole. Mentre esplorano la struttura in rovina, i PG potranno salvare un prigioniero dei trogloditi, un membro della leggendaria Società dei Cercatori che offre loro di entrare a far parte dell'organizzazione. Infine, salendo fino alla cima alla torre, i PG dovranno affrontare il capo dei trogloditi e la sua formidabile bestiola prima di potersi definire Cercatori.

Introduzione

Leggi il seguente paragrafo ai giocatori.

Siete ad Absalom, la maestosa Città al Centro del Mondo, e avete sempre desiderato esplorare una delle innumerevoli

Absalom

Questa avventura si svolge nella Tumulilanda fuori Absalom, la Città al Centro del Mondo. Per ulteriori informazioni su questa vibrante città, vedi *Atlante del Mare Interno* o *Pathfinder Chronicles: Guide to Absalom*, disponibili su www.giochiuniti.it e paizo.com o presso il vostro negozio di giochi locale.

rovine di conquistatori falliti sparpagliate per la pianura fuori dalle sue mura.

Avete sentito dire che uno dei castelli d'assedio sigillati è stato aperto dalla lieve scossa di un recente terremoto. Si dice in giro che nessuno sia ancora entrato nella torre, che la gente ha preso a chiamare la "Fortezza Caduta". Quale modo migliore per iniziare una vita di emozioni e avventure che esplorare le sue polverose sale da tempo abbandonate e magari rivendicare i suoi antichi tesori?

Questa avventura presume che tutti i personaggi giocanti si conoscano tra loro e abbiano deciso di esplorare la Fortezza Caduta assieme per iniziare le loro carriere da avventurieri. Di seguito, sono descritte alcune idee aggiuntive per mettere assieme i PG.

- I PG potrebbero essere membri della Guarnigione dell'Aquila di Absalom, in cerca di possibili minacce per la città nella Tumulilanda. Il loro comandante li invia alla Fortezza Caduta per assicurarsi che qualsiasi cosa si nasconda in essa non rappresenti una minaccia per Absalom.
- La chiesa di un PG religioso potrebbe chiedergli di esplorare il castello d'assedio in rovina, magari per indagare sulle voci riguardo non morti al suo interno o per recuperare una reliquia religiosa che si ritiene sia nascosta lì. La chiesa offre 1.000 mo per il recupero della reliquia.
- Uno storico o facoltoso collezionista assume i PG per raccogliere eventuali reperti storici o di valore che potrebbero essere ancora all'interno della torre in rovina. Il collezionista offre fino a 250 mo a personaggio per il disturbo.

Una volta messi assieme i PG, si tratta di un viaggio di poche ore dalle mura della città alla Tumulilanda, dove la Fortezza Caduta attende di essere esplorata.

Pianterreno

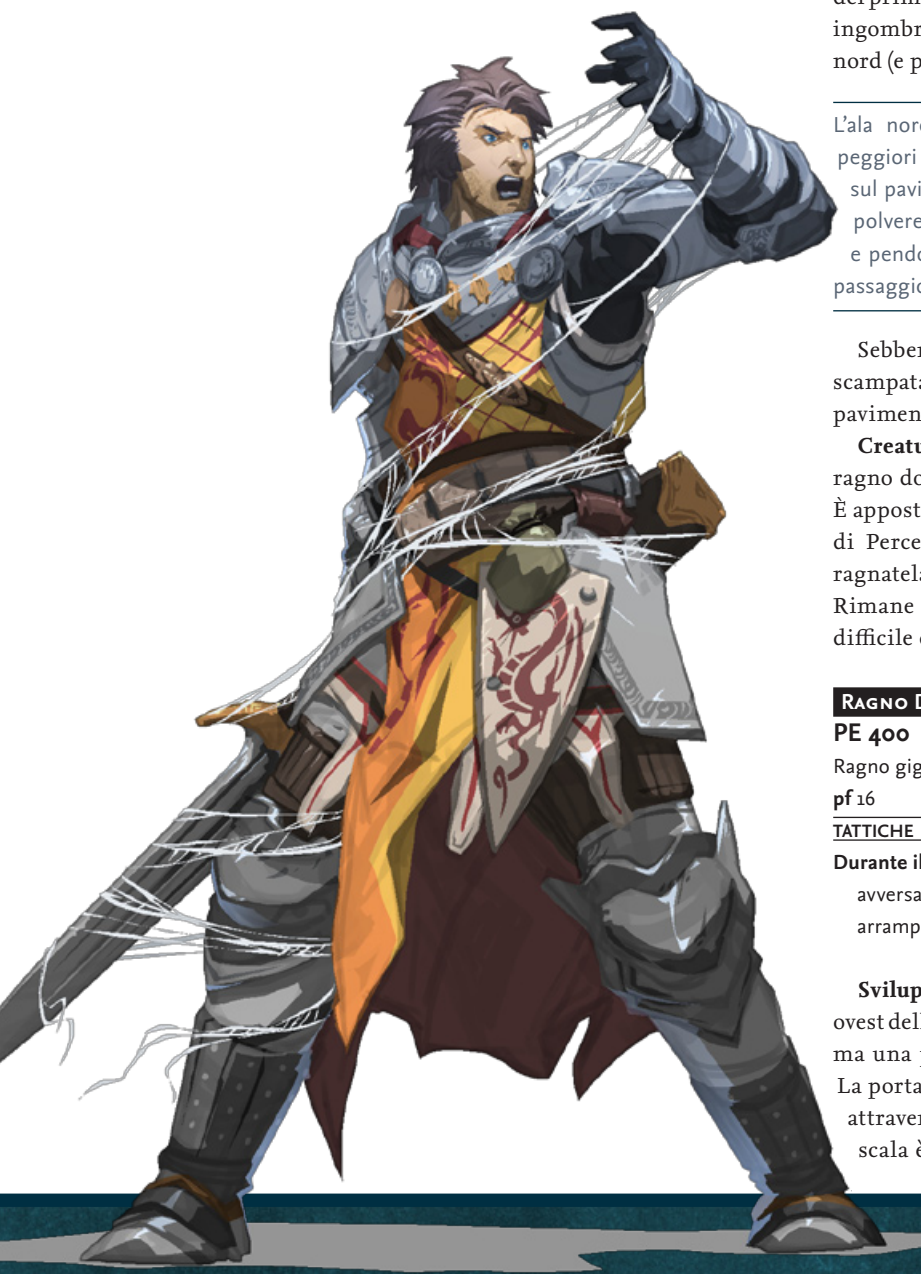
Quando i PG si avvicinano per la prima volta alla Fortezza Caduta, leggi quanto segue.

Il castello d'assedio in rovina ora chiamato la Fortezza Caduta sorge dalla terra smossa della Tumulilanda. Non ci sono porte o finestre a rovinare la altrimenti liscia superficie delle pareti della torre. La torre ha una pianta a quadrifoglio; la sua ala orientale è in gran parte crollata, esponendo i pavimenti interni all'aria aperta. Solo il livello più alto sembra integro, anche se la sua parte orientale penzola precariamente sopra la montagna di macerie lasciata dal crollo. A livello del suolo, i detriti incorniciano

un grosso buco nel lato dell'edificio che fornisce accesso alle buie interiora della torre.

La torre si erge fino a 24 metri di altezza e le sue pareti esterne sono incredibilmente lisce. Sono considerate pareti in mattoni di qualità superiore (*Manuale di Gioco* 439), e per arrampicarsi su di esse occorre una prova di Scalare con CD 25. Per inerpicarsi sui laceri resti delle mura dell'ala est basta solo una prova di Scalare con CD 15, ma i personaggi non possono raggiungere il quarto piano della torre in questo modo.

A meno che non sia indicato diversamente, i soffitti all'interno della Fortezza Caduta sono alti 4,5 metri e le porte sono di legno robusto e non chiuse a chiave, anche se c'è una probabilità del 20% che una data porta sia bloccata. Ad eccezione delle aree ora esposte verso l'esterno, tutte le camere nella torre sono buie.



1. Cani famelici (GS 1)

Creature: Prima che i PG possano entrare nella torre, vengono aggrediti da un branco di cani selvatici affamati. I quadretti pieni di detriti vanno considerati terreno difficile.

CANI SELVATICI (3)

GS 1/3

PE 135 ciascuno

Cane (*Bestiario* 39)

pf 6 ciascuno

TATTICHE

Durante il combattimento I cani concentrano i loro attacchi su un singolo nemico, probabilmente il personaggio del gruppo che sembra più debole.

Morale I cani fuggono tornando nella Tumulilanda se ridotti a 3 punti ferita o meno.

2. Tana del Ragno (GS 1)

Quando i PG entrano nella torre, è subito chiaro che il crollo dell'ala orientale ha coinvolto anche gran parte del primo livello della struttura. L'ala sud è interamente ingombra di macerie, lasciando accessibile solo l'ala nord (e parte di quella occidentale).

L'ala nord della torre sembra aver scampato gli effetti peggiori del crollo, ma i detriti sono ancora disseminati sul pavimento e tutto è ricoperto da uno spesso strato di polvere di pietra. Spesse ragnatele ammantano il soffitto e pendono dalle pareti come arazzi finissimi. Un singolo passaggio a volta si apre nella parete sudovest.

Sebbene la maggior parte di questa stanza sia scampata al crollo, ci sono abbastanza detriti sul pavimento da renderla interamente terreno difficile.

Creature: Un gigantesco aracnide conosciuto come ragno dorsoscagliuto ha fatto la sua tana nell'ala nord. È appostato nella sua ragnatela vicino al soffitto (prova di Percezione con CD 21 per notarlo) e scaglia una ragnatela sulla prima creatura che entra nella stanza. Rimane sulla sua ragnatela per evitare il terreno difficile del pavimento sottostante.

RAGNO DORSOSCAGLIUTO

GS 1

PE 400

Ragno gigante (*Bestiario* 235)

pf 16

TATTICHE

Durante il combattimento Il ragno scaglia ragnatele sugli avversari finché non ne intralcia uno, a quel punto si arrampica giù per mordere e avvelenare la creatura.

Sviluppo: I personaggi che si avventurano nell'ala ovest della torre la trovano per lo più ingombra di detriti, ma una porta nel muro orientale è ancora accessibile. La porta conduce a una scala a chiocciola in pietra che attraversa il centro della torre. Purtroppo, anche la scala è bloccata da detriti caduti. Se i PG desiderano



esplorare i piani superiori della torre, dovranno tornare fuori e tentare di scalare le pareti esterne.

La scalinata portava fino ai passaggi sotterranei, ma questa uscita è crollata a causa delle scosse di assestamento, sigillandoli. I GM che desiderano espandere questa avventura possono permettere ai PG di scavare la scala. I cunicoli potrebbero essere collegati alla rete fognaria di Absalom o addirittura portare a una città sotterranea dei trogloditi.

Tesoro: Un piccolo bozzolo pende dalla ragnatela, con i resti di uno sfortunato cane caduto nelle grinfie del ragno. La carcassa essiccata indossa ancora il suo collare di cuoio, che è tempestato di lapislazzuli e dispone di un'etichetta d'argento su cui si legge "Kita". Il collare vale 50 mo.

Primo Piano

I PG che si arrampicano fino al secondo piano dall'esterno finiscono tra i resti fatiscenti di una stanza che ora funge da pianerottolo aperto per le porte nelle pareti a nordovest e sudovest che portano alle aree 3 e 5, rispettivamente.

3. Animaletto Folgorante (GS 2)

A giudicare dagli scaffali lungo le pareti, questa stanza buia potrebbe un tempo essere stata un magazzino, sebbene il suo contenuto abbia da molto ceduto al passare del tempo. Una crepa nel muro settentrionale ha apparentemente lasciato entrare dell'acqua piovana, che si è raccolta in una grande pozzanghera sul pavimento.

Creatura: Tasskar tiene uno dei suoi animaletti più pericolosi, una lucertola folgorante, in questa stanza come deterrente per gli invasori esterni. La lucertola si avvicina con entusiasmo a chiunque entri nella stanza, sperando di ottenere del cibo, ma nel suo stato eccitato, scarica scosse su chiunque gli capiti a tiro.

KAZKAZ **GS 2**
PE 600

Lucertola folgorante (*Bestiario* 187)

pf 19

TATTICHE

Durante il combattimento La lucertola usa scossa sulla prima creatura che le arriva entro 1,5 metri e su ogni altro avversario che si avvicini troppo. Morde solo quando un avversario è privo di sensi o se sembra che le sue scosse non facciano effetto.

Morale Se messa con le spalle al muro nella stanza, la lucertola folgorante combatte fino alla morte.

Sviluppo: Esiste la possibilità che una battaglia con la lucertola folgorante attiri l'attenzione delle guardie troglodite nell'area 4. Concedi ai trogloditi una prova di Percezione (CD 5) per udire i suoni del combattimento in questa stanza. In caso di successo, i trogloditi impiegano 1d6 round per decidere se indagare e prepararsi prima di unirsi alla battaglia. Nota che la

lucertola folgorante non distingue i trogloditi (che non siano il suo padrone, Tasskar) da eventuali altri possibili bersagli della sua capacità scossa.

4. Armeria (GS 1)

Rastrelliere per armi costeggiano le pareti di questa stanza; sopra le rastrelliere sono appesi in mostra vari scudi, pezzi di armatura, armi e stendardi. La maggior parte delle rastrelliere sono vuote, ma alcune armi ci sono ancora. Un orribile fetore riempie questa stanza, simile all'odore di uova marce misto all'olezzo di una fogna a cielo aperto.

Creature: Tasskar ha assegnato due trogloditi a questa vecchia armeria per premunirsi contro eventuali invasori. Incapace di convincere trogloditi adulti a seguirlo, Tasskar ha arruolato come suoi seguaci dei trogloditi adolescenti, facilmente impressionabili. A questi trogloditi è stato applicato l'archetipo semplice creatura giovane. Annoiate dalla monotonia della sorveglianza, le guardie attaccano gli eventuali intrusi non appena entrano nella camera. I non trogloditi nella stanza devono effettuare immediatamente un tiro salvezza contro l'aura di fetore dei trogloditi.

GUARDIE TROGLODITE (2) **GS 1/2**
PE 200 ciascuno

Trogloditi giovani (*Bestiario* 272, 295)

pf 9 ciascuno

Proprietà 2d10 ma ciascuno

TATTICHE

Durante il combattimento Le guardie lanciano i loro giavellotti nel primo round di combattimento; poi prendono i loro randelli e attaccano.

Morale Se ridotti a meno di 5 punti ferita, i trogloditi fuggono su per le scale fino all'area 9 per avvisare il resto della banda della presenza di intrusi.

Sviluppo: La porta nel muro orientale conduce alla scala centrale della torre. Sebbene la porzione inferiore della scalinata sia crollata, impedendo l'accesso al pianterreno, la scala è integra su questo piano e più in alto, e può essere utilizzata per accedere al resto dei livelli superiori della torre.

Tesoro: La maggior parte delle poche armi rimaste nella stanza sono arrugginite, il che le rende inutili in combattimento. Tuttavia, superando una prova di Valutare con CD 20 si possono scoprire i seguenti oggetti di valore: un pugnale d'argento perfetto, uno scudo leggero di metallo perfetto blasonato con un delfino che salta, e uno stendardo raffigurante un uccello di fuoco. Una prova di Conoscenze (locali) con CD 20 riconosce lo stendardo come appartenente alla Banda della Fenice, uno dei più famosi casotti di caccia di Absalom durante l'Era delle Lame. Lo stendardo ha un valore di 100 mo, ma potrebbe valere molto di più per uno storico o un collezionista (come il patrono dei PG, se sono stati assunti per trovare reperti storici).

5. Entrata con Trappola (GS 1)

Questa stanza ottagonale è coperta da un sottile strato di polvere. È rimasta chiaramente abbandonata da molto tempo.

Una prova riuscita di Sopravvivenza con CD 15 rivela deboli tracce di rettile nella polvere davanti alla porta nordoccidentale, che possono fornire ai PG un indizio sulla porta con trappola.

Trappola: I trogloditi hanno piazzato una trappola che lancia giavellotti su chiunque si trovi nel quadretto di fronte alla porta dell'area 4.

GIAVELLOTTI

GS 1

Tipo meccanico; Percezione CD 20; Disattivare Congegni CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; Ripristino manuale

Effetto Att +15 distanza (1d6+2)

Secondo Piano

Se i PG si arrampicano fino al secondo piano dall'esterno, entrano in quel che resta di un'ampia camera che ora è quasi tutta a cielo aperto, anche se la maggioranza della parte settentrionale ha ancora un soffitto. Un solido muro blocca l'accesso al resto di questo livello della torre.

6. Rifugio dei Pipistrelli (GS 2)

Una sorta di tessuto vivente in movimento pare ricoprire il soffitto di questa camera in parte crollata, che si estende nel buio verso nordovest. L'odore pungente di ammoniacale sale dagli escrementi che imbrattano il pavimento.

Non vi è alcun ingresso evidente per il resto di questo livello o per la scala centrale interna della torre da questa camera, anche se una prova di Percezione superata con CD 20 rivela una porta segreta chiusa a chiave nella parete sud. La serratura della porta richiede una prova di Disattivare Congegni con CD 25 per essere aperta; Tasskar, nell'area 12, ha la chiave di questa porta.

Creature: Una colonia di pipistrelli usa il soffitto di questa stanza come posatoio. Qualsiasi luce o movimento nella camera disturba i pipistrelli, che formano uno sciame e attaccano qualsiasi creatura nella stanza.

SCIAME DI PIPISTRELLI

GS 2

PE 600

pf 13 (Bestiario 231)

Sviluppo: Se i PG non hanno armi o incantesimi che possano ferire lo sciame, quest'ultimo attacca solo per 2 round prima di disperdersi e volare fuori.

Tesoro: Una prova di percezione con CD 20 rivela una pozione di cura ferite leggera sepolta dai detriti.

7. Tempio di Nethys (GS 1)

La porta della scala centrale di questa stanza è bloccata (Disattivare Congegni CD 25 per aprirla; Tasskar nell'area 12 ha la chiave). Una volta che i PG hanno aperto la porta, leggi quanto segue:

Due altari di pietra, uno nero e uno bianco, sono posti ai due estremi di questa grande camera, che occupa due ali della torre in questo livello. I resti fatiscenti di panche di legno giacciono davanti a ogni altare sotto i marcescenti arazzi del soffitto. Lungo le pareti serpeggiano simboli e scritte incisi nella pietra. I cadaveri bruciati di due trogloditi giacciono sul pavimento al centro della stanza.

Una prova di Conoscenze (religioni) identifica questa stanza come un tempio dedicato a Nethys, il dio della magia, in entrambi i suoi aspetti: protezione e distruzione. Le scritte sui muri sono citazioni dal libro sacro di Nethys.

Tasskar e i suoi seguaci si scontrarono con i guardiani non morti in questo antico tempio. Anche se riuscirono a distruggere uno degli scheletri, i mostri infuocati uccisero due dei trogloditi. Tasskar ordinò immediatamente la ritirata e fece sigillare la stanza.

Creature: Due scheletri umanoidi, avviluppati da un'aura di fiamma eterna, dimorano in questa stanza. Difendono il tempio da qualsiasi intruso; le loro mascelle si spalancano in un grido silenzioso mentre sollevano le armi e attaccano.

SCELETRI BRUCIANTI (2)

GS 1/2

PE 200 ciascuno

pf 5 ciascuno (Bestiario 251)

TATTICHE

Durante il combattimento Gli scheletri attaccano il nemico più vicino.

Morale Gli scheletri combattono finché non vengono distrutti.

Tesoro: Gli altari contengono ancora i loro corredi liturgici d'argento, del valore di 100 mo in tutto, così come due simboli sacri d'argento di Nethys. Inoltre, una pergamena divina è appoggiata sopra ogni altare: una pergamena di frantumare sull'altare nero e una pergamena di scudo su altri sull'altare bianco.

Terzo Piano

Metà della porzione esposta di questo livello è ancora intatta (area 11) e non è accessibile dall'esterno. L'altra metà contiene una singola porta che conduce all'area 8.

8. Camera della Rana (GS 1)

Le crepe nelle pareti e nel soffitto di questa sala hanno permesso all'acqua piovana di raccogliersi qui, allagando la stanza e permettendo la proliferazione di una quantità di muffe e funghi lungo le pareti e il soffitto.

Anche se la stanza è allagata, l'acqua arriva più o meno solo alle caviglie. La muffa e i funghi sulle pareti sono innocui.

Creatura: Un altro degli animaletti di Tasskar, una rana gigante, è in agguato in questa stanza. La maggior parte dei trogloditi la teme ed evita di entrare in questa camera a meno che Tasskar non glielo ordini.

RANA GIGANTE GS 1

PE 400

pf 15 (*Bestiario* 238)

TATTICHE

Durante il combattimento La rana è affamata e scaglia la sua lingua contro la prima creatura che entra nella stanza.

Morale La rana gigante combatte fino alla morte.

Tesoro: La statuetta di giada di un angelo giace tra i rifiuti sotto un tavolo rotto. I trogloditi non l'hanno vista, ma può essere trovata superando una prova di Percezione con CD 15. Rubata da un tempio molto tempo fa, la statua ha un valore di 500 mo. Se i PG sono qui per volere della chiesa di un personaggio, questa potrebbe essere la sacra reliquia che avevano il compito di recuperare.

9. Alloggi (GS 2)

Rudimentali brande costeggiano le pareti di questa stanza, che è colma del fetore nauseante dei trogloditi.

Questa stanza funge da alloggio principale per la maggior parte dei trogloditi nella torre.

Creatura: Tre guardie troglodite stanno riposando qui; attaccano chiunque entri nella stanza.

GUARDIE TROGLODITE (3) GS 1/2

PE 200 ciascuno

Trogloditi giovani (*Bestiario* 272, 295)

pf 9 ciascuno

Proprietà 2d10 ma ciascuno

TATTICHE

Morale Appena una delle guardie cade, le altre due corrono via, una per chiedere aiuto a Tulok nell'area 10, l'altra per avvertire Tasskar nell'area 12.

10. Camera di Tulok (GS 1)

Un braciere di carboni ardenti si trova nel centro di questa stanza, il cui fumo acre si mescola con l'onnipresente fetore dei trogloditi. Alcuni coltelli, attizzatoi e altri utensili di metallo giacciono sopra una cassa di ferro arrugginito nelle vicinanze.

Creatura: Il braccio destro di Tasskar è un massiccio e brutale troglodite chiamato Tulok. Anche se non ancora completamente sviluppato, Tulok è più grande della maggior parte dei trogloditi adulti. Tasskar ha incaricato Tulok di occuparsi del loro prigioniero

(vedi area 11), ma gli ha vietato di torturare l'umano. Tulok ignora i suoni di battaglia provenienti dall'area 9, a meno che i trogloditi di stanza lì non vengano appositamente a chiedere il suo aiuto.

TULOK GS 1

PE 400

Maschio troglodite (*Bestiario* 272)

pf 13

TATTICHE

Durante il combattimento Tulok lancia giavellotti mentre i nemici si avvicinano e poi attacca con le sue armi naturali.

Morale Tulok combatte fino alla morte.

Tesoro: Tulok ha una chiave che apre le manette del prigioniero. La cassa di ferro arrugginito contiene l'equipaggiamento del prigioniero: un'armatura di cuoio borchiato perfetta, un buckler perfetto, uno stocco perfetto, un arco corto con 15 frecce, una *pergamena di cura ferite moderate*, una *pergamena di invisibilità*, un *navimaghete* (una sorta di bussola magica che brilla usando luce a comando e concede bonus di circostanza +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi, vedi pag. 50 di *Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets*) e un set di attrezzi da scalatore.



11. Cercatore Catturato

I trogloditi usano questa minuscola stanza come cella.

Creatura: Il bardo Cercatore Balenar Forsend viene tenuto prigioniero qui fino a quando Tasskar sarà pronto a sacrificarlo all'oscura divinità dei trogloditi. Anche se non è stato torturato, è stato regolarmente picchiato e non gli è stato dato molto da mangiare. D'altra parte, si è da tempo abituato al fetore dei trogloditi. Balenar si trova nell'angolo nord-est, legato con delle manette, la cui chiave è in possesso del suo carceriere Tulok (area 10). Senza la chiave, è necessaria una prova

di Disattivare Congegni CD 20 per aprire le manette o una di Forza con CD 26 per romperle. Quando i PG entrano per la prima volta nella stanza, ci vuole qualche minuto perché Balenar si renda conto che non è per un altro pestaggio. Una volta che si rende conto che i PG non sono i suoi carcerieri, li supplica di liberarlo.

BALENAR FORSEND

GS 2

PE 600

Maschio umano bardo 3

CB umanoide Medio (umano)

Iniz +2; Sensi Percezione +5

DIFESA

CA 13, contatto 13, impreparato 10 (+2 Des, +1 schivare)

pf 13, attualmente 7 (3d8)

Temp +1, Rifl +5, Vol +2; +4 contro esibizione bardica, dipendente dal linguaggio e sonoro

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia colpo senz'armi +4 (1d3+1 non letali)

Attacchi speciali esibizione bardica 17 round/giorno (affascinare [CD 14], controcanto, distrazione, ispirare competenza +2, ispirare coraggio +1)

Incantesimi conosciuti (LI 3°; concentrazione +6)

1° (4/giorno)—*confusione inferiore* (CD 14), *cura ferite leggere*, *ritirata rapida*, *sonno* (CD 14)

o (a volontà)—*frastornare* (CD 13), *individuazione del magico*, *luce*, *lettura del magico*, *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 13)

TATTICHE

Durante il combattimento Balenar aiuta i suoi soccorritori in battaglia contro i trogloditi, utilizzando principalmente i suoi incantesimi e l'esibizione bardica. Se il suo equipaggiamento gli viene restituito, si unisce anche al combattimento, se necessario.

Morale Anche se non è interessato a sacrificare la sua vita inutilmente, Balenar non abbandonerà i suoi soccorritori.

STATISTICHE

For 12, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 8, Car 17

Att base +2; BMC +3; DMC 16

Talenti Arma Accurata, Esibizione Bardica Extra, Schivare

Abilità Acrobazia +8, Conoscenze (locali) +8, Furtività +8, Intrattenere (oratoria) +9, Intrattenere (recitazione) +9, Percezione +5, Raggiare +9, Scalare +7, Valutare +7

Linguaggi Comune, Draconico

QS conoscenze bardiche +1, esecuzione versatile (oratoria)

Quarto Piano

Arrampicarsi fino alla cima della torre richiede una prova di Scalare con CD 30, dato che il livello superiore è sospeso sulle porzioni crollate dei livelli inferiori. In cima, una ringhiera di pietra corre lungo una passerella larga 1,5 metri che circonda completamente la torre. Il crollo parziale della torre ha rotto anche i sigilli magici degli ingressi a questo livello: i passaggi ad arco a est e a ovest sono ora aperti e danno accesso all'interno, così come due porte a nord e a sud.

12. Cima della Torre (GS 3)

Le quattro ali della torre sono completamente aperte in questo livello, formando un grande camera a forma di croce con soffitti a volta. Resti marciti di tappeti si estendono dai passaggi a volta alla fine di ogni ala, riunendosi al centro, dove una scala a chiocciola sparisce alla vista verso il basso. Una grande sedia simile a un trono si erge al centro dell'ala orientale, accanto a un grande forziere.

Il soffitto è alto 6 metri in questa stanza; essa è poco illuminata dal sole che filtra attraverso le arcate.

Creatura: Il capo dei trogloditi, l'eretico druido Tasskar, ha reclamato per sé l'intero livello in cima alla torre. Quando i PG entrano per la prima volta, egli è in piedi presso il passaggio a volta orientale, intento a guardare con desiderio la città in lontananza sognando ad occhi aperti il suo futuro impero di superficie. Il suo compagno animale, un coccodrillo delle caverne nano albino di nome Schioccadenti, si trova nelle vicinanze. Non appena si accorge dei PG, Tasskar ordina a Schioccadenti di attaccare.

Pericolo: Il crollo dei livelli inferiori ha indebolito il pavimento dell'ala orientale di questo livello. Se più di quattro creature di taglia Media (due creature Piccole



Tasskar



contano come una Media) sostano nell'area ombreggiata sulla mappa, 6 metri della sezione più orientale del pavimento crollano. I personaggi in piedi nell'area in questione possono tentare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per saltare in una zona sicura. Il fallimento indica che si precipita sul terreno sottostante subendo 6d6 danni. GM generosi potrebbero concedere ai personaggi un tiro salvezza su Riflessi addizionale per aggrapparsi ai pavimenti esposti dei livelli inferiori prima di precipitare fino in fondo.

TASSKAR GS 3

PE 800

Maschio troglodita druido 3 (*Bestiario* 272)

NM umanoide Medio (rettile)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 27 m; Percezione +8

Aura fetore (9 m, CD 13, 10 round)

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 16 (+1 Des, +6 naturale)

pf 32 (5d8+10)

Temp +9, **Rifl** +3, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia scimitarra prf +6 (1d6+2/18–20), artiglio +0 (1d4),

morso +0 (1d6) o

lama infuocata +6 contatto (1d8+1 da fuoco), artiglio +0 (1d4),

morso +0 (1d6) o

2 artigli +5 (1d4+1), morso +5 (1d6+1)

Distanza dardo +4 (1d4+1)

Incantesimi preparati (LI 3°; concentrazione +5)

2°—*evoca sciame*, *lama infuocata*

1°—*foschia occultante*, *produrre fiamma*, *zanna magica*

o (a volontà)—*guida*, *lampo* (CD 12), *resistenza*, *virtù*

TATTICHE

Prima del combattimento Se avvisato della presenza di intrusi, Tasskar lancia *zanna magica* sul suo coccodrillo prima di combattere.

Durante il combattimento Tasskar evoca uno sciame di ragni con *evoca sciame* e poi lancia *produrre fiamma* per scagliare fiamme sui suoi avversari. Usa la sua capacità lancio spontaneo per evocare un millepiedi gigante se sente il bisogno di più alleati in combattimento. Se pressato in mischia, Tasskar lancia *lama infuocata*.

Morale Tasskar è un fanatico e combatte fino alla morte.

STATISTICHE

For 14, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 9

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 16

Talenti Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Abilità Scalare +6, Addestrare Animali +7, Conoscenze (natura) +6, Furtività +8 (+12 nelle zone rocciose), Percezione +8, Sapienza Magica +6, Sopravvivenza +10

Linguaggi Draconico

QS andatura nel bosco, empatia selvatica +2, legame con la natura (compagno animale coccodrillo di nome Schioccadenti), passo senza tracce, senso della natura

Proprietà dardi (4), scimitarra perfetta, *mantello della resistenza* +1

Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato

Se desiderate partecipare Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato (la megacampagna mondiale in continua evoluzione di Paizo) e continuare le vostre avventure, andate su paizo.com/pathfindersociety. Vi troverete altri personaggi pregenerati, scenari ufficiali della Pathfinder Society per giocare e la guida gratuita a Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato per aiutarvi a iniziare. Vedi la retrocopertina di per una scheda della cronaca, il prestampato utilizzato per tenere traccia dei progressi del vostro personaggio in Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato.

SCHIOCCADENTI GS –

Coccodrillo delle caverne albino compagno animale (usare le statistiche di gioco del coccodrillo con l'archetipo semplice giovane; vedi *Bestiario* 49, 295)

N animale Medio

pf 14 (3d8+6)

TATTICHE

Durante il combattimento Schioccadenti difende Tasskar, attaccando il nemico più vicino.

CAPACITÀ SPECIALI

Adattamento ai trogloditi Discendendo da generazioni di coccodrilli allevati sottoterra e adattatisi alla vita con la tribù di Tasskar, Schioccadenti possiede scurovisione ed è immune al fetore dei trogloditi.

Tesoro: Tasskar ha le chiavi delle porte nelle aree 6 e 7. Il grande scrigno di legno contiene il tesoro di Tasskar, in parte raccolto all'interno della Fortezza Caduta. Si tratta di una spada corta perfetta, 15 shuriken di ferro freddo, due fiale di acido, una *pozione di grazia del gatto*, una *pozione di ristorare inferiore*, una *bacchetta di evoca mostri I* (LI 3°, 9 cariche), un'ametista del valore di 100 mo e 247 mo in monete assortite.

Conclusione

Con la sconfitta di Tasskar e dei suoi trogloditi, la Fortezza Caduta rimane ancora una volta abbandonata, ma è solo una questione di tempo prima che qualcosa si trasferisca nella torre d'assedio danneggiata e rappresenti una nuova minaccia: forse i PG dovranno tornare ad affrontare anche questo nuovo pericolo.

Se i PG lo hanno salvato, Balenar Forsend si offre di portarli alla Grande Loggia di Absalom, dove sosterrà il loro ingresso nella Società dei Cercatori, una organizzazione di esploratori, archeologi e avventurieri. Dopo una breve valutazione che determina che i PG non hanno bisogno di ulteriore formazione, i capi della Società li accettano come iniziati. Come novelli Cercatori, i PG potranno scegliere missioni in tutto Golarion e avranno anche la possibilità di vedere le loro imprese pubblicate sulle sacre pagine delle *Cronache dei Cercatori*. Per ulteriori informazioni, vedi *Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets*, disponibile su paizo.com o presso il vostro negozio di giochi locale.

DAMIEL

Maschio elfo alchimista 1

CN umanoide Medio (elfo)

Divinità Norgorber

Patria Regni Fluviali

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare;

Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+3 armatura, +2 Des)

pf 9 (1d8+1)

Temp +3, **Rifl** +4, **Vol** -1; +2 contro ammalianti

Immunità sonno

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia stocco +1 (1d6+1/18-20) o pugnale +1 (1d4+1/19-20)

Distanza fionda +2 (1d4+1) o

bomba +3 (1d6+3 da fuoco) o

lanciare armi a spargimento +3 (con arma +3)

Attacchi speciali bomba 4/giorno (1d6+3 fuoco, CD 13), lanciare oggetti

Estratti alchemici preparati (LI 1°; concentrazione +4)

1°—colpo accurato, ingrandire persone

STATISTICHE

For 12, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** 17, **Sag** 8, **Car** 10

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 13

Talenti Abilità Focalizzata (Artigianato [alchimista]), Lanciare Oggetti, Mescere Pozioni

Abilità Artigianato (alchimia) +11, Conoscenze (natura) +7, Disattivare Congegni +5, Percezione +5, Rapidità di Mano +6, Sapienza Magica +7 (+9 identificare oggetti magici), Scalare +0, Utilizzare Congegni Magici +4, Valutare +7

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin

QS alchimia, estratto, familiarità nelle armi, magia degli elfi, mutageno

Dotazioni da combattimento *pozione di cura ferite leggere*, *pozione di scudo*, acido, fuoco dell'alchimista (2), mutageno (Destrezza), ampole di olio (5), borsa dell'impedimento, pietra del tuono; **Proprietà** armatura di cuoio borchiato, pugnale, stocco, fionda con 10 proiettili, kit dell'alchimista (come borsa per componenti di incantesimi), zaino, formulario (contiene tutti gli estratti preparati, più *cura ferite leggere*, *ritirata rapida* e *scudo*), razioni (4), verghe del sole (3), arnesi da scasso, tizzoni ardenti (6), 2 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Alchimia (Sop) Ottieni bonus +1 quando usi Artigianato (alchimia) per creare un oggetto alchemico. Puoi utilizzare Artigianato (alchimia) per identificare pozioni come se stessi usando *individuazione del magico*; devi tenere in mano la pozione per 1 round per effettuare tale prova.

Bomba (Sop) Una bomba è un'arma a spargimento esplosiva creata mescolando rapidamente varie sostanze chimiche volatili in cui infondi le tue riserve magiche. Estrarre le componenti, creare e lanciare una bomba richiede un'azione standard che provoca un attacco di opportunità. Le bombe sono instabili e, se non utilizzate nel loro round di creazione, si degradano e divengono inerti. Le bombe lanciate hanno

una gittata di 6 metri e utilizzano l'attacco speciale lanciare armi a spargimento (*Manuale di Gioco* 209). Il danno da spargimento della bomba di un alchimista è sempre pari al danno minimo della bomba (Riflessi dimezza).

Estratto (Sop) Un estratto è un incantesimo immagazzinato. Prepari i tuoi incantesimi miscelando degli ingredienti in un certo numero di estratti, e poi li "lanci" bevendo un estratto, come fosse una pozione. Puoi creare solo un certo numero di estratti al giorno (due estratti di 1° livello).

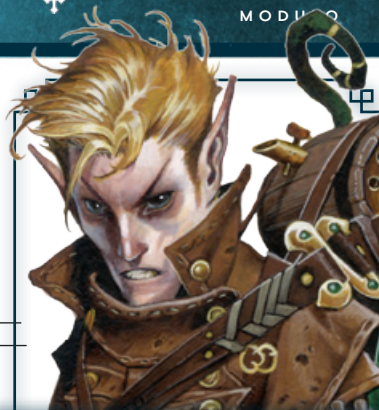
Quando fabbrichi un estratto, infondi nei reagenti e nelle sostanze chimiche di cui è composta la magia che fluisce nella tua stessa aura magica. Un estratto diventa immediatamente inerte se non più in tuo possesso, mentre si riattiva appena torna in mano tua; questo significa che normalmente non puoi passare i tuoi estratti agli alleati affinché li utilizzino. Un estratto, una volta creato, mantiene i suoi poteri per 1 giorno prima di diventare inerte, quindi devi ripreparare i tuoi estratti ogni giorno. Mescere un estratto richiede 1 minuto di lavoro: molti alchimisti preparano più estratti all'inizio della giornata o poco prima di proseguire un'avventura, ma puoi tenere alcuni dei tuoi slot giornalieri degli estratti (o anche tutti) vuoti così da poterne preparare secondo le necessità.

"Lanci" un estratto bevendolo, come se ingerissi una pozione. Usi il tuo livello da alchimista come livello dell'incantatore dell'estratto. Le formule degli estratti che conosci sono custodite nel tuo formulario.

Mutageno (Sop) I mutageni sono elisir di trasformazione che puoi bere per potenziare le tue caratteristiche fisiche al costo della tua personalità. Serve 1 ora per mescere una dose di mutageno e, una volta pronto, mantiene il suo potere fino a che non viene usato. Puoi avere solo una dose di mutageno alla volta, se ne meschi una seconda, qualsiasi mutageno preesistente diventa inerte. Un mutageno che non sia in tuo possesso diventa inerte finché non lo riprendi.

Quando meschi un mutageno, devi selezionare un punteggio di caratteristica fisica: Forza, Destrezza o Costituzione. Bere un mutageno è un'azione standard. Il mutageno ti concede bonus di armatura naturale +2 e bonus alchemico +4 al punteggio della caratteristica selezionata per 10 minuti, ma mentre fa effetto subisci penalità -2 a una delle caratteristiche mentali (se aumenta la Forza la penalità si applica alla Intelligenza, se aumenta la Destrezza si applica alla Saggezza, se aumenta la Costituzione si applica al Carisma).

Un non alchimista che beve un mutageno deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 o diventa nauseato per 1 ora; un non alchimista non può mai trarre benefici da un mutageno, ma un alchimista può ottenere gli effetti di un mutageno altrui se lo beve. Gli effetti di un mutageno non si cumulano. Ogni volta che bevi un mutageno, gli effetti di qualsiasi mutageno precedente terminano immediatamente.



Daniel

ALAIN

Maschio umano cavaliere 1
LN Umanoide Medio (umano)
Divinità Abadar
Patria Taldor
Iniz +1; Sensi Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 16 (+4
armatura, +1 Des, +2 scudo)

pf 12 (1d10+2)

Temp +4, Rifl +1, Vol +0

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia spada lunga +5 (1d8+3/19-20)

o lancia da cavaliere +4 (1d8+3/x3) o mazzafrusto +4 (1d8+3)

Distanza balestra leggera +2 (1d8/19-20)

Attacchi speciali sfida 1/giorno (+1 danno, +1 danno addizionale
finché sei l'unico a minacciare il nemico)

STATISTICHE

For 17, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 12

Att base +1; BMC +4; DMC 15

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Colpo Preciso,
Combattere in Sella,

Abilità Cavalcare +5, Intimidire +5, Percezione +4, Raggiare +5,
Scalare +3

Linguaggi Comune

QS cavalcatura (cavallo di nome Donahan), ordine della
cockatrice, tattico 1/giorno (Colpo Preciso)

Proprietà giaco di maglia, scudo pesante di metallo, balestra
leggera con 10 quadrelli, mazzafrusto, lancia da cavaliere,
spada lunga, zaino, stendardo, rampino, bardatura di cuoio,
razioni (4), corda di seta, verghe del sole (3), 8 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Cavalcatura (Str) Ottieni i servigi di un destriero fedele
(Donahan) per condurlo in battaglia. Questa cavalcatura
funziona come il compagno animale di un druido, usando il
tuo livello da cavaliere come livello effettivo da druido.

Non subisci alcuna penalità di armatura alla prova
di Cavalcare quando sei in sella alla tua cavalcatura.
La cavalcatura viene sempre considerata addestrata a
combattere e riceve Competenza nelle Armature Leggere
come talento bonus. La cavalcatura non ottiene la capacità
speciale condividere incantesimi.

Se la cavalcatura dovesse morire, puoi trovarne un'altra
dopo 1 settimana dalla morte della precedente. La nuova
cavalcatura non ottiene devozione, eludere, eludere migliorato
o legame come capacità speciali finché non avanzi di un livello.

Ordine (Str) Al 1° livello, devi entrare a far parte di uno specifico
ordine (hai scelto l'Ordine della Cockatrice). L'ordine ti
concede un certo numero di bonus, abilità di classe e
capacità speciali. Inoltre, ogni ordine prevede un certo
numero di editi che devi seguire. Se violi un qualsiasi edito,
perdi i benefici della capacità sfida dell'ordine per 24 ore. La
violazione di un edito è soggetta all'interpretazione del GM.

Sfida (Str) Una volta al giorno, puoi sfidare un nemico a
combattere. Come azione veloce, scegli un bersaglio in vista
da sfidare. I tuoi attacchi in mischia infliggono +1 danno extra
ogni volta che li sferri contro il bersaglio della tua sfida. Puoi



Alain

usare questa capacità una volta al giorno.

Sfidare un nemico richiede gran parte
della tua concentrazione. Subisci penalità
-2 alla tua Classe Armatura, tranne
contro gli attacchi sferrati dal bersaglio
della tua sfida. La sfida continua a far
effetto fino a che il bersaglio muore o
diventa incosciente, oppure termina il
combattimento. La tua sfida include anche
un altro effetto, indicato nella sezione
"Ordine della Cockatrice".

Tattico (Str) Al 1° livello, ricevi un
talento bonus (hai scelto Colpo
Preciso). Come azione standard, puoi

concedere questo talento a tutti gli alleati entro 9 metri che
possono vederti e sentirti. Gli alleati mantengono l'utilizzo di
questo talento bonus per 3 round. Puoi usare questa capacità
una volta al giorno.

Ordine della Cockatrice

Appartenendo a questo ordine, servi solo te stesso,
lavorando per perseguire i tuoi scopi personali e
aumentare il tuo prestigio. Come i tuoi confratelli, tendi a
essere egoista e interessato solo alle tue mete e obbiettivi.

Editi: Devi tenere ai tuoi interessi e alle tue mire
al di sopra di quelli di chiunque altro. Devi sempre
accettare il pagamento quando dovuto, le ricompense
quando guadagnate e una parte equa (o maggiore) del
bottino. Devi cogliere ogni opportunità per aumentare
il tuo status, prestigio e potere.

Sfida: Ogni volta che lanci una sfida, ricevi bonus morale
+1 a tutti i tiri per i danni effettuati contro il bersaglio
della tua sfida finché sei l'unica creatura che lo minaccia.

Abilità: Aggiungi Intrattenere (Car) e Valutare (Int)
alla tua lista di abilità di classe. Inoltre, aggiungi il
tuo modificatore di Car alla CD per sviare i tentativi di
demoralizzarti attraverso Intimidire (oltre quello di Sag).

DONAHAN

Maschio compagno animale cavallo
N animale Grande

Iniz +1; Sensi fiuto, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 16, contatto 10, impreparato 15 (+2 armatura, +1 Des, +4
naturale, -1 taglia)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, Rifl +4, Vol +1

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +4 (1d4+3), 2 zoccoli -1 (1d6+1)

Spazio 3 m; Portata 3 m

STATISTICHE

For 16, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6

Att base +1; BMC +5; DMC 16 (20 contro sbilanciare)

Talenti Competenza nelle Armature LeggereB, Robustezza

Abilità Percezione +6

QS comandi (fermo), legame

Proprietà morso e briglie, bardatura di cuoio, sella da galoppo

IMRIJKA

Femmina mezzorco inquisitore 1
NB umanoide Medio (umano,
orco)

Divinità Pharasma

Patria Ustalav

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m;
Percezione +6

DIFESA

CA 17, **contatto** 11, **impreparato** 16
(+5 armatura, +1 Des, +1 scudo)

pf 10 (1d8+2)

Temp +3, **Rifl** +1, **Vol** +4

Capacità difensive ferocia degli
orchi

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia morning star +3 (1d8+3) o
guanto d'arme chiodato +3 (1d4+3)

Distanza arco corto +1 (1d6+3/x3)

Attacchi speciali giudizio 1/giorno

Capacità magiche di dominio (LI 1°; concentrazione +3)
5/giorno—*riposo inviolato*
Dominio Riposo

Incantesimi conosciuti (LI 1°; concentrazione +3)
1° (2/giorno)—*arma magica, comando* (CD 13)
o (a volontà)—*distuggere non morti, frotto acido, guida,
stabilizzare*

STATISTICHE

For 16, **Des** 12, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 8

Att base +0; **BMC** +3; **DMC** 14

Talenti Prodezza Intimidatrice

Abilità Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (religioni) +4,
Intimidire +9, Intuizione +7, Percezione +6, Scalare -2,
Sopravvivenza +6

Linguaggi Comune, Orchesco

QS conoscenza dei mostri +2, familiarità nelle armi, sangue
orchesco, sguardo austero

Dotazioni da combattimento fuoco dell'alchimista, acqua
santa; **Proprietà** corazza a scaglie, scudo leggero di legno,
pugnale, morning star, arco corto con 20 frecce, guanti
d'arme chiodati, zaino, manette, razioni (4), simbolo sacro
d'argento, borsa per componenti di incantesimi, verga del
sole, 6 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Lanci gli incantesimi divini elencanti nella lista
degli incantesimi da inquisitore (*Guida del Giocatore* 61). Puoi
lanciare qualsiasi incantesimo che conosci senza doverlo
preparare prima del tempo, presumendo che tu non abbia
ancora esaurito la tua disponibilità giornaliera di incantesimi
di quel livello. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza
contro un tuo incantesimo è 10 + il livello dell'incantesimo +
il tuo modificatore di Saggezza.

Conoscenza dei mostri (Str) Quando effettui prove di
Conoscenze per identificare capacità e debolezze delle
creature, sommi il tuo modificatore di Saggezza oltre a
quello di Intelligenza.

Dominio La tua divinità (Pharasma, dea del fato e della morte)



influenza il tuo allineamento, quali
magie puoi utilizzare e i tuoi valori.
Sebbene tu non sia vincolato ai dogmi della
divinità come un chierico, devi lo stesso
tener in grande conto queste linee guida,
anche se puoi infrangerle se serve per
il bene della fede. Possiedi un dominio
(Riposo) e ottieni i suoi poteri come un
chierico.

Giudizio (Sop) Puoi pronunciare un
giudizio sui tuoi nemici come azione
veloce, ottenendo un bonus o una
capacità speciale in base al tipo di
giudizio emesso.

Puoi usare questa capacità una volta al giorno. Una
volta attivata, questa capacità dura fino al termine del
combattimento, poi tutti i bonus cessano immediatamente.
Devi prendere parte al combattimento per guadagnare
questi bonus. Se sei assordato, in preda al panico,
paralizzato, privo di sensi, spaventato o in altro modo
impossibilitato a partecipare al combattimento, la capacità
non termina, ma i bonus non si riattivano fino a che non
puoi nuovamente prendere parte al combattimento.

Quando usi questa capacità, devi scegliere un tipo di
giudizio da pronunciare. Come azione veloce, puoi cambiare
questo giudizio con un altro tipo. I giudizi sono i seguenti.

Distruzione: Sei investito dalla collera divina, ottenendo
bonus sacro +1 a tutti i tiri per i danni con le armi.

Giustizia: Questo giudizio ti sprona a cercare giustizia,
concedendoti bonus sacro +1 a tutti i tiri per colpire.

Guarigione: Ottieni guarigione rapida 1. Questo fa sì che
recuperi 1 punto ferita ogni round finché sei vivo e il giudizio
perdura.

Penetrante: Questo giudizio ti concede bonus sacro +1 alle
prove di concentrazione e alle prove di livello dell'incantatore
effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di un
bersaglio.

Protezione: Sei circondato da un'aura protettiva, che ti
concede bonus sacro +1 alla Classe Armatura.

Purezza: Sei protetto dalla vile contaminazione dei tuoi
nemici, guadagnando bonus sacro +1 a tutti i tiri salvezza.

Recupero: Questo giudizio ti rende resistente ai danni,
concedendoti RD 1/magia.

Resistenza: Ottieni 2 punti di resistenza all'energia contro
un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro)
selezionato quando il giudizio viene dichiarato.

Sguardo austero (Str) Sei addestrato a percepire la falsità e
intimidire i tuoi nemici. Ricevi bonus morale +1 a tutte le
prove di Intimidire e Intuizione.



ALAHAZRA

Femmina umano oracolo 1

LB umanoide Medio (umano)

Divinità Panteista

Patria Rahadoum

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 9 m;

Percezione +1

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 13 (+3
armatura, +2 Des, +1 schivare)

pf 8 (1d8)

Temp -1, **Rifi** +2, **Vol** +3

Debolezze maledizione dell'oracolo
(vista annebbiata)

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia bastone ferrato +o (1d6) o tocco della fiamma +o a
contatto (1d6 da fuoco)

Distanza fionda +2 (1d4)

Attacchi speciali tocco della fiamma 6/giorno (1d6 da fuoco)

Incantesimi conosciuti (LI 1°; concentrazione +4 [+8 lanciare
sulla difensiva])

1° (4/giorno)—cura ferite leggere, devastazione (CD 14), pietra
magica

o (a volontà)—guida, individuazione del magico, lettura del
magico, stabilizzare

Mistero Fiamma

STATISTICHE

For 10, **Des** 14, **Cos** 8, **Int** 13, **Sag** 12, **Car** 17

Att base +o; **BMC** +o; **DMC** 13

Talenti Incantare in combattimento, Schivare

Abilità Acrobazia +5, Conoscenze (storia) +5, Diplomazia +7,
Guarire +5 (+7 con borsa del guaritore), Sapienza Magica +5,
Scalare +3

Linguaggi Comune, Draconico

QS rivelazione (tocco della fiamma)

Dotazioni da combattimento pergamena di cura ferite leggere
(2), pietra del tuono; **Proprietà** armatura di cuoio borchiato,
bastone ferrato, fionda con 10 proiettili, zaino, ossa
divinatorie, borsa del guaritore, razioni (6), simbolo sacro
d'argento, borsa per componenti di incantesimi, 10 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Lanci gli incantesimi divini elencati nella lista degli
incantesimi da chierico (*Manuale di Gioco* 238). Puoi lanciare
qualsiasi incantesimo che conosci senza doverlo preparare
prima del tempo. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza
contro un tuo incantesimo è 10 + il livello dell'incantesimo
+ il tuo modificatore di Carisma. Come gli altri incantatori,
puoi lanciare solo un certo numero di incantesimi al
giorno per ogni livello di incantesimi. A differenza degli
altri incantatori divini, la tua selezione di incantesimi è
estremamente limitata. Conosci tutti gli incantesimi di cura
(gli incantesimi di cura includono tutti gli incantesimi con la
parola "cura" nel nome).

A differenza di un chierico, non devi preparare
anticipatamente i tuoi incantesimi. Puoi lanciare gli
incantesimi che conosci in qualsiasi momento, dando per
scontato che tu non abbia ancora consumato la tua quota di

incantesimi al giorno per quel livello di
incantesimi.

Mistero Ogni oracolo si affida a
un mistero divino per ottenere
incantesimi e poteri. Il mistero
concede anche abilità di classe
addizionali e altre capacità speciali. Il
mistero può rappresentare la devozione a
un ideale, le preghiere a una divinità che
ne sostiene il concetto o un richiamo
innato a divenire campione di una
causa. Indipendentemente dalla sua
fonte, il mistero si manifesta in vari
modi man mano che l'oracolo sale di

livello. Il tuo mistero è quello della Fiamma (vedi sotto).

Maledizione dell'oracolo (Str) Ogni oracolo è maledetto, ma
questa maledizione porta tanto beneficio quanto intralcio.
La tua maledizione non può essere rimossa o dissolta senza
l'aiuto di una divinità.

Vista annebbiata: I tuoi occhi sono ottenebrati, rendendoti
difficile vedere. Non riesci a vedere nulla oltre i 9 metri, ma
vedi come se avessi scurovisione.

Rivelazione Al 1° livello scopri un nuovo segreto del tuo mistero
ottenendo i suoi poteri e capacità. A meno che non sia
indicato diversamente, attivare il potere di una rivelazione è
un'azione standard. La tua rivelazione è tocco della fiamma
(vedi sotto).

Mistero della Fiamma

Divinità: Asmodeus, Sarenrae.

Abilità di classe: In quanto oracolo col mistero della fiamma,
aggiungi Acrobazia, Intimidire, Intrattenere e Scalare alla tua
lista di abilità di classe.

Tocco della fiamma (Sop): Come azione standard, puoi
sferrare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6
danni da fuoco. Puoi usare questa capacità 6 volte al giorno.

BALAZAR

Maschio gnomo convocatore 1

N umanoide Piccolo (gnomo)

Divinità Agnostico

Patria Nex

Iniz +1; Sensi visione crepuscolare;

Percezione +3

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 13 (+2 armatura, +1 Des, +1 taglia)

pf 9 (1d8+1)

Temp +1, Rifl +1, Vol +3; +2 contro illusioni

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia randello -1 (1d4-2)

Distanza balestra leggera +2 (1d6/19-20)

Capacità magiche da gnomo (LI 1°; concentrazione +4)

1/giorno—*luci danzanti*, *parlare con gli animali*, *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 13)

Capacità magiche da convocatore (LI 1°; concentrazione +4)

6/giorno—*evoca mostri I*

Incantesimi conosciuti (LI 1°; concentrazione +4)

1° (2/giorno)—*armatura magica*, *zanna magica*

o (a volontà)—*fiotto acido*, *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico*, *lettura del magico*

STATISTICHE

For 6, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 17

Att base +0; BMC -3; DMC 8

Talenti Incantesimi Focalizzati (evocazione)

Abilità Addestrare Animali +7, Cavalcare +5, Conoscenze (arcane) +6,

Sapienza Magica +6, Scalare -2, Utilizzare Congegni Magici +7

Linguaggi Comune, Gnomo, Goblin, Orchesco, Silvano

QS addestramento difensivo, eidolon, familiarità nelle armi, legame vitale, magia gnomesca, odio, ossessione

Dotazioni da combattimento *pergamena di scudo*, fuoco dell'alchimista; **Proprietà** armatura di cuoio, randello, balestra leggera con 10 quadrelli, pugnale, zaino, pipe, borsa per componenti di incantesimi, fischietto, verghe del sole (3), 13 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Lanci gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da convocatore (*Guida del Giocatore* 48). Puoi lanciare qualsiasi incantesimo che conosci senza doverlo preparare prima del tempo, presumendo che tu non abbia ancora usato la tua disponibilità giornaliera di incantesimi per quel livello di incantesimi. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza contro un tuo incantesimo è 10 è il livello dell'incantesimo + il tuo modificatore di Carisma.

Eidolon Possiedi la capacità di evocare un potente alleato esterno chiamato eidolon. Gli eidolon sono trattati come creature evocate, tranne che non possono essere rimandati indietro fino a che non vengono ridotti a un numero di punti ferita negativi pari o superiori al loro punteggio di Costituzione. Grazie al suo legame con te, il tuo eidolon può toccare e attaccare creature influenzate da effetti che prevengono il contatto con le creature evocate.

Puoi evocare il tuo eidolon attraverso un rituale il cui completamento richiede 1 minuto. Quando così evocato, i punti



Balazar

ferita dell'eidolon sono gli stessi dell'ultima volta che è stato evocato (a meno che non sia stato ucciso, nel qual caso ritorna con la metà dei suoi punti ferita normali). Rimane fino a che non lo congiedi (con un'azione standard). Se l'eidolon viene rimandato sul suo piano nativo in caso di morte, non può essere rievocato fino al giorno seguente.

Il tuo eidolon, Padrig, somiglia a un serpente piumato dalla testa di gallo. L'eidolon reca una runa splendente identica a quella che appare sulla tua fronte fintanto che è evocato. Anche se questa runa può essere nascosta

attraverso metodi normali, non può essere celata con magie che cambiano l'aspetto, come *alterare se stesso* o *metamorfosi* (anche se *invisibilità* la cela finché l'incantesimo perdura).

Legame vitale (Sop) La tua vita e il tuo eidolon sono strettamente legati. Ogni volta che l'eidolon subisce abbastanza danni da essere rimandato sul suo piano nativo, puoi, come azione gratuita spendere un qualsiasi numero di punti ferita. Ogni punto ferita così sacrificato previene 1 danno inflitto all'eidolon. Questo può impedire che l'eidolon venga rispedito sul suo piano nativo.

Inoltre, tu e l'eidolon dovete rimanere entro 20 metri l'uno dall'altro affinché l'eidolon rimanga in piena forza. Se l'eidolon si trova oltre i 30 metri ma a meno di 300 metri, il totale dei suoi punti ferita massimi e quello dei suoi punti ferita correnti vengono ridotti del 50%. I punti ferita correnti così persi non vengono ripristinati quando l'eidolon si riavvicina, ma il suo totale di punti ferita massimi ritorna normale.

Evoca mostri I (Mag) Puoi lanciare *evoca mostri I* come capacità magica. Puoi lanciare questo incantesimo come azione standard e le creature rimangono per 1 minuto (anziché 1 round). Non puoi avere più di un incantesimo *evoca mostri* attivo per volta. Se questa capacità viene riutilizzata, qualsiasi *evoca mostri* preesistente termina immediatamente.

PADRIG, EIDOLON

N esterno Medio (forma base serpentiforme)

Iniz +4; Sensi fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 14, impreparato 12 (+4 Des, +2 naturale)

pf 6 (1d10+1)

Temp +1, Rifl +6, Vol +2

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +5 (1d6+1), colpo di coda +0 (1d6)

Spazio 1,5 m; Portata 1,5 m (3 m con morso)

STATISTICHE

For 12, Des 18, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 11

Att base +1; BMC +2; DMC 16

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +8, Conoscenze (piani) +2, Furtività +8, Percezione +4, Scalare +9

QS evoluzioni (aumento di caratteristica [Des], fiuto, coda, colpo di coda, morso, portata [morso], scalare), legame, condividere incantesimi

Signore della Fortezza Caduta

FEIYA

Femmina umano fattucchiere 1

CB umanoide Medio (umano)

Divinità Desna

Patria Irrisen

Iniz +2; Sensi Percezione +2

DIFESA

CA 12, contatto 12, impreparato 10 (+2 Des)

pf 8 (1d6+2)

Temp +1, Rifl +4, Vol +2

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia bastone ferrato -1 (1d6-1) o

pugnale -1 (1d4-1/19-20)

Distanza dardo +2 (1d4-1)

Attacchi speciali fattura (sonno [CD 13])

Incantesimi preparati (LI 1°; concentrazione +4)

1°—*armatura magica, raggio di indebolimento* (CD 14)

o (a volontà)—*frastornare* (CD 13), *individuazione del magico, tocco di affaticamento* (CD 13)

Patrono Inganno

STATISTICHE

For 8, Des 14, Cos 12, Int 17, Sag 10, Car 13

Att base +0; BMC -1; DMC 11

Talenti Allerta, Colpo Arcano, Vocazione magica

Abilità Scalare -1, Guarire +4 (+6 con borsa del guaritore),

Intimidire +5, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (natura)

+7, Intuizione +2, Sapienza Magica +9, Utilizzare Congegni

Magici +7

Linguaggi Aklo, Comune, Elfico, Silvano

QS famiglia del fattucchiere (volpe di nome Daji; custodisce tutti gli incantesimi preparati, più *charme su persone, foschia occultante, identificare, incuti paura* e tutti gli incantesimi di livello o)

Dotazioni da combattimento borsa dell'impedimento;

Proprietà pugnale, dadi (6), bastone ferrato, zaino, feticci, borsa del guaritore, pentola di ferro, razioni (4), borsa per componenti di incantesimi, verghe del sole (2), 1 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Lanci gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da fattucchiere (*Guida del Giocatore* 56). Devi scegliere e preparare i tuoi incantesimi in anticipo. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza contro un tuo incantesimo è 10 + il livello dell'incantesimo + il tuo modificatore di Intelligenza.

Devi scegliere e preparare in precedenza gli incantesimi dormendo per almeno 8 ore e impiegando 1 ora in comunione col tuo famiglia. Mentre sei in comunione, decidi quali incantesimi preparare.

Fattura I fattucchieri imparano alcuni trucchi magici detti fatture, che concedono loro poteri o indeboliscono i nemici. Al 1° livello, conosci una fattura (sonno, vedi sotto). Se non indicato diversamente, utilizzare una fattura è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Il tiro salvezza per resistere a una fattura è pari a 10 + 1/2 del tuo livello + il tuo modificatore di Intelligenza.

Sonno (Sop): Puoi far in modo che una creatura entro 9 metri cada in un sonno magico profondo, come per l'incantesimo

sonno. La creatura riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura si addormenta per 1 round. Questa fattura può colpire una creatura di un qualsiasi numero di DV. La creatura non si sveglierà a causa di rumore o luce, ma altri possono svegliarla con un'azione standard. Questa fattura termina immediatamente se la creatura subisce danni. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Famiglio del fattucchiere (Str) Hai formato un legame stretto con un famiglia, una creatura che ti insegna la sua magia e ti aiuta guidandoti lungo il tuo cammino. Il tuo famiglia (Daji, una volpe) ti aiuta anche concedendoti un bonus ai tiri salvezza (vedi sotto) e assistenza in alcuni tipi di magie. Devi entrare in comunione con il tuo famiglia ogni giorno per preparare i tuoi incantesimi (proprio come un mago deve studiare un libro degli incantesimi per preparare i suoi). Il tuo famiglia custodisce tutti gli incantesimi che conosci, e non puoi preparare un incantesimo che non sia custodito dal tuo famiglia.

Se un famiglia muore o è perso, può essere sostituito 1 giorno dopo con uno speciale rituale che costa 500 mo per livello da fattucchiere. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Famiglio volpe: Guadagni +2 ai tiri salvezza su Riflessi.

DAJI

N animale Minuscolo

Iniz +2; Sensi fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 13 (+2 Des, +1 naturale, +2 taglia)

pf 5 (1d8+1)

Temp +3, Rifl +4, Vol +1

Capacità difensive eludere migliorato

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +1 (1d3-1)

Spazio 75 cm; Portata 0 m

STATISTICHE

For 9, Des 15, Cos 13, Int 6, Sag 12, Car 6

Att base +0; BMC +0; DMC 9 (13 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Acrobazia +2 (+10 saltare), Percezione +8, Furtività +10, Sopravvivenza +1 (+5 seguire tracce con il fiuto); **Modificatori razziali** +4 Acrobazia per saltare, +4 Sopravvivenza per seguire tracce con il fiuto

QS legame, legame empatico



Feiya

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Pathfinder Module: Master of the Fallen Fortress. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

SCATENATI NELLA TORRE PERDUTA!

Pathfinder Modulo Il Signore della Fortezza Caduta

I castelli d'assedio in rovina fuori Absalom attirano da tempo gli avventurieri che cercano di farsi un nome. Ora, un terremoto ha sventrato una di queste favoleggiate rovine e i suoi fantastici misteri e tesori perduti giacciono esposti per la prima volta dopo secoli. Eppure per le sale vuote della torre si ode ancora una volta l'eco dei passi dei viventi e un nuovo signore ha rivendicato la Fortezza Caduta come propria. Riusciranno i PG a trovare un modo per entrare dentro le sue mura in frantumi? Quali antichi pericoli e recenti minacce si trovano all'interno delle sue camere fatiscenti? I PG saranno in grado di sconfiggere l'attuale Signore della Fortezza Caduta?

Il Signore della Fortezza Caduta è un'avventura basata su un dungeon per personaggi di 1° livello, scritta per Pathfinder Gioco di Ruolo e compatibile con l'edizione 3.5 del GdR più famoso. Funge anche da introduzione a Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato (la megacampagna mondiale in continua evoluzione di Paizo). L'avventura prevede l'esplorazione di un antica torre in rovina e il salvataggio del Cercatore prigioniero trattenuto al suo interno.

Questa avventura è ambientata fuori della grande città di Absalom nell'ambientazione di Golarion, ma può essere facilmente adattata a qualsiasi mondo di gioco.

paizo.com/pathfinder
paizo.com/pathfinderSociety



Edito in Italia da:
Giochi Uniti
www.giochiuniti.it





PATHFINDER SOCIETY SPECIALE: "Signore della Fortezza Caduta"

Cronaca dello Scenario N°

CATEGORIA	CATEGORIA	
	1	479
	CATEGORIA	
	CATEGORIA	

ORO MASSIMO

Questa Cronaca Certifica Che

Nome del Giocatore A.K.A. Nome del Personaggio N° Pathfinder Society Fazione

Ha Completato Lo Scenario.

Oggetti Trovati Durante Lo Scenario

CATEGORIA
1

In aggiunta agli oggetti indicati come sempre disponibili nella *Guida a Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato*, il tuo personaggio può acquistare i seguenti oggetti da questa scheda della cronaca. Per ulteriori dettagli, vedi sotto.

Mantello della resistenza +1 (1.000 mo)
Pozione di grazia del gatto (300 mo)
Pozione di ristorare inferiore (300 mo)
Pergamena di frantumare (150 mo)
Pergamena di scudo su altri (150 mo)
Bacchetta di evoca mostri I (LI 3°, 9 cariche) (Massimo 1; 135 mo)

Questa è una scheda della cronaca, un documento che registra ufficialmente la tua partecipazione a uno specifico scenario della Pathfinder Society (o, in questo caso, a un'avventura introduttiva dei Free RPG Day). Si riceve una cronaca dopo aver completato con successo uno scenario. Come indicato nella sezione Oro Massimo, il tuo personaggio riceve 479 monete d'oro solo per aver giocato quest'avventura!

Puoi scaricare gratuitamente la *Guida a Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato* su www.giochiuniti.it o www.sclone.com per sapere tutto, dalla creazione di un personaggio a come diventare Game Master della Pathfinder Society. Fermati sulle messageboard della Society Pathfinder e lasciati le tue impressioni. La nostra community è sempre pronta a rispondere alle vostre domande sull'eccitante megacampagna di gioco organizzato di Paizo. Ci vediamo lì!

ESPERIENZA

PE Iniziali

+1 PE

PE Totali Finali

Punti Prestigio

PP Iniziali

PP Ottenuti (SOLO GM)

PP Totali Finali

ORO

MO Iniziali

MO Ottenute (SOLO GM)

Oggetti Venduti

Subtotale

Oggetti Acquistati

Subtotale

Oro Speso

Subtotale

Oggetti Venduti / Condizioni Ottenute

VALORE TOTALE DEGLI OGGETTI VENDUTI

Aggiungere 1/2 di questo valore nel box "Oggetti Venduti"

Oggetti Acquistati / Condizioni Risolte

COSTO TOTALE DEGLI OGGETTI ACQUISTATI

Solo per GM

EVENTO

CODICE EVENTO

DATA

Firma del Game Master

N° Pathfinder Society del GM