



Guida alla Saga La Ricerca della Fiamma Gelida

Benvenuto nel Regno dei Signori dei Mammut!

Se stai leggendo questa Guida alla Saga, significa che a te e ai tuoi amici piacerebbe giocare la Saga La Ricerca della Fiamma Gelida. In questa campagna per Pathfinder Seconda Edizione, guiderai i tuoi compagni cacciatori-raccoglitori in terre primordiali, affronterete dinosauri e megafauna, e porterete alla luce il leggendario passato del vostro antico popolo. Se ti sembra divertente, allora sei nel posto giusto!

Per giocare questa campagna, tutto ciò di cui avrai bisogno sarà *Pathfinder Manuale di Gioco* più qualsiasi supplemento vorrai usare per creare i vostri personaggi. In particolare, *Pathfinder Presagi Perduti: Guida ai Personaggi* e *Pathfinder Presagi Perduti: Guida alle Stirpi* contengono molte opzioni per i personaggi per questa Saga, tra cui stirpi, lignaggi e talenti che calzeranno a pennello nel Regno dei Signori dei Mammut. Questa Guida alla Saga include l'ambientazione priva di spoiler, i dettagli per la campagna e dei suggerimenti pensati per aiutarti a creare un per-

sonaggio concepito specificatamente per La Ricerca della Fiamma Gelida. In caso di dubbi, collabora con il Game Master per trovare un'idea che ti soddisfi per creare il tuo personaggio.

Una volta che siete pronti a giocare, decidete un'ora e una data per la vostra prima sessione e preparati a guidare i tuoi compagni nel grande ignoto. Suona il corno e raduna il tuo seguito: la caccia è iniziata!

IL SEGUITO ZANNA SPEZZATA

In questa Saga, tu e i tuoi amici interpreterete i ruoli di capi esploratori per la "tribù" della Zanna Spezzata, una comunità affiatata di cacciatori-raccoglitori che vaga nella zona occidentale del Regno dei Signori dei Mammut. La Zanna Spezzata è un seguito relativamente piccolo, che attualmente conta svariate decine di membri, ma con coraggio e ingegno i tuoi personaggi potranno aiutare i vostri compagni seguaci a sopravvivere e migliorare le loro condizioni di vita.

UN'IDEA DEL LUOGO

Le terre, i popoli e le tradizioni dell'Avistan settentrionale sono molto differenti dal sud relativamente cosmopolita. I concetti base che molti meridionali danno per scontati, come "casa" o "lavoro," hanno significati radicalmente diversi nel Regno dei Signori dei Mammut, dove l'intero mondo naturale è un'unica casa e al lavoro manuale è dedicata solo qualche ora del giorno. Persino le parole come ore e anni sono di rado impiegate tra le culture dei Signori dei Mammut, dove il tempo viene in genere misurato in termini di luce diurna disponibile e cicli lunari. Detto ciò, le Zanne Spezzate e altri come loro hanno familiarità con i concetti del sud, sebbene potrebbero avere una percezione distorta e una conoscenza inaccurata di tali idee, proprio come spesso ai meridionali manca una conoscenza approfondita delle culture autoctone settentrionali.

Benché le Zanne Spezzate siano fondamentalmente simili ad altre comunità di umanoidi nel modo in cui dialogano e condividono le idee, è utile conoscere i seguenti termini comuni per questa Saga.

Stendardo della Zanna Spezzata: Sebbene chi chiami se stesso "Zanna Spezzata" possa far risalire il proprio retaggio a migliaia di anni fa, lo stendardo della Zanna Spezzata, che simboleggia i valori dei suoi seguaci, è abbastanza recente.

Sei generazioni fa un male terribile strisciò fuori dalla terra e minacciò il territorio. Per scacciare questo male, qualche membro ribelle del seguito fece un grande sacrificio. Gli altri membri, sentendosi traditi, portarono lo stendardo con loro, costringendo i ribelli rimasti a crearsi un nuovo nome e una nuova identità. Per simboleggiare la loro perseveranza di fronte alle avversità schiaccianti, i ribelli chiamarono loro stessi le Zanne Spezzate.

Ethgir e Syorn: Lo scisma che portò alla creazione della Zanna Spezzata segnò un tragico punto di svolta per il seguito. Sebbene sia sopravvissuta, la Zanna Spezzata adesso è meno numerosa di quanto non lo fosse in passato, e il suo posto nel mondo non è certo quello di una volta. Le Zanne Spezzate più anziane usano la parola *ethgir* per riferirsi all'era prima dello scisma, e *syorn* per designare il periodo attuale.

Seguito: Nel Regno dei Signori dei Mammut i seguiti sono la struttura sociale predominante. La gran parte dei seguiti, inclusa la Zanna Spezzata, migrano attraverso il territorio di pari passo con la fauna autoctona e sono guidati da forti e saggi leader chiamati Signori dei Mammut.

Kellidi: Il Regno dei Signori dei Mammut è abitato principalmente da umani dell'etnia kelliide. I kelliidi sono in genere alti e atletici, con pelli abbronzate e capelli castani scuri o neri. Anche se erano soliti trovarsi in tutto l'Avistan, oggi giorno la gran parte dei kelliidi vive nelle zone più settentrionali del continente.

Signore dei Mammut: I capi dei seguiti sono chiamati Signori dei Mammut. Di solito solo i membri più

forti e più coraggiosi di un seguito possono sperare di ottenere questo ruolo onorato, e solo dopo che si sono dimostrati capaci di domare e addestrare una cavalcatura della megafauna come un mammut lanoso, una tigre dai denti a sciabola o un orso di caverna.

Regno dei Signori dei Mammut: Spesso chiamato semplicemente "il Regno," questa regione geografica tra la nazione dell'Irrisen, governata da streghe, e la Cicatrice del Sarkoris, piagata da demoni, è priva di confini definiti. I popoli del Regno vagano negli ampi spazi della tundra e delle montagne considerando come propria dimora l'intero mondo naturale. Sebbene i seguiti di un signore dei Mammut siano la forma più comune di società nel Regno dei Signori dei Mammut, esistono anche altri tipi di società, come gli accampamenti montani permanenti come Piccocroce, dove molti seguiti vanno per commerciare o negoziare trattati.

Sorella Cenere: La divinità patrona della Zanna Spezzata è Sorella Cenere, dea del fuoco e della saggezza. Molto tempo fa, quando il mondo fu avvolto dalle ceneri dopo un cataclisma, Sorella Cenere conferì la luce divina agli antenati della Zanna Spezzata. La luce ha permesso ai suoi seguaci di squarciare il velo di oscurità aiutandoli a ripristinare l'ordine naturale del mondo, come pure a discernere giusto e sbagliato. In altre parti del mondo Sorella Cenere è nota come Sarenrae.

ZANNE SPEZZATE IMPORTANTI

Oltre al tuo gruppo, di seguito sono presentati alcuni membri degni di nota del seguito Zanna Spezzata, che ne conta 74 all'inizio della campagna. Mentre crei il tuo personaggio per questa Saga, considera i modi con cui potresti aver fatto amicizia, avuto frizioni o altro genere di rapporti con altre Zanne Spezzate, inclusi gli altri personaggi dei giocatori e anche i personaggi non giocanti. Il tuo Game Master può dirti di più su ognuno dei seguenti personaggi non giocanti e aiutarti a pensare ad altri membri del seguito legati al passato del tuo personaggio.

La Zanna Spezzata è guidata da cinque Signori dei Mammut: **Argakoa la Cantabrani**, il suo austero ma ostinato marito **Letsua**, **Merthig il Custode del Fuoco**, **Nakta il Guaritore** e il vecchio saggio **Nonno Eiwa**. Dei cinque, Argakoa ed Eiwa hanno ricoperto i loro ruoli più a lungo, seguiti da Merthig, Nakta e Letsua.

All'inizio della Saga La Ricerca della Fiamma Gelida, l'esploratrice capo **Wipa** ha preso il tuo gruppo sotto la sua ala e vi sta addestrando per diventare la prossima generazione di grandi esploratori della Zanna Spezzata. Insieme a voi, sta addestrando **Pakano**, il pronipote della sorella defunta di Eiwa ed erede apparente della Casa del Falcone. Sebbene la rete di amicizie nel seguito Zanna Spezzata sia complessa, è più probabile che l'arrogante e ipocrita Pakano sia più un rivale del tuo personaggio o un prepotente piuttosto che un amico d'infanzia.

Wipa e sua sorella **Panuaku** (uno dei migliori cac-



ciatori del seguito) sono le figlie mezzelfe di Argakoa e Letsua. Wipa è attualmente avanti con la gravidanza, motivo per cui ha scelto il gruppo e Pakano come allievi. Il suo miglior amico e padre dei suoi figli, **Weothan**, è morto qualche settimana fa in un incidente mentre cacciava uri con Pakano. Benché tutte le Zanne Spezzate intervengano quando si tratta di allevare bambini, Wipa avrà ovviamente bisogno di tempo per riprendersi dal parto, e ci vorranno molte lune prima che sia in grado di riprendere il suo ruolo di esploratrice. Nel frattempo, altri del seguito, come la grintosa cacciatrice Panuaku e la giovane pastora esperta **Imek**, aiuteranno i personaggi nell'addestramento come esploratori. In quanto Zanne Spezzate native, questi individui possono anche insegnare molto ai personaggi circa la storia, le tradizioni e i valori del seguito Zanna Spezzata.

MENTALITÀ STAGIONALE

I seguiti dei Signori dei Mammut come la Zanna Spezzata sono profondamente consapevoli dell'ambiente naturale che li circonda e possiedono millenni di conoscenze tramandate di generazione in generazione. Le Zanne Spezzate non hanno solo memorizzato i movimenti migratori degli animali che cacciano, ma

molte possono anche prevedere il clima con precisione, identificare quasi ogni animale e pianta nella loro regione natale e orientarsi usando solo le stelle nel cielo.

Centrale nella comprensione del mondo della Zanna Spezzata è il rispetto quasi reverenziale del ciclo naturale della luna e delle quattro stagioni. Molti seguiti dei Signori dei Mammut hanno dei propri nomi per ogni ciclo lunare; per praticità, tuttavia, in questa Saga ci si riferisce ai mesi con i nomi comunemente usati nella gran parte del resto della regione del Mare Interno. Quelli che seguono sono i mesi e i loro corrispettivi reali.

- Abadius (Gennaio)
- Calistril (Febbraio)
- Pharast (Marzo)
- Gozran (Aprile)
- Desnus (Maggio)
- Sarenith (Giugno)
- Erastus (Luglio)
- Arodus (Agosto)
- Rova (Settembre)
- Lamashan (Ottobre)
- Neth (Novembre)
- Kuthona (Dicembre)

IL TUO PERSONAGGIO

Nel corso di questa Saga, tu e i tuoi amici guiderete il vostro popolo attraverso le dure terre selvagge e dimostrerete di essere dei membri fondamentali del seguito Zanna Spezzata.

DIVENTARE UNA ZANNA SPEZZATA

All'inizio de La Ricerca della Fiamma Gelida, si presuppone che il tuo personaggio sia già un membro del seguito Zanna Spezzata. Se il tuo personaggio sia una recluta relativamente nuova o sia nato e cresciuto come Zanna Spezzata spetta a te deciderlo. Se il tuo personaggio si è appena unito, da dove viene, e perché ha deciso di unirsi alle Zanne? Se è nato Zanna Spezzata, chi sono i suoi migliori amici, e chi sono i suoi rivali?

I membri del seguito sono tenuti a trattarsi l'un l'altro con rispetto e come compagni di clan, indipendentemente da dove provengano o come siano arrivati lì. Chi è nato Zanna Spezzata ha di solito legami più forti con i suoi parenti, mentre le nuove reclute hanno di solito punti di vista più ampi che permettono loro di vedere le situazioni da prospettive multiple e fare amicizia con tante persone diverse. Nessun ruolo od opportunità è riservato esclusivamente ai nativi o ai nuovi arrivati, poiché come recita un detto delle Zanne Spezzate "chiunque può diventare qualsiasi cosa,"

All'inizio di questa Saga, ogni personaggio del gruppo è addestrato per diventare uno dei capi esploratori del seguito, quindi prendi in considerazione cosa potrebbe portare al tavolo il tuo personaggio in termini di caccia, ricerca o inseguimento, tutte abilità vitali per diventare un buon esploratore. Il tuo personaggio, naturalmente, potrebbe ricoprire vari ruoli all'interno del seguito, come fanno molte Zanne Spezzate. I background a pag. 7 rappresentano alcuni di questi possibili ruoli.

In termini di materiale e conoscenze, né un nativo Zanna Spezzata né un nuovo arrivato hanno un vantaggio l'uno rispetto all'altro. Una spada in ferro freddo di un ex crociato può essere uno strumento nuovo, ma una volta consumata il guerriero dovrà viaggiare molto per ripararla e di solito con grandi costi. Un nativo Zanna Spezzata, d'altro canto, sa come creare atlatl, lance, archi e altre armi con una varietà di risorse disponibili. Un mago taldano che porta pane e vino potrebbe far felici le Zanne Spezzate sul momento ma, di nuovo, ci sono pochi forni o vigneti nel Regno per rimpinguare queste scorte. Di converso, molte culture kellidi come le Zanne Spezzate possono abbattere prede che i meridionali possono solo sognare, e non sono estranee alle meraviglie della fermentazione di bacche o radici.

Indipendentemente da dove provengano, le Zanne Spezzate che se la cavano meglio nel seguito tendono a essere quelle che rispettano la sua lunga storia, la sua varietà di ricche tradizioni e usi, e gli ideali rappresentati dal loro stendardo: compassione, coraggio e forza d'animo.

CASE DELLE ZANNE SPEZZATE

Ogni membro del seguito delle Zanne Spezzate appartiene a una delle quattro diverse case. Ognuna è guidata da una singola Zanna di alto rango, che è di solito anche un Signore dei Mammuth, sebbene non sempre. I membri delle case trascorrono gran parte del loro tempo l'uno con l'altro, condividendo doveri, formando gruppi di amici e occupando la stessa tenda comune per dormire.

Ogni casa è rappresentata da una triade di animali che individualmente incarnano coraggio, intelligenza e resilienza. I membri della Zanna Spezzata si identificano di solito solo con uno dei tre animali rappresentati nella loro casa, e i loro effetti personali sono caratterizzati spesso da quell'animale.

Le quattro case, i loro leader e gli animali che incarnano ogni casa sono i seguenti.

Casa del Falcone (guidata da Eiwa), che include lepri e gliptodonti.

Casa dell'Alce (guidata da Nakta), che include orsi e corvi.

Casa del Bue Muschiato (guidata da Merthig), che include tigri dai denti a sciabola e pecore dalle grandi corna.

Casa della Lontra (guidata da Argakoa), che include lupi e uri.

SUGGERIMENTI PER IL PERSONAGGIO

A differenza di molti seguiti dei Signori dei Mammuth, le Zanne Spezzate stanno attivamente reclutando nuovi membri, sempre in cerca di migliorare i loro ranghi con persone con ogni tipo di background e con tutti i tipi di talenti.

ALLINEAMENTI

Egoismo, crudeltà e avidità trovano poco spazio in una comunità dove i contributi di ogni membro sono parte integrante della sopravvivenza del gruppo. Tranne che malvagi, personaggi di qualunque allineamento si adattano ugualmente bene al seguito Zanna Spezzata.

STIRPI

Per la gran parte della loro storia, la Zanna Spezzata e i suoi predecessori sono stati primariamente umani kellidi nativi del Regno dei Signori dei Mammuth. Poiché il seguito ha iniziato a reclutare attivamente nuovi seguaci, tuttavia, la composizione ancestrale della Zanna Spezzata si è espansa per includere altre stirpi che comunemente si trovano nell'Avistan settentrionale. Sebbene i kellidi siano ancora la maggioranza del seguito, il gruppo vanta attualmente anche alcuni elfi Ilverani e mezzelfi Nati nelle Nevi, nani Ergaksen e Holtaksen, e mezzorchi Belkzen.

Mentre continuano a vagare nel Regno dei Signori dei Mammuth e a reclutare seguaci, la composizione ancestrale ed etnica delle Zanne Spezzate continua ad ampliarsi. Poiché lo stile di vita della Zanna Spezzata affascina chi è naturalmente curioso, riflessivo e dalla



mentalità aperta, non sorprende vedere halfling avventurosi, resistenti goblin brinosi, leshy amanti della natura o potenzialmente individui di qualsiasi altra stirpe unirsi ai suoi ranghi.

Per maggiori informazioni circa queste e altre stirpi, fai riferimento a *Presagi Perduti: Guida ai Personaggi* e a *Presagi Perduti: Guida alle Stirpi*.

CLASSI

I seguiti dei Signori dei Mammut sono formati di regola da individui resistenti. L'Avistan settentrionale è un regno duro e chiunque in un seguito, a dispetto dell'esperienza, deve partecipare per la sopravvivenza del gruppo.

Visto che le Zanne Spezzate sono nomadi che seguono le mandrie animali che vagano per il sostentamento, druidi, ranger e altri esperti di flora e fauna selvatica sono fondamentali per la comunità. Anche gli alchimisti hanno un ruolo importante nelle Zanne Spezzate, al di là della loro vasta conoscenza su quale cibo selvaggio sia velenoso o benigno, le loro abilità nel creare pasti nutrienti, utili pozioni e potenti armi sono dei pregi inestimabili.

Rispetto alle vite cosmopolite relativamente comode che le persone possono aspettarsi di trovare nelle città meridionali dell'Avistan, le genti del Regno dei Signori dei Mammut hanno più probabilità di andare incontro a una fine violenta. Di fronte a seguiti rivali aggressori, animali predatori o mostri pericolosi, la gran parte dei seguiti si rivolge ai propri barbari, guerrieri e campioni come prima difesa. In tempi di pace, tali personaggi servono di solito come esploratori, cacciatori o addestratori.

Spadaccini e canaglie, oltre ai loro talenti naturali nell'esplorazione, si rendono degli astuti diplomatici o negozianti quando contrattano con altri seguiti, sebbene nella vasta tundra dove vagano le Zanne Spezzate ci siano poche opportunità di usare tali capacità sociali. Un monaco che apprezza la sicurezza e la prosperità di amici e famiglia potrebbe trovarsi bene tra i nomadi della Zanna Spezzata, dove averi personali ed equipaggiamento sono spesso considerati ingombranti; d'altro canto, ai monaci che si dedicano prima di tutto all'auto realizzazione o all'auto perfezione potrebbero mancare le abilità sociali necessarie a fiorire in una comunità così affiatata e collaborativa.

A causa della vicinanza alle streghe malvagie dell'Irisen e ai demoni della Piaga del Mondo, molte società dei Signori dei Mammut diffidano comprensibilmente di stregoni, maghi, streghe, magus e altri praticanti della magia arcana. Le Zanne Spezzate, tuttavia, tollerano chiunque sia disposto ad adottare lo stile di vita della Zanna Spezzata e ad aiutare il seguito a prescindere dalla magia che potrebbe scorrere in lui.

Convocatori e oracoli sono relativamente comuni tra i seguiti dei Signori dei Mammut. Un convocatore potrebbe provenire da una delle molte comunità lacerate dalla guerra della Cicatrice del Sarkoris, dove la

tradizione di richiamare gli dèi è una parte della vita quotidiana dei nativi sarkoriani. Allo stesso modo, oracoli, veggenti e altre persone sagge sono spesso tenute in gran considerazione nelle comunità come la Zanna Spezzata, dove cogliere un barlume del futuro o trasformare l'ambiente circostante può fare la differenza tra sicurezza e pericolo.

Per la loro prossimità con la Piaga del Mondo a est, le Zanne Spezzate hanno familiarità con chierici e campioni delle divinità meridionali, in particolare con i crociati iomedaeani del Mendev. Le Zanne Spezzate accolgono nel proprio seguito seguaci di qualsiasi fede, sebbene la gran parte delle Zanne veneri una propria divinità patrona, Sorella Cenere (nota anche come Sarenrae in altre culture). All'interno del seguito, i chierici della dea ardente servono i propri simili come guaritori, guide spirituali e capi di cerimonie e rituali importanti. Canti e danze sono componenti chiave di tali cerimonie e rituali, quindi bardi e altri artisti dotati, noti tra le Zanne Spezzate come cantabrani, hanno un ruolo importante nella comunità.

La classe dell'investigatore è forse la più impegnativa tematicamente per questa Saga: la struttura sociale molto unita della Zanna Spezzata offre rare opportunità di risolvere crimini e intrighi. Giacché sono una comunità così piccola, le Zanne Spezzate che commettono gravi crimini, tradiscono i loro simili o rendono evidenti le loro cattive intenzioni, di rado durano a lungo nel gruppo.

LINGUE

Se la tua stirpe ti concede il Comune come lingua di partenza, inizia invece con l'Hallit, la lingua parlata da quasi ogni individuo, indigeno e non, nel Regno dei Signori dei Mammut. Puoi scegliere il Comune (Taldano) come lingua addizionale, se lo desideri, anche se non sarà particolarmente utile nella Saga La Ricerca della Fiamma Gelida. Altre lingue ancestrali conosciute nel Regno dei Signori dei Mammut sono il Nanico e il Goblin. Poiché le Zanne Spezzate vivono a stretto contatto con mammut lanosi e altri animali, i giocatori i cui personaggi hanno il potere di parlare con gli animali potrebbero trovare questa Saga particolarmente appagante.

ABILITÀ E TALENTI

Gli esploratori della Zanna Spezzata devono essere veloci nella camminata, acuti di occhi e orecchie, e robusti e sani se vogliono guidare il loro seguito in sicurezza nel Regno dei Signori dei Mammut. Acrobazia e Atletica hanno un uso ricorrente nella vita quotidiana delle Zanne Spezzate, come pure Natura e Sopravvivenza. Meno ovvie ma non meno utili sono le abilità sociali come Diplomazia, Inganno e Intimidazione, tutte usabili per migliorare la propria posizione nel seguito o per fare una bella impressione nei contatti con l'esterno. Sebbene nel Regno tutta la conoscenza sia potere, un personaggio non avrà pro-



blemi anche se non avrà competenza in Arcano, Furto od Occultismo.

Per quanto riguarda i talenti, i più utili sono quelli che aiutano a sopravvivere nel mondo selvaggio, che funzionano bene con una comunità in crescita di viaggiatori amichevoli, e che consentono di condurre un gruppo in territori inesplorati. Talent che promuovono la duplicità, il furto o altri comportamenti antisociali sono in genere meno utili quando si viaggia con persone con un obiettivo comune. Nel seguito Zanna Spezzata, la cooperazione e il lavoro di squadra sono di gran lunga più importanti dell'astuzia del singolo.

BACKGROUND

Benché tu possa scegliere qualsiasi background comune per il tuo personaggio (inclusi quelli che iniziano a pag. 60 del *Manuale di Gioco*, e tra i quali il background dell'esploratore è particolarmente adatto), i nuovi background che seguono sono pensati specificatamente per la Saga La Ricerca della Fiamma Gelida. Puoi usare questi background per aiutare a legare la vita passata e la personalità del tuo personaggio al suo ruolo come membro del seguito Zanna Spezzata.

CACCIATORE DI MEGAFUNA

BACKGROUND

NON COMUNE

La vita è significativa solo quanto i suoi rischi, e i rischi che sei disposto a correre sono davvero grandi. Come Panuaku sorellastra di Wipa, il Signore dei Mammut Merthig, e Pakano, il pronipote di Eiwa, ti godi il brivido della caccia, soprattutto quando prevede combattimenti mortali con megafauna, dinosauri e altre bestie enormi. Sebbene tu sia solo agli inizi nella tua carriera di cacciatore, il tuo talento sembra promettente e hai un dono naturale per inseguire e abbattere grandi prede come alci, tigri dai denti a sciabola e persino mammut selvaggi.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Forza o a Destrezza, e uno è libero.

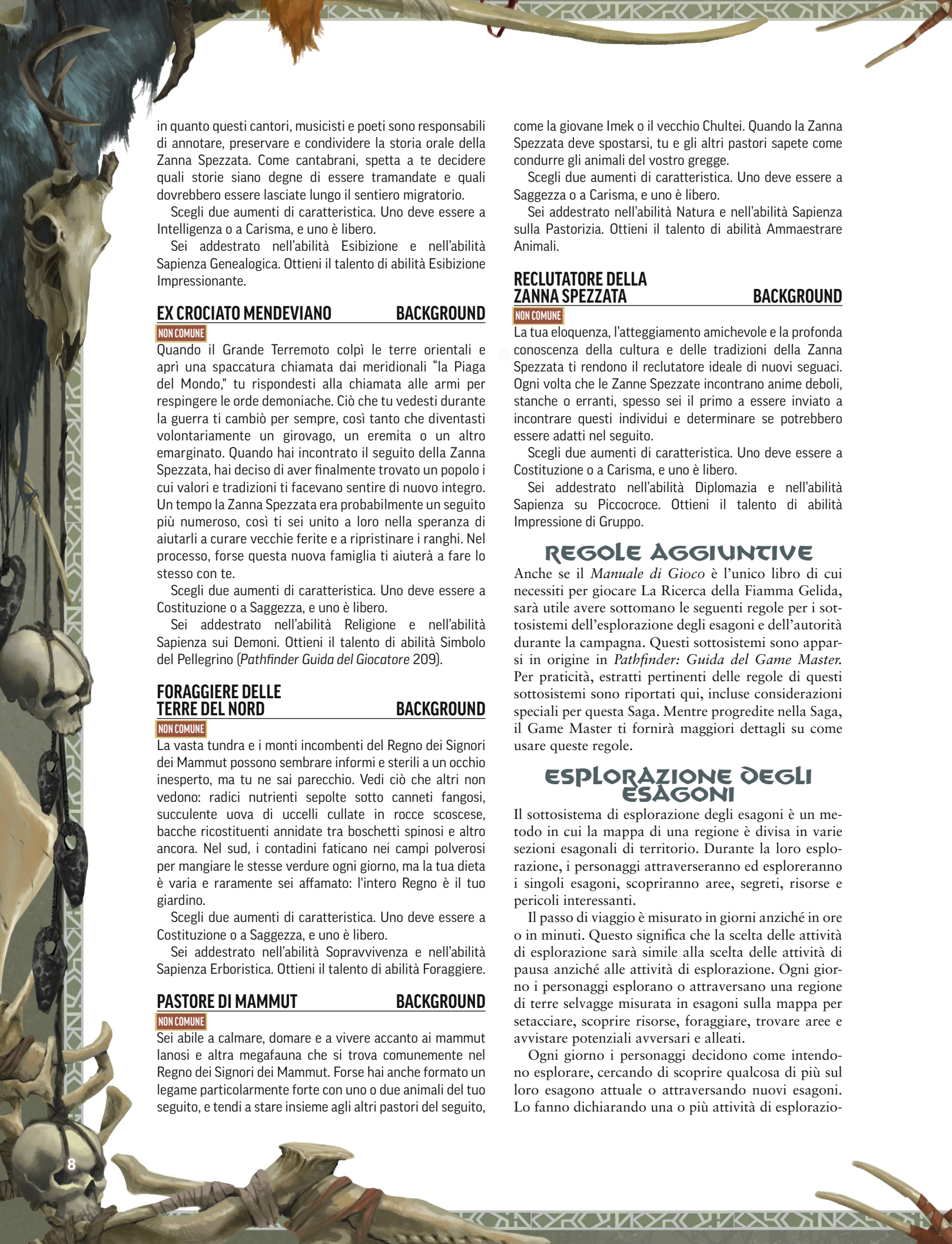
Sei addestrato nell'abilità Atletica e nell'abilità Sapienza Venatoria. Ottieni il talento di abilità Lottatore Titanico.

CANTABRANI IN ADDESTRAMENTO

BACKGROUND

NON COMUNE

Sei un pupillo di Argakoa la Cantabrani, capo della Casa della Lontra e Signore dei Mammut. Argakoa è stata la cantabrani più importante della Zanna Spezzata per molti inverni, e vede in te un discepolo promettente che può portare la torcia quando arriverà il suo momento di cederla. Il ruolo di cantabrani è un grande riconoscimento



in quanto questi cantori, musicisti e poeti sono responsabili di annotare, preservare e condividere la storia orale della Zanna Spezzata. Come cantabrani, spetta a te decidere quali storie siano degne di essere tramandate e quali dovrebbero essere lasciate lungo il sentiero migratorio.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Intelligenza o a Carisma, e uno è libero.

Sei addestrato nell'abilità Esibizione e nell'abilità Sapienza Genealogica. Ottieni il talento di abilità Esibizione Impressionante.

EX CROCIATO MENDEVIANO

BACKGROUND

NON COMUNE

Quando il Grande Terremoto colpì le terre orientali e aprì una spaccatura chiamata dai meridionali "la Piaga del Mondo," tu rispondesti alla chiamata alle armi per respingere le orde demoniache. Ciò che tu vedesti durante la guerra ti cambiò per sempre, così tanto che diventasti volontariamente un girovago, un eremita o un altro emarginato. Quando hai incontrato il seguito della Zanna Spezzata, hai deciso di aver finalmente trovato un popolo i cui valori e tradizioni ti facevano sentire di nuovo integro. Un tempo la Zanna Spezzata era probabilmente un seguito più numeroso, così ti sei unito a loro nella speranza di aiutarli a curare vecchie ferite e a ripristinare i ranghi. Nel processo, forse questa nuova famiglia ti aiuterà a fare lo stesso con te.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o a Saggezza, e uno è libero.

Sei addestrato nell'abilità Religione e nell'abilità Sapienza sui Demoni. Ottieni il talento di abilità Simbolo del Pellegrino (*Pathfinder Guida del Giocatore* 209).

FORAGGIERE DELLE TERRE DEL NORD

BACKGROUND

NON COMUNE

La vasta tundra e i monti incombenti del Regno dei Signori dei Mammut possono sembrare informi e sterili a un occhio inesperto, ma tu ne sai parecchio. Vedi ciò che altri non vedono: radici nutrienti sepolte sotto canneti fangosi, succulente uova di uccelli cullate in rocce scoscese, bacche ricostituenti annidate tra boschetti spinosi e altro ancora. Nel sud, i contadini faticano nei campi polverosi per mangiare le stesse verdure ogni giorno, ma la tua dieta è varia e raramente sei affamato: l'intero Regno è il tuo giardino.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o a Saggezza, e uno è libero.

Sei addestrato nell'abilità Sopravvivenza e nell'abilità Sapienza Erboristica. Ottieni il talento di abilità Foraggiere.

PASTORE DI MAMMUT

BACKGROUND

NON COMUNE

Sei abile a calmare, domare e a vivere accanto ai mammut lanosi e altra megafauna che si trova comunemente nel Regno dei Signori dei Mammut. Forse hai anche formato un legame particolarmente forte con uno o due animali del tuo seguito, e tendi a stare insieme agli altri pastori del seguito,

come la giovane Imek o il vecchio Chultei. Quando la Zanna Spezzata deve spostarsi, tu e gli altri pastori sapete come condurre gli animali del vostro gregge.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Saggezza o a Carisma, e uno è libero.

Sei addestrato nell'abilità Natura e nell'abilità Sapienza sulla Pastorizia. Ottieni il talento di abilità Ammaestrare Animali.

RECLUTATORE DELLA ZANNA SPEZZATA

BACKGROUND

NON COMUNE

La tua eloquenza, l'atteggiamento amichevole e la profonda conoscenza della cultura e delle tradizioni della Zanna Spezzata ti rendono il reclutatore ideale di nuovi seguaci. Ogni volta che le Zanne Spezzate incontrano anime deboli, stanche o erranti, spesso sei il primo a essere inviato a incontrare questi individui e determinare se potrebbero essere adatti nel seguito.

Scegli due aumenti di caratteristica. Uno deve essere a Costituzione o a Carisma, e uno è libero.

Sei addestrato nell'abilità Diplomazia e nell'abilità Sapienza su Piccrocroce. Ottieni il talento di abilità Impresione di Gruppo.

REGOLE AGGIUNTIVE

Anche se il *Manuale di Gioco* è l'unico libro di cui necessiti per giocare La Ricerca della Fiamma Gelida, sarà utile avere sottomano le seguenti regole per i sottosistemi dell'esplorazione degli esagoni e dell'autorità durante la campagna. Questi sottosistemi sono apparsi in origine in *Pathfinder: Guida del Game Master*. Per praticità, estratti pertinenti delle regole di questi sottosistemi sono riportati qui, incluse considerazioni speciali per questa Saga. Mentre progredite nella Saga, il Game Master ti fornirà maggiori dettagli su come usare queste regole.

ESPLORAZIONE DEGLI ESAGONI

Il sottosistema di esplorazione degli esagoni è un metodo in cui la mappa di una regione è divisa in varie sezioni esagonali di territorio. Durante la loro esplorazione, i personaggi attraverseranno ed esploreranno i singoli esagoni, scopriranno aree, segreti, risorse e pericoli interessanti.

Il passo di viaggio è misurato in giorni anziché in ore o in minuti. Questo significa che la scelta delle attività di esplorazione sarà simile alla scelta delle attività di pausa anziché alle attività di esplorazione. Ogni giorno i personaggi esplorano o attraversano una regione di terre selvagge misurata in esagoni sulla mappa per setacciare, scoprire risorse, foraggiare, trovare aree e avvistare potenziali avversari e alleati.

Ogni giorno i personaggi decidono come intendono esplorare, cercando di scoprire qualcosa di più sul loro esagono attuale o attraversando nuovi esagoni. Lo fanno dichiarando una o più attività di esplorazio-

TABELLA 2: STATISTICHE DELL'ORGANIZZAZIONE PER LIVELLO

Livello	Seguaci	Livello Massimo dei Seguaci	Luogotenenti	Livelli dei Luogotenenti
1	1-2	0	-	-
2	3-4	0	-	-
3	5-6	0	1	1
4	7-9	0	1	1
5	10-13	0	1	1
6	14-18	1	2	2
7	19-27	1	2	2
8	28-36	1	3	2-3
9	37-53	1	4-5	2-3
10	54-75	2	6-7	3-4
11	76-99	2	8-10	3-4
12	100-150	2	11-15	3-5
13	151-215	2	16-22	3-5
14	216-300	3	23-30	4-6
15	301-425	3	31-42	4-6
16	426-600	3	43-60	4-7
17	601-850	3	61-85	4-7
18	851-1,200	4	86-120	5-8
19	1,201-1,700	4	121-170	5-8
20	1,701-2,400	4	171-240	5-9

ne per la giornata. Queste attività possono assumere due forme: di gruppo o individuali. Il numero di attività di esplorazione degli esagoni che un gruppo può completare ogni giorno è basato sulla Velocità del suo membro più lento. Se un gruppo è disposto a dividersi, i membri più veloci possono effettuare altre attività di esplorazione degli esagoni basate sulla loro Velocità, ma una tale decisione potrebbe essere letale considerata la minaccia degli incontri casuali. Un gruppo che si muove a una Velocità pari o inferiore a 3 metri è talmente lento che non può attraversare nemmeno un esagono aperto in un singolo giorno; un gruppo del genere impiega 2 giorni per ogni attività di esplorazione.

TABELLA 1: ATTIVITÀ DI ESPLORAZIONE DEGLI ESAGONI AL GIORNO

Velocità	Attività al Giorno
3 metri o meno	1/2
4,5- 7,5 metri	1
9- 12 metri	2
13,5-16,5 metri	3
18 metri o più	4

Queste proporzioni presumono che i personaggi si prendano il tempo che serve per riposare regolarmente, senza affaticarsi. Quando un nuovo giorno di esplorazione degli esagoni inizia, il gruppo può decidere di intraprendere una marcia forzata, fintanto che nessun membro è affaticato. Così facendo otterrà un'attività di Viaggiare extra (o effettuerà un'attività di Viaggiare completa ogni giorno se la sua Velocità è pari o inferiore a 3 metri), ma questa è l'unica at-

tività che potrà effettuare quel giorno. Un personaggio può partecipare a una marcia forzata senza rischi per un numero di giorni pari al suo modificatore di Costituzione (per un minimo di 1 giorno). Ogni giorno aggiuntivo di marcia forzata rende il personaggio affaticato, a meno che non dedichi un giorno intero di pausa a riposare.

Nota Speciale: Nella Saga La Ricerca della Fiamma Gelida, i personaggi di solito guideranno il loro seguito o saranno relativamente vicini al gregge della Zanna Spezzata. Mentre viaggiano con il seguito, i personaggi hanno 1 attività per l'esplorazione da spendere al giorno, indipendentemente dalle Velocità dei personaggi, e non possono fare una marcia forzata. Spostarsi in un esagono di terreno aperto richiede 1 attività di Viaggiare oppure 2 attività di Viaggiare per spostarsi in un esagono di terreno difficile. La Zanna Spezzata non può spostarsi su terreno montuoso. Ci potrebbero essere opportunità per i personaggi di scegliere la propria strada, tuttavia, nel qual caso si applicano le normali regole per l'esplorazione degli esagoni.

ATTIVITÀ DI GRUPPO

Le attività di gruppo richiedono che l'intero gruppo collabori affinché siano efficaci; ognuna di queste attività conta come un'attività di esplorazione degli esagoni al giorno per l'intero gruppo. Per esempio, se il gruppo aveva 2 attività di esplorazione degli esagoni al giorno e ha deciso di effettuare Viaggiare e Fare una Ricognizione, nessuno avrà altre attività di esplorazione degli esagoni per quel giorno. Esistono due attività di gruppo: Viaggiare e Fare una Ricognizione.

VIAGGIARE

MOVIMENTO

Ti muovi e avanzi in un esagono adiacente. Su terreno aperto, come una pianura, l'uso di 1 attività di Viaggiare ti permette di muoverti da un esagono a un esagono adiacente. Attraversare un esagono di terreno difficile (come una tipica foresta o deserto) richiede 2 attività di Viaggiare, mentre per attraversare gli esagoni di terreno difficile superiore (come una montagna scoscesa o una tipica palude) sono richieste 3 attività di Viaggiare. Seguendo una strada si usa un tipo di terreno migliore di un grado rispetto a un terreno circostante.

Per esempio, se viaggi lungo una strada che attraversa un passo di montagna, il terreno è considerato difficile anziché difficile superiore. L'attività di Viaggiare presume che tu ti sposti via terra. Se voli o viaggi sull'acqua, quasi tutti gli esagoni saranno terreno aperto, sebbene esistano delle eccezioni. Volare in una tempesta o in condizioni di vento forte equivale a viaggiare su terreno difficile o difficile superiore. Viaggiare scendendo un fiume equivale a terreno aperto, ma risalirlo equivale a terreno difficile o terreno difficile superiore.

FARE UNA RICOGNIZIONE

CONCENTRAZIONE

Passi del tempo a sondare ed esplorare un'area specifica, familiarizzando con il territorio e cercando tratti insoliti e aree specifiche. Per Fare una Ricognizione in un singolo esagono serve un numero di attività di esplorazione pari al numero di attività di Viaggiare necessarie per attraversare l'esagono: 1 per il terreno aperto, 2 per il terreno difficile e 3 per il terreno difficile superiore. Viaggiare sulle strade non riduce il tempo richiesto per Fare una Ricognizione. Una volta Fatta una Ricognizione dell'esagono, puoi Mappare l'Area per ridurre le tue probabilità di smarrirti in quell'esagono (vedi sotto). Trovi automaticamente qualsiasi elemento speciale che non richieda una prova per essere trovato e tenti le prove appropriate per trovare gli eventuali elementi speciali nascosti.

Per esempio, se cerchi una formazione rocciosa particolare tra le colline, dovrai spendere 2 attività di esplorazione degli esagoni per Fare una Ricognizione nell'esagono e troverai la formazione rocciosa. Ma se cerchi un monastero nascosto dei tengu da qualche parte nel fitto delle foreste, dopo avere speso 2 attività per Fare una Ricognizione nell'esagono di foresta, dovrai superare una prova di Percezione come parte della tua attività di Fare una Ricognizione per trovare il monastero.

ATTIVITÀ INDIVIDUALI

Non tutte le attività di esplorazione degli esagoni devono essere necessariamente svolte in gruppo. Anziché usare un'attività di esplorazione degli esagoni per Viaggiare o effettuare Ricognizione, ogni singolo membro del gruppo può invece effettuare una di queste attività individuali.

FORTIFICARE L'ACCAMPAMENTO

Puoi trascorrere del tempo a fortificare il tuo accampamento a scopo difensivo superando una prova di Artigianato (solitamente a CD addestrato o esperto). Chiunque faccia la guardia o difenda il campo ottiene bonus di circostanza +2 ai tiri per l'iniziativa e alle prove di Percezione per Individuare le creature che tentano di avvicinarsi di soppiatto all'accampamento.

MAPPARE L'AREA

CONCENTRAZIONE

Se il tuo gruppo ha Fatto una Ricognizione dell'esagono con successo, puoi usare questa attività per creare una mappa accurata dell'esagono in questione superando una prova di Sopravvivenza (solitamente con CD addestrato o esperto). Quando hai una mappa accurata dell'esagono, la CD di ogni prova per attraversare quell'esagono è ridotta di 2.

ATTIVITÀ ESISTENTI

I personaggi possono usare l'attività di pausa di Sopravvivere, che segue le stesse regole ma presume che i personaggi le usino dopo 8 ore o meno di esplorazione. Qualsiasi talento di abilità o altra capacità che si applichi normalmente a Sopravvivere si applica anche in questo caso. In generale, le varie attività per l'esplorazione che compaiono nel riquadro di pag. 498 del *Manuale di Gioco* (ad eccezione di Affrettarsi) possono essere usate come attività di esplorazione degli esagoni individuali, come anche le azioni di abilità nel Capitolo 4 del *Manuale di Gioco*, a discrezione del Game Master.

AUTORITÀ

Autorità è un sottosistema a lungo termine in cui uno o più personaggi fondano una nuova organizzazione e accumulano seguaci col passare del tempo. Questo sottosistema fornisce un modo flessibile per rappresentare l'influenza crescente del gruppo e i suoi rapporti con il mondo circostante attraverso eventi di pausa e benefici periodici simili a quelli forniti aderendo a un'organizzazione già esistente nel mondo di gioco. L'organizzazione può entrare in gioco soltanto durante i periodi di pausa, può offrire spunti per nuove avventure o perfino svolgere un ruolo di primo piano in una campagna.

LIVELLI DELL'ORGANIZZAZIONE

Ogni organizzazione ha un livello variabile da 1 a 20. Qualsiasi organizzazione al di sotto del 1° livello non ha seguaci; è semplicemente un gruppo ordinario di personaggi. A differenza di molti altri sottosistemi, per fare avanzare di livello un'organizzazione nel sottosistema di autorità non è richiesto accumulare punti. È invece il processo di crescita dell'organizzazione stessa a farla avanzare di livello! Come ricompensa per le missioni, le scene di interpretazione o i successi negli altri sottosistemi, i personaggi possono aggiungere un seguace alla loro organizzazione. Man mano che il

gruppo accumula più seguaci, può ottenerne altri di livello più alto, assieme a un piccolo numero di luogotenenti di livello ancora più alto che guideranno i gruppi di seguaci. Una volta che un'organizzazione ha reclutato abbastanza seguaci, l'organizzazione stessa avanza di livello, cosa che aumenta il livello massimo dei seguaci, il numero di luogotenenti e l'intervallo di livello di quei luogotenenti.

PNG DELL'ORGANIZZAZIONE

I seguaci e i luogotenenti sono PNG non combattenti dei livelli indicati sulla Tabella 2: Statistiche dell'Organizzazione per Livello. Quando un'organizzazione ha seguaci o luogotenenti di vari livelli, la maggior parte è al minor livello possibile. Come regola generica, un'organizzazione ha un numero di PNG di un certo livello pari al doppio dei PNG del livello successivo. Questo ti permette di calcolare rapidamente la composizione in livelli dei membri dell'organizzazione, anche se ovviamente puoi sempre cambiare i livelli dei vari seguaci come preferisci. Quando il livello minimo dei luogotenenti aumenta, i luogotenenti di livello minimo avanzano di livello fino al nuovo livello minimo, oppure diventano seguaci dei luogotenenti più potenti reclutati dai personaggi, in base a cosa si adatta meglio alla storia. I seguaci e i luogotenenti sono fedeli ai personaggi e alla loro organizzazione, lavorano per mantenere l'organizzazione, la sua base operativa e il loro stile di vita. Grazie a questo lavoro, i personaggi non devono pagare per il mantenimento della loro base operativa o per espanderla al fine di contenere le attività aggiuntive man mano che l'organizzazione cresce di livello: a tutto questo pensano i seguaci e i luogotenenti. Ma per lo stesso motivo, quei seguaci e luogotenenti non vengono mai coinvolti nelle avventure dei personaggi e non forniscono mai magie o manovalanza gratuitamente.

Nota Speciale: I numeri sopra non corrispondono esattamente al seguito della Zanna Spezzata, che è stata in giro per molto tempo e contiene sia PNG di livelli superiori che creature di alto livello come i mammut. Fornisce comunque una buona indicazione del numero e dei livelli dei seguaci fedeli in modo specifico ai personaggi.

All'inizio della Saga, il seguito della Zanna Spezzata è formato da 74 membri, incluso il gruppo, rendendolo un'organizzazione di 10° livello. Mentre le Zanne Spezzate perdono o reclutano seguaci, il suo livello dell'organizzazione potrebbe diminuire o aumentare, rispettivamente.

LUOGOTENENTI COME GREGARI

Come i seguaci, i luogotenenti stanno di solito con il resto del seguito Zanna Spezzata mentre i personaggi sono all'avventura. A discrezione del tuo Game Master, mentre il gruppo va all'avventura può portare un luogotenente che serve da gregario. Questo gregario è trattato come un personaggio giocante aggiunti-

vo controllato dal Game Master. Il gregario guadagna punti esperienza insieme al resto del gruppo e ottiene una quota del tesoro trovato. Il gregario non muore quando raggiunge 0 Punti Ferita, ma cade privo di sensi proprio come un personaggio giocante.



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.

Battlezoo Bestiary © 2021, Skyscraper Studios, Inc.; Authors: Stephen Glicker, Patrick Renie, and Mark Seifter.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Dracolisk 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.

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.

Griplip 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.

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.

Quest for the Frozen Flame Player's Guide © 2022, Paizo Inc.; Author: Patrick Renie.

La Ricerca della Fiamma Gelida Guida alla Saga © 2023, Giochi Uniti Srl.

PAIZO INC.

Direttori Creativi • James Jacobs

Direttore del Game Design • Jason Bulmahn

Direttore del Visual Design • Sarah E. Robinson

Responsabili Gestionali • Adam Daigle

Sviluppatori • Jason Keeley, Ron Lundeen, Linda Zayas-Palmer

Direttore Sviluppo Starfinder • Joe Pasini

Sviluppatore Senior Starfinder • John Compton

Sviluppatore Starfinder Society • Thurston Hillman

Sviluppatori della Linea Gioco Organizzato • Jessica Catalan e Mike Kimmel

Responsabile del Design • Mark Seifter

Designer Capo Pathfinder • Logan Bonner

Designer • James Case e Michael Sayre

Direttore Editor • Leo Glass

Senior Editor • Avi Kool

Editor • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad, K. Tessa Newton e Shay Nso

Responsabile Artistico Capo • Sonja Morris

Direttore Artistici • Kent Hamilton, Kyle Hunter e Adam Vick

Senior Graphic Designer • Emily Crowell

Designer di Produzione • Justin Lucas

Franchise Manager • Mark Moreland

Paizo CEO • Lisa Stevens

Presidente • Jeffrey Alvarez

Direttore Creativo • Erik Mona

Direttore Finanziario • David Reuland

Direttore Tecnico • Vic Wertz

Direttore Gestione Progetto • Glenn Elliot

Coordinatore Progetto • Lee Rucker

Direttore della Vendite & E-Commerce • Mike Webb

Addetto alle Vendite • Cosmo Eisele

Vicepresidente del Marketing & Licensing • Jim Butler

Responsabile Licensing • John Feil

Marketing and Media Manager • Aaron Shanks

Produttore Social Media • Payton Smith

Responsabile Assistenza Clienti & Community • Sara Marie

Direttore della Community • Tonya Wolridge

Coordinatore del Gioco Organizzato • Alex Speidel

Contabile • William Jorenby

Specialista Operazioni Finanziarie • B. Scott Keim

Direttore della Tecnologia • Rei Ko

Direttore Engineering Front End • Andrew White

Sviluppatore Senior del Software • Gary Teter

Architetto del Software • Brian Bauman

Sviluppatore Software • Robert Brandenburg

Test Engineer del Software • Erik Keith and Levi Steadman

Amministratori di Sistema II • Whitney Chatterjee e Josh Thornton

Manager dei Contenuti Web • Maryssa Marie Lagervall

Coordinatore del Negozio Online • Katina Davis

Assistenza Clienti • Raychael Allor, Heather Fantasia, Keith Greer, Logan Harper e Austin Phillips

Capo Magazziniere • Jeff Strand

Coordinatore della Logistica • Kevin Underwood

Capo della Distribuzione in Magazzino • Heather Payne

Squadra in Magazzino • Alexander Crain, James Mafi e Loren Walton

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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

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

Pathfinder Adventure Path #175: Broken Tusk Moon, Pathfinder Adventure Path #176: Lost Mammoth Valley, Pathfinder Adventure Path #177: Burning Tundra © 2022, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.