

PATHFINDER[®]

PLAYTEST[™]

BESTIARIO

PATHFINDER

PLAYTEST

CREDITS

Designer • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

Sviluppatori • Adam Daigle, James Jacobs, ed Erik Mona

Editor • Judy Bauer, Christopher Carey, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, e Jason Tondro

Graphic Designer • Emily Crowell, Sonja Morris, e Sarah Robinson

Autore disegni copertina e interni • Wayne Reynolds

Design di bordo pagina • Taylor Fischer

PAIZO EDITORIALE

Creative Management • James Jacobs, Robert G. McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Sarah Robinson, e Gabriel Waluconis

Design • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, e Owen K.C. Stephens

Sviluppo • John Compton, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Jason Keeley, Amanda Hamon Kunz, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris S. Sims, e Linda Zayas-Palmer

Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, e Jason Tondro

Graphic Design • Emily Crowell, Sonja Morris, e Adam Vick

PAIZO INCORPORATED

Esecutivo • Jeffery Alvarez, John Parrish, Erik Mona, Lisa Stevens, e Vic Wertz

Servizio Clienti • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, e Diego Valdez

Finanziario • Christopher Caldwell e B. Scott Keim

Risorse Umane • Megan Gilchrist

Licensing e Marketing • Jim Butler, Glenn Elliott, Aaron Shanks, e Dan Tharp

Gioco Organizzato • Tonya Woldridge

Vendite • Cosmo Eisele e Pierce Watters

Tecnologia • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Chris Lambertz, Gary Teter, e Andrew White

Magazzino • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jef Strand, e Kevin Underwood

Webstore • Rick Kunz

CREDITI ITALIANI

Traduttrice • Anna Meucci

Grafica • Mario "Dalla Lunga Barba" Barbati

Editing • Christian Mantilli, Federico Burchianti, Umberto Boni

Coordinamento Editoriale • Umberto Boni

Responsabile Linea Editoriale • Federico Burchianti

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
AMBIENTI	5
Clima	9
Disastri Naturali	10
Pericoli	12
Pericoli Semplici	14
Pericoli Complessi	19
COSTRUIRE GLI INCONTRI	23
COME USARE LE CREATURE	24
Liste Creature e Pericoli in L'Alba della Fine del Mondo	27
CATALOGO DELLE CREATURE	30
PNG	54
GLOSSARIO CAPACITÀ	58
TRATTI DI CREATURE E PERICOLI CREATURE	58



EDITO E DISTRIBUITO
IN ITALIA DA:

Giochi Uniti

WWW.GIOCHIUNITI.IT
INFO@GIOCHIUNITI.IT

Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

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

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

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. Pathfinder Playtest Bestiary © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the

Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Playtest, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

IL PERICOLO È OVUNQUE!

Pathfinder Playtest Manuale di Gioco contiene le regole per creare i personaggi e per giocare. Questo manuale fornisce le regole definitive per condurre il gioco come GM: ambienti, pericoli, e naturalmente tanti mostri!

E, sì, sono veramente tanti. Quando abbiamo cominciato a creare i primi mostri per questo playtest, non pensavamo di arrivare ad avere una selezione così ampia. Una volta iniziato, tuttavia, ci sono venute talmente tante idee per il funzionamento dei nostri mostri preferiti che abbiamo continuato ad andare avanti. Non tutte queste creature verranno impiegate nel primo bestiario ufficiale, ma ti daranno un'idea del tipo di mostri che troverai nella nuova versione di Pathfinder.

Vogliamo i tuoi suggerimenti in proposito. Ti piacciono le nuove capacità che abbiamo aggiunto? Trovi che i blocchi delle statistiche siano facili da consultare? Preferisci che i mostri abbiano delle caratteristiche più simili a quelle dei PG com'era in origine? Cosa pensi riguardo a trovare e disattivare e trappole? Credi che la ramazza animata sia ridicola? Dacci qualsiasi tipo di informazione! Sperimenta questi mostri e questi pericoli nelle tue partite e facci sapere com'è andata inviandoci un feedback sul sito pathfinderplaytest.com.

Jason Bulmahn, Director of Game Design;
Stephen Radney-MacFarland, Senior Designer;
Logan Bonner, Designer;
Mark Seifter, Designer;
e tutto il team di Paizo Inc.

Questo documento contiene un'ampia selezione di sfide da utilizzare nelle partite di Pathfinder Playtest, inclusi tutti gli avversari dell'avventura del Playtest *L'Alba della Fine del Mondo* (elencati con i rispettivi riferimenti di pagina a pag. 27). Se stai adattando altre avventure al Playtest o se stai creando la tua avventura, qui troverai una vasta scelta di pericoli e creature e le linee guida per costruire gli incontri con essi. Dato che questo documento è pensato per essere usato nel playtest e non verrà proposto in un'edizione stampata, contiene meno immagini e informazioni di un bestiario standard e ha un layout diverso.

Il manuale è diviso nei seguenti capitoli.

- **Ambienti** (vedi pag. 5) fornisce ciò di cui hai bisogno per avventure che si svolgono in luoghi e situazioni climatiche diversi. Include anche le regole per pericoli (trappole, infestazioni e pericoli ambientali, vedi pag. 11), ed un'ampia selezione di singoli pericoli pronti da usare.
- **Costruire gli Incontri** (vedi pag. 23) descrive come costruire incontri bilanciati per un gruppo di avventurieri. Sono incluse anche le istruzioni per adattare gli incontri a gruppi numerosi o piccoli e per adeguare il grado di sfida desiderato.
- **Come Usare le Creature** (vedi pag. 24) illustra tutte le regole speciali riferite a mostri ed altre creature che non si trovano in *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*. Questo capitolo spiega anche come leggere i blocchi delle statistiche. Questi sono strutturati all'incirca come i blocchi delle statistiche di talenti, incantesimi ed oggetti, ma con alcune aggiunte specifiche. Inoltre, vengono specificate anche le regole per rendere i mostri più forti o più deboli di 1 livello

e per valutare situazioni speciali che potrebbero verificarsi nel gioco.

- **Catalogo delle Creature** (vedi pag. 28) è il contenuto più importante di questo volume: statistiche per dozzine di creature! Si tratta principalmente di mostri ed altri antagonisti. Il *Bestiario del Playtest* contiene una quantità di informazioni minore per ogni creatura rispetto a quante ne conterrebbe un libro completo. Per saperne di più su una creatura, nelle voci viene citata la fonte da consultare per avere più informazioni e trovare un'immagine di quella creatura! Le creature sono per la maggior parte mostri, ma ci sono anche alcuni PNG a partire da pag. 54, e la quasi totalità delle creature presenti viene utilizzato in *L'Alba della Fine del Mondo*.
- **Glossario Capacità** (vedi pag. 56) descrive le capacità speciali delle creature che nei blocchi delle statistiche vengono riassunte invece di essere descritte per intero ogni volta (nella prima edizione di Pathfinder erano chiamate Regole Universali dei Mostri). Se su un blocco delle statistiche trovi una caratteristica priva delle regole necessarie per utilizzarla, qui troverai la spiegazione completa del suo funzionamento.
- **Tratti di Creature e Pericoli** (vedi pag. 58) descrive tratti aggiuntivi a quelli già presenti in *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*, i quali si riferiscono specificamente a creature e pericoli presenti in questo volume.

Come per le altre parti di Pathfinder Playtest, ti invitiamo ad inviarci le tue opinioni riguardanti i mostri e i pericoli in questo volume. Vai su pathfinderplaytest.com e cerca i sondaggi e i forum dove potrai dire la tua su qualsiasi problema o preferenza tu abbia!

AMBIENTI

Ciascuno degli ambienti descritti segue le regole del terreno (vedi pag. 345 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*) in modi diversi, quindi leggi con attenzione queste regole prima di proseguire con questo capitolo. Alcuni ambienti fanno riferimento alle regole per clima e disastri naturali a pag. 10. Molti luoghi hanno i tratti di più ambienti; una montagna coperta di neve può utilizzare sia gli ambienti artici che quelli di montagna.

Per caratteristiche ambientali con effetti basati su altezza o profondità, quegli effetti variano ulteriormente in base alla taglia di una creatura. Per esempio, uno stagno basso per una creatura Media può essere uno stagno profondo per creature di taglia inferiore, ed uno stagno profondo per una creatura Media può essere uno stagno basso per una creatura di taglia più grande (o può essere talmente irrilevante da non costituire terreno difficile per una creatura veramente grande).

Se l'ambiente è pericoloso, esso può infliggere danni. Dato che l'ammontare del danno varia in base alle circostanze specifiche, le sezioni su ambienti specifici e disastri naturali utilizzano categorie al posto di numeri per descrivere il danno. Consulta la Tabella 1: Danni Ambientali per stabilire il danno inflitto da un'ambiente o da un disastro naturale.

TABELLA 1: DANNI AMBIENTALI

Categoria	Danno
Minore	1d6-2d6
Moderata	4d6-6d6
Maggiore	8d6-12d6
Massiccia	15d6-24d6

ACQUATICO

Gli ambienti acquatici sono tra i più impegnativi per i PG che non provengono da piani particolari e da altri mondi. I PG in un ambiente acquatico devono trovare un modo per respirare (in genere con l'incantesimo *respirare sott'acqua*) e di solito devono Nuotare per muoversi, anche se un PG che affonda fino a toccare il fondo può camminare in modo poco agevole, come se fosse terreno difficile superiore. Usa le regole del combattimento in acqua e le regole sul soffocamento e sull'annegamento descritte a pag. 319 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

CORRENTI E ACQUA CORRENTE

Le correnti oceaniche, i fiumi che scorrono e simili costituiscono terreno difficile o terreno difficile superiore (in base alla velocità dell'acqua) quando nuoti controcorrente. Alla fine del tuo turno, la corrente ti trasporta ad una data distanza in base alla sua velocità. Per esempio, una corrente di 3 metri ti trasporta di 3 metri nella sua stessa direzione alla fine del tuo turno.

DUNGEON

Gli ambienti dungeon, i quali comprendono sia le rovine che le costruzioni moderne site in zone disabitate, sono ambientazioni piuttosto comuni nelle avventure. Come tipo di ambiente, il dungeon ha sia caratteristiche urbane come porte e edifici (vedi pag. 8) che caratteristiche di ambienti di rovine o dungeon. Mentre i dungeon sotterranei sono piuttosto comuni, potresti pensare di ambientare la tua avventura in una rovina ricoperta da una foresta, con alberi giganti le cui radici avvolgono le pareti, o una rovina immersa in una palude, con stagni che ricoprono l'accesso ad alcuni dei segreti nascosti della rovina.

VISIBILITÀ

È molto più difficile vedere le cose a distanza sott'acqua rispetto a come si vedono sulla terraferma a causa della dispersione della luce, e questo è particolarmente difficile se l'acqua è torbida o intrisa di particelle. Nell'acqua pura, il raggio massimo di visibilità è approssimativamente di 72 metri per vedere un oggetto piccolo, e nell'acqua torbida la visibilità può essere ridotta fino a soltanto 3 metri o addirittura meno.

ARTICO

La sfida principale da affrontare in un ambiente artico è il clima freddo (vedi Clima a pag. 9), ma negli ambienti artici si trovano anche ghiaccio e neve. I disastri più comuni sono valanghe, tempeste e inondazioni (vedi pagg.10-11).

DESERTO

Il deserto descrive deserti sabbiosi e rocciosi e calanchi. (Anche se la tundra è tecnicamente un deserto, essa viene classificata come artica perché il clima costituisce la sfida principale). Nei deserti sabbiosi spesso si trova il pericolo di sabbie mobili (vedi pag. 20) e tempeste di sabbia (vedi pag. 11).

DETRITI

I deserti rocciosi sono disseminati di detriti, i quali contano come terreno difficile. Se i cumuli di detriti sono abbastanza ravvicinati e numerosi da doverci camminare sopra anziché poter essere attraversati cautamente costituiscono terreno accidentato.

GHIACCIO

Il terreno ghiacciato conta sia come terreno accidentato che come terreno difficile, in quanto i personaggi rischiano di scivolare e di slittare per via della scarsa aderenza al terreno.

NEVE

In base alla profondità della neve e alla sua composizione, gran parte dei terreni innevati costituiscono terreno difficile o terreno difficile superiore. I personaggi possono

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

provare a camminare sulla neve senza affondare, se è abbastanza spessa, ma in alcune parti potrebbe essere morbida a sufficienza da costituire terreno accidentato.

SABBIA

La sabbia compatta non ostacola in modo significativo il movimento dei personaggi, mentre la sabbia non compatta può costituire terreno difficile se è poco profonda o terreno accidentato se è profonda. Il vento nel deserto crea spesso dune di sabbia, le quali sono declivi sul lato colpito dal vento.

FORESTA

Questi ambienti includono giungle ed altre aree boschive. Esse vengono spesso colpite da incendi (vedi pag.11).

ALBERI

Mentre gli alberi sono onnipresenti in una foresta, essi di solito non offrono copertura a meno che un personaggio non usi l'azione Andare in Copertura. Soltanto gli alberi particolarmente grandi, che occupano un intero quadretto da 1,5 metri sulla mappa (o più) sono grandi a sufficienza da offrire automaticamente copertura.

CANOPEE

Nelle foreste particolarmente dense, come le foreste pluviali, il livello della canopea è sopra il terreno. Una creatura che tenta di raggiungere la canopea o muoversi attraverso di essa deve Scalare (può usare questa azione anche per oscillare tra rami e rampicanti). Una canopea fornisce copertura, ed una più folta può impedire alle creature nella canopea di vedere quelle a terra e viceversa.

SOTTOBOSCO

Il sottobosco rado costituisce terreno difficile e permette ad un personaggio di ottenere copertura con l'azione Andare in Copertura. Il sottobosco fitto costituisce terreno difficile superiore e offre copertura. Alcuni tipi di sottobosco, come le spine, possono anche costituire terreno pericoloso, e le aree dense di radici tortuose possono costituire terreno accidentato.

MONTAGNA

Gli ambienti di montagna includono anche le colline, le quali non contengono le caratteristiche più estreme delle montagne. I disastri più comuni sono le valanghe (vedi pag.11).

BARATRI

I baratri sono fossi naturali, di solito della lunghezza di 6 metri, i quali sono chiaramente visibili, a meno che non siano stati occultati da mezzi comuni o magici. Il pericolo principale di un baratro è dato dal fatto che i personaggi devono di solito usare un Salto in Lungo per superarli. In alternativa, i personaggi possono intraprendere la strada più sicura ma più lenta, Scalando verso il basso lungo il lato più vicino e tornando verso l'alto lungo l'altro lato.

RUPI

Le rupi ed i muri rocciosi richiedono un'azione di Scalare per salire o scendere. Senza aver preso ampie precauzioni di sicurezza, un fallimento critico porta il rischio di gravi danni da caduta.

DETRITI

Nelle montagne si trovano spesso aree estremamente rocciose o ghiaia instabile che costituiscono terreno difficile. Detriti particolarmente profondi o diffusi costituiscono terreno accidentato.

PENDII

I pendii variano da lievi salite di terreno normale a terreno difficile e declivi, in base alla ripidità. Discendere un pendio costituisce solitamente terreno normale.

RUPI

Le rupi ed i muri rocciosi richiedono un'azione di Scalare per salire o scendere. Senza aver preso ampie precauzioni di sicurezza, un fallimento critico porta il rischio di gravi danni da caduta.

SOTTOBOSCO

Il sottobosco rado è comune nelle montagne. Esso costituisce terreno difficile e permette ad un personaggio di Andare in Copertura.

PALUDE

Le paludi sono generalmente terreni acquitrinosi, ma questa categoria include anche terreni più asciutti come le brughiere. Nelle paludi si trova spesso il pericolo sabbie mobili (vedi pag. 20). Nonostante la loro natura umida, le paludi sono meno soggette a gravi inondazioni rispetto ad altre aree, dal momento che agiscono come spugne naturali ed assorbono una grande quantità di acqua prima di esondare.

SOTTOBOSCO

Il sottobosco rado costituisce terreno difficile e permette a un personaggio di Andare in Copertura, ed il sottobosco fitto costituisce terreno difficile superiore e offre copertura. Alcuni tipi di sottobosco, come le spine, possono anche costituire terreno pericoloso, e le aree dense di radici tortuose possono costituire terreno accidentato.

STAGNI

Chiamati anche pantani, gli stagni sono aree acquose in cui si accumula della materia organica. Tipicamente coperti da muschio e arbusti, gli stagni più profondi qualche volta ospitano isole di vegetazione galleggiante. Gli stagni bassi costituiscono terreno difficile per una creatura Media, e quelli profondi terreno difficile superiore. Una creatura deve Nuotare se lo stagno è abbastanza profondo da impedirgli di toccare il fondo. Gli stagni sono ambienti

CANCELLI, PARETI E PORTE

Alcuni degli ostacoli più comuni che i personaggi affrontano nelle aree urbane e nei sotterranei consistono in cancelli, pareti e porte.

SCALARE STRUTTURE

La tabella qui di seguito fornisce il livello tipico per le prove di Atletica per Scalare una struttura e la CD di prove di difficoltà alta di quel livello. Come avviene per altri compiti comuni (vedi pag. 341 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*), questi compiti utilizzano di solito la CD di difficoltà alta per il loro livello, ma puoi modificare il grado di sfida in base alle specifiche della struttura e dell'ambientazione. Nella maggior parte dei casi, le strutture di qualità superiore alla media sono più difficili da scalare; aumenta il livello del compito di 2 per ciascun grado di qualità superiore allo standard (perciò una parete di mattoni di qualità esperto sarà di livello 6 ai fini di scalare ed una parete di qualità maestro sarà di livello 8).

FORZARE STRUTTURE

Le strutture che possono essere aperte, come porte, cancelli e finestre, possono essere forzate con l'azione Forzare di Atletica. In genere questo è necessario soltanto se sono chiuse a chiave o bloccate.

La CD di Forzare per una struttura di solito è superiore di 5 alla CD di Furto della propria serratura. Forzare una porta o una finestra che è soltanto bloccata (o che è stata Forzata senza motivo quando sarebbe potuta essere aperta normalmente) è di solito un compito di livello 2, o di livello superiore per qualcosa che è eccezionalmente bloccato, come una porta di metallo incastrata in una strana posizione. L'azione Forzare può anche essere utilizzata per sollevare saracinesche. Questo è di solito un compito di livello 4 per una saracinesca di legno, di livello 6 per una di ferro, o superiore di 5 alla CD di Furto del meccanismo della serratura, quale dei due valori sia più alto. Piegare sbarre per permettere al personaggio di passarvi in mezzo è di solito un compito di livello 8.

DEMOLIRE STRUTTURE

Un personaggio può voler farsi largo distruggendo una porta, una finestra o alcuni tipi di parete. I valori della durezza riportati sulla tabella qui di seguito si basano sul materiale di cui è composta la struttura, perciò una saracinesca fatta di adamantio, per esempio, avrà un elevato valore di durezza adeguato. Se il materiale può subire più di 1 Intaccatura senza divenire rotto, la tabella elenca anche (tra parentesi) il numero di Intaccature che può subire. Una porta rinforzata, come una porta di legno rinforzata da bande di ferro, di solito può subire 1 Intaccatura aggiuntiva prima di diventare rotta. (Per ulteriori informazioni su Intaccature e la condizione rotto, vedi pagina 175 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*).

Pareti robuste, come pareti di mattoni ben conservate o di pietra grezza, non possono essere rotte senza un lavoro impegnato ed attrezzi appropriati. Attraversare tali pareti richiede una pausa.

Porta	Livello di Scalare	CD Difficoltà Alta
Ferro	6	22
Legno	7	23
Pietra	9	26

Parete	Livello di Scalare	CD Difficoltà Alta
Doghe di legno	5	21
Mattoni	4	19
Pannelli intonacati	8	24
Pietra grezza	5	21

Saracinesca	Livello di Scalare	CD Difficoltà Alta
Ferro	1	14
Legno	1	14

Porta	Durezza (Intaccature)
Ferro	18 (4)
Legno	10
Pietra	14 (2)

Parete	Durezza (Intaccature)
Doghe di legno	10
Mattoni fatiscenti	14 (6)
Pannelli intonacati	12 (3)

Saracinesca	Durezza (Intaccature)
Ferro	18 (2)
Legno	10

tipicamente acidi, per cui paludi magiche o ad elevata acidità possono costituire terreno pericoloso.

PIANURA

Gli ambienti di pianura comprendono distese erbose come savane e coltivazioni. I disastri più comuni sono gli incendi (vedi pag. 11).

SIEPI

Le siepi sono file di cespugli, arbusti ed alberi piantati. Nelle avventure, si possono presentare inaspettatamente sotto forma di siepi alte che formano labirinti. Una siepe è solitamente alta fino a 1,5 metri, copre una fila di quadretti e offre copertura. Un personaggio che cerca di attraversare una siepe la tratta come terreno difficile superiore, ma potrebbe essere più veloce a scalarla.

SOTTOBOSCO

Il sottobosco rado costituisce terreno difficile e permette a un personaggio di Andare in Copertura. Il sottobosco fitto costituisce terreno difficile superiore e offre copertura. Il sottobosco nelle pianure di solito è rado con qualche area qua e là di sottobosco fitto, ma i campi di alcune coltivazioni, come il granoturco, sono interamente sottobosco fitto.

SOTTERRANEO

Gli ambienti sotterranei consistono in caverne ed aree sotterranee naturali. I dungeon e le rovine uniscono le caratteristiche sotterranee con quelle urbane come scale e pareti. Le cavità sotterranee site in profondità hanno alcune delle caratteristiche dei terreni di montagna, come colline e baratri. I disastri più comuni sono i crolli (vedi pag. 10).

CENGE

Le cenge sono superfici strette che si affacciano su un'area più in basso o sono il solo modo per muoversi lungo il bordo di un baratro.

DETRITI

Le caverne possono essere coperte di detriti, i quali costituiscono terreno difficile. Detriti particolarmente profondi o diffusi costituiscono terreno accidentato.

PARETI

Le pareti naturali delle caverne sono irregolari, con nicchie, fessure e cenge. Dato che gran parte delle caverne sono state formate dall'acqua, le loro pareti sono spesso umide, e ciò le rende ancora più difficili da scalare.

PAVIMENTI

Negli ambienti sotterranei naturali si trovano raramente pavimenti piani, anzi, spesso cambiano bruscamente in altezza risultando terreno difficile, terreno accidentato e declivio.

STALAGMITI E STALATTITI

Le stalagmiti sono colonne affusolate che si innalzano dal pavimento di una caverna. Le aree ricoperte da stalagmiti costituiscono terreno difficile superiore, e stalagmiti particolarmente grandi devono essere aggirate o Scalate. Le stalagmiti possono essere affilate abbastanza da essere usate come terreno pericoloso in alcune circostanze, come lo possono le stalattiti (formazioni affusolate appese al soffitto di una caverna) se vengono staccate da un soffitto o se sporgono eccessivamente.

SOTTOBOSCO

Il sottobosco rado costituisce terreno difficile e permette a un personaggio di Andare in Copertura, ed il sottobosco fitto costituisce terreno difficile superiore e offre copertura. Alcuni tipi di sottobosco, come le spine, possono anche costituire terreno pericoloso, e le aree dense di radici tortuose possono costituire terreno accidentato.

URBANO

Gli ambienti urbani includono spazi aperti di città e edifici; le informazioni sugli edifici alle pagine 8-9 si applicano anche alle rovine e ai dungeon. In base alla costruzione e alla posizione, le città possono essere colpite da molti tipi di disastri, specialmente da incendi ed inondazioni (vedi pag. 11).

FOGNE

Aprire la grata di una fogna di solito richiede 2 o più azioni di Interagire. Le fogne generalmente sono più in basso del livello della strada di 3 metri o più e spesso hanno scale o altri modi per salire o scendere. I camminamenti rialzati lungo le pareti permettono l'accesso a chi lavora nelle fogne, mentre i canali al centro trasportano i rifiuti. In fogne meno sofisticate, o in sezioni rimosse da quelle alle quali hanno accesso i lavoratori, potrebbe essere necessario guardare in mezzo agli escrementi per andare avanti.

Dato che i gas delle fogne contengono sacche di metano e di solfuro di idrogeno, possono essere altamente infiammabili. Qualsiasi sacca di gas fognario esposta a una fiamma esplode, infliggendo danni da fuoco (di solito 6d6) alle creature nell'area.

FOLLA

Strade affollate ed aree simili costituiscono terreno difficile, o terreno difficile superiore se sono davvero molto affollate. Un personaggio può dividere la folla usando Diplomazia, Esibizione o Intimidazione.

Una folla che viene in contatto con un pericolo evidente, come un fuoco o un mostro impazzito, tenterà di allontanarsi il più velocemente possibile, ma è spesso rallentata dalla propria massa. Una folla in fuga si muove in genere alla Velocità di uno dei suoi appartenenti medi (7,5 metri se composta per la maggior parte da umani). Gli individui più lenti potrebbero essere calpestati o lasciati indietro nella fuga.

GUARDIE

Nella maggior parte degli insediamenti di grandezza rilevante si trovano guardie. Il numero varia da 1 guardia su 1.000 residenti a 10 volte questo numero, le quali lavorano a turni per proteggere l'insediamento a qualunque ora, pattugliando le strade e sorvegliando varie postazioni.

INGRESSI

Negli insediamenti cinti da mura spesso si trovano ingressi che possono essere aperti per difesa o viaggi. Un ingresso tipico consiste in una saracinesca su ogni lato di un corpo di guardia, con feritoie o posti protetti dai quali le guardie possono attaccare i nemici nello spazio aperto tra le saracinesche.

PARETI

Le strutture ben costruite sono dotate di pareti di mattoni o pietra. Le strutture più piccole, di qualità inferiore o temporanee hanno pareti di legno. Le pareti interne

tendono a essere meno solide, fabbricate utilizzando solo legno e pannelli intonacati, o addirittura carta spessa opaca con una cornice di legno. Una struttura sotterranea può avere pareti spesse ricavate da roccia solida per evitare che il peso del terreno soprastante faccia crollare la struttura.

PAVIMENTI

È relativamente facile camminare su pavimenti di legno, come su pavimenti lastricati da pietre regolari. Tuttavia, i pavimenti lastricati da pietre irregolari contengono spesso aree di terreno accidentato. Un pavimento di pietra liscia e lucidata è raro e di solito richiede tecniche o magie costose per la sua costruzione.

PORTE

Aprire una porta che non è chiusa a chiave richiede almeno 1 azione di Interagire (o più azioni per una porta particolarmente complicata o grande). Per aprire una porta chiusa a chiave o bloccata occorre un'azione Forzare o Scassinare una Serratura.

SARACINESCHE

Una saracinesca è una grata di legno o ferro che scende per isolare un ingresso o un corridoio. La maggior parte di esse viene sollevata da corde o catene azionate da un argano ed hanno meccanismi di chiusura per evitare che vengano alzate facilmente. Se una saracinesca cade su una creatura, usa una trappola porta sbattente (vedi pag. 15).

SCALE

Le scale costituiscono in genere un terreno difficile che si estende verso l'alto, ma scale di scarsa qualità potrebbero anche costituire terreno accidentato. Alcuni templi e strutture costruite da giganti hanno scale enormi che costituiscono terreno difficile superiore. Potrebbe persino essere necessario usare Scalare su ogni gradino.

STRADE

Nella maggior parte degli insediamenti si trovano strade strette e tortuose create da una crescita organica. Raramente la loro larghezza supera i 6 metri, con vicoli stretti fino a 1,5 metri. Le strade sono generalmente pavimentate da ciottoli, i quali, se non ben mantenuti, possono essere terreno difficile o terreno accidentato. In città particolarmente organizzate o dove la legge funziona si possono trovare strade principali dalle quali passano carri e mercanti per andare verso mercati o altre aree importanti. Queste strade devono essere larghe almeno 7,5 metri per permettere a due carri che viaggiano in direzioni opposte di incrociarsi, e spesso sono dotate di marciapiedi che i pedoni utilizzano per evitare il traffico.

TETTI

I tetti sono luogo di battaglie, inseguimenti o infiltrazioni memorabili. È facile muoversi su tetti piani, ma sono rari da

trovare in quegli insediamenti dove nevica notevolmente, dato che la neve accumulata può sfondare il tetto. I tetti a falde sono terreno accidentato, e la sommità di un tetto spiovente è una superficie stretta.

Saltare da un tetto all'altro spesso richiede un Salto in Lungo, anche se alcuni edifici sono vicini abbastanza per Saltare. Un Salto in Alto può essere necessario per raggiungere un tetto più alto, oppure un Saltare seguito da Afferrare un Bordo e Scalare fino alla sommità.

CLIMA

Il tempo atmosferico è più che un semplice abbellimento per creare la giusta atmosfera; ha effetti meccanici che possono essere combinati agli incontri per creare un'esperienza indimenticabile. Il tempo atmosferico può causare penalità di circostanza ad alcune prove, da -1 a -4 in base alla sua gravità.

NEBBIA

La nebbia causa penalità di circostanza alle prove di Percezione di tipo visivo in base alla sua densità. Creature viste in una nebbia particolarmente fitta sono occultate. La visibilità è ridotta a circa 900 m o meno; talvolta, molto meno. Le condizioni che limitano la visibilità a circa 1,8 km sono dette bruma e quelle che la riducono a circa 5,4 km sono dette foschia.

PRECIPITAZIONI

Le precipitazioni includono pioggia e precipitazioni fredde, come la neve, il nevischio e la grandine. La maggior parte di queste causa penalità alle prove di Percezione di tipo visivo (la grandine è più rada ma comunque rumorosa e per questo penalizza le prove di Percezione di tipo uditivo). Precipitazioni bagnate spengono gli incendi, mentre precipitazioni ghiacciate creano aree di suolo innevato o ghiacciato.

Le precipitazioni causano disagi e affaticamento. Se più intense di una leggera nevicata o piovigerella, le precipitazioni riducono il tempo dopo il quale i personaggi diventano affaticati per via degli sforzi compiuti a 4 ore per una normale tattica da esplorazione o normali viaggi via terra, o 5 minuti per una tattica faticosa. Precipitazioni abbondanti possono essere pericolose in ambienti freddi se si è senza protezioni. Personaggi bagnati considerano la temperatura come se fosse di un passo più fredda (da moderata a intensa, da intensa a estrema; vedi Temperatura di seguito).

C'è una possibilità trascurabile che un personaggio venga colpito da un fulmine durante una tempesta. Se necessario, usa i danni di *fulmine*, intensificati nel caso di un forte temporale.

TEMPERATURA

Solitamente la temperatura non è così importante da divenire motivo di preoccupazione, se non per descrivere l'abbigliamento. Le temperature sotto lo zero sono

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CRÉATURE
E PERICOLI

chiamate freddo moderato, e le temperature sopra i 35°C (tra i 27° in ambienti molto umidi ai 49° in ambienti poco umidi) sono chiamate caldo moderato. Non infliggono danni a personaggi vestiti in modo adeguato, ma riducono il tempo dopo il quale i personaggi divengono affaticati per gli sforzi compiuti a 4 ore per la più semplice tattica da esplorazione o per normali viaggi via terra o 5 minuti per una tattica faticosa.

Temperature di -11°C e inferiori sono chiamate freddo intenso e infliggono da 1d4 a 1d8 danni da freddo l'ora a meno che non venga indossato equipaggiamento progettato per le basse temperature. Temperature superiori a 40°C (da 32° a 54° in base all'umidità) sono chiamate caldo intenso e infliggono da 1d4 a 1d8 danni da fuoco, indipendentemente dall'equipaggiamento indossato.

Temperature molto superiori ai 46°C (da 38° a 60° in base all'umidità) sono chiamate caldo estremo e sono pericolose senza la magia. Temperature inferiori ai -33°C o più fredde sono chiamate freddo estremo e sono tipiche delle regioni fredde; una regione artica nel suo periodo più freddo potrebbe avere una temperatura inferiore ai -73°C! Con il giusto equipaggiamento è possibile ridurre la gravità del freddo, ma non la si può ignorare del tutto. Freddo o caldo estremo infliggono 1d12 danni ogni 10 minuti. A -62°C o meno o 60° o più, si subisce lo stesso ammontare di danni ogni minuto.

VENTO

Il vento causa una penalità di circostanza alle prove di Percezione di tipo uditivo dipendenti dalla forza. Inoltre, influenza attacchi a distanza fisici come le frecce, causando una penalità ai tiri per colpire sferrati da quel tipo di armi, e rendono potenzialmente impossibile sferrare un attacco con un'arma del genere durante una tempesta di vento. Il vento spegne il fuoco portato scoperto; le lanterne sono protette dal vento, ma venti particolarmente forti possono estinguerle.

Il vento conta come terreno difficile o terreno difficile superiore quando si è in Volo. Se il vento è sufficientemente forte, è necessaria un'azione di Manovrare in Volo per muoversi. Nel caso di fallimento critico o se non superano almeno una prova per round i personaggi in volo verranno spazzati via. Anche se non si è in volo, in caso di venti particolarmente forti, si deve effettuare una prova di Atletica per muoversi. Il vento spinge indietro le creature o le rende prone in caso di fallimento critico. Creature Piccole subiscono penalità -1 alle prove, e creature Minuscole penalità -2.

DISASTRI NATURALI

Il tempo atmosferico avverso può essere un ostacolo o una minaccia a lungo termine, ma i disastri naturali rappresentano un pericolo imminente, specialmente per coloro che sono esposti direttamente alla loro furia. I danni nelle sezioni seguenti utilizzano le categorie della Tabella 1: Danni Ambientali a pag. 5.

CROLLI

Crolli e cedimenti hanno luogo quando le caverne o gli edifici crollano, facendo cadere tonnellate di roccia o altri materiali su coloro che si trovano sotto. Le creature sotto il crollo subiscono danni contundenti maggiori e diventano sepolte, come sotto una valanga (vedi sotto). Fortunatamente, i crolli non si diffondono a meno che indeboliscano l'integrità dell'area, causando così ulteriori crolli.

ERUZIONI VULCANICHE

Le eruzioni vulcaniche possono contenere una qualsiasi combinazione di cenere, vapore, bombe di lava, colate laviche e nubi piroclastiche.

La cenere scaturita dalle esplosioni vulcaniche è bollente abbastanza da infliggere danni da fuoco minori ogni minuto. Essa limita la visibilità come una nebbia fitta (vedi pag. 9) e può rendere l'aria irrespirabile, costringendo i personaggi a trattenere il respiro per non soffocare. Le nubi di cenere generano fulmini di cenere, che utilizzano le stesse regole di *fulmine*. Gli ammassi di cenere sul suolo creano aree di terreno accidentato o di terreno difficile o terreno difficile superiore, e le ceneri nell'atmosfera possono oscurare il sole per settimane o anche mesi, con conseguente abbassamento delle temperature e prolungamento degli inverni.

Gli sbuffi di vapore fuoriescono dal suolo, infliggendo danni da fuoco moderati in una colonna ampia. La pressione può lanciare la lava nell'aria che poi ricade come bombe di lava: masse di lava che si solidificano in volo e si frantumano nell'impatto, infliggendo danni contundenti moderati e danni da fuoco moderati. Le eruzioni vulcaniche possono rilasciare anche gas acidi e gas velenosi provenienti dal sottosuolo, creando terreno pericoloso che infligge danni da acido minori o danni da veleno minori.

Le colate laviche sono la classica minaccia di un vulcano; esse di solito si muovono tra 1,5 e 18 metri per round su suolo normale, perciò spesso i personaggi le possono evitare. Tuttavia, le colate possono muoversi fino a 90 metri per round in un canale o in un condotto vulcanico scosceso. La lava emana calore che infligge danni da fuoco minori anche prima che entri in contatto con creature, ed immergersi nella lava infligge danni da fuoco massicci ad ogni round.

Le colate piroclastiche, un miscuglio di gas incandescenti e detriti rocciosi, si diffondono molto più velocemente della lava, qualche volta anche a più di 1.200 metri per round. Anche se sono più fredde della lava, le colate piroclastiche infliggono danni da fuoco maggiori e sono in grado di sopraffare interi insediamenti. Esse funzionano come le valanghe (vedi pag. 11), ma infliggono metà dei danni rispetto a queste ultime come danni da fuoco.

INCENDI

Gli incendi si propagano principalmente lungo un fronte muovendosi in una sola direzione. In una foresta, il

fronte può avanzare fino a 21 metri per round (12,6 km all'ora via terra). Possono muoversi fino al doppio della velocità nelle pianure grazie alla mancanza di ombra e al tasso di umidità più basso. In base alle condizioni e al combustibile, gli incendi possono propagarsi lateralmente o all'indietro. I tizzoni trasportati dal vento che innalzano aria calda possono disperdersi, formando così focolai a una distanza di fino a 18 km dall'incendio principale.

Gli incendi presentano tre minacce principali. Prima di tutto, innalzano la temperatura fino a 815°C prima del fronte e all'arrivo del fuoco, pari al calore di alcuni tipi di lava. Questo calore all'inizio infligge danni da fuoco minori per round ad una distanza ragionevole dal fronte, aumentando fino ad arrivare a danni da fuoco massicci. In secondo luogo, il fumo e l'aria surriscaldata forniscono occultamento come la nebbia fitta e costringono i personaggi a trattenere il respiro per non soffocare. Infine, le fiamme sono terreno pericoloso e possono potenzialmente bruciare un personaggio, infliggendo danni da fuoco persistenti moderati. Le fiamme provenienti da un piccolo incendio sono spesso meno pericolose del calore che avanza dal fronte di un grande incendio.

INONDAZIONI

Anche se le inondazioni più lente possono danneggiare le strutture e far affogare creature, le inondazioni lampo sono simili alle valanghe (vedi sotto), con la differenza che la massa è liquida anziché solida. Invece di seppellire le creature, un'inondazione lampo spazza via le creature e persino gli oggetti grandi, scuotendoli o addirittura annegandoli.

TEMPESTE DI SABBIA

Le tempeste di sabbia moderate o le tempeste di polvere non sono troppo più pericolose di un temporale ventoso, ma possono infliggere danni ai polmoni di una creatura e diffondere malattie a grandi distanze. Le tempeste di sabbia impetuose infliggono danni taglienti minori ad ogni round a coloro che sono esposti alla sabbia, costringono le creature a trattenere il respiro per evitare di soffocare, o entrambe le cose.

TERREMOTI

I terremoti spesso causano altri disastri naturali sotto forma di valanghe, crolli, inondazioni e tsunami (tutti descritti in questa sezione), ma le minacce specifiche consistono in scosse, fessure e liquefazione del suolo. Le scosse fanno cadere le creature prone, facendole cadere o sbattere su altri oggetti, i quali possono infliggere danni contundenti adeguati alla gravità del terremoto. Fessure ed altre spaccature del suolo possono destabilizzare le strutture, ma più direttamente fanno riferimento alle creature che cadono in una fessura subendo danni da caduta. Infine, la liquefazione avviene quando le particelle granulari vengono scosse al punto di perdere temporaneamente la loro forma solida e diventano liquide, potendo così far sprofondare creature e addirittura edifici. Puoi consultare

l'incantesimo *terremoto* per regole più specifiche, anche se rappresenta soltanto un tipo particolare di terremoto localizzato.

TORMENTE

Le tempeste sono una combinazione di tempo atmosferico freddo, neve copiosa e venti forti. Esse non pongono una minaccia diretta come altri disastri; piuttosto, la combinazione di tutti e tre i fattori rende le tempeste un impedimento consistente per i personaggi.

TORNADO

Lungo il percorso di un tornado, le condizioni del vento impongono penalità gravi, ma le creature, invece di essere spinte via, vengono catturate nel vortice del tornado, dove subiscono danni contundenti massicci dai detriti volanti mentre ascendono lungo il cono fino a che verranno espulse (subendo danni da caduta).

I tornado si muovono di solito a circa 90 metri per round (circa 54 km all'ora) e viaggiano per alcuni chilometri prima che si dissolvano. Alcuni sono stazionari o viaggiano molto più velocemente.

TSUNAMI

Gli tsunami presentano molti degli stessi pericoli delle inondazioni lampo, ma sono molto più grandi e distruttivi. Le onde dello tsunami possono raggiungere un'altezza di 30 metri o superiore, infliggendo a edifici e creature danni contundenti massicci sia a causa delle onde che a causa dei detriti creati lungo il loro cammino di distruzione.

VALANGHE

Anche se il termine valanga si riferisce specificamente ad una caduta di un flusso di ghiaccio e neve da un pendio montuoso, le stesse regole sono valide per frane, colate di fango ed altri disastri simili. Le valanghe composte da neve particolarmente farinosa possono viaggiare a 600 metri per round, anche se le valanghe di neve umida viaggiano raramente a più di 60 metri per round, mentre frane e colate di fango sono ancora più lente. La lunghezza delle valanghe di solito non supera un centinaio di metri (anche se altre frane possono essere ancora più estese).

Le valanghe infliggono danni contundenti maggiori a creature e oggetti che si trovano lungo il loro percorso. Le vittime vengono anche sepolte sotto una massa considerevole. A discrezione del GM, le creature possono rischiare anche il soffocamento se non hanno una sacca d'aria sufficiente (vedi pag. 319 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*). Le creature colpite possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi: in caso di successo, il danno contundente è dimezzato, e in caso di successo critico evitano anche di essere sepolte.

Le creature sepolte subiscono danni contundenti minori ogni minuto, e subiscono potenzialmente danni da freddo. Una creatura sepolta è trattenuta e di solito non può liberarsi, anche se alleati o passanti possono provare a tirarla fuori.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

TABELLA 2: STATISTICHE DEL PERICOLO

Livello	CA	Tiro Salvezza Positivo	Tiro Salvezza Negativo	Durezza (Intaccature)*	Bonus Attacco†	Danno Complesso	Tiro Salvezza	CD
0	13	+4	+1	3	+8	8	6	13
1	15	+5	+3	6	+10	9	9	15
2	16	+7	+4	8	+11	13	12	16
3	18	+8	+5	11	+12	18	14	17
4	19	+10	+6	11 (2)	+14	21	16	18
5	20	+12	+8	13 (2)	+16	24	18	19
6	21	+13	+9	13 (3)	+18	27	20	20
7	23	+14	+10	15 (3)	+20	30	22	21
8	25	+15	+11	17 (3)	+21	33	24	22
9	26	+16	+13	17 (4)	+22	36	26	23
10	27	+18	+14	18 (4)	+23	39	28	25
11	29	+20	+15	20 (4)	+25	42	30	26
12	31	+22	+17	22 (4)	+26	46	32	28
13	33	+24	+19	22 (5)	+28	49	34	30
14	34	+25	+20	23 (5)	+29	53	36	31
15	36	+26	+21	24 (5)	+31	56	37	32
16	38	+28	+23	26 (5)	+32	60	38	34
17	39	+29	+24	28 (5)	+33	63	40	35
18	40	+30	+25	30 (5)	+35	67	42	36
19	42	+32	+27	32 (5)	+37	70	44	38
20	44	+34	+29	34 (5)	+38	74	46	40
21	45	+36	+31	37 (5)	+40	77	48	42
22	47	+38	+33	40 (5)	+41	81	50	44
23	49	+40	+35	43 (5)	+43	84	52	46

* Il numero tra parentesi corrisponde al numero delle intaccature che un pericolo può subire prima di essere rotto.

† Il bonus di attacco per un pericolo complesso è di solito inferiore di 2 dato che effettua più di un attacco.

Ogni persona che la aiuta scava un quadrato di circa 1,5 m x 1,5 ogni 4 minuti con una prova di Atletica effettuata con successo (oppure ogni 2 minuti con un successo critico). Usare pale o altri attrezzi adeguati dimezza il tempo.

PERICOLI

I dungeon sono pieni di antiche trappole, a protezione dei tesori in essi custoditi. Questi dispositivi variano da semplici congegni meccanici che sparano dardi o fanno cadere pesanti macigni a rune magiche che esplodono in una nuvola di fuoco. Oltre alle trappole, gli avventurieri si imbattono occasionalmente in altri pericoli, come minacce ambientali che si verificano spontaneamente, misteriose infestazioni di fantasmi e così via.

INDIVIDUARE UN PERICOLO

Quando un personaggio si avvicina a un pericolo, ha la possibilità di trovare l'area o il meccanismo di innesco, prima di attivare il pericolo. Alcuni pericoli non possono essere individuati senza un grado minimo di competenza in Percezione, come indicato nella voce di Furtività del pericolo (vedi Formato del Pericolo a pag. 13), e non possono essere scoperti, a meno che un personaggio non perlustri attivamente un'area. Quando un personaggio perlustra attivamente un'area in cerca di pericoli, effettua una prova segreta di Percezione contro la CD di Furtività

del pericolo. Cercare attivamente un pericolo durante un combattimento o un altro tipo di incontro richiede un'azione di Cercare.

I pericoli magici senza requisiti di competenza o senza il requisito di competenza addestrato in Furtività, possono essere individuati con *individuazione del magico*. Per determinare le proprietà di un tale pericolo magico in modo da disattivarlo è necessario superare una prova di abilità per individuare il pericolo, o usare un incantesimo più potente; l'uso di *individuazione del magico* non è sufficiente e, se funziona completamente, rivela soltanto la presenza del pericolo. Pericoli magici che richiedono competenza esperta o più che esperta sono sempre celati e protetti dall'essere individuati con *individuazione del magico*.

INNESCARE UN PERICOLO

Se i PG si imbattono in un pericolo in modalità esplorazione perlustrando l'ambiente circostante, decidi se riescono a individuarlo quando entrano nell'area in cui si verifica. Se ci riescono, diventano consapevoli del pericolo. Potresti descrivere o disegnare una mappa dell'area mentre i personaggi guardano più da vicino. Se non riescono a individuare il pericolo, le circostanze che ne causano l'innesco si verificano se sono parte integrante del viaggio; ad esempio, uno dei personaggi calpesta un tassello del pavimento che innesca un pericolo, o si muove

attraverso un sensore magico. I pericoli che si attivano solo quando qualcuno interagisce direttamente con l'ambiente, ad esempio aprendo una porta o tirando una catena, dovrebbero innescare le proprie reazioni solo se un PG compie esplicitamente l'azione che è causa dell'innescamento.

Durante un incontro presta attenzione all'area di innescamento di un pericolo. Se i PG arrivano alla fine di un incontro senza aver attivato il pericolo presente nell'area, dovrebbero guadagnare tutti i PE del pericolo. Se non hanno esplorato l'intera area prima o durante il combattimento, potrebbero comunque attivare il pericolo. In questo caso, non guadagnano PE aggiuntivi.

Quando i PG attivano un pericolo complesso, il pericolo esegue la sua reazione iniziale, poi i PG tirano per l'iniziativa, aggiungendo il modificatore di Furtività del pericolo al tiro di iniziativa se il pericolo ha una routine, ovvero una serie di azioni pre-programmate eseguite nel corso del suo turno.

DISATTIVARE UN PERICOLO

Il modo più versatile per disattivare una trappola è Disattivare un Congegno usando l'abilità Furto, anche se la maggior parte delle trappole meccaniche può essere distrutta (vedi Distruggere un Pericolo a pag. 13) e la maggior parte delle trappole magiche può essere dissolta (vedi Dissolvere un Pericolo Magico a pag. 13). I pericoli ambientali possono essere sconfitti con Natura o Sopravvivenza, ed i pericoli di infestazione con Occultismo o Religione. Le abilità necessarie a disattivare un pericolo e le relative CD sono indicate alla voce Disattivare del blocco delle statistiche dei pericoli (vedi Formato del Pericolo a pag. 13). Per individuare un pericolo e per disattivarlo è talvolta necessario possedere un certo grado di competenza nell'abilità, indicato dopo l'abilità e la CD alla voce Disattivazione.

Per disattivare un pericolo, un personaggio deve prima individuarlo, perché alcune sue particolarità servono a determinare le contromisure necessarie. Un personaggio può tentare di disattivare un pericolo che sia stato attivato o meno, anche se alcuni pericoli, dopo essersi attivati, non costituiscono più una minaccia.

Ottenere un successo alla prova di abilità indicata, contro la CD elencata nel blocco delle statistiche, disattiva il pericolo senza innescarlo. Ulteriori modalità di disattivazione di un pericolo, come neutralizzare una trappola magica, vengono indicate nel blocco delle statistiche, insieme ad eventuali procedure necessarie a disattivarlo correttamente. Ottenendo un fallimento critico alla prova o al tiro di incantesimo per disattivare il pericolo, si innesca quel pericolo.

Per disattivare alcuni pericoli è necessario effettuare più di una prova. Ciò si verifica se uno dei suoi componenti è particolarmente complesso o se occorre disattivare le varie parti di un pericolo più grande. Nel caso di pericoli del genere, un successo critico conta come due successi su una sola parte del pericolo.

Ottenere un successo alla prova di abilità indicata, contro la CD elencata nel blocco delle statistiche, disattiva il pericolo senza innescarlo. Ulteriori modalità di disattivazione di un pericolo, come neutralizzare una trappola magica, vengono indicate nel blocco delle statistiche, insieme ad eventuali procedure necessarie a disattivarlo correttamente. Ottenere un fallimento critico alla prova o al tiro di incantesimo per disattivare il pericolo lo innesca.

Per disattivare alcuni pericoli è necessario effettuare più di una prova. Ciò si verifica se uno dei suoi componenti è particolarmente complesso o se occorre disattivare le varie parti di un pericolo più grande. Nel caso di pericoli del genere, un successo critico conta come due successi su una sola parte del pericolo.

DISTRUGGERE UN PERICOLO

Anziché disattivare attentamente un pericolo, un personaggio può semplicemente distruggerlo. Danneggiare una trappola meccanica o altri pericoli fisici funziona come danneggiare gli oggetti. Un attacco che infligge un ammontare di danni pari alla Durezza del pericolo lo intacca, ed un attacco che infligge il doppio dei danni lo intacca due volte (di solito rompendolo). Nella gran parte dei casi, rompere o distruggere il pericolo ne scatena l'innescamento.

Nei blocchi delle statistiche sono elencati i rispettivi CA, CAC, Durezza, tiri salvezza su Tempra e su Riflessi. I pericoli hanno le stesse immunità degli oggetti, se non diversamente specificato, e non possono essere bersagliati da tutto ciò che non può bersagliare gli oggetti.

DISSOLVERE UN PERICOLO MAGICO

Alcuni pericoli magici possono essere dissolti utilizzando *dissolvi magie*. Pericoli del genere elencano la propria CD di incantesimo alla voce Disattivazione del blocco delle statistiche, seguita dal livello dell'incantesimo tra parentesi. In tutti gli altri casi, dissolvere un pericolo funziona come usare una prova di abilità per disattivare il pericolo.

FORMATO DEL PERICOLO

I pericoli vengono presentati nello stesso formato dei mostri, con i loro blocchi delle statistiche.

NOME, RARITÀ E LIVELLO

La prima riga del pericolo elenca il nome del pericolo, la sua rarità ed il livello del gruppo per il quale rappresenta una sfida. I pericoli comuni sono neri, quelli non comuni sono rossi, quelli rari sono arancioni e quelli unici sono blu. Se il pericolo ha come componente un certo veleno, una maledizione o altre caratteristiche non legate agli incantesimi, tale componente ha lo stesso livello del pericolo.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CRÉATURE
E PERICOLI

TRATTI

Molti pericoli rientrano in una categoria specifica, che descrive le modalità con cui altre capacità e abilità interagiscono con esso. Le più importanti sono trappola (pericoli costruiti appositamente per ferire gli intrusi), ambientale (pericoli naturali) e infestazione (fenomeni paranormali). Le trappole hanno un tratto per indicare se sono magiche o meccaniche. I pericoli che hanno sia iniziativa che routine hanno il tratto complesso per riflettere questa caratteristica.

CD DI FURTIVITÀ

I pericoli usano la propria CD di Furtività per non essere individuati. Un pericolo complesso elenca il modificatore di Furtività per il tiro di iniziativa, seguito da una CD se può essere individuato. Se per individuare il pericolo è richiesto un grado di competenza minimo in Percezione, quel grado appare tra parentesi. In questa voce è indicato se un pericolo può essere individuato con *individuazione del magico* (vedi Individuare un Pericolo a pag. 12).

DESCRIZIONE

Questa voce descrive le varie parti del pericolo e il loro funzionamento.

DISATTIVAZIONE

La voce disattivazione descrive le abilità e CD necessarie a disattivare o aggirare il pericolo. Se un pericolo richiede che il personaggio che tenta di disattivarlo abbia un grado di competenza minimo nell'abilità indicata, l'informazione è riportata tra parentesi. Se è possibile dissolvere una trappola magica, tra parentesi è indicata la CD dell'incantesimo e il livello minimo di *dissolvi magie* richiesto.

CA

Attacchi sferrati contro trappole meccaniche o altri pericoli fisici bersagliano questa CA. Quando crei una trappola meccanica, dovresti stabilire la sua CAC come pari o inferiore alla sua CA - 4. Un fallimento critico al tiro per colpire o al tiro per rompere o distruggere la trappola innesca il pericolo.

TIRI SALVEZZA

Questa voce elenca i modificatori dei tiri salvezza su Tempra e su Riflessi di trappole meccaniche o altri pericoli fisici. In rare occasioni i pericoli hanno tiri salvezza su Volontà (in genere per infestazioni).

DUREZZA

La durezza di un pericolo fisico descrive quanti danni può sopportare prima di rompersi. Se un pericolo può resistere a più di 1 Intaccatura senza diventare rotto, la voce riporta tra parentesi il numero totale di Intaccature. Per esempio, "Durezza 11 (2 Intaccature)" significa che il pericolo può sopportare danni pari o superiori alla sua Durezza

due volte (subendo i danni due volte oppure subendo danni pari al doppio della sua Durezza una sola volta) e continuare a funzionare. Se subisce lo stesso ammontare di danni per una terza volta, si rompe. Se il pericolo ha più componenti, i componenti della trappola con il punteggio di Durezza elencata sono indicati tra parentesi.

IMMUNITÀ E RESISTENZE

I pericoli fisici sono immuni ai colpi critici e ai danni di precisione, ed hanno le stesse immunità degli oggetti (vedi pag. 175 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*). Questa voce descrive le altre immunità dei pericoli, seguite dalle relative resistenze e debolezze.

REAZIONE

La maggior parte dei pericoli ha una reazione che si verifica al loro innesco. Nella gran parte dei casi, l'effetto di un pericolo consiste nella sua reazione. Per pericoli complessi, la reazione comporta anche un tiro di iniziativa da parte del pericolo, all'inizio o durante un incontro di combattimento.

ROUTINE

Questa voce descrive le azioni di un pericolo complesso durante il suo turno di iniziativa. Al contrario delle creature, ciascun pericolo consiste in una ripetizione meccanica delle stesse azioni. Il numero di azioni che il pericolo compie in ogni turno è riportato tra parentesi; alla voce Routine viene indicato se una disattivazione parziale del pericolo riduce il numero di azioni che può compiere ogni round.

VELOCITÀ

Se un pericolo complesso può muoversi durante la sua routine, ha la voce Velocità. Un pericolo senza routine descrive alla voce Reazione ogni movimento che può compiere.

ATTACCHI

Se un pericolo sferra un attacco, riporterà le apposite voci attacco in mischia o a distanza.

RESET

Se un pericolo può attivarsi più volte, la voce reset spiega come il pericolo si resetta e quante volte può farlo.

POTENZIAMENTI

Alcuni pericoli possono essere resi più potenti, come descritto in questa voce.

PROGETTARE UN PERICOLO

Quando progetti il tuo pericolo, utilizza i valori della Tabella 2: Statistiche del Pericolo a pag. 12 per gran parte delle statistiche del pericolo. Questi valori sono forniti per essere usati come linee base; le statistiche di un particolare pericolo possono essere profondamente diverse, e tali forze

di solito sono bilanciate da debolezze. Per esempio, una buca nascosta infligge più danni rispetto a gran parte dei pericoli del suo stesso livello, ma, a compensazione, ha difese più basse ed è un po' più semplice da individuare del normale.

CD DEL PERICOLO

Oltre alla CD del tiro salvezza, per la quale si dovrebbe fare riferimento alla Tabella 2, i pericoli fanno riferimento alle CD riportate sulla tabella delle CD a pag. 342 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*. Scegli l'aspetto più potente del pericolo per assegnare una CD di difficoltà estrema per il suo livello, oppure una leggermente inferiore. Per esempio, una trappola che dovrebbe essere difficile da individuare utilizzerebbe questa CD per la sua Furtività. Puoi anche utilizzare una CD di difficoltà estrema se i personaggi avranno più possibilità per ottenere un successo, come ad esempio per un pericolo che non richiede addestramento per essere individuato, di conseguenza i giocatori dovranno effettuare più tiri per individuarlo (anche tiri multipli). Le altre CD non dovrebbero essere di difficoltà altrettanto estrema; altre CD utilizzano generalmente il valore di CD di difficoltà alta, oppure occasionalmente il valore di CD di difficoltà grave.

Se alcuni aspetti di un pericolo lo rendono eccessivamente rischioso per il suo livello, puoi utilizzare la CD di difficoltà bassa per il suo livello per alcuni aspetti del pericolo. Per esempio, puoi farlo se il pericolo infligge danni senza che richieda un tiro per colpire o senza permettere un tiro salvezza (come una trappola magica che utilizza *dardo incantato*). Similmente, quando stai costruendo un pericolo che richiede prove multiple per essere disattivato, utilizza una CD di difficoltà bassa, come la CD di difficoltà bassa per il suo livello o la CD di difficoltà alta di un pericolo inferiore di 2 livelli. La CD di difficoltà bassa può anche essere utilizzata se la disattivazione richiede un grado di competenza più alto del normale. Per esempio, un pericolo basato sul suono di livello 3 che può essere disarmato soltanto da un esperto in Esibizione può richiedere una prova di Esibizione con CD 14, ed altri mezzi di disattivazione che richiedono una competenza inferiore avranno probabilmente CD più alte.

REQUISITI DI COMPETENZA

Quando si stabiliscono i requisiti di competenza, la restrizione addestrato compare già al livello 1, esperto al livello 4 o 5, maestro al livello 8 o 9 e leggendario al livello 16 o 17. I pericoli che non richiedono misure speciali per essere individuati non hanno un requisito di competenza, ma di solito utilizzano CD di Furtività di difficoltà estrema dato che ciascun personaggio ottiene una prova di percezione in segreto per individuarli.

ESPERIENZA DEL PERICOLO

I personaggi guadagnano Punti Esperienza quando superano un pericolo, sia se lo disattivano, sia se lo

TABELLA 3: ESPERIENZA DEL PERICOLO

Livello	PE Pericolo Semplice	PE Pericolo Complesso
Livello gruppo - 4	2	10
Livello gruppo - 3	3	15
Livello gruppo - 2	4	20
Livello gruppo - 1	6	30
Livello gruppo	8	40
Livello gruppo + 1	12	60
Livello gruppo + 2	16	80
Livello gruppo + 3	24	120
Livello gruppo + 4	30	150

evitano, o semplicemente se contrastano i suoi attacchi. I PE guadagnati per un pericolo complesso sono pari ai PE guadagnati per un mostro dello stesso livello. I PE guadagnati per un pericolo semplice sono un quinto. Questi valori sono riportati sulla Tabella 3: Esperienza del Pericolo a pag. 15. I pericoli di un livello inferiore a quelli riportati sulla tabella sono banali e non conferiscono PE.

PERICOLI SEMPLICI

A seguire vengono riportati alcuni esempi di pericoli semplici di vari livelli.

BUCA NASCOSTA

PERICOLO 1

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 16

Descrizione Una botola copre una buca ampia 3 metri e profonda 6.

Disattivazione Furto CD 12 per rimuovere la botola, rivelando la trappola (Percezione CD 0 per notare la trappola).

CA 10, **CAC** 7; **Temp** +1, **Rifl** +1

Durezza 4 (botola); **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Buca Cieca**

Innesco Una creatura cammina sulla botola.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola cade nella buca e subisce danni da caduta (in genere 10 danni contundenti). La creatura può usare la reazione Afferrare un Bordo per evitare la caduta.

Reset La trappola continua a infliggere danni da caduta se altre creature cadono al suo interno, ma la botola deve essere resettata manualmente perché la trappola torni ad essere nascosta.

PORTA SBATTENTE

PERICOLO 1

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 16 (addestrato)

Descrizione Pannelli sensibili alla pressione sul pavimento si collegano a una lastra di pietra nascosta sul soffitto di una stanza.

Disattivare Furto CD 15 (addestrato) sui pannelli sul pavimento prima che la lastra cada.

CA 15, **CAC** 10; **Temp** +5, **Rifl** +1

Durezza 5; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Chiusura Violenta**

Innesco Pressione applicata su un qualsiasi pannello sul pavimento.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CRÉATURE
E PERICOLI

Effetto La porta cade, bloccando il corridoio. La lastra di pietra infligge 4d8 danni contundenti a chiunque si trovi sotto o adiacente alla lastra di pietra quando cade e lo spinge via in una direzione a caso. Una creatura che ottiene un successo su un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 non subisce danni e rotola via in una direzione a caso. Se ottiene un successo critico, può scegliere la direzione. Per sollevare la lastra occorre superare una prova di Atletica con CD 26. Distruggere i pannelli sul pavimento attiva la trappola. La lastra utilizza la stessa CA e gli stessi tiri salvezza della trappola, ma ha Durezza 12 e può subire 4 Intaccature prima di essere rotta.

SERRATURA AVVELENATA

PERICOLO 1

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 15 (addestrato)

Descrizione Una spina avvelenata a molla è nascosta vicino al buco di una serratura.

Disattivare Furto CD 18 (addestrato) sul meccanismo della molla.
CA 15, **CAC** 12; **Temp** +4, **Rifi** +3

Durezza 6; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Molla** (attacco)

Innesco Una creatura tenta di aprire o Scassinare la Serratura.

Effetto Una molla scatta ed attacca la creatura che l'ha attivata.

Mischia spina +10, **Danno** 1 perforante più veleno cladis

Veleno Cladis (veleno) Tempra CD 15; **Durata Massima** 4 ore; **Fase** 1 1d6 danni da veleno e risucchiato 1 (1 ora); **Fase** 2 2d6 danni da veleno e risucchiato 2 (1 ora); **Fase** 3 3d6 danni da veleno e risucchiato 2 (1 ora)

SPARALANCE

PERICOLO 2

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 19 (addestrato)

Descrizione Una rientranza nel muro in cui è stata caricata una lancia, si collega a una piastrella del pavimento, in un quadretto di 1,5 metri.

Disattivare Furto CD 15 (addestrato) sulla piastrella del pavimento o sulla rientranza del muro

CA 16, **CAC** 11; **Temp** +7, **Rifi** +4

Durezza 8; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Lancia** (attacco)

Innesco Pressione applicata su una piastrella del pavimento.

Effetto La trappola sferra un attacco contro l'oggetto o la creatura su quella piastrella

Distanza lancia +11, **Danni** 2d6+6 perforante

RUNA CHIAVISTELLO ELETTRICA

PERICOLO 3

Magico
Trappola

CD di Furtività 19 (addestrato) o individuazione del magico

Descrizione Una runa invisibile impressa sul chiavistello di una porta rilascia una potente scarica elettrica.

Disattivare Furto CD 19 (esperto) per raschiare la runa senza che l'elettricità venga rilasciata, o incantesimo CD 17 (2° livello) per dissolvere la runa

◆ **Folgorazione** (arcano, elettricità, invocazione)

Innesco Una creatura afferra il chiavistello della porta direttamente o con un attrezzo.

Effetto La trappola infligge 3d12 danni da elettricità alla creatura che l'ha attivata (Riflessi CD 16 dimezza, o nessun danno con un successo critico).

LAME DI FALCE

PERICOLO 4

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 23 (addestrato)

Descrizione Due lame, ciascuna delle quali nascosta in una scanalatura del soffitto della lunghezza di 4,5 m, sono connesse a un filo di innesco.

Disattivare Furto CD 19 (addestrato) per disattivare ciascuna scanalatura

CA 19, **CAC** 15; **Temp** +10, **Rifi** +6

Durezza 11 (2 Intaccature); **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Falci Rotanti** (attacco)

Innesco Il filo di innesco viene tirato o spezzato

Effetto Le due lame roteano verso il basso e attaccano tutte le creature sotto le scanalature del soffitto.

Mischia falce +14 (micidiale, sbilanciare). Danno 3d12 tagliente più 1d12 tagliente aggiuntivo con un colpo critico; nessuna penalità da attacchi multipli

Reset La trappola si resetta dopo 15 minuti.

RUNA PALLA DI FUOCO

PERICOLO 5

Magico
Trappola

CD di Furtività 25 (esperto)

Descrizione Una runa invisibile crea un sensore magico sferico invisibile con un raggio di 6 metri.

Disattivare Furto CD 22 (esperto) per cancellare la runa senza attivare il sensore, o incantesimo CD 21 (3° livello) per dissolvere la runa

◆ **Palla di Fuoco** (arcano, fuoco, invocazione)

Innesco Una creatura vivente entra nell'area del sensore.

Effetto La runa scaglia una *palla di fuoco* che esplode, centrata sul quadretto della creatura che l'ha attivata. Questo ha gli effetti di un incantesimo *palla di fuoco* di 3° livello con CD del tiro salvezza 19.

TRAPPOLA POLVERE ALLUCINOGENA

PERICOLO 6

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 23 (esperto)

Descrizione Un tubo contenente polvere allucinogena dotato di una minuscola carica esplosiva è stato connesso alla maniglia di una porta o a una chiusura simile.

Disattivare Furto CD 26 (esperto) per disattivare il battente che colpisce l'innesco.

CA 21, **CAC** 20; **Temp** +0, **Rifi** +0

Durezza 1; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Esplosione di Polvere** (attacco)

Innesco La maniglia viene aperta o il tubo viene rotto.

Effetto Il tubo esplode, spruzzando polvere allucinogena in un cono di 9 metri. Qualsiasi creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 22 o è confusa per 1 round e subisce penalità di condizione -3 alle prove di Percezione e ai tiri salvezza contro effetti mentali per 1d4 ore. Con un fallimento critico, la penalità è -4.

MALEDIZIONE DEL FARAONE

PERICOLO 7

Magico
Trappola

CD di Furtività 24 (esperto)

Descrizione Una maledizione magica è permeata in un architrave posto sopra un ingresso.

Disattivare Furto CD 23 (maestro) per rimuovere attentamente l'architrave senza attivare la magia, o incantesimo CD 22 (4° livello) per dissolvere la runa

❖ **Maledire gli Intrusi** (maledizione, divino, necromanzia)

Innesco Il sigillo sulla tomba viene rotto dall'esterno.

Effetto Qualsiasi creatura vivente entro 18 metri deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 21 o sarà assoggettata alla maledizione del faraone. Una creatura maledetta subisce penalità di condizione -2 ai tiri salvezza su Tempra, e qualsiasi guarigione naturale o magica che riceve è dimezzata. La maledizione rimane finché non viene rimossa da *rimuovi maledizione* o una magia simile.

MUFFA GIALLA

PERICOLO 8

Ambientale

CD di Furtività 29 (addestrato)

Descrizione Una muffa velenosa assale le creature vicine con le sue spore.

Disattivare Sopravvivenza CD 24 (esperto) per rimuovere la muffa senza attivare le spore.

CA 22, **CAC** 17; **Temp** +15, **Rifi** +11

Durezza 11; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

❖ **Esplosione di Spore** (attacco)

Innesco Una creatura si muove nello spazio della muffa o danneggia la muffa. La muffa non usa questa reazione se è esposta a luce solare diretta o se subisce danni da fuoco.

Effetto La creatura che l'ha attivata e tutte le creature entro 3 metri vengono automaticamente esposte alle spore della muffa gialla.

Spore della Muffa Gialla (veleno) Tempra CD 22; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d8 danni da veleno e risucchiato 1 (1 round); **Fase 2** 2d8 danni da veleno e risucchiato 2 (1 round); **Fase 3** 2d8 danni da veleno e risucchiato 3 (1 round).

BUCA SENZA FONDO

PERICOLO 9

Magico
Meccanico
Trappola

CD di Furtività 30 o *individuazione del magico*

Descrizione Una botola copre una buca senza fondo ampia 3 metri.

Disattivare Furto CD 23 (addestrato) per rimuovere la botola, rivelando la trappola (Percezione CD 0 per notare la trappola).

CA 26, **CAC** 22; **Temp** +13, **Rifi** +13

Durezza 17 (4 Intaccature) per la botola; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

❖ **Buca Cieca Infinita**

Innesco Una creatura cammina sulla botola.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola cade nella buca e continua a cadere, potenzialmente all'infinito. La creatura può usare la reazione Afferrare un Bordo per evitare la caduta (vedi pag. 144 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*) e, se ci riesce, può successivamente tentare di Scalare per uscire. La CD di Scalare le pareti o di Afferrare un Bordo è 24. La buca contiene molti appigli, perciò la creatura può di nuovo tentare di Afferrare un Bordo ogni 6 secondi e, se ci riesce, può cominciare a

Scalare per uscire da quel punto (anche se potrebbe essere una scalata molto lunga, in base a quanto in profondità sia caduta la creatura). Dato che la creatura cade all'infinito, essa può riposare e addirittura preparare incantesimi durante la caduta, anche se gli oggetti lasciati cadere hanno una velocità di caduta diversa e generalmente sono perduti per sempre.

Reset La trappola continua a far cadere le creature all'infinito se altre vi cadono all'interno, ma la botola deve essere resettata manualmente perché la trappola torni ad essere nascosta.

BRAMA DEL SANGUINARIO

PERICOLO 10

Infestazione

CD di Furtività 29 (addestrato)

Descrizione Un oggetto controllato da una mente malvagia tenta di uccidere coloro che vi si avvicinano.

Disattivare Religione CD 27 (maestro) per esorcizzare lo spirito o Diplomazia CD 29 (esperto) per dissuaderlo.

❖ **Colpo di Grazia** (emozione, illusione, mentale, occulto, paura)

Innesco Una creatura si muove entro 3 metri dall'oggetto infestato.

Effetto L'infestazione prende il controllo della creatura che l'ha attivata, costringendola ad attaccare se stessa. La creatura subisce *allucinazione mortale* (CD 25), ma, anziché subire danni mentali, il tipo di danno dipende da un'arma estratta dalla creatura, da un oggetto che possiede o dal danno del suo attacco senz'armi se non possiede nulla.

MARTELLLO DELL'INTERDIZIONE

PERICOLO 11

Magico
Meccanico
Trappola

CD di Furtività 30 (esperto)

Descrizione Un enorme martello all'entrata di un edificio oscilla verso il basso per danneggiare le creature, spingerle via ed impedire loro di entrare nell'area.

Disattivare Furto CD 27 (esperto) due volte sul martello stesso ed una volta sul suo giunto per evitare che oscilli.

CA 29, **CAC** 23; **Temp** +20, **Rifi** +15

Durezza 22 (4 Intaccature) per il martello, 16 (2 Intaccature) per il giunto; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

❖ **Ingresso Vietato** (abiurazione, attacco, divino)

Innesco Una creatura tenta di entrare nell'edificio attraverso l'entrata.

Effetto Il martello oscilla verso il basso, colpendo la creatura e respingendola. Se colpito, il bersaglio è respinto di 3 metri e deve superare un tiro salvezza su Volontà (CD 30) o non sarà in grado di entrare nell'edificio per 24 ore. Con un colpo critico, il bersaglio fallisce automaticamente il suo tiro salvezza su Volontà.

Mischia martello +25, **Danno** 6d8+15; nessuna penalità da attacchi multipli.

Reset La trappola si resetta durante il corso del round, pronta ad oscillare nuovamente dopo 1 round.

TRAPPOLA DELLA METAMORFOSI

PERICOLO 12

Magico
Trappola

CD di Furtività 32 (addestrato) o *individuazione del magico*

Descrizione Un glifo Druidico trasforma un intruso in un animale.

Disattivare Furto CD 30 (maestro) per prosciugare il potere del glifo in maniera innocua, o incantesimo CD 27 (6° livello) per dissolvere il glifo prima che si attivi.

AMBIENTI

Costruire
Incontri

Come usare
le creature

Catalogo
delle creature

PNG

Glossario delle
caratteristiche

Tratti di creature
e pericoli

◆ Metamorfosi Funesta (primevo, trasmutazione)

Innesco Una creatura si muove entro 9 metri dal glifo senza pronunciare la parola d'ordine in Druidico.

Effetto La creatura subisce *metamorfosi funesta* (CD 28).

CREPACCIO PLANARE

PERICOLO 13

Magico
Trappola

CD di Furtività 35 (addestrato) o *individuazione del magico*

Descrizione Un crepaccio attira le creature in un altro piano (il GM sceglie il piano specifico).

Disattivare Furto CD 33 (maestro) per sigillare il crepaccio usando oggetti saldamente ancorati al tuo piano, o incantesimo CD 30 (7° livello) per dissolvere il crepaccio prima che si attivi.

CA 26, **CAC** 22; **Temp** +13, **Rifl** +13

Durezza 17 (4 Intaccature) per la botola; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ Dentro il Grande Oltre (evocazione, occulto, teletrasporto)

Innesco Una creatura si muove entro 3 metri dal crepaccio.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola e tutte le creature entro 9 metri dal crepaccio vengono attirate in un altro piano (Riflessi CD 30 nega).

PRIGIONE ANTIMAGICA

PERICOLO RARO 15

Magico
Meccanico
Trappola

CD di Furtività 37 (maestro)

Descrizione Una cupola di una lega noqual con raggio di 9 m cade, intrappolando gli incantatori senza le loro magie.

Disattivare Furto CD 35 (maestro) per bloccare attentamente la cupola al suo posto prima che cada senza portare alcuna magia nell'area.

CA 36, **CAC** 32; **Temp** +26, **Rifl** +21

Durezza 26 (5 Intaccature); **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ Imprigionamento Antimagico (abiurazione, arcano)

Innesco Una creatura cammina sotto la cupola o una qualsiasi magia entra nell'area al di sotto della cupola.

Effetto La cupola cade, intrappolando le creature al suo interno e nega o impedisce ad incantesimi, oggetti magici ed effetti magici di avere origine dall'interno della cupola. Questo impedisce anche alle magie all'esterno della cupola di avere effetto sull'area all'interno o sulla cupola stessa. Le creature all'esterno che attaccano la cupola non applicano i bonus dell'oggetto alle loro armi magiche ai tiri per colpire o ai danni aggiuntivi, e le creature che usano Atletica per sollevare la cupola non ottengono bonus di condizione o bonus dell'oggetto da oggetti magici. Mentre la cupola sta cadendo, una creatura che supera un tiro salvezza su Riflessi con CD 34 rotola via in una direzione a caso. Con un successo critico, può scegliere la direzione. Per sollevare la cupola occorre superare una prova di Atletica con CD 40. Distruggere il meccanismo attiva la trappola. La cupola usa gli stessi CA e tiri salvezza della trappola, ma è estremamente difficile da Intaccare per la maggior parte dei prigionieri, dato che essi non possono ottenere bonus dalle loro armi magiche.

Reset La trappola può essere resettata manualmente dall'esterno, risolvendo la cupola nella sua posizione originale.

ATTIMO CONGELATO

PERICOLO 17

Magico
Trappola

CD di Furtività 40 (maestro)

Descrizione Una magia di protezione intrappola gli intrusi in un flusso di tempo caotico.

Disattivare Furto CD 38 (leggendario) per smantellare rapidamente la miriade di componenti dell'incantesimo in un batter d'occhio, o incantesimo CD 35 (9° livello) per dissolvere la trappola prima che si attivi o dissolvere l'effetto su una vittima.

◆ Alla Deriva nel Tempo (occulto, trasmutazione)

Innesco Una creatura tocca l'oggetto protetto o l'area protetta.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola e tutte le creature entro 9 metri sono intrappolate in un flusso di tempo caotico (Tempra CD 35 nega). Le menti delle creature si muovono così rapidamente che ciascun round sembra durare un secolo, ma i loro corpi ed energie magiche si muovono così lentamente da non poter agire, tranne che per Ricordare Conoscenze. Una creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza con CD 33 contro un incantesimo *distorcere mente* immediatamente e ad ogni minuto del normale flusso del tempo che passa mentre è intrappolata nell'attimo congelato.

CARNEFICE VORPAL

PERICOLO 19

Meccanico
Trappola

CD di Furtività 44 (esperto)

Descrizione Una sega estremamente affilata scende e si muove lungo i solchi di un percorso complesso attraverso la stanza, decapitando chiunque vi si trovi.

Disattivare Furto CD 39 (esperto) su 4 differenti incroci per bloccare tutti i possibili percorsi della sega, impedendo ad essa di muoversi attraverso la stanza.

CA 42, **CAC** 36; **Temp** +29, **Rifl** +30

Durezza 32 (2 Intaccature) su ciascuno dei 4 incroci; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ Decapitazione Totale (attacco)

Innesco Una creatura tenta di uscire dalla stanza.

Effetto La sega si muove lungo il suo percorso, attaccando tutte le creature nella stanza, ruotando e cambiando altezza per decapitare quanti più bersagli possibile.

Mischia sega +37 (micidiale 1d12), **Danno** 6d12+25 tagliente più decapitazione; nessuna penalità da attacchi multipli.

Decapitazione Con un colpo critico, un bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 38 o verrà decapitato, morendo istantaneamente a meno che esso possa sopravvivere senza una testa.

Reset La trappola si resetta durante il corso del round, pronta a colpire nuovamente dopo 1 round.

SECONDA POSSIBILITA'

PERICOLO 21

Magico
Trappola

CD di Furtività 47 (leggendario)

Descrizione Una potente magia di protezione legata a uno specifico oggetto o luogo fa regredire l'età di una creatura.

Disattivare Furto CD 47 (leggendario) per smontare l'incantesimo un minuscolo pezzo alla volta ad occhi chiusi mentre si richiama alla memoria qualsiasi ricordo vivido in ordine, cominciando dal primo.

◆ In Principio (divino, trasmutazione)

Innesco Una creatura tenta di rubare l'oggetto o si intrufola nel

luogo; se qualcuno usa un sostituto o un inganno per il furto o l'intrusione, la trappola prende a bersaglio in modo infallibile il vero o i veri esecutori a qualsiasi distanza o attraverso i piani.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola e fino a 5 cospiratori diventano istantaneamente neonati, perdendo tutti i ricordi, caratteristiche di classe ed altre abilità acquisite durante le loro vite (Tempra CD 42 nega). È quasi impossibile invertire questo effetto, dato che occorre una magia potente come *miracolo* o *desiderio*.

GLOBO DELL'ARMAGEDDON

PERICOLO RARO 23

Magico
Trappola

CD di Furtività 10 o *individuazione del magico*

Descrizione Un globo rosso vorticante, forgiato da una goccia di sangue di Rovagug, scatena una pioggia di fuoco quando si verifica una condizione specifica.

Disattivare Furto CD 51 (leggendario) per infondere aspetti di Asmodeus e Sarenrae negli attrezzi da scasso al fine di usarli per prosciugare il potere della sfera per 10 minuti, subendo 5 danni da fuoco ad ogni round durante quel periodo di tempo.

◆ **Bruciare Tutto** (divino, fuoco, invocazione)

Innesco Una condizione speciale stabilita dal creatore della trappola, che di solito consiste nella sua morte.

Effetto Una pioggia di fuoco si scatena dal cielo in un raggio di 1.800 km, infliggendo 10d6 danni da fuoco a creature ed oggetti nell'area (Riflessi CD 46 per dimezzare i danni, o nessun danno con un successo critico). Qualsiasi creatura ridotta a 0 Punti Ferita in questo modo muore istantaneamente. Questo danno non è sufficiente a bruciare completamente una foresta o livellare una montagna o una città, ma di solito uccide gran parte delle creature nell'area.

PERICOLI COMPLESSI

I pericoli complessi sono sufficientemente complicati da costituire incontri a sé stanti, o da prendere il posto dei mostri in incontri contro più mostri. Effettuano un tiro di iniziativa e hanno azioni proprie, anche se si tratta solitamente di azioni meccaniche ripetute in un certo modo. A seguire, ecco una serie di pericoli complessi di vari livelli.

EVOCARE RUNA

PERICOLO 1

Complesso
Magico
Trappola

Furtività +5 (addestrato) o *individuazione del magico*

Descrizione Una nube invisibile di sensori magici di 3 metri di raggio avvolge una runa invisibile, impressa su un muro o pavimento, della taglia della creatura da evocare.

Disattivare Acrobazia CD 15 per avvicinarsi senza attivare la trappola seguito da Furto CD 15 (addestrato) per cancellare attentamente la runa, o incantesimo CD 15 (1° livello) per dissolvere la runa.

◆ **Evoca Mostri** (arcano, evocato, evocazione)

Innesco Una creatura entra nella nube di sensori magici.

Effetto Questa trappola evoca un tipo specifico di creatura di livello 1. La creatura usa l'iniziativa della trappola e rimane per 2d6 round, dopodiché l'incantesimo termina e la creatura scompare. La creatura scompare anche nel caso in cui la trappola venga

disattivata prima del termine della durata. La creatura evocata può usare 3 azioni per round e può usare reazioni, a differenza di gran parte delle creature evocate.

Reset La trappola si resetta ogni giorno all'alba.

Potenziamenti Trappole evocare runa più potenti possono evocare creature di livello pari al livello della trappola. Trappole di livello superiore hanno una CD dell'incantesimo pari alla CD del tiro salvezza di una trappola dello stesso livello (vedi Tabella 2 a pag. 12), e i modificatori di Furtività e altre CD di disattivazione sono pari a una CD di abilità di difficoltà grave di quel livello. Per trappole più potenti di solito occorre un grado di competenza in Percezione di esperto o superiore per scoprirle e potrebbe occorrere un grado di competenza superiore in Furto per disattivarle.

BUCA DELL'ANNEGAMENTO

PERICOLO 3

Complesso
Meccanico

Furtività +8 (addestrato) o CD 21 (esperto) per notare le cannelle d'acqua una volta aperta la buca

Descrizione Una botola copre una buca ampia 3 m e profonda 9 m che contiene 1,5 m di acqua sul fondo. Quattro cannelle sulle pareti si connettono a delle cisterne nascoste.

Disattivare Furto CD 16 (addestrato) per sigillare ciascuna cannella, Furto CD 21 (senza addestramento) per aprire la botola, o Atletica CD 21 (senza addestramento) per forzare la botola.

CA 18, CAC 14; Temp +8, Rifl +5

Durezza 15 per la botola, 8 per ciascuna cannella; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Buca Cieca**

Innesco Una creatura cammina sulla botola.

Effetto La creatura che ha attivato la trappola cade nella buca e subisce danni da caduta, ridotti di 1,5 metri dato che cade nell'acqua (in genere 12 danni contundenti). La creatura può usare la reazione Afferrare un Bordo per evitare la caduta (vedi pag. 144 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*). Poi la trappola si chiude.

Routine (4 azioni) La trappola perde 1 azione ad ogni turno per ciascuna cannella disattivata. Su ciascuna delle azioni della trappola, una cannella versa acqua, incrementando la profondità dell'acqua di 1,5 metri. Una volta che la buca è piena d'acqua, essa non effettua più azioni, ma le creature al suo interno cominciano ad affogare (vedi pag. 319 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*).

Reset La trappola può essere resettata se la botola viene ripristinata manualmente e le cisterne riempite di nuovo; può essere resettata senza dover prosciugare la buca, ma ciò la rende meno efficace.

SABBIE MOBILI

PERICOLO 3

Complesso
Ambientale

Furtività +11 (addestrato)

Descrizione Una pozza di acqua e sabbia con diametro di 4,5 metri sommerge le creature che vi camminano sopra.

Disattivare Sopravvivenza CD 17 (addestrato) per agitare la superficie rivelando la trappola (Percezione CD 0).

◆ **Sommergere**

Innesco Una creatura Enorme o di taglia inferiore cammina sulle sabbie mobili.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Effetto La creatura che ha attivato la trappola sprofonda nelle sabbie mobili fino alla vita. Le sabbie mobili effettuano un tiro di iniziativa se non l'hanno già.

Routine (1 azione) Alla loro iniziativa, le sabbie mobili attirano ogni creatura al proprio interno. Una creatura che è sommersa fino alla vita viene sommersa fino al collo, e una creatura sommersa fino al collo viene tirata giù e deve trattenere il respiro per evitare di soffocare. Durante il suo turno, una creatura nelle sabbie mobili può effettuare una prova di Atletica con CD 18 per Nuotare per risalire di un passo o per muoversi di 1,5 metri se è sommersa fino alla vita. Con un fallimento critico, la creatura viene tirata giù di 1 passo. Una creatura che nuota fuori dalle sabbie mobili sfugge al pericolo ed è prona in uno spazio adiacente alle sabbie mobili.

Reset La trappola sommerge ancora chiunque vi cammini sopra, ma la superficie non diventerà di nuovo nascosta finché non si stabilizzerà nel corso di 24 ore.

PILASTRO LAMA ROTANTE

PERICOLO 4

Complesso
Meccanico
Trappola

Furtività +10 (addestrato) o CD 24 (esperto) per notare il pannello di controllo

Descrizione Un palo di metallo con tre lame rotanti affilate è nascosto nel pavimento, connesso a piastre nel pavimento in fino a 8 piastrelle e a un pannello di controllo entro 9 metri.

Disattivare Furto CD 18 (addestrato) due volte sul pilastro, o Furto CD 16 (esperto) una volta sul pannello di controllo disattiva tutta la trappola.

CA 19, **CAC** 15; **Temp** +6, **Rifi** +10

Durezza 11 (2 Intaccature) sul pilastro, intaccando il pannello la trappola resta costantemente attiva e impedisce di disattivare il pannello; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Pilastro Ascendente** (attacco)

Innesco Una creatura cammina su una delle piastrelle innescanti.

Effetto La trappola spunta in una intersezione della griglia ed effettua un attacco con la lama rotante contro una creatura adiacente (se presente), poi tira per l'iniziativa.

Routine (3 azioni) Alla sua iniziativa, la trappola spende la sua prima azione effettuando un attacco con la lama rotante contro ciascuna creatura adiacente, la seconda azione muovendosi in linea retta in una direzione a caso (tira 1d4 per determinare la direzione), e la terza azione attaccando ciascuna creatura adiacente. Questa trappola non subisce penalità da attacchi multipli.

Velocità 3 metri

◆ **Mischia** lama rotante +12, **Danno** 2d10+5 tagliente

Reset La trappola si disattiva e si resetta dopo 1 minuto.

TRAPPOLA VERGINE DI FERRO

PERICOLO 5

Complesso
Meccanico
Trappola

Furtività +12 (esperto)

Descrizione Una vergine di ferro automatizzata su ruote meccaniche e provvista di congegni sensibili alle vibrazioni è nascosta dietro a un falso muro.

Disattivare Furto CD 21 (esperto) per bloccare il falso muro o per aprire la vergine di ferro quando vi è una creatura all'interno, o

Furto CD 25 (esperto) per disattivare le ruote della trappola o i sensori di vibrazione

CA 20, **CAC** 16; **Temp** +12, **Rifi** +10

Durezza 13 (3 Intaccature); **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Arrivo della Vergine** (attacco)

Innesco Una creatura si muove in un quadretto entro una linea retta dal falso muro. Una creatura che non può essere individuata da percezione tellurica non può essere individuata dalla vergine di ferro.

Effetto Il falso muro si apre e la vergine di ferro viene avanti, bersagliando la prima creatura Media o di taglia inferiore che trova sul suo cammino. A meno che la creatura non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 19, essa viene imprigionata nella vergine di ferro che si chiude immediatamente. Poi la trappola tira per l'iniziativa.

Routine (3 azioni) Alla sua iniziativa, se la vergine di ferro ha una creatura al suo interno, spende 1 azione per trafiggere la creatura intrappolata, 1 azione per ruotare finché non troverà alcun ostacolo di fronte a sé, e 1 azione per muoversi il più lontano possibile in una linea retta. Invece, se non ha alcuna creatura al suo interno, la vergine spende 1 azione per ruotare fino a porsi di fronte alla creatura più vicina che può individuare (se necessario) e spende 1 azione per muoversi direttamente verso la creatura più vicina (se necessario). Poi spende le sue azioni rimanenti tentando di catturare una creatura adiacente (Riflessi CD 19 evita). La vergine di ferro non smette di agire fino a quando non viene rotta o le sue ruote vengono disattivate.

Velocità 9 metri

◆ **Mischia** aculeo +16, **Danno** 2d8+5 più 1d6 sanguinamento persistente

Reset Quando i sensori non individuano vibrazioni entro 18 metri per 1 minuto, la vergine di ferro ritorna nel suo nascondiglio e si resetta nel corso di 30 minuti. Questo include riposizionare il falso muro e gettare via eventuali resti.

RUOTA DELLA SFORTUNA

PERICOLO 6

Complesso
Magico
Meccanico
Trappola

Furtività +13 (esperto)

Descrizione Una ruota elaborata posta dentro un muro, divisa in sei segmenti ciascuno contenente rune colorate, è controllata da un sensore magico che individua qualsiasi creatura entro 30 metri di fronte ad essa.

Disattivare Furto CD 26 (esperto) sulla ruota per fermare la rotazione, Furto CD 19 (maestro) per cancellare ciascuna runa, o incantesimo CD 20 (4° livello) per dissolvere ciascuna runa

CA 21, **CAC** 17; **Temp** +12, **Rifi** +11

Durezza 13 (3 Intaccature); **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Giro di Ruota**

Innesco Una creatura entra nell'area di individuazione del sensore.

Effetto La ruota comincia a girare e tira per l'iniziativa.

Routine (2 azioni) Alla sua iniziativa, la trappola spende la sua prima azione girando. Tira 1d6 per determinare quale segmento si trova nel punto più in alto quando la ruota finisce di girare. Spendendo la seconda azione riproducendo

l'incantesimo elencato per quel segmento (3° livello, CD 20, bonus di attacco +16), bersagliando, centrato su, o altrimenti includendo la creatura più vicina nell'area. Questo incrementa il raggio di azione dell'incantesimo a 30 metri se necessario. Qualsiasi incantesimo lanciato da questa trappola è arcano.

1: sonno

2: paralizzare

3: fulmine (linea di 30 metri)

4: cecità

5: freccia acida

6: raggio di indebolimento

Reset La trappola si disattiva e si resetta se trascorre 1 minuto senza che alcuna creatura si trovi nel raggio del suo sensore.

GALLERIA DEI DARDI AVVELENATI

PERICOLO 8

Complesso
Meccanico
Trappola

Furtività +16 (esperto) o CD 29 (maestro) per notare il pannello di controllo

Descrizione Una sfilza di fori che sparano dardi avvelenati ricopre il muro della lunga galleria. Il pannello di controllo è nascosto in fondo al corridoio.

Disattivazione Furto CD 21 (esperto) sul pannello di controllo per disattivarlo.

CA 25, CAC 22; Temp +11, Rifl +15

Durezza 17 (2 Intaccature) per distruggere il pannello di controllo e disattivare la trappola; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Scarica di Dardi** (attacco)

Innesco Una creatura entra nel corridoio.

Effetto La trappola sferra un attacco contro la creatura che la ha attivata e poi tira per l'iniziativa.

Routine (1 azione) La trappola spara un dardo contro tutte le creature nella galleria come azione del turno. Sparando dardi in continuazione, la trappola dispone anche di un'azione gratuita per lanciare un dardo contro ciascuna creatura durante il turno di quella creatura.

Distanza Dardo avvelenato +18, **Danni** 3d4 danni perforanti più veleno flesset; nessuna penalità per gli attacchi multipli

◆ **Raffica Continua**

Innesco Una creatura all'interno della galleria attiva finisce un'azione.

Effetto La trappola sferra un Colpo con un dardo avvelenato contro la creatura che la attiva.

Veleno Flesset (veleno) Tempra CD 20; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d6 danni da avvelenamento e fiacco 1 (1 round); **Fase 2** 2d6 danni da veleno e fiacco 2 (1 round); **Fase 3** 3d6 danni da avvelenamento e fiacco 3 (1 round)

Reset La trappola si disattiva e si resetta dopo 1 minuto.

CANALE DEL FLUSSO DI LAVA

PERICOLO 10

Complesso
Meccanico
Trappola

Furtività +18 (addestrato)

Descrizione Quattro canali provvisti di cancelli scavati nella pietra fanno fluire la lava nella stanza dell'altezza di 6 metri; il pavimento può aprirsi per scaricare la lava indurita in un buco al di sotto.

Disattivazione Furto CD 27 (esperto) due volte per bloccare un

canale, o Furto CD 30 (maestro) per forzare l'apertura del pavimento e fuggire nel buco

CA 27, CAC 22; Temp +18, Rifl +14

Durezza 18 per distruggere un cancello del canale facendo così fluire la lava di continuo (questo impedisce a quel canale di essere disattivato e non fa resettare la trappola), o 18 (4 Intaccature) per distruggere il pavimento; **Immunità** colpi critici, danni di precisione, immunità degli oggetti

◆ **Attivazione del Flusso**

Innesco Una creatura tenta di fuggire dalla stanza.

Effetto L'uscita si sigilla istantaneamente e la trappola tira per l'iniziativa.

Routine (4 azioni) La trappola perde 1 azione per ciascun canale disattivato ad ogni turno. In ciascuna delle sue azioni, la lava sgorga da un canale diverso, infliggendo 4d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura entro 3 metri dal canale (Riflessi CD 25 dimezza) e incrementa il livello della lava nella stanza di 1,5 metri. Una creatura che inizia il proprio turno immersa nella lava subisce 8d6 danni da fuoco ed è immobile fino a che non supera una prova di Atletica con CD 25 come azione di Interagire per liberarsi dalla lava che si indurisce. Le creature con un'altezza inferiore a 1,5 metri rischiano anche il soffocamento. La lava del round precedente si indurisce completamente all'inizio del turno della trappola, incrementando effettivamente l'altezza del pavimento di 1,5 metri. Una volta che la stanza è piena di lava, la trappola non effettua più azioni, ma le creature nella stanza rimangono bloccate finché il pavimento non si apre e la trappola si resetta.

Reset La trappola si disattiva e si resetta dopo 1 ora aprendo il pavimento, rompendo e scaricando la lava indurita (e qualsiasi creatura intrappolata al suo interno) nell'area del buco.

TRAPPOLA SCIAME TELECINETICO

PERICOLO 12

Complesso
Magico
Meccanico
Trappola

Furtività +22 (esperto)

Descrizione Tre decorazioni indefinite infuse di magia telecinetica lanciano oggetti e pezzi della stanza stessa in nubi vorticosi di oggetti che attaccano tutte le creature nella stanza.

Disattivazione Furto CD 27 (esperto) per smantellare ciascuna decorazione telecinetica, o incantesimo CD 28 (6° livello) per dissolvere ciascuna decorazione telecinetica.

CA 31, CAC 28; Temp +22, Rifl +17

Durezza 22 per distruggere una nube telecinetica

◆ **Agitare** (arcano, invocazione)

Innesco Una creatura resta nella stanza per almeno 6 secondi.

Effetto Ciascuna decorazione telecinetica costruisce una nube di oggetti nella stanza (tre nubi totali) e tira per l'iniziativa. Le creature nella stanza diventano i bersagli della trappola, anche se sono uscite dalla stanza o se altre creature sono entrate dopo nella stanza. Una creatura bersaglio che si allontana di almeno 1,8 km dalla trappola cessa di essere un bersaglio.

Routine (9 azioni) Ciascuna decorazione usa tre delle azioni della trappola ad ogni turno, e la trappola perde 3 azioni ad ogni turno per ciascuna decorazione che viene disattivata. Una decorazione spende la sua prima azione per innalzare la sua

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

nube di oggetti fino a 60 metri, la sua seconda azione per far effettuare l'attacco a quella nube, e la sua terza azione per aggiungere più oggetti alla nube, incrementando il danno di 2d6 (fino a un massimo di 10d6). Invece, se la nube di una decorazione è stata distrutta, la decorazione spende la sua prima azione per creare una nuova nube di oggetti dentro la stanza (usando il valore di danno iniziale) poi la seconda e la terza azione per innalzare e far attaccare la nube.

Mischia attacco della nube +21, **Danno** 6d6 contundente

Reset La trappola si disattiva e si resetta 10 minuti dopo che non ci sono più creature bersaglio (perché si sono allontanate o perché sono morte).

SPECCHIO DEL LATO OSCURO

PERICOLO 14

Complesso
Magico
Meccanico
Trappola

Furtività +26 (maestro) per notare che lo specchio non è normale

Descrizione Uno specchio magico sostituisce i personaggi con duplicati speculari malvagi provenienti da un'altra dimensione.

Disattivazione Furto CD 36 (leggendario) per recuperare una creatura dall'altra dimensione entro 10 minuti dallo scambio (possibile solo se il duplicato speculare corrispondente è morto). Furto CD 39 (maestro) per disattivare permanentemente lo specchio dopo che tutti i duplicati speculari sono morti, o incantesimo CD 31 (7° livello) per dissolvere lo specchio per 1 minuto ed impedire altre sostituzioni in quel lasso di tempo.

CA 32, **CAC** 30; **Temp** +25, **Rifl** +20

Durezza 1, ma non può essere danneggiato mentre un qualsiasi duplicato è ancora vivo

◆ **Riflesso del Male** (arcano, evocazione, teletrasporto)

Innesco Una creatura non malvagia si riflette nello specchio.

Effetto Lo specchio assorbe la creatura al suo interno, sostituendola con un duplicato speculare malvagio (Riflessi CD 31 per evitare di essere assorbita nello specchio), e tira per l'iniziativa.

Routine (1 azione) Lo specchio assorbe un'altra creatura che si riflette nello specchio e la sostituisce con un duplicato speculare. I duplicati speculari attaccano con la loro iniziativa, usando le stesse statistiche della creatura originale, ma con un allineamento malvagio (cambiando soltanto le capacità che si modificano con il cambio di allineamento). Un duplicato speculare può spendere 10 minuti in contatto con lo specchio per ritornare nella sua dimensione originale e liberare la creatura che ha duplicato, ma la maggior parte dei duplicati preferisce non farlo.

Reset Lo specchio è sempre pronto ad assorbire creature in un'altra dimensione. Dopo 10 minuti che una creatura è stata risucchiata dallo specchio, se un alleato non la recupera con Furto, essa raggiunge l'altra dimensione, dove potrebbe essere catturata o uccisa. Nella dimensione dello specchio, esso conta come un duplicato speculare, perciò gli abitanti di altre dimensioni non possono distruggere lo specchio dal loro lato mentre la creatura assorbita si trova lì. Queste dimensioni sono realtà alternative, non piani, perciò neanche incantesimi come *spostamento planare* le possono raggiungere.

SINFONIA DELLA BANSHEE

PERICOLO 18

Complesso
Magico
Trappola

Furtività +31 (leggendario)

Descrizione Un incantesimo magicamente contagioso *grido della banshee* è intrappolato nella laringe di un elfo mummificato invisibile.

Disattivazione Furto CD 39 (maestro) per perforare la laringe invisibile in modo talmente preciso che la magia si libera disperdendosi prima che la trappola si attivi. Furto CD 44 (leggendario) tre volte per smantellare la laringe mentre la trappola è attiva in modo che distrugga l'incantesimo, o incantesimo CD 36 (9° livello) per dissolvere *grido della banshee* prima che la trappola si attivi.

◆ **Grido**

Innesco Almeno 3 creature viventi trascorrono almeno 6 secondi entro 30 metri dalla trappola insieme.

Effetto La trappola lancia *grido della banshee* arcano (CD 36) con un'area del raggio di 30 metri invece che di 12 metri (contando tutte le creature viventi come nemici) e tira per l'iniziativa.

Routine (1 azione) All'iniziativa della trappola, essa usa le sue azioni per forzare una creatura a caso che ha fallito il suo tiro salvezza contro *grido della banshee* nel suo ultimo turno a emettere un *grido della banshee* con un'area del raggio di 30 metri. La creatura grida anche se è morta o se non è in grado di parlare, indipendentemente da quanto sia distante la trappola. A differenza del normale, il risucchio di questi effetti multipli di *grido della banshee* incrementa i valori di risucchiato dei bersagli. Una creatura che ha ottenuto un successo critico sul suo tiro salvezza può essere ancora colpita dalla trappola nei round successivi, ma non potrà essere forzata a gridare di nuovo.

Reset La trappola termina quando non è in grado di far gridare una creatura (di solito perché nessuna creatura ha fallito il suo tiro salvezza nel turno precedente o perché tutte le creature hanno ottenuto un successo critico in passato). Poi si resetta nel corso di 24 ore, mentre un nuovo grido si ricrea all'interno della laringe mummificata.

COSTRUIRE GLI INCONTRI

Nelle vostre partite le creature appaiono durante gli incontri, di solito durante i combattimenti. Queste linee guida ti aiuteranno a costruire incontri che presentano sfide adatte al tuo gruppo.

Per costruire un incontro, prima di tutto decidi come adattare l'incontro nel complesso dell'avventura. Assegna una difficoltà approssimativa all'incontro usando uno dei cinque possibili gradi sotto descritti.

Banale gli incontri banali sono talmente semplici che i personaggi non hanno praticamente possibilità di perdere; non dovrebbero neppure aver bisogno di investire troppe risorse a meno che siano particolarmente dispendiosi. Per i personaggi, questi incontri servono da riscaldamento, a togliersi soddisfazioni o per ricordarsi quanto siano bravi. **Minaccia bassa** gli incontri di minaccia bassa presentano una leggera difficoltà e di solito richiedono l'uso di alcune risorse del gruppo; in un incontro di minaccia bassa con personaggi particolarmente semplici, un personaggio potrebbe anche essere ridotto a 0 Punti Ferita, ma sarebbe una coincidenza o il risultato di tattiche talmente mediocri per l'intero gruppo da essere considerate minacciose.

Minaccia alta gli incontri di minaccia alta costituiscono una vera minaccia, anche se è improbabile che i personaggi ne possano essere sopraffatti completamente. I personaggi di solito hanno bisogno di usare tattiche sensate e di gestire sapientemente le loro risorse per venire fuori dall'incontro già pronti ad affrontare una sfida più dura senza riposare. **Minaccia grave** gli incontri di minaccia grave sono quelli più ardui da sconfiggere sistematicamente per gran parte dei gruppi, e come tali sono più adatti per incontri importanti, come una battaglia finale. Sfortuna, tattiche sbagliate o mancanza di risorse a seguito di incontri precedenti possono facilmente rivoltare un incontro di minaccia grave contro i personaggi, ed un gruppo assennato considera l'opzione di tirarsene fuori.

Minaccia estrema gli incontri di minaccia estrema sono talmente pericolosi da essere probabilmente ad armi pari per i personaggi, specialmente se sono a corto di risorse a seguito di incontri precedenti. Questo li rende troppo impegnativi nella maggior parte dei casi. Un incontro di minaccia estrema potrebbe essere adatto per un gruppo ben riposato di personaggi che possono dare il proprio meglio, per un incontro alla fine di una campagna o per un gruppo di giocatori veterani con un lavoro di squadra potente.

COSTRUIRE UN INCONTRO

Una volta selezionato il grado di difficoltà, è il momento di costruire l'incontro. Hai un budget di PE basato sulla difficoltà che scegli (vedi Tabella 5), e ciascuna creatura costa un certo ammontare di quel budget. Molti incontri non avranno una corrispondenza esatta con il budget di PE, ma dovrebbero andarci molto vicino. Il budget di PE

TABELLA 4: PE E RUOLO DELLE CREATURE

Livello Creatura	PE	Ruolo Consigliato
Livello gruppo - 4	10	Servitore minaccia bassa
Livello gruppo - 3	15	Servitore minaccia bassa o alta
Livello gruppo - 2	20	Qualsiasi servitore o standard
Livello gruppo - 1	30	Qualsiasi standard
Livello gruppo	40	Qualsiasi standard o capo minaccia bassa
Livello gruppo + 1	60	Capo minaccia bassa o alta
Livello gruppo + 2	80	Capo minaccia alta o grave
Livello gruppo + 3	120	Capo minaccia grave o estrema
Livello gruppo + 4	160	Solo capo minaccia estrema

TABELLA 5: BUDGET INCONTRI

Difficoltà	Budget PE	Modificatore Personaggio
Trivial	40 or less	10 or less
Low	60	15
High	80	20
Severe	120	30
Extreme	160	40

presume che tu abbia quattro personaggi nel gruppo. Se vi sono più o meno personaggi, usa le linee guida dettagliate in Gruppi di Dimensioni Diverse qui di seguito.

Quando il gruppo vince un incontro, purché non sia un incontro banale, ciascun personaggio guadagna un ammontare di PE pari ai PE totali delle creature nell'incontro. Gli incontri banali di solito non conferiscono PE, ma potresti decidere di assegnare gli stessi PE per obiettivi minori o moderati (pag. 344 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*) per un incontro banale importante ai fini della storia.

SCEGLIERE LE CREATURE

In tutte le circostanze tranne quelle più insolite, le creature che selezionerai per i tuoi incontri saranno soltanto da 4 livelli inferiori a 4 livelli superiori ai PG. Ciascuna creatura ha un ruolo da svolgere nel tuo incontro, basato sul suo livello, da un infimo servitore a un capo talmente potente da porre una minaccia estrema al tuo gruppo di giocatori anche se combatte da solo.

Una creatura ha un costo di alcuni PE del tuo budget per l'incontro, in base al suo livello confrontato al livello del gruppo (vedi Tabella 4). Per esempio, se il gruppo è di 5° livello, una creatura di 2° livello è una creatura "livello gruppo - 3". Le creature di livello 0 sono più deboli del normale, contando come una creatura "livello gruppo - 2" per un gruppo di 1° livello, una creatura "livello gruppo - 3" per un gruppo di 2° livello, e una creatura "livello gruppo - 4" per un gruppo di 3° livello.

GRUPPI DI DIMENSIONI DIVERSE

Per ciascun personaggio nel gruppo oltre al quarto, includi creature aggiuntive del valore di un ammontare di PE pari al valore Modificatore Personaggio per il tuo incontro nella tabella 5. Non modificare i PE effettivi guadagnati da ciascun personaggio per aver sconfitto l'incontro.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Se hai meno di quattro personaggi, usa lo stesso processo al contrario: per ciascun personaggio mancante, rimuovi creature del valore di un ammontare di PE pari al valore Modificatore Personaggio nella Tabella 5 per l'incontro, ma mantieni gli stessi PE che ciascun personaggio ottiene. È meglio usare l'incremento di PE di personaggi aggiuntivi per aggiungere più nemici e il decremento di PE della mancanza di personaggi per sottrarre nemici, piuttosto che rafforzare o indebolire un nemico. Gli incontri di solito sono più soddisfacenti se il numero di creature è simile a quello dei personaggi giocatori.

COME USARE LE CREATURE

Questa sezione fornisce le informazioni di cui hai bisogno per usare le creature nel gioco e per capire le statistiche riportate qui e in *L'alba della Fine del Mondo*. Apprenderai come modificare le statistiche per rendere le creature più utilizzabili e come affrontare alcune circostanze insolite.

LEGGERE LE STATISTICHE DELLE CREATURE

Le regole per ciascuna creatura sono riportate in un blocco delle statistiche con una struttura simile a quella di talenti, incantesimi ed oggetti magici. Poiché le creature hanno un maggior numero di abilità, le loro statistiche riportano più voci, molte delle quali hanno un formato speciale. In aggiunta ai tratti in *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*, altri tratti sono riportati in Tratti di Creature e Pericoli a pag. 58. La taglia di una creatura (Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica) è uno dei suoi tratti, inoltre qui vengono riportati anche i tratti dell'allineamento della creatura.

Azioni, reazioni, azioni gratuite e attività che le creature possono usare riportano le icone corrispondenti accanto ai nomi di quelle capacità. Una creatura ha sempre qualsiasi competenza o altre capacità necessarie per usare ciò che è elencato nel proprio blocco delle statistiche. Per esempio, una creatura può usare qualsiasi azione di lancio di incantesimo necessaria per effettuare l'attività di Lanciare un Incantesimo, ed è sempre addestrata con tutti i suoi oggetti elencati.

Alcune capacità sono descritte per intero nel Glossario Capacità a pag. 56 ed abbreviate in ciascun blocco delle statistiche.

La rarità è indicata sulla stessa riga del nome della creatura. Le creature comuni sono evidenziate in nero, quelle non comuni in rosso, quelle rare in arancione e quelle uniche in blu.

NOME DELLA CREATURA

RARITÀ LIVELLO

Tratti

Percezione Il modificatore di percezione della creatura, seguito da tutti i sensi speciali.

Linguaggi I linguaggi per una creatura tipica di quella specie, seguiti da tutte le capacità di comunicazione speciali. Un trattino (–) indica che la creatura non può comprendere linguaggi. Se può comprendere linguaggi ma non può parlare, questo viene specificato.

Abilità Il primo numero è il modificatore di abilità base della creatura, che aggiungi al modificatore di caratteristica rilevante per qualsiasi abilità non elencata. Per abilità specificamente elencate, usa soltanto il modificatore fornito.

Modificatori di Caratteristica Elenco dei sei modificatori di caratteristica della creatura.

Oggetti Qualsiasi equipaggiamento rilevante trasportato dalla creatura è elencato in questa voce.

Capacità di Interazione Le capacità speciali o le eccezioni alle regole generali che influenzano il modo in cui la creatura interagisce usando le proprie abilità, o che presentano cambiamenti rimarchevoli per le creature che funzionano in modo diverso da altre creature, sono elencate in ordine alfabetico dopo gli oggetti (o dopo i modificatori di caratteristica se la creatura non ha oggetti).

CA e CAC (seguite da qualsiasi bonus speciale alla CA o CAC); **Tiri**

Salvezza Un bonus speciale a un tiro salvezza specifico appare tra parentesi dopo il bonus del tiro salvezza, seguito da tutti i bonus speciali a tutti e tre i tiri salvezza contro tipologie particolari di effetto.

PF, seguiti da capacità automatiche che incidono sulla guarigione della creatura; **Immunità; Resistenze; Debolezze**

Aure Costanti Le aure costanti della creatura sono riportate qui.

Capacità Difensive o Reattive Qualsiasi capacità che incide automaticamente sulle difese della creatura, così come le azioni gratuite e le reazioni che di solito si innescano quando non è il turno della creatura, sono elencate in ordine alfabetico.

Velocità, seguita da Velocità speciali o capacità di movimento.

◆ **Mischia** Il nome dell'arma o dell'attacco senz'armi usato dalla creatura per un Colpo in mischia, seguito dal bonus di attacco e dai tratti tra parentesi, ammontare del **Danno**, poi tipo di danno, più qualsiasi effetto speciale (questa voce viene chiamata "Effetto" se il Colpo non infligge danni).

◆ **Distanza** Come per Mischia, ma viene elencato anche l'incremento della gittata o la gittata con i tratti, **Danno** come per mischia.

Incantesimi La voce inizia con la tradizione magica e specifica se gli incantesimi sono preparati o spontanei, seguita da CD e bonus di attacco (se un incantesimo necessita di tiri per colpire). Gli incantesimi sono elencati per livello, seguiti dai trucchetti. Un incantesimo preparato più volte riporta il numero delle volte tra parentesi, per esempio, "(x2)". Gli incantesimi spontanei riportano il numero di slot dopo il livello dell'incantesimo.

Incantesimi Innati Questi incantesimi sono elencati come altri incantesimi, ad eccezione degli incantesimi costanti e a volontà. Gli incantesimi di questo tipo riportano un livello dell'incantesimo tra parentesi se vengono lanciati a un livello superiore al loro livello base. Questo valore appare subito

dopo "Costante" o A Volontà" se è lo stesso livello per tutti gli incantesimi costanti o a volontà della creatura. Le regole per gli incantesimi costanti e a volontà sono riportate nel Glossario Capacità.

Poteri di Classe Se una creatura ha poteri provenienti dalla classe di un personaggio, questa voce riporta Punti Incantesimo, CD e poteri. Ciascun potere riporta il proprio costo dei Punti Incantesimo tra parentesi.

Rituali Ciascun rituale che può essere lanciato dalla creatura è elencato in questa voce.

Capacità Offensive o Preventive Qualsiasi azione, attività o capacità che colpisce automaticamente l'attacco della creatura, insieme alle azioni gratuite o reazioni che si innescano durante il turno della creatura, sono elencate in ordine alfabetico.

MODIFICATORI DELLE CREATURE

Le creature presentate nel bestiario hanno le statistiche adeguate ai loro livelli. In molti casi puoi apportare delle piccole modifiche alle loro statistiche per farle funzionare a 1 livello inferiore o superiore al normale.

MODIFICATORI D'ELITE

Talvolta vorrai una creatura che è soltanto un poco più potente del normale, così da presentare una sfida che normalmente sarebbe banale o mostrare che un nemico è più forte rispetto ai suoi simili. Per farlo in maniera rapida e semplice, applica un modificatore d'elite alle sue statistiche modificandole come segue.

- Incrementa CA, bonus di attacco, CD, tiri salvezza, Percezione e modificatori di abilità di 2.
- Incrementa il danno dei suoi Colpi e di altre capacità offensive di 2. Se la creatura può usare una capacità (come un'arma a soffio di un drago) soltanto un numero limitato di volte, incrementa invece il danno di 4.
- Incrementa i Punti Ferita della creatura in base al suo livello di partenza.

Livello di Partenza	Incremento PF
0-1	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

I modificatori d'elite funzionano meglio con creature marziali. Gli incantatori o le creature che fanno molto affidamento su incantesimi innati o su capacità non da combattimento uniche, necessitano di solito di modificatori più specifici.

MODIFICATORI DI DEBOLEZZA

Talvolta vorrai una creatura che sia più debole del normale, così da presentare una sfida che normalmente sarebbe estrema o mostrare che un nemico è più debole rispetto ai suoi simili. Per farlo in maniera rapida e semplice, applica un modificatore di debolezza alle sue statistiche modificandole come segue.

- Riduci CA, bonus di attacco, CD, tiri salvezza, Percezione e modificatori di abilità di 2.

- Riduci il danno dei suoi Colpi e di altre capacità offensive di 2. Se la creatura può usare una capacità (come un'arma a soffio di un drago) soltanto un numero limitato di volte, riduci invece il danno di 4.
- Riduci i Punti Ferita della creatura in base al suo livello di partenza.

Livello di Partenza	Riduzione PF
1-2	10
3-5	15
6-20	20
21+	30

Come per i modificatori d'elite, i modificatori di debolezza funzionano meglio con creature concentrate principalmente sul combattimento. Le creature che fanno molto affidamento su incantesimi innati o su capacità non da combattimento uniche, necessitano di solito di modificatori più specifici.

CREATURE IN GIOCO

A differenza dei PG, i quali sono costruiti usando una gamma ben precisa di regole, le creature in questo bestiario hanno capacità speciali e statistiche che coprono una gamma più vasta. Esse non sono sempre adatte a situazioni avventurose, e i valori minimi o massimi delle loro statistiche e capacità possono essere superiori o inferiori a quelli dei PG. Le regole di gioco definiscono come funzionano i PG in modo che i giocatori al tuo tavolo capiscano le conseguenze di ciò che fanno. Dal momento che le creature sono parte del mondo, molte delle loro regole sono state lasciate flessibili in modo che quando avrai a che fare con situazioni eccezionali durante il gioco potrai prendere decisioni discrezionali. Similmente, alcune regole delle creature sono abbreviate e potresti dover decidere tu stesso come funzionano nel gioco. Questi consigli possono aiutarti a guidarti. Come sempre, fa una scelta diversa se ha più senso per una creatura specifica, se è coerente con le tue decisioni precedenti, oppure se è semplicemente più facile!

GIOCARE LE CREATURE

Che sia un avversario o un potenziale alleato, ci sono probabilità che una creatura abbia una visione del mondo diversa da quella dei PG. Quando le creature hanno un ruolo, pensa al modo in cui affrontano il mondo in maniera diversa in base ai loro sensi, alla forma del corpo, agli arti e all'ecologia. Questo può darti spunti semplici come una differenza nella descrizione (magari dicendo "nell'altro tentacolo" anziché "nell'altra mano") e spunti complessi come determinare motivazioni, speranze e sogni. Capire le creature che utilizzi ti aiuta anche a determinare quali tattiche useranno oppure se sono più inclini ad arrendersi o a fuggire.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

EQUIPAGGIAMENTO PERDUTO

Alcune creature fanno affidamento sull'equipaggiamento, come armature ed armi. Potresti necessitare di statistiche per una creatura che non ha il proprio equipaggiamento. Per esempio, potrebbe essere disarmata, un'imboscata potrebbe coglierla mentre non indossa l'armatura, o uno dei suoi oggetti magici indossati potrebbe essere dissolto. Se una creatura perde la sua **arma**, essa necessita di usare un attacco senz'armi o di estrarre un'altra arma. In quest'ultimo caso, trova una voce Colpire per la creatura che corrisponde il più possibile alla sostituita, riducendo il bonus di attacco di 2 e usando il dado per i danni per il nuovo Colpo. Se la creatura necessita di effettuare un attacco senz'armi e non ne ha uno elencato, essa usa le statistiche del pugno (pag. 180 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*).

Per una creatura che ha perduto la sua **armatura**, trova l'armatura nella sua voce Oggetti. Riduci le sue CA e CAC del bonus dell'oggetto (pag. 176 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*). Se l'armatura ha potenziamento magico, riduci le CA, CAC e i tiri salvezza del potenziamento dell'armatura.

Per altri **oggetti magici**, la creatura non ottiene benefici.

LINGUAGGI

I linguaggi elencati nella voce di una creatura sono quelli tipici conosciuti da una creatura di quel tipo. Tuttavia, potresti volerli cambiare in base a quella data creatura. Per esempio, una creatura vuole probabilmente parlare con altre creature locali; se il linguaggio elencato per la creatura è Comune, ma questo non è il linguaggio locale, valuta se cambiarlo con un linguaggio più adeguato (forse con Sottocomune se questa creatura specifica vive nelle Lande Tenebrose, oppure con il linguaggio della regione nella quale abita). Gli esseri provenienti da altri piani difficilmente conoscono un linguaggio regionale di uno specifico mondo del Piano Materiale, incluso il Comune, a meno che non si siano recati specificamente in quel luogo.

ABILITÀ, COMPETENZA E PERCEZIONE

In rare situazioni, ad esempio quando una creatura tenta di Disattivare un calappio di un PG, potresti aver bisogno di conoscere il grado di competenza della creatura. Normalmente devi usare esperto per un'abilità elencata se la creatura è di 5° livello o superiore, maestro se la creatura è di 9° livello o superiore, e leggendario se la creatura è di 17° livello o superiore. Un certo grado di competenza in Percezione potrebbe essere necessario per individuare alcune cose; una creatura guadagna gradi in Percezione in un modo simile, anche se la Percezione di solito migliora più velocemente dell'abilità. Una creatura particolarmente percettiva potrebbe avere un grado di competenza esperto al 1° livello!

A tua discrezione, puoi trattare le creature con una predisposizione di prim'ordine in una particolare abilità o in Percezione, come un doppelganger con Inganno,

come di grado superiore in quell'abilità. Raramente, una creatura potrebbe avere un modificatore di abilità del suo modificatore di base più il modificatore della sua caratteristica rilevante. In quei casi, tratta sempre l'abilità come senza addestramento.

LISTE CREATURE E PERICOLI IN L'ALBA DELLA FINE DEL MONDO

Le creature ed i pericoli descritti in questo libro e citati in L'Alba della Fine del Mondo sono elencati qui di seguito, divisi in base al capitolo nel quale appaiono. Poi sono elencati in ordine alfabetico con il nome che compare nell'avventura. Se una creatura è presente in questo elenco con un altro nome, quel nome è indicato tra parentesi dopo il nome della creatura. La tabella elenca tipo e livello della voce, seguito dal numero di pagina nel quale si trova quella voce in questo libro.

I mostri con un asterisco (*) hanno l'archetipo d'élite. Puoi trovare quell'archetipo a pag. 25.

CAPITOLO 1: LA STELLA PERDUTA

Ratto Gigante	Creatura 0	49
Centipede Gigante	Creatura 0	28
Goblin Guerriero	Creatura 1	43
Goblin Piromane	Creatura 1	43
Goblin Combattente	Creatura 0	43
Serratura Avvelenata	Pericolo 1	16
Quasit	Creatura 1	36
Melma di Fogna	Creatura 1	46
Scheletro Guardiano	Creatura 0	49

CAPITOLO 2: ALL'OMBRA DEL MONTE PALLIDO

Ankhrav	Creatura 3	28
Runa Chiavistello Elettrica	Pericolo 3	16
Scorpione Gigante	Creatura 3	49
Gnoll Combattente	Creatura 2	42
Ienodonte	Creatura 3	43
Iena	Creatura 1	43
Elementale del fuoco Inferiore	Creatura 5	39
Elementale dell'acqua Inferiore	Creatura 5	38
Libar (Mercenario esploratore)	Creatura 3	55
Mabar (Janni)	Creatura 4	40
Manticora	Creatura 6	45
Elementale dell'aria minore	Creatura 3	38
Elementale della terra minore	Creatura 3	39
Motek (Chierico di Rovagug)	Creatura 3	55
Mummia Guardiana	Creatura 2	46
Sabbie Mobili	Pericolo 3	18
Randwik (Vile Necromante)	Creatura 3	55

CAPITOLO 3: IL CASO DELLA DIMORA SOMBREFELL HALL

Ghast	Creatura 3	40
Ombra Superiore	Creatura 7	47
Ilvoresh (Collezionista di cervelli)	Creatura 9	29
Poltergeist	Creatura 5	47
Progenie Vampirica Canaglia	Creatura 4	53
Wight*	Creatura 4	54
Zombi Malfermo	Creatura 0	54

CAPITOLO 4: LA LUNA RIFLESSA

Collezionista di cervelli	Creatura 8	29
Ciclope*	Creatura 6	29
Gigante del Fuoco	Creatura 10	41

Hidimbi (Mummia Faraone)	Creatura 9	46
Gigante delle Colline	Creatura 7	41
Mostro del lago (Serpente Marino)	Creatura 12	49
Liruthall (drago rosso giovane)	Creatura 10	36
Spora Mu	Creatura 21	50
Mummia Servitrice	Creatura 6	46
Roc	Creatura 9	49
Smilodonte	Creatura 5	43
Treant	Creatura 8	51
Troll	Creatura 5	51
Tulaeth (Driade)	Creatura 4	38

CAPITOLO 5: GLI EROI DI UNDRIN

Banshee	Creatura 13	28
Demone Facocero	Creatura 14	33
Demone del Sangue	Creatura 7	31
Demilich	Creatura 15	30
Wraith del Terrore	Creatura 9	54
Fantasma Mago	Creatura 10	40
Lich	Creatura 12	44
Demone Mutilatore	Creatura 16	34
Cadavere Risorto (Mummia Servitrice)	Creatura 6	46
Demone Schiavista	Creatura 10	35
Demone di Melma	Creatura 12	33
Demone Rospo	Creatura 11	34
Demone Traditore	Creatura 13	35
Demone della Rabbia	Creatura 9	32

CAPITOLO 6: BANDIERE ROSSE

Specchio del Lato Oscuro	Pericolo 14	22
Kraken	Creatura 18	43
Guardia di Whark (Canaglia Superba)	Creatura 10	55

CAPITOLO 7: QUANDO SI SPENGONO LE STELLE

Aeteperax (drago verde antico*)	Creatura 18	37
Deh-nolo	Creatura 14	29
Teorema Maligno (Gigante delle Rune)	Creatura 16	41
Shoggoth	Creatura 18	50
Prole Stellare di Cthulhu	Creatura 20	48

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

CATALOGO DELLE CREATURE

Puoi utilizzare le creature descritte qui di seguito. Molte di esse compaiono nell'*Avventura di Pathfinder Playtest: L'Alba della Fine del Mondo* e puoi utilizzarle altre nelle espansioni di quell'avventura o nelle avventure di tua creazione. Queste creature sono presentate per categorie, come ad esempio felini, demoni o coboldi. Da pag. 54 puoi trovare anche una selezione di PNG, persone dotate di capacità simili a quelle dei personaggi giocanti. A pag. 27 trovi un elenco di creature e pericoli citati nell'*Avventura di Pathfinder Playtest: L'Alba della Fine del Mondo*.

ANKHRAY (ANKHEG)

Predatori di greggi di bestiame e umanoidi, gli ankhay sono una piaga letale nel mondo rurale. Oltre a combattere con le loro potenti mandibole, questi insetti possono sputare un acido velenoso contro le loro vittime. Gli ankhay hanno piani di attacco più ponderati rispetto a normali insetti.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 17.

ANKHRAY

CREATURA 3

Animale
Grande

Percezione +8; percezione tellurica, scurovisione, 18 m

Linguaggi –

Abilità +1; Acrobazia +5, Atletica +9, Furtività +7, Sopravvivenza +9

For +4, **Des** +1, **Cos** +3, **Int** –4, **Sag** +0, **Car** –2

CA 19, **CAC** 15; **Temp** +8, **Rifl** +6, **Vol** +5

PF 38

Velocità 7,5 m, scavare 6 m

◆ **Mischia** mandibole +9, **Danni** 1d6+4 perforanti più 1d6 da acido

◆ **Distanza** sputo acido +6 contatto (gittata 9 m) **Danni** 2d6 da acido

◆◆ **Morso Lacera Armatura** L'ankhray effettua un Colpo con le mandibole; se il Colpo va a segno, l'armatura del bersaglio è intaccata

◆◆ **Sputare Acido** (acido)

Frequenza Una volta per ora

Effetto L'ankhray sputa acido in un cono di 9 metri, infliggendo 3d6 danni da acido e 1d4 danni da acido persistenti (Riflessi CD 17 dimezza, nessun danno con un successo critico, danni doppi con un fallimento critico).

BANSHEE

Una banshee è lo spirito iracondo di una donna elfica che ha tradito i propri cari o è stata a sua volta tradita. Impazzita per il dolore, una banshee riversa la propria vendetta sui viventi. Esse sono conosciute particolarmente per il loro grido letale.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 39.

BANSHEE

CREATURA NON COMUNE 13

Caotico
Incorporeo
Malvagio
Medio
Non morto

Percezione +22; percezione cieca (percezione del battito) 18 m, scurovisione

Linguaggi Comune, Elfico

Abilità +16; Acrobazia +26

For –5, **Des** +6, **Cos** +0, **Int** –3, **Sag** +7, **Car** +7

CA 31, **CAC** 31; **Temp** +18, **Rifl** +23, **Vol** +24

PF 190, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, attacchi non magici, malattia, paralisi, precisione, veleno; **Resistenze** 10 a tutti i danni (eccetto forza, positivi o tocco fantasma);

Debolezze Debolezza alla luce del sole

Velocità volare 18 m

◆ **Mischia** mano +24 contatto, **Danni** 3d8+7 negativi più tocco terrificante

Debolezza alla luce del sole Se esposta a luce solare diretta, la banshee è rallentata 2 e non può effettuare azioni con il tratto attacco.

◆◆ **Grido** (concentrazione, divino, morte, necromanzia, uditivo)

La banshee spende 2 azioni di Lancio Verbale per emettere un raggelante *grido della banshee* (CD 30). Questo grido supera *silenzio* ed effetti simili di 3° livello o inferiore. La banshee può aggiungere una terza azione di Lancio Verbale durante il lancio per superare tali effetti fino al 6° livello. Il grido risuona dalla banshee per 1 round, e qualsiasi creatura che entra nell'area durante quel round deve effettuare un tiro salvezza contro l'effetto. Una creatura non può subire lo stesso effetto dal medesimo grido per più di una volta. Dopo aver gridato, una banshee non può gridare di nuovo per 2d6 round.

Mormorio Spettrale Quando una banshee Cammina almeno 3 metri, è occultata fino all'inizio del suo turno seguente.

◆ **Paura Persistente** (abiurazione, divino)

Innesco La banshee infligge danni a una creatura che è protetta dalla paura per mezzo di un incantesimo o da un oggetto magico.

Effetto La banshee tenta di dissolvere l'effetto di protezione, con l'effetto di un incantesimo *dissolvi magie* di 7° livello. La banshee può usare questa reazione prima di applicare la sua capacità tocco terrificante.

Tocco Terrificante (ammaliamento, divino, emozione, paura)

Una creatura che subisce danni dal tocco della banshee che non è ancora spaventata deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 30 (CD 35 se l'attacco era un colpo critico). Se la creatura fallisce, è spaventata 2; in caso di fallimento critico, la creatura si accovaccia impaurita ed è stordita e impreparata per 1d4 round.

CENTIPEDE

Camminando su decine di paia di zampe, i centipedi giganti iniettano il veleno nelle prede con le loro potenti mandibole.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 206.

CENTIPEDE GIGANTE

CREATURA 0

Animale
Medio

Percezione +4; scurovisione

Linguaggi –

Abilità –2; Acrobazia +3, Atletica +5, Furtività +6

For -1, **Des** +2, **Cos** +1, **Int** -5, **Sag** +0, **Car** -4

CA 13, **CAC** 10; **Temp** +4, **Rifl** +2, **Vol** +1

PF 8

Velocità 9 m, scalare 9 m

❖ **Mischia** mandibole +6, **Danni** 1d4-1 perforanti più veleno del centipede

Veleno del Centipede (veleno) **Tiri Salvezza** Tempra CD 13; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d6 veleno e impreparato (1 round); **Fase 2** 1d6 veleno, impreparato e fiacco 2 (1 round)

COLLEZIONISTA DI CERVELLI (NEH-THALGGU)

Questi strani e grotteschi alieni provenienti dalle profondità dello spazio cacciano gli umanoidi per estrarre i loro cervelli al fine di accrescere il loro potere. I collezionisti di cervelli sono parte di una aggregazione più ampia di alieni minacciosi provenienti da oltre il sistema solare conosciuti come Dominio del Nero.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 192.

COLLEZIONISTA DI CERVELLI CREATURA NON COMUNE 8

Aberrazione
Caotico
Grande
Malvagio

Percezione +14; scurovisione

Linguaggi Abissale, Aklo, Comune, Draconico, Protean, Sottocomune; telepatia 30 m

Abilità +8; Acrobazia +15, Arcano +15, Atletica +17,

Furtività +15, Occultismo +17, Tradizioni (tutte le abilità) +15

For +6, **Des** +3, **Cos** +5, **Int** +4, **Sag** +4, **Car** +3

CA 24, **CAC** 23; **Temp** +13, **Rifl** +11, **Vol** +12, +1 di condizione ai tiri salvezza contro magie.

PF 145; **Immunità** confuso; **Debolezze** perdita di cervello

Dipendenza da Cervelli Un collezionista di cervelli può immagazzinare fino a 7 cervelli. Se ha raccolto meno di 7 cervelli è debilitato per un valore pari a ciascun cervello mancante. Riduce anche il bonus a tutte le abilità di Tradizione di 1 per ogni cervello mancante (fino a un bonus minimo di +12).

Perdita di Cervello Se subisce 35 danni da un colpo critico o subisce 30 danni mentali, il collezionista di cervelli è sbigottito 2 per 1 round e potrebbe perdere 1 dei suoi cervelli. Deve superare un tiro salvezza con CD 22 (Tempra per danni critici o Volontà per danni mentali) o uno dei suoi contenitori di cervello viene distrutto.

Velocità 7,5 m, volare 9 m

❖ **Mischia** fauci +18, **Danni** 2d12+6 più veleno del collezionista di cervelli

❖ **Mischia** artiglio +18 (agile), **Danni** 2d8+6 taglienti

Incantesimi Occulti Spontanei CD 22, attacco +18; **4°** (2 slot) *allucinazione mortale, confusione*; **3°** (3 slot) *dissolvi magie, paralizzare, velocità*; **2°** (4 slot) *forma umanoide, immagine speculare, invisibilità, paranoia*; **1°** (4 slot) *colpo accurato, connessione mentale, raggio di indebolimento, servitore inosservato*; **Trucchetti** *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione*

❖ **Collezione di cervelli** (maneggiare) Il collezionista di cervelli asporta il cervello di una creatura che non sia morta da più di 1 minuto. Poi può usare un'azione di Interagire per immagazzinare il cervello in uno dei suoi contenitori.

Veleno del Collezionista di cervelli (veleno) **Tiri Salvezza** Tempra CD 22; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d6 Veleno e indebolito 1 (1 round); **Fase 2** 1d6 veleno, indebolito 1, and rallentato 1 (1 round); **Fase 3** 2d6 veleno, indebolito 2, e rallentato 1 (1 round)

CICLOPI

I ciclopi sono molto meno numerosi e vivono in aree molto più isolate rispetto all'era in cui spesso governavano grandi regni. Questi torreggianti giganti monocoli sono conosciuti per la loro ferocia in combattimento e per la loro capacità di intuire il futuro.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 45.

CICLOPE

CREATURA NON COMUNE 5

Gigante
Grande
Malvagio
Umanoide

Percezione +12; visione crepuscolare

Linguaggi Ciclope, Comune, Jotun

Abilità +5; Acrobazia +8, Atletica +12, Intimidazione +10, Tradizione Chiaroveggenza +12, Sopravvivenza +10

For +5, **Des** -1, **Cos** +2, **Int** +0, **Sag** +1, **Car** -1

Oggetti armatura di pelle, ascia bipenne, balestra pesante con 10 quadrelli

CA 19, **CAC** 16; **Temp** +12, **Rifl** +8, **Vol** +8

PF 80

❖ **Ferocia**

Innesco Il ciclope viene ridotto a 0 PF.

Effetto Il ciclope evita di essere fuori combattimento e rimane a 1 PF.

❖ **Intuizione Folgorante** (divinazione, divino, fortuna) Una volta al giorno, il ciclope può scrutare nell'intricato spettro dei possibili futuri.

Innesco Il ciclope sta per tirare un d20.

Effetto Il ciclope ottiene un successo (ma non un successo critico) sul tiro invece di tirare.

Velocità 9 m

❖ **Mischia** ascia bipenne +12 (spazzare), **Danni** 2d12+5 taglienti

❖ **Distanza** balestra pesante +9, **Danni** 2d10 perforanti

❖❖ **Fendente Poderoso** (aperto) Il ciclope effettua un Colpo in mischia e confronta il tiro per colpire con la CA di fino a 2 nemici, ciascuno dei quali deve essere entro la portata della mischia e adiacenti l'uno con l'altro. Tira per i danni soltanto una volta e li applica a ciascuna creatura colpita. Se il ciclope effettua un colpo critico su un bersaglio e non sull'altro, tira per i danni critici aggiuntivi separatamente. Un Fendente Poderoso conta come due attacchi ai fini della penalità da attacchi multipli, e la penalità non aumenta fino a dopo entrambi gli attacchi.

DEH-NOLO

I Deh-Nolo sono alieni aberranti collegati ai collezionisti di cervelli. Provengono dalle profondità dello spazio e visitano i mondi per cacciare le loro prede preferite; gli esseri intelligenti. I Deh-Nolo usano i cervelli di altre creature per amplificare le loro capacità magiche e soddisfare la loro infinita sete di conoscenza. Queste creature hanno dei corpi bulbosi sostenuti da quattro zampe sottili, e quattro sacche traslucide attaccate a delle

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

appendici che spuntano dalle loro schiene.

Riferimento: *Starfinder Archivio degli Alieni* 30.

DEH-NOLO

CREATURA NON COMUNE 14

Aberrazione
Caotico
Grande
Malvagio

Percezione +24; scurovisione

Linguaggi Abissale, Aklo, Comune, Draconico, Proteano, Sottocomune; telepatia 30 m

Abilità +17; Arcano +27, Medicina +24, Occultismo +27, Tradizioni (tutte le abilità) +27

For +4, **Des** +4, **Cos** +6, **Int** +8, **Sag** +4, **Car** +4

CA 33, **CAC** 32; **Temp** +21, **Rifl** +19, **Vol** +25 (+2 di condizione contro mentale), +1 di condizione a tiri salvezza contro incantesimi

PF 255; **Immunità** confusione, malattia, veleno; **Resistenze** freddo 10, fuoco 10, mentale 10; **Debolezze** perdita di cervello

Dipendenza da Cervelli Un Deh-Nolo può immagazzinare fino a 4 cervelli. Se ha raccolto meno di 4 cervelli è debilitato per un valore pari a ciascun cervello mancante. Riduce anche il bonus a tutte le abilità di Tradizione di 1 per ogni cervello mancante (fino a un bonus minimo di +25).

Perdita di Cervello Se subisce 55 danni da un colpo critico o subisce 50 danni mentali, il Deh-Nolo è sbigottito 2 per 1 round e deve anche superare un tiro salvezza su Tempra con CD 31 (per danni critici) o su Volontà con CD 31 (per danni mentali) o uno dei suoi contenitori di cervello viene distrutto.

◆ Pustole aperte

Innesco Il deh-nolo subisce almeno 20 danni fisici da un singolo attacco.

Effetto Sul corpo del deh-nolo compaiono delle pustole che espongono qualsiasi creatura adiacente che non supera un tiro salvezza su Riflessi con CD 31 alla bile del dominio.

Velocità 4,5 m, volare 9 m

◆ **Mischia** morso +25, **Danni** 4d10+8 perforanti più bile del dominio

◆ **Distanza** cristallo sintetizzato +26 (incremento di gittata 18 m), **Danni** 6d6 perforanti più cristallo caricato

Incantesimi Occulti Spontanei CD 31, attacco +24; **6°** (3 slot) *dominare, regressione mentale*; **5°** (4 slot) *dissolvi magie, impulso sinaptico, inviare, sinestesia*; **4°** (4 slot) *allucinazione mortale, confusione, debilitazione, porta dimensionale*; **3°** (4 slot) *paralizzare, velocità*; **2°** (4 slot) *immagine speculare, invisibilità*; **1°** (4 slot) *colpo accurato, connessione mentale, raggio di indebolimento*; **Trucchetti** individuazione del magico, leggere aura, mano magica, scudo

Bile del Dominio (veleno) **Tiro Salvezza** Tempra CD 23; **Fase 1** 4d6 veleno (1 round); **Fase 2** 4d6 veleno e risucchiato 1 (1 round); **Fase 3** 4d6 veleno e risucchiato 2 (1 round); **Fase 4** morto

Cristallo Caricato Ogni volta che un deh-nolo effettua un Colpo con un cristallo sintetizzato, può aggiungere bile del dominio, 3d6 danni da acido, 3d6 danni da freddo, 3d6 danni da elettricità, o 3d6 danni da fuoco.

◆ **Collezione di Cervelli** (maneggiare) Il deh-nolo asporta il cervello di una creatura che non sia morta da più di 1 minuto. Poi può usare un'azione di Interagire per immagazzinare il cervello in uno dei suoi contenitori.

DEMILICH

Il demilich è un teschio fluttuante che si è formato dai resti deteriorati di un lich. Questa trasformazione avviene dopo che il filatterio di un lich è stato distrutto o disperso in qualche altro modo, ma l'apatia del lich dopo secoli e secoli di non morte gli impedisce di crearne uno nuovo. Senza il filatterio a suo sostegno, il lich deperisce nel corpo e nella mente. Quando il lich perde la propria autonomia, i suoi oggetti magici diventano parte di esso e la sua conoscenza di incantesimi si distorce. La maledizione della non morte annienta tutti gli ideali più alti del lich. Col passare del tempo, l'energia negativa viene estratta dai non morti potenti, ma quando i viventi si avvicinano, una violenta brama di anime desta la creatura.

DEMILICH

CREATURA RARA 15

Malvagio
Minuscolo
Non morto

Percezione +24; scurovisione, *visione del vero*

Linguaggi Abissale, Aklo, Comune, Draconico, Elfico, Infernale, Necril, Sottocomune

Abilità +19; Acrobazia +28, Arcano +30, Furtività +26, Inganno +26, Occultismo +26, Religione +24

For -3, **Des** +4, **Cos** +0, **Int** +7, **Sag** -2, **Car** +5

Oggetti due *gemme occhio*

Torpore Un demilich è di solito inerte quando viene incontrato e non effettua azioni finché la sua reazione *contingenza* viene attivata.

CA 36, **CAC** 35; **Temp** +20, **Rifl** +24, **Vol** +27; +1 di condizione contro positivo

PF 220, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, malattia, metamorfosi, paralisi, veleno; **Resistenze** elettricità 5, freddo 5, fuoco 5, perforanti 5, taglienti 5

◆ **Contingenza** Un demilich ha un incantesimo *contingenza* di 8° livello in effetto permanente con uno dei suoi incantesimi innati come incantesimo integrativo, di solito *porta dimensionale*.

Innesco Mentre il lich è nel torpore, una creatura disturba i resti del demilich, disturba il suo tesoro, lancia un incantesimo che bersaglia il demilich, o fa entrare il demilich nell'area dell'incantesimo.

Effetto Il demilich esce dal torpore, effettua un tiro di iniziativa e ottiene i benefici del suo incantesimo integrativo di *contingenza*.

◆ Contromisure

Innesco Inizia il turno del demilich.

Effetto Il demilich lancia *intermittenza*, *riflettere incantesimo*, *visione del vero* o *volare* su se stesso. Di solito sceglie *riflettere incantesimo* a meno che abbia quell'incantesimo in effetto.

Tempesta Telecinetica (arcano, aura, invocazione) 6 metri. Questa aura viene attivata quando il demilich si desta dal torpore; scaglia telecineticamente detriti incustoditi in una tempesta vorticoso. Questa oscura la visione, rendendo occultate le creature nell'area, e le creature all'interno dell'area trattano tutte le creature come occultate. Qualsiasi creatura oltre al demilich che entra o inizia il proprio turno nella tempesta telecinetica subisce 2d12 danni contundenti.

Velocità volare 9 m (da *volare*)

❖ **Mischia** fauci +26 (portata 0 m), **Danni** 1d6-3 perforanti più 2d6 negativi

Incantesimi Arcani Innati CD 32, attacco +28; **Costante** *visione del vero, volare*; **9° grido della banshee**; **A Volontà** *intermittenza, manovra telecinetica, porta dimensionale, riflettere incantesimo*; **Trucchetti** (8°) *mano magica, proiettile telecinetico*

❖ **Divorare Anima** (arcano, necromanzia, negativo)

Requisiti Un'anima è stata intrappolata in una delle gemme di quarzo degradate del demilich per 24 ore.

Effetto Il demilich consuma l'anima. L'anima viene completamente distrutta, e il demilich guadagna un ammontare di PF pari al doppio del livello della creatura.

❖ **Intrappolare Anima** Un demilich ha dieci gemme di quarzo nere degradate sul suo teschio che possono intrappolare le anime dei viventi. Il demilich può Attivare ciascuna gemma una volta al giorno con un'azione di Focalizzare per lanciare *legare anima*. Questo *legare anima* può bersagliare e avere effetto su una creatura morente invece di un cadavere. Se lo fa, la creatura morente deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 32. Con un successo, è debilitata 2 invece di morire e la sua anima è intrappolata; con un successo critico, non subisce effetti. Il corpo della creatura la cui anima è intrappolata si riduce rapidamente in polvere.

Le gemme funzionano come lo zaffiro nero in *legare anima*, con la differenza che esse possono imprigionare creature fino al 17° livello anche se hanno un valore di 200 mo ciascuna. Il demilich può Divorare un'anima che è stata intrappolata per almeno 24 ore.

Magia Mentale Un demilich può sostituire azioni di Lancio Materiale e Somatico con Lancio Verbale, e può sostituire azioni di Effettuare Attivazione con Focalizzare Attivazione. Questa sostituzione avviene maneggiando le parti magiche del suo teschio, in tal modo queste azioni di Lancio Verbale o di Focalizzare Attivazione ottengono anche il tratto maneggiare.

Oggetti Intrinseci (arcano) Quando un lich diventa un demilich, alcuni dei suoi oggetti magici si sciolgono nella sostanza della creatura stessa. Un demilich ha 20 Punti Risonanza, che può usare per Attivare questi oggetti (e per Intrappolare Anime). Recupera tutti i punti spesi dopo 8 ore trascorse nel torpore. Molte delle capacità specifiche dell'oggetto variano da un demilich a un altro.

- **Gemme Occhio** (arcano) Un demilich ha *gemme occhio* che brillano quando il demilich è attivo. Può Attivare una *gemma occhio* spendendo un numero di azioni di Focalizzare Attivazione pari al numero di azioni di lancio di incantesimo richieste dall'incantesimo. Ciascuna *gemma occhio* contiene un incantesimo di 8° livello che prende come bersaglio una creatura. Di solito, una *gemma occhio* ha *labirinto* e l'altra ha *raggio polare*. Quando il demilich lancia un incantesimo da una *gemma occhio*, quella *gemma occhio* smette di brillare per 1d4 round, e in quel periodo di tempo l'incantesimo della *gemma occhio* non può essere usato. Qualche volta, una o entrambe le *gemme occhio* possono essere raccolte da un demilich distrutto come oggetti magici.

- **Gemme Bastone** Un demilich assorbe gli incantesimi di un singolo bastone in noduli di gemme sulla sua testa, con noduli

più grandi che rappresentano incantesimi di livello superiore. Può lanciare un qualsiasi incantesimo al costo di 1 Punto Risonanza come se stesse attivando il bastone e spendendo uno slot incantesimo del livello adeguato. Un demilich comune ha gli incantesimi di un *bastone della necromanzia*, ma potrebbe avere quelli di un altro bastone di 13° livello o inferiore.

GEMME OCCHIO

Le *gemme occhio* di un demilich sono oggetti magici

GEMMA OCCHIO

OGGETTO RARO 15

Arcano

Prezzo 3.000 mo (non può essere creato)

Modalità d'Uso tenuto, 1 mano; **Volume** –

Attivazione Effettuare Attivazione o più

Questa gemma scintillante raccolta da un demilich ha un incantesimo di 8° livello magicamente legato ad essa. Una volta al giorno, puoi lanciare quell'incantesimo spendendo un numero di azioni Effettuare Attivazione pari al numero di azioni che occorrono normalmente per lanciare l'incantesimo. Una volta lanciato l'incantesimo, la gemma smette di brillare. Dopo 24 ore, la gemma riprende a brillare e l'incantesimo può essere di nuovo usato. Questo oggetto ha i tratti dell'incantesimo legato ad essa.

Requisiti di Creazione Le *gemme occhio* non possono essere create.

DEMONE

I demoni sono esseri nativi degli Abissi che cercano di indurre i mortali al peccato. I demoni cercano di trascinare quanti più esseri possibile nella fossa seguendo la loro morte e giudizio finale. Esistono molti tipi di demoni; qui di seguito ne vengono descritti 9 tipi.

DEMONE DEL SANGUE (BABAU)

Questi demoni emaciati ricordano uno scheletro umano dotato di corna e racchiuso in un guscio aderente di pelle viscida. I babau vengono creati dalle anime mortali di assassini solitari che traevano piacere da omicidi di natura intima e personale.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 56.

DEMONE DEL SANGUE

CREATURE 7

Caotico
Demone
Immondo
Malvagio
Medio

Percezione +14; scurovisione, *vedere invisibilità*

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Abilità +7; Acrobazia +15, Atletica +13, Furtività +17, Furto +13, Religione +13

For +5, **Des** +2, **Cos** +4, **Int** +2, **Sag** +1, **Car** +3

Oggetti lancia lunga esperto

CA 23, **CAC** 21; **Temp** +14, **Rifl** +11, **Vol** +11, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 143; **Immunità** acido; **Debolezze** buono 7, ferro freddo 7

❖ **Bava Protettiva**

Innesco Una creatura Colpisce il demone del sangue con un'arma o con un attacco senz'armi, oppure tocca il demone del sangue.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Effetto Se la creatura colpisce il demone del sangue con un Colpo senz'armi o tocca il demone di sangue, la creatura subisce 2d4 danni da acido (Riflessi CD 20 nega). Se la creatura colpisce il demone del sangue con un'arma da mischia, essa deve superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 20 o l'arma è intaccata. Con un fallimento critico, l'arma è rotta. Le armi lanciate e le munizioni vengono rotte automaticamente senza alcun tiro salvezza. Questo non ha effetto sugli oggetti tenuti o indossati dal demone.

Velocità 7,5 m

◆ **Mischia** lancia lunga (portata 3 m) +17, **Danni** 2d8+7 perforanti

◆ **Mischia** fauci +17, **Danni** 2d6+5 perforanti più 2d4 da acido

◆ **Mischia** artiglio (agile) +17, **Danni** d6+5 più 2d4 da acido

Incantesimi Divini Innati CD 20; **Permanente** vedere invisibilità (3°); **5°** porta dimensionale; **A Volontà** dissolvi magie, oscurità, porta dimensionale

Rituali Patto con l'Abisso

Assassino in Agguato Se un demone del sangue all'inizio del suo turno è inosservato o percepito da una creatura, il demone può tentare di spaventare quella creatura se la colpisce con il suo primo attacco in quel turno. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 22 o è spaventato 2. Con un fallimento critico, la creatura non può ridurre la sua condizione spaventato sotto 1 per 1 minuto

Attacco Furtivo Quando attacca una creatura impreparata, il demone del sangue infligge 1d6 danni di precisione aggiuntivi.

Colpo Nascosto Se un demone del sangue inizia il suo turno inosservato o percepito da una creatura, quella creatura è impreparata contro gli attacchi del demone del sangue fino alla fine del suo turno.

DEMONE DELLA RABBIA (VROCK)

Questi demoni dalla pelle rossa hanno teste simili a quelle degli avvoltoi ed ali dalle piume nere. I demoni della rabbia possono agire insieme per eseguire una macabra danza che porta la furia di una tempesta sui loro nemici. I vrock si originano dalle anime di mortali colmi di odio e di collera. **Riferimento:** *Pathfinder GDR Bestiario* 68

DEMONE DELLA RABBIA

CREATURA 9

Caotico
Demone
Grande
Immondo
Malvagio

Percezione +16; scurovisione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Abilità +9; Acrobazia +17, Arcano +16, Esibizione +16, Furtività +16, Intimidazione +18, Religione +18,

Sopravvivenza +18

For +6, **Des** +2, **Cos** +5, **Int** +2, **Sag** +3, **Car** +3

CA 26, **CAC** 23; **Temp** +16, **Rifl** +14, **Vol** +13; +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 183; **Resistenze** elettricità 10; **Debolezze** buono 7, ferro freddo 7, freddo 7

◆ **Attacco di Opportunità** Se il demone della rabbia sta volando e una creatura innesca il suo Attacco di Opportunità, il demone della rabbia può effettuare due Colpi con la grinfia contro quella creatura invece di un Colpo. Entrambi i Colpi vengono effettuati alla stessa penalità.

LE DEBOLEZZE DEL PECCATO

I demoni sono creature del peccato, e nonostante le loro dimostrazioni di forza e poteri magici, questi peccati li corrompono. Ciascun demone ha le proprie debolezze legate al peccato o ai peccati collegati ad esso.

Peccato

Accidia

Avarizia

Gola

Invidia

Ira

Lussuria

Superbia

Debolezza

Elettricità

Acido

Positivo

Fuoco

Freddo

Freddo

Sonoro

PATTO CON L'ABISSO

Molti demoni possono lanciare il rituale Patto con l'Abisso per indurre gli altri della loro specie in schiavitù. Le regole per i rituali si trovano a pag. 277 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

PATTO CON L'ABISSO

RITUALE RARO 1

Evocazione

Lancio 1 giorno

Competenza esperto in Religione (devi essere un demone)

Chiedi un favore a un altro demone che abbia un livello di almeno il doppio del livello dell'incantesimo del Patto con l'Abisso, a due demoni fino a 2 livelli inferiori a quello, o a tre demoni fino a 3 livelli inferiori a quello. Se il rituale ha successo, devi un favore ai demoni evocati, in base alla loro natura e all'entusiasmo nel perseguire il compito che avevi in mente.

Successo Evochi il demone o i demoni.

Successo Critico Evochi il demone o i demoni, e dato che sono entusiasti di svolgere il compito, essi non ti chiedono a loro volta un favore.

Fallimento Non evochi il demone o i demoni.

Fallimento Critico Ciascun demone è infuriato per essere stato disturbato. Essi si manifestano di fronte a te, ma hanno il tratto evocato e ti attaccano immediatamente.

Velocità 7,5 m, volare 12 m

◆ **Mischia** becco +19 (portata 3 m), **Danni** 4d8+6 perforanti

◆ **Mischia** artiglio +19 (agile, portata 3 m), **Danni** 2d6+12 taglienti

◆ **Mischia** grinfia +19 (agile, portata 3 m), **Danni** 1d10+12 taglienti

Incantesimi Divini Innati CD 22; **5°** porta dimensionale; **2°** immagine speculare; **A Volontà** porta dimensionale (3°)

Rituali Patto con l'Abisso

◆ **Danza della Rovina** (arcano, invocazione, maneggiare) Il demone della rabbia danza per creare un'esplosione rovinosa di elettricità. Il demone della rabbia può scegliere di ritardare la danza per permettere fino a 3 demoni della rabbia aggiuntivi di unirsi ad essa; in quel caso, l'esplosione avviene dopo che l'ultimo demone della rabbia usa Danza della Rovina o uno dei demoni decide di rilasciare gli effetti della danza. Alla fine della

danza, tutte le creature non demoni in un'aura di 6 metri di un qualsiasi danzatore subiscono 2d12 danni da elettricità (Riflessi CD 23 dimezza, danni doppi con un fallimento critico, nessun danno con un successo critico). Per ciascun demone della rabbia aggiuntivo che si unisce alla danza, i danni aumentano di 1d12 e la CD dei tiri salvezza aumenta di 1 (fino a un massimo di 5d12 danni e un tiro salvezza con CD 27 con quattro demoni della rabbia). I demoni della rabbia possono continuare a danzare per fino a 2 round aggiuntivi usando Danza della Rovina in round consecutivi, incrementando l'aura di 6 metri ad ogni round e i danni di 1d12 per ciascun demone della rabbia ad ogni round (fino a un massimo di 4 demoni della rabbia che infliggono 13d12 danni al terzo round).

❖ **Spore** (malattia, veleno) Il demone della rabbia emette una nube di spore dal suo corpo, infliggendo 2d8 danni da veleno a tutte le creature adiacenti. Ciascuna creatura che subisce danni deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 23 o subisce 1d12 danni perforanti persistenti dato che le spore si impiantano sulla loro pelle trasformandosi in spessi rampicanti verdi. I rampicanti smettono di crescere dopo 10 round, ed appassiscono in 1d4 giorni se non vengono rimossi prima. I rampicanti possono essere distrutti se la creatura subisce gli effetti di un incantesimo buono o se viene applicata dell'acqua santa sui rampicanti con un'azione di Interagire. Dopo che il demone della rabbia ha usato la capacità Spore, le sue spore si esauriscono per 1d6 round.

❖ **Stridio Stordente** (sonoro, uditivo)

Frequenza Una volta per ora

Effetto Il demone della rabbia emette un acuto Stridio Stordente. Tutte le creature non demoni entro un'aura del raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 23. con un fallimento, la creatura è rallentata 2 per 1 round; con un fallimento critico, è sbigottita per 1 round.

DEMONE DI MELMA (OMOX)

Gli omox sono esseri amorfi fatti di melma animata. Si appostano in acque fetide e fanno la guardia a laghi di marciume. I demoni di melma prendono forma dalle anime di coloro che in vita provavano piacere a dissacrare la purezza. **Riferimento:** *Pathfinder GDR Bestiario* 2 73.

DEMONE DI MELMA

LIVELLO 12

Acquatico
Anfibio
Caotico
Demone
Immondo
Malvagio
Medio

Percezione +22; scurovisione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Abilità +14; Acrobazia +23, Atletica +23, Furtività +21, Religione +21

For +7, **Des** +5, **Cos** +5, **Int** +2, **Sag** +4, **Car** +4

CA 31, **CAC** 30; **Temp** +21, **Rifl** +20, **Vol** +17, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 220; **Immunità** acido, colpi critici, precisione, veleno; **Debolezze** buono 12, ferro freddo 12, fuoco 12

Velocità 9 m, volare 15 m

❖ **Mischia** pugno (agile) +23, **Danni** 2d8+12 contundenti più 3d6 da acido e Afferrare

❖ **Distanza** melma +20 contatto, **Danni** 2d6 contundenti più 3d6 da acido più Melma

Incantesimi Divini Innati DC 27 **5°** nube mortale, porta dimensionale; **4°** forma gassosa; **3°** nube maleodorante; **A Volontà** (5°) creare acqua

Rituali Patto con l'Abisso

❖ **Asfissiare** Un demone della melma può scorrere su una creatura che ha afferrato, coprendola di melma acida che copre il volto della creatura e filtra attraverso la sua gola. La creatura deve trattenere il respiro ed è accecata; superando un tiro salvezza su Tempra con CD 28, la creatura nega entrambi gli effetti. Altrimenti l'effetto permane fintanto che il demone di melma continua ad Afferrare la creatura.

❖ **Balzo Liquido** (concentrazione, evocazione, teletrasporto) Il demone di melma si trasporta dalla sua posizione attuale su un qualsiasi spazio libero che può vedere entro il raggio, purché entrambi gli spazi siano connessi da una massa liquida.

Melma Una creatura colpita dall'attacco melma di un demone della melma è ricoperta della sostanza appiccicosa, diventando intralciata per 1d6 round a meno che superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 28. Con un fallimento critico, quella creatura è anche immobilizzata. Se la creatura o i suoi alleati spendono un totale di 6 azioni di Interagire, possono raschiare via la melma prima del termine della durata.

DEMONE FACOCERO (NALFESHNEES)

Questa bestia imponente ha la testa di un facocero ed è ricoperta da chiazze di piume untuose. I Nalfeshnees vengono creati dalle anime di malvagi mortali avari e bramosi.

DEMONE FACOCERO

CREATURA 14

Caotico
Demone
Enorme
Immondo
Malvagio

Percezione +24; scurovisione, visione del vero

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico, telepatia 30 m

Abilità +17; Acrobazia +22, Arcano +24, Diplomazia +24, Inganno +24, Intimidazione +27, Religione +27

For +8, **Des** +2, **Cos** +7, **Int** +6, **Sag** +6, **Car** +5

CA 33, **CAC** 30; **Temp** +25, **Rifl** +17, **Vol** +23, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 365; **Debolezze** acido 15, buono 15, ferro freddo 15,

❖ **Afferrare Avido** (attacco)

Innesco Una creatura ottiene un fallimento critico da un Colpo con arma contro il demone facocero.

Effetto Il demone facocero cerca di afferrare l'arma usata nel colpo Innesco effettuando una prova di Atletica per Disarmare con penalità -2. Con un successo o con un successo critico, il demone facocero prende l'arma in una delle sue mani invece di ottenere il normale effetto del successo.

Velocità 7,5 m, volare 10,5 m

❖ **Mischia** fauci (portata 4,5 m) +26, **Danni** 3d12+16 perforanti

❖ **Mischia** artiglio (agile, portata 4,5 m) +26, **Danni** 3d8+16 taglienti

Incantesimi Divini Innati CD 31; **Costante** visione del vero; **5°** porta dimensionale; **A Volontà** collera divina (6°), dissolvi magie (6°), glifo dell'interdizione (7°), oggetto illusorio (5°), porta dimensionale

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Rituali Patto con L'Abisso

◆ **Nimbo sacrilego** (attacco, divino, ammaliamento, luce, mentale)

Frequenza Una volta per ora

Effetto Il demone facocero emana raggi di luce sacrilega, prendendo come bersaglio fino a 4 oggetti entro 18 metri. Per colpire un oggetto tenuto o indossato, il demone facocero deve superare un attacco di contatto a distanza con modificatore +28 contro la creatura che tiene o indossa l'oggetto; questi attacchi non hanno effetto sulla penalità da attacchi multipli del demone facocero. Per 1 minuto, tutti gli oggetti colpiti brillano di colori ripugnanti, e sulla loro superficie compaiono visioni di avarizia immonda. Qualsiasi creatura non demone è nauseata 2 e rallentata 1 per tutto il tempo in cui indossa o tocca qualsiasi oggetto che brilla. Per recuperare dalla condizione nauseata, una creatura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 29 anziché su Tempra. Se la condizione nauseata termina, anche la condizione rallentata termina e la creatura diventa rinforzata. Se la creatura rimuove o lascia cadere l'oggetto, entrambe le condizioni nauseata e rallentata terminano immediatamente.

◆ **Reclamare Ricchezza** (divino, evocazione, extradimensionale) Il demone facocero reclama il possesso di tutti gli oggetti incustoditi irradiandoli con il suo nimbo sacrilego, facendoli sparire in uno spazio extradimensionale connesso per natura al demone facocero. Può usare un'azione di Interagire per rigurgitare un qualsiasi numero di questi oggetti espellendoli dalla sua bocca. Se il demone facocero muore, usa la magia del teletrasporto o consuma uno spazio extradimensionale (come una *borsa conservante*), vomita immediatamente tutti gli oggetti rubati.

DEMONE MUTILATORE (SHEMHAZIAN)

Inclini a guizzi di violenza improvvisa, questi esseri sono i predatori tra i predatori. Questi enormi demoni hanno una testa di bestia con molti occhi ed un paio di arti da insetto sul dorso. Gli shemhazian si formano dalle peccaminose anime di torturatori e di mortali che si divertivano a mutilare le proprie vittime.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 74.

DEMONE MUTILATORE CREATURA NON COMUNE 16

Caotico Demone Immondo Malvagio Mastodontico	Percezione +28; fiuto 9 m, scurovisione, <i>visione del vero</i> Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m Abilità +20; Atletica +30, Inganno +27, Medicina +30, Religione +27
--	---

For +9, **Des** +5, **Cos** +7, **Int** +0, **Sag** +6, **Car** +3

CA 38, **CAC** 35; **Temp** +28, **Rifl** +22, **Vol** +26; +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 370; **Debolezze** freddo 15, ferro freddo 15, buono 15

◆ **Frusta Caudale** (attacco)

Innesco Una creatura entro la portata della coda del demone mutilatore usa un'azione con il tratto movimento per uscire da un quadretto.

Effetto Il demone mutilatore tenta di Sbilanciare la creatura innescando con penalità -2. Con un successo, la creatura subisce anche danni come se il demone mutilatore la colpisse con il suo Colpire con la coda, e se la creatura stava volando, essa cade 9 metri.

Sguardo Paralizzante (ammaliamento, aura, divino, visivo) 9 m. Qualsiasi creatura non malvagia che termina il proprio turno all'interno dell'aura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 32. Se la creatura ottiene un fallimento, è rallentata 1 per 1 round, e con un fallimento critico, è paralizzata per 1 round. Una creatura può spendere un'azione per distogliere il suo sguardo (questa azione ha il tratto concentrazione) per ottenere bonus di circostanza +2 ai suoi tiri salvezza contro Sguardo Paralizzante e Sguardo Focalizzato per 1 round.

Velocità 9 m, scalare 6 m, volare 18 m

◆ **Mischia fauci** (portata 6 m) +29, **Danni** 3d12+18 perforanti più morso dell'indebolimento

◆ **Mischia artiglio** (agile, portata 6 m) +29, **Danni** 3d8+18 taglienti

◆ **Mischia chela** (portata 6 m) +29, **Danni** 3d12+18 contundenti più Afferrare

◆ **Mischia coda** (portata 9 m) +29, **Danni** 3d8+18 taglienti

Incantesimi Divini Innati DC 33; **Permanente** (7°) *visione del vero*, *volare*; 8° *sentenza divina* (malvagio), 5° *occhio indagatore* (×3), *porta dimensionale*; 4° *chiaroveggenza* (×3); **A Volontà** *invisibilità* (2°), *porta dimensionale*

Rituali Patto con l'Abisso

Morso dell'Indebolimento (divino, necromanzia) quando il demone mutilatore colpisce una creatura con un Colpo con le fauci, la creatura è indebolita 3. La creatura può effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 34 per ridurre la condizione a indebolito 1 (non subisce effetti con un successo critico).

◆ **Sguardo Focalizzato** (concentrazione, divino, ammaliamento, visivo) Il demone mutilatore può focalizzare il suo sguardo su una creatura non malvagia che può vedere entro 9 metri. Se quella creatura non è rallentata dallo sguardo focalizzato del demone mutilatore, deve effettuare un tiro salvezza contro lo sguardo focalizzato del demone mutilatore. Se quella creatura è rallentata, deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 34 o è paralizzata per 1 round. Un demone mutilatore non può usare questa capacità contro la stessa creatura per più di una volta per round.

◆ **Lacerare** Dopo aver colpito lo stesso nemico con due attacchi artiglio consecutivi nello stesso round, un demone mutilatore può infliggere danni da artiglio come sua azione seguente senza effettuare un tiro per colpire.

DEMONE ROSPO (HEZROU)

I demoni rospo hanno le sembianze di grossi rospi umanoidi con un'ampia bocca irta di zanne e dal corpo corazzato umido. La loro sudorazione nociva può avvelenare i nemici ed inquinare le acque. Gli hezrou nascono dalle anime di malvagi mortali che in vita hanno avvelenato se stessi, i loro parenti o il loro ambiente.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 61.

DEMONES ROPO

CREATURA 11

Anfibio
Caotico
Demone
Immondo
Grande
Malvagio

Percezione +20; scurovisione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Abilità +12; Acrobazia +19, Arcano +21, Atletica +21, Intimidazione +19, Religione +19

For +6, **Des** +0, **Cos** +7, **Int** +2, **Sag** +2, **Car** +4

CA 28, **CAC** 26; **Temp** +20, **Rifl** +13, **Vol** +15, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 265; **Immunità** veleno; **Debolezze** buono 10, elettricità 10, ferro freddo 10

Fetore Caustico (aura, olfattivo, veleno) 9 m. Una creatura che entra nell'aura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 25 o è nauseata 1 (più rallentata per 1 round con un fallimento critico). Mentre si trovano all'interno dell'aura, le creature subiscono penalità di circostanza -2 ai tiri salvezza per recuperare la condizione nauseato. Una creatura che supera il suo tiro salvezza è rinforzata. Inoltre, le piante all'interno dell'aura si attorcigliano e divengono nodose e l'acqua odora di marcio e diviene salmastra.

Velocità 7,5 m, nuotare 7,5 m

❖ **Mischia** fauci +22 (portata 3 m), **Danni** 3d10+12 perforanti più Afferrare

❖ **Mischia** artiglio +22 (agile, portata 3 m), **Danni** 3d6+12 taglienti più Afferrare

Incantesimi Divini Innati CD 25; **7° sentenza divina** (malvagio); **5° porta dimensionale**; **A Volontà palude dell'indolenza** (6°)

Rituali *Patto con l'Abisso*

❖❖ **Avvelenare Menti** (divino, illusione, mentale, veleno) Il demone rospo può inquinare le menti delle creature all'interno dell'aura del suo fetore caustico, facendo subire loro gli effetti di *paranoia* (Volontà CD 25). Una creatura afferrata o trattenuta dal demone rospo subisce penalità di circostanza -2 al suo tiro salvezza su Volontà contro questa capacità.

Fluido Nauseante (veleno) Quando una creatura è afferrata o trattenuta dal demone rospo, oppure il demone rospo è afferrato o trattenuto da una creatura, la creatura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 26.

Successo La creatura è nauseata 1; dopo aver recuperato la condizione nauseato, la creatura è rinforzata

Successo Critico La creatura non subisce effetti ed è rinforzata.

Fallimento o Fallimento Critico La creatura è nauseata 2 e rallentata 1 finché non recupera la condizione nauseato.

DEMONES SCHIAVISTA (KALAVAKUS)

I demoni schiavisti hanno corpi muscolosi ricoperti di dozzine di corna. Essi spesso lavorano come schiavisti e mercenari nell'Abisso, al servizio di demoni più potenti o addirittura di signori dei demoni. I kalavakus prendono forma dalle anime di schiavisti mortali.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 72.

DEMONES SCHIAVISTA

CREATURA 10

Caotico
Demone
Immondo
Malvagio
Medio

Percezione +18; scurovisione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Abilità +11; Acrobazia +14, Atletica +20, Intimidazione +18, Furtività +16, Religione +16

For +7, **Des** +1, **Cos** +5, **Int** +2, **Sag** +3, **Car** +3

CA 27, **CAC** 25; **Temp** +18, **Rifl** +13, **Vol** +14, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 215; **Debolezze** acido 10, buono 10, ferro freddo 10

❖ **Attacco di Opportunità**

❖ **Corno Calappio**

Innesco Una creatura manca il demone schiavista con un Colpo con un'arma da Mischia.

Effetto Il demone schiavista tenta di Disarmare l'arma usata nel Colpo innescante con penalità -2. Dato che usa le sue corna, il demone schiavista non necessita di avere una mano libera, e se ha ottenuto un successo, il risultato è invece un successo critico.

Velocità 7,5 m

❖ **Mischia** corna +20 (carica, micidiale 1d6), **Danni** 4d8+7 perforanti

❖ **Mischia** artiglio +20 (agile), **Danni** 4d6+7 taglienti

❖ **Mischia** fauci +20, **Danni** 2d6+10 perforanti

Incantesimi Divini Innati DC 25; **5° porta dimensionale**; **4° camminare nell'aria** (x2); **3° velocità**; **A Volontà comando, porta dimensionale**

Rituali *Patto con l'Abisso*

❖ **Schiavizzare anima** (ammaliamento, arcano, mentale) Il demone schiavista tenta di schiavizzare l'anima di una creatura vivente entro 18 metri. Il bersaglio può resistere alla schiavitù superando un tiro salvezza su Volontà con CD 20. Con un fallimento, il bersaglio è indebolito 2 per 24 ore o finché il demone viene ucciso, quale dei due avvenga per primo; con un fallimento critico, subisce anche gli effetti di un fallimento contro *dominare*. Superando un tiro salvezza, il bersaglio è rinforzato. Se il demone schiavista uccide una creatura la cui anima è stata schiavizzata, il demone recupera 20 PF e l'anima del nemico ucciso è ridotta in schiavitù perpetua ai lavori forzati nell'Abisso, aggiungendosi al bottino di anime del demone schiavista. Un demone schiavista può schiavizzare solo un'anima vivente alla volta con questa capacità, e una stessa anima non può essere schiavizzata da più di un demone.

DEMONES TRADITORE (GLABREZU)

I demoni traditori cercano di esaudire i desideri dei mortali nel modo più rovinoso possibile, traendo piacere nel tradimento e nella manipolazione. L'aspetto è quello di un enorme demone con grandi tenaglie al posto delle braccia ed altri due arti più piccoli di aspetto umanoide posti sul petto. Questi esseri si originano dalle anime dei traditori, dei falsi e dei sovversivi.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 60.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CRÉATURE
E PERICOLI

DEMONI TRADITORE

CREATURA 13

Caotico
Demone
Enorme
Immondo
Malvagio

Percezione +24; scurovisione, visione del vero
Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m, linguaggi
Abilità +16; Diplomazia +23, Furtività +22, Inganno +28, Intimidazione +26, Religione +22, Società +24

For +7, **Des** +2, **Cos** +7, **Int** +3, **Sag** +3, **Car** +5

CA 32, **CAC** 29; **Temp** +24, **Rifl** +18, **Vol** +21, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 315; **Immunità** veleno; **Debolezze** buono 12, ferro freddo 12, fuoco 12

Velocità 10,5 m

❖ **Mischia** tenaglia (micidiale 2d10, portata 4,5 m) +25, **Danni** 3d10+14 contundenti più Afferrare

❖ **Mischia** artiglio +25 (agile, portata 3 m), **Danni** 2d10+7 taglienti

❖ **Mischia** fauci +25 (portata 3 m), **Danni** 4d8+14 perforanti

❖ **Ostaggio dell'Artiglio** (attacco) il demone traditore tira verso di sé una creatura che ha afferrato con le sue tenaglie fino a 1,5 m più vicino, poi effettua due Colpi con l'artiglio contro quella creatura. Quei Colpi contano come 1 attacco al fine di determinare la penalità da attacchi multipli del demone traditore, e la penalità non viene applicata fino a dopo che ha effettuato entrambi i Colpi.

Incantesimi Divini Innati DC 30; **Permanente** visione del vero; 7° inversione della gravità; 5° porta dimensionale; **A Volontà** camuffamento illusorio (7°), confusione, dissolvi magie (6°), immagine speculare (2°), porta dimensionale

Rituali Patto con l'Abisso

Desideri Devianti (divinazione, divino) Una volta al mese, un demone traditore può concedere a un umanoide mortale un miracolo fornito dal suo protettore Abissale, anche se il demone traditore manipola il miracolo a suo piacimento in base al suo infido senso dell'umorismo.

Incantesimi Stabili Gli incantesimi di un demone traditore vengono interrotti da reazioni solo se subisce 27 Danni o più, anche se la reazione normalmente interrompe azioni di maneggiare automaticamente.

Tradimento Improvviso Un demone traditore può tirare sempre una prova di Inganno quando tira sull'iniziativa a patto che sia a conoscenza di almeno un avversario prima di effettuare il tiro sull'iniziativa. Quando usa Inganno per l'iniziativa, il demone traditore riceve bonus di circostanza +2 aggiuntivo al suo tiro per l'iniziativa.

Velo Traditore Quando usa il suo incantesimo innato camuffamento illusorio, un demone traditore può apparire come una creatura di una qualsiasi taglia.

QUASIT

Questi demoni sono tra i più piccoli della loro razza, hanno un corpo magro e nervoso, corna ricurve sul capo e due ali lacere da pipistrello. Spesso i quasit sono al servizio di altri della loro razza e vengono evocati sul Piano Materiale da esseri malvagi per servire come famigli.

Riferimento: Pathfinder GDR Bestiario 66.

QUASIT

CREATURA 1

Caotico
Demone
Immondo
Malvagio
Minuscolo

Percezione +4; scurovisione
Linguaggi Abissale, Comune
Abilità +1; Acrobazia +4, Arcano +6, Diplomazia +4, Furtività +5, Inganno +6, Religione +6, Tradizioni Piani +6

For -1, **Des** +2, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Car** +0

Conoscenza Abissale Quando un quasit Aiuta un alleato con una prova di Arcano, Religione o Tradizioni Piani, qualsiasi risultato ottenuto che sia un successo è invece un successo critico, e qualsiasi risultato che sia un fallimento è invece un fallimento critico.

CA 15, **CAC** 14; **Temp** +2, **Rifl** +5, **Vol** +4

PF 26; **Debolezze** buono 3, ferro freddo 3, sonoro 3

Velocità 4,5 m, volare 12 m

❖ **Mischia** artiglio +7 (agile), **Danni** 1d4-1 taglienti più veleno del quasit

Incantesimi Divini Innati CD 15; 4° leggere premonizioni; 1° paura; **A Volontà** individuazione del magico (solo buono), invisibilità (solo su se stesso); **Trucchetti** individuazione del magico

❖ **Cambiare Forma** (concentrazione, divino, metamorfosi, trasmutazione)

- **Centipede** Velocità 3 m, scalare Velocità 3 m; mandibole Colpire +7 per 1 perforanti più 1d4 veleno

- **Lupo** taglia Media fiuto 9 m; Velocità 10,5, scalare Velocità 3 m; fauci Colpire +7 per 1d6+1 perforanti più Abbattere

- **Pipistrello** ecolocalizzazione 12 m; Velocità 4,5 m, volare Velocità 9 m; zanne Colpire +7 per 1d4-1 perforanti, ali Colpire +7 (agile) per 1d4-1 contundenti

- **Rospo** fiuto 9 m; Velocità 1,5 m; fauci Colpire +7 per 1 contundenti

❖ **Guarigione Abissale** (concentrazione, divino, guarigione, necromanzia) Il quasit ripristina 1d4 PF su se stesso.

Veleno del Quasit (veleno) **Tiro Salvezza** Tempra CD 15; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d4 veleno (1 round); **Fase 2** come per Fase 1; **Fase 3** 1d4 veleno e rallentato 1 (1 round).

DRAGO

Creature rare e potenti, i draghi combinano grandi poteri magici con forza brutta devastante e molti attacchi mortali. Esistono molti tipi di draghi, ma la sezione descrive solo i draghi cromatici, i più malvagi della loro razza.

DRAGO ROSSO

Ritenuto da molti il più potente assassino tra i draghi cromatici, i draghi rossi spadroneggiano sui loro servitori nelle loro tane situate su tutte le montagne del mondo.

Riferimento: Pathfinder GDR Bestiario 96.

DRAGO ROSSO GIOVANE CREATURA NON COMUNE 10

Caotico
Drago
Fuoco
Grande
Malvagio

Percezione +20; fiuto 18 m, fumovisione, scurovisione,
Linguaggi Comune, Draconico
Abilità +11; Acrobazia +16, Arcano +19, Atletica +18, Diplomazia +20, Furtività +18, Inganno +20, Intimidazione +20

For +6, Des +1, Cos +4, Int +1, Sag +2, Car +2

Fumovisione Il drago ignora l'occultamento causato da fumo.

CA 27, CAC 24; Temp +18, Rifl +14, Vol +15

PF 195; Immunità addormentato, fuoco, paralizzato; **Debolezza** freddo 10

Presenza Terrificante (aura, emozione, mentale, paura) 27 m, CD 23

◆ **Morso a Tradimento** Come Attacco di Opportunità, ma solo con le fauci del drago.

Velocità 40 12 m, volare 36 m

◆ **Mischia** fauci +20 (portata 3 m), **Danni** 3d6+12 perforanti più 2d6 da fuoco

◆ **Mischia** artiglio +20 (agile), **Danni** 3d6+12 taglienti

◆ **Mischia** coda +20 (portata 3 m), **Danni** 2d10+12 taglienti

◆ **Mischia** ala +19 (agile, portata 3 m), **Danni** 3d6+6 perforanti

Incantesimi Arcani Innati DC 25; **Trucchetti** (4°) individuazione del magico, leggere aura

◆◆ **Arma a Soffio** (arcano, fuoco, invocazione) Il drago emette un getto di fuoco che infligge 11d6 danni da fuoco a tutte le creature in un cono di 12 m (Riflessi CD 25 dimezza, danni doppi con un fallimento critico, nessun danno con un successo critico). Il drago non può usare di nuovo l'Arma a Soffio per 1d4 round.

◆◆ **Frenesia del Drago** Il drago effettua due Colpi con l'artiglio ed 1 Colpo con il corno in qualsiasi ordine.

Impeto del Drago Quando il drago realizza un colpo critico con un Colpo, la sua Arma a Soffio viene ricaricata.

DRAGO VERDE

Dotati di un'arma a soffio letale che emette una nube tossica, i draghi verdi vivono in tane situate in antiche foreste e sono considerati quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 98.

DRAGO VERDE ANTICO CREATURA NON COMUNE 17

Anfibi
Drago
Legale
Malvagio
Mastodontico

Percezione +31, fiuto 18, scurovisione m
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico, Elfico, Jotun, Silvano
Abilità +22; Acrobazia +29, Arcano +31, Atletica +31, Diplomazia +31, Furtività +29 (mimetismo),

Intimidazione +31, Natura +29, Occultismo +31, Società +31

For +8, Des +4, Cos +5, Int +6, Sag +5, Car +6

Mimetismo Il drago può Nascondersi in ambienti naturali anche se non ha copertura.

CA 40, CAC 37; Temp +29, Rifl +24, Vol +29, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 262; Immunità addormentato, paralizzato, veleno

◆ **Coda Rotante**

Innesco Una creatura entro la portata della coda del drago effettua un'azione di movimento o esce da un quadretto durante un'azione di movimento che sta usando.

Effetto Il drago effettua un Colpo con la coda sulla creatura con penalità -2. Se il Colpo con la coda va a segno, il drago interrompe l'azione della creatura.

Miasma (aura, veleno) 6 m. Dopo che il drago ha usato la sua Arma

DRAGO INCANTATORE

Per rendere incantatore un drago, rimuovi le capacità Frenesia del Drago e Impeto del Drago e fornisci i seguenti incantesimi. Puoi scambiare un numero qualsiasi di questi incantesimi con altri incantesimi arcani, a patto di mantenere lo stesso numero di incantesimi per ciascun livello. Puoi anche incrementare il modificatore di Intelligenza o di Carisma del drago di 1 o 2.

DRAGO ROSSO GIOVANE

Incantesimi Arcani Preparati CD 25, attacco +18; **4° paura**, invisibilità, pelle di pietra; **3° dissolvi magie**, leggere nella mente; **velocità**, **2° comprensione dei linguaggi**, resistenza all'energia, vedere invisibilità; **1° charme**, colpo accurato, unto; **Trucchetti** (4°) individuazione del magico, mano magica, messaggio, sigillo

DRAGO VERDE ANTICO

Incantesimi Arcani CD 35, attacco +28; Come per drago verde adulto, più **8° muro prismatico**, vuoto mentale; **7° contingenza**, riflettere incantesimo, spruzzo prismatico; **6° regressione mentale**, teletrasporto, visione del vero; **5° evoca mostri**, linguaggi, nube mortale; **4° chiaroveggenza**, pelle di pietra, porta dimensionale; **3° dissolvi magie**, leggere nella mente, localizzare; **2° forma umanoide**, immagine speculare, vedere invisibilità; **1° colpo accurato**, oggetto illusorio, ventriloquio; **Trucchetti** (8°) luci danzanti, individuazione del magico, scudo, suono fantasma

a Soffio, una nube di gas velenoso continua a emanare dal suo corpo per 1 round. Qualsiasi creatura che termina il proprio turno nel miasma subisce 4d6 danni da veleno. Qualsiasi creatura nell'aura è occultata e tratta le altre creature come occultate. Il drago ignora questo occultamento.

Presenza Terrificante (aura, emozione, mentale, paura) 27 m, CD 33

Velocità 15 m, volare 60 m, nuotare 15 m; Passo senza Tracce, Andatura nel Bosco

◆ **Mischia** fauci +30 (portata 6 m), **Danni** 3d10+16 perforanti più 4d6 da veleno

◆ **Mischia** artiglio +30 (agile, portata 4,5 m), **Danni** 4d8+16 taglienti

◆ **Mischia** coda +30 (portata 7,5 m), **Danni** 4d8+16 contundenti

◆ **Mischia** corno +29 (portata 6 m), **Danni** 4d8+8 perforanti

Incantesimi Arcani Innati CD 28; **6° dominare**; **4° suggestione**; **A Volontà charme** (4°), intralciare

Andatura nel Bosco Il drago verde ignora il terreno difficile e il terreno difficile superiore causato da fogliame non magico.

◆◆ **Arma a Soffio** (arcano, invocazione, veleno) Il drago emette una nube tossica che infligge 18d6 danni da veleno a tutte le creature in un cono di 18 metri (Tempra CD 35 dimezza, danni doppi con un fallimento critico, nessun danno con un successo critico). L'Arma a Soffio crea anche un Miasma. Il drago non può usare di nuovo l'Arma a Soffio per 1d4 round.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

◆◆ **Frenesia del Drago** Il drago effettua due Colpi con l'artiglio ed 1 Colpo con il corno in qualsiasi ordine.

Impeto del Drago Quando il drago realizza un colpo critico con un Colpo, la sua Arma a Soffio viene ricaricata.

Passo senza Tracce Il drago verde ottiene sempre i benefici di Coprire Tracce in ambienti naturali, senza doversi muovere a Velocità dimezzata.

DRIADE

Ciascuno di questi esseri fatati che dimorano in antiche foreste appartate è legato in modo innato a un albero specifico. Di natura benevola, le driadi proteggono le foreste dall'invasione della civiltà combattendo contro gli assalitori.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 110.

DRIADE

CREATURA 3

Buono
Caotico
Fata
Medio

Percezione +8; visione crepuscolare

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano; *parlare con i vegetali*

Abilità +3; Acrobazia +9, Artigianato +8 (+11 falegnameria), Atletica +7, Furtività +9, Natura +10, Sopravvivenza +10

For +0, **Des** +4, **Cos** +1, **Int** +2, **Sag** +2, **Car** +4

Oggetti falcetto

Empatia con la Natura La driade può usare Diplomazia per Impressionare e per Richiedere in modo molto semplice ad animali e piante.

CA 17, **CAC** 15; **Temp** +5, **Rifl** +8, **Vol** +7

PF 65; **Debolezze** ferro freddo 5, simbiosi arborea

Simbiosi Arborea Una driade deve rimanere entro 90 metri dal proprio enorme albero al quale è legata, o è nauseata 1 e non è in grado di recuperare. La driade deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 17 ogni ora o la condizione nauseato aumenta di 1 (fino a un massimo di nauseato 4). Dopo 24 ore fuori dal raggio dell'albero, è risucchiata 1, e questa condizione aumenta di 1 ogni 24 ore. Una driade può eseguire un rituale di 24 ore per legarsi a un nuovo albero. La maggior parte delle driadi sono legate misticamente alle querce.

Velocità 7,5 m

◆ **Mischia** falcetto +8 (agile, sbilanciare), **Danni** 2d4+2 taglianti
Incantesimi Primevi Innati DC 17, attacco +8; **Permanente** *parlare con i vegetali*; **5°** *traslazione arborea* (×2); **4°** *suggestione*; **3°** *charme* (×3), sonno; **A** *Volontà intralciare, forma arborea*; **Trucchetti** (2°) *impedimento*

◆◆ **Fondersi con gli Alberi** (primevo, trasmutazione) La driade tocca un albero adiacente con un volume sufficiente a contenerla e fondersi in esso indefinitamente. Può lanciare incantesimi mentre si trova al suo interno purché questi non richiedano di avere una linea di effetto fuori dall'albero; la driade può udire, ma non può vedere, cosa succede fuori dall'albero. Se l'albero subisce danni consistenti mentre la driade si trova al suo interno, quell'albero la espelle ed infligge 3d6 danni ad essa. *Passapareti* espelle la driade senza infliggere danni ed interrompe Fondersi con gli Alberi. La driade può interrompere questo effetto con l'azione di lancio Verbale.

Se usa questa capacità sull'albero al quale è legata, la driade entra invece in uno spazio vitale extradimensionale all'interno dell'albero, e questa capacità ottiene il tratto spazio extradimensionale. Una driade può portare con sé un'altra creatura quando entra nella sua dimora all'interno dell'albero al quale è legata.

ELEMENTALE, ACQUA

Questi elementali pazienti e inflessibili provenienti dal Piano dell'Acqua sono composti di acqua vivente. Alcuni di essi hanno l'odore salmastoso del mare, mentre altri si sono formati dall'acqua dolce. In combattimento, gli elementali dell'acqua tentano di affogare i loro nemici.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 116.

ELEMENTALE DELL'ACQUA INFERIORE CREATURA 5

Acqua
Acquatico
Elementale
Grande

Percezione +12; scurovisione

Linguaggi Aquan

Abilità +5; Atletica +12, Furtività +10

For +3, **Des** +4, **Cos** +3, **Int** -2, **Sag** +0, **Car** +0

Legato all'Acqua Quando non è a contatto con l'acqua, un elementale dell'acqua è rallentato 1 e non può effettuare reazioni.

Vortice (aura, acqua) 9 m. L'acqua all'interno dell'aura e anche nello stesso specchio d'acqua dell'elementale è terreno difficile per le creature che nuotano che non hanno il tratto acqua.

CA 20, **CAC** 20; **Temp** +9, **Rifl** +12, **Vol** +8

PF 75; **Immunità** addormentato, colpi critici, paralisi, precisione, stordito, veleno; **Resistenze** fuoco 5

◆ **Spinta del Vortice** (acqua)

Innesco Una creatura nel vortice dell'elementale effettua un'azione di movimento.

Effetto L'elementale crea una corrente di acqua, obbligando la creatura innescante a effettuare una prova di Atletica con CD 19 per Nuotare. Se la creatura innescante fallisce, viene spinta 4,5 metri verso l'elementale e l'azione di movimento innescante è perduta.

Velocità 6 m, nuotare 19,5 m

◆ **Mischia** onda +13 (portata 3 m), **Danni** 2d8+6 contundenti più Spingere 1,5 m

◆ **Inzuppare** (abiurazione, arcano) L'elementale spegne tutti i fuochi entro 1,5 m. Estingue automaticamente qualsiasi fuoco non magico e tenta di dissolvere qualsiasi fuoco magico (come per *dissolvi magie* di 2° livello, tiro per incantesimi +7).

ELEMENTALE, ARIA

Originari del Piano dell'Aria, questi esseri assumono varie dimensioni e forme. Persino gli elementali con le stesse statistiche possono avere un aspetto diverso l'uno dall'altro. Uno può apparire come un vortice di vento e fumo, mentre un altro come una creatura di fumo simile a un uccello con ali di vento.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 118.

ELEMENTALE DELL'ARIA, MINORE

CREATURA 3

Aria
Elementale
Medio

Percezione +7; scurovisione

Linguaggi Auran

Abilità +3; Acrobazia +11, Furtività +11

For +2, **Des** +4, **Cos** +1, **Int** -3, **Sag** +0, **Car** +0

Venti Poderosi (aria, aura) 9 m. L'aria all'interno dell'aura è terreno difficile per le creature volanti che non hanno il tratto aria.

CA 20, **CAC** 20; **Temp** +4, **Rifl** +9, **Vol** +5

PF 32; **Immunità** addormentato, colpi critici, paralisi, precisione, stordito, veleno

◆ Dispersione

Innesco L'elementale dell'aria subisce danni da un'azione ostile.

Effetto L'elementale dell'aria si disperde. Fino alla fine del turno attuale, non può essere attaccato o preso come bersaglio, non occupa alcuno spazio e disattiva la sua aura. Alla fine del turno, l'elementale si riforma in un qualsiasi quadretto entro 4,5 m dal punto in cui si era disperso e la sua aura si riattiva.

Velocità volare 24 m; sveltezza

◆ **Mischia** folata +10 (portata 3 m), **Danni** 1d6+4 contundenti

Sveltezza Un elementale dell'aria non innesca reazioni con il suo movimento.

ELEMENTALE, FUOCO

Questi crudeli e veloci elementali fatti di fiamme provenienti dal Piano del Fuoco si divertono a spaventare le creature più deboli di loro. Gli elementali del fuoco evitano del tutto l'acqua.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 120.

ELEMENTALE DEL FUOCO INFERIORE

CREATURA 5

Elementale
Fuoco
Grande

Percezione +12; scurovisione

Linguaggi Ignan

Abilità +5; Acrobazia +12

For +3, **Des** +4, **Cos** +2, **Int** -2, **Sag** +0, **Car** +0

CA 20, **CAC** 20; **Temp** +9, **Rifl** +12, **Vol** +8

PF 79, esplosione; **Immunità** addormentato, colpi critici, fuoco, paralisi, precisione, stordito, veleno; **Debolezze** acqua 8, freddo 8

Esplosione (fuoco) Quando l'elementale muore, esplode infliggendo 3d6 danni da fuoco a tutte le creature in un'aura del raggio di 3 m (Riflessi CD 18 dimezza, danni doppi con un fallimento critico, nessun danno con un successo critico).

Velocità 15 m

◆ **Mischia** lingua di fuoco +13 (portata 3 m), **Danni** 2d6+6 da fuoco più 2d4 danni da fuoco persistenti

Debolezza all'Acqua Quando questa creatura viene inaffiata di acqua, sia con un incantesimo che con un altro effetto (come versare un secchio d'acqua su di essa) subisce un ammontare di danni pari al valore della sua debolezza all'acqua. Se inizia il proprio turno nell'acqua, subisce lo stesso ammontare di danni anche in questo caso.

ELEMENTALE, TERRA

Gli elementali della terra sono creature lente e ostinate fatte di roccia vivente e terra originaria del Piano della

Terra. Spesso vengono chiamati sul Piano Materiale da evocatori e druidi per svolgere mansioni difensive, ma se le barriere tra i piani sono sottili, alcuni scivolano nel Piano Materiale.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 122.

ELEMENTALE DELLA TERRA MINORE

CREATURA 3

Elementale
Medio
Terra

Percezione +8; scurovisione

Linguaggi Terran

Abilità +3; Atletica +9, Furtività +7

For +4, **Des** -1, **Cos** +3, **Int** -3, **Sag** +0, **Car** -1

Legato alla Terra Quando non è a contatto con il terreno solido, un elementale della terra è rallentato 1 e non può effettuare reazioni.

CA 19, **CAC** 15; **Temp** +8, **Rifl** +4, **Vol** +6

PF 40; **Immunità** addormentato, colpi critici, paralisi, precisione, stordito, veleno

◆ Sgretolamento

Innesco L'elementale subisce danni da una fonte ostile mentre si trova su roccia o terra.

Effetto L'elementale si sgretola al suolo, scavando 1,5 metri. Questo scavare non innesca reazioni. L'elementale non può usare questa reazione se è già emerso dal terreno durante questo round.

Velocità 6 m, scavare 6 m (scorrere nella terra)

◆ **Mischia** pugno +8, **Danni** 1d8+4 contundenti

Scorrere nella Terra L'elementale può scavare nella terra e nella pietra alla sua piena Velocità di scavare, senza lasciare tunnel o segni del suo passaggio.

GRANDI FELINI

Nelle terre selvagge, da foreste a giungle fino a colline e pianure, si possono trovare grossi felini di diverse varietà e taglie. Questi cacciatori furtivi piombano al volo sulle ignare prede.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 270.

SMILODONTE

CREATURA 5

Animale
Grande

Percezione +10; fiuto 9 m, visione crepuscolare

Linguaggi -

Abilità +3; Acrobazia +12, Atletica +10, Furtività +12

For +6, **Des** +2, **Cos** +4, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** -1

CA 20, **CAC** 18; **Temp** +12, **Rifl** +8, **Vol** +6

PF 77

Velocità 9 m

◆ **Mischia** dente +13, **Danni** 1d12+6 perforanti più Afferrare

◆ **Mischia** artiglio +13, **Danni** 1d8+6 taglienti più Afferrare

Attacco Furtivo (precisione) Lo smilodonte infligge 1d6 danni di precisione aggiuntivi alle creature impreparate.

◆ **Balzare** Lo smilodonte Cammina e sferra un Colpo alla fine di quel movimento. Se lo smilodonte inizia questa azione nascosto, rimane nascosto fino a dopo l'attacco.

◆ **Perfora Armatura** Lo smilodonte effettua un Colpo con il dente contro una creatura che ha afferrato. Se l'attacco va a segno, l'armatura di quella creatura è intaccata, la creatura cade prona e subisce 1d8 danni da sanguinamento persistenti.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

GENIO

I geni sono strettamente legati ai Piani Elementali ed alcuni tra i più potenti possono concedere *desideri*. C'è un tipo di genio per ciascun Piano Elementale, e i più deboli tra i geni, i jann, sono formati da tutti e quattro gli elementi.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 143.

JANNI

CREATURA 4

Genio
Medio

Percezione +9; scurovisione

Linguaggi Comune, un linguaggio elementale (Aquan, Auran, Ignan o Terran), un linguaggio planare (Abissale, Celestiale o Infernale); telepatia 30 m

Abilità +4; Acrobazia +9, Arcano +10, Artigianato +11

For +4, **Des** +2, **Cos** +1, **Int** +2, **Sag** +2, **Car** +1

Oggetti arco corto composito esperto con 20 frecce, cotta di maglia, scimitarra esperto

CA 19, **CAC** 16; **Temp** +9, **Rifl** +10, **Vol** +7

PF 55; **Resistenza** fuoco 5

Autonomia Elementale Un janni può sopravvivere sul Piano dell'Acqua, Piano della Aria, Piano del Fuoco o Piano della Terra fino a 48 ore. Trascorso quel periodo di tempo subisce 1 danno per ora fino a che non lascia quel piano, altrimenti muore.

Velocità 6 m, volare 4,5 m

❖ **Mischia** scimitarra +11 (impeto, spazzare), **Danni** 2d6+4 taglienti

❖ **Mischia** pugno (agile, non letale) +10, **Danni** 1d4+4 contundenti

❖ **Distanza** arco corto composito +10 (micidiale 1d10), **Danni** 2d6+2 perforanti

Incantesimi Arcani Innati CD 18; **7° spostamento planare** (soltanto verso Piani Elementali, Piano Astrale o Piano Materiale); **2° creare cibo, ingrandire, invisibilità** (x3), **parlare con gli animali** (x3), **restringere**; **1° creare acqua**

FANTASMA

Quando alcuni mortali muoiono in circostanze tragiche oppure senza avere risolto una qualche questione emotivamente importante, i loro spiriti non sono in grado di oltrepassare completamente il Fiume delle Anime e rimangono indietro. Queste anime angosciate infestano il luogo della loro dipartita, tentando costantemente di risolvere i torti percepiti.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 129.

FANTASMA MAGO

CREATURA 10

Caotico
Fantasma
Incorporeo
Malvagio
Medio
Non morto

Percezione +17; scurovisione

Linguaggi Comune, Draconico

Abilità +11; Arcana +20, Furtività +18, Tradizione Abitativa +22 (si applica solo al luogo al quale il fantasma è legato)

For -5, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** +6, **Sag** +3, **Car** +6

CA 25, **CAC** 25; **Temp** +13, **Rifl** +14, **Vol** +16

PF 125, guarigione negativa, ringiovanimento; **Immunità** addormentato, attacchi non magici, effetti di morte, malattia, paralisi, precisione, veleno; **Resistenze** 10 a tutti i danni (eccetto forza, positivo o *tocco fantasma*)

Ringiovanimento (divino, necromanzia) Quando un fantasma

viene distrutto, esso si riforma dopo 2d4 giorni nell'ambito del luogo al quale è legato e completamente guarito. Un fantasma può essere distrutto permanentemente solo se qualcuno definisce la ragione della sua esistenza e risolve qualsiasi cosa impedisca allo spirito di riposare in pace.

Velocità volare 12 m

❖ **Mischia** tocco spettrale +11 contatto, **Danno** 2d4+6 negativo
Incantesimi Innati Arcani CD 25, attacco +19; **5° allucinazione, cono di freddo**; **4° allucinazione mortale, suggestione**; **3° cecità, dissolvi magie, leggere nella mente**; **2° manovra telecinetica** (x2); **1° raggio di indebolimento** (x2); **Trucchetti individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma**

❖ **Lamento Terrificante** (ammaliamento, divino, emozione, mentale, paura, uditivo) Il fantasma si lamenta della sua morte forzando ogni creatura entro 9 metri ad effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 18. Con un fallimento la creatura diventa spaventata 2 (o spaventata 3 con un fallimento critico). Con un successo, la creatura è rinforzata.

GHOUL

I ghouls sono famelici non morti che infestano i cimiteri e si nutrono dei cadaveri che vi trovano. La maggior parte dei ghouls vive nei pressi dei cimiteri o ai margini della civilizzazione, ma delle voci parlano di città di ghouls nelle profondità del sottosuolo. I ghouls, molto più potenti dei ghouls, emanano un fetore disgustoso nauseabondo per le creature che vi si avvicinano.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 147.

GHAIST

CREATURA 3

Caotico
Ghoul
Malvagio
Medio
Non morto

Percezione +8; scurovisione

Linguaggi Comune, Necril

Abilità +3; Acrobazia +9, Atletica +9, Furtività +9

For +3, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Car** +3

CA 18, **CAC** 16; **Temp** +5, **Rifl** +5, **Vol** +8

PF 45, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno

Fetore 3 m (aura, olfattivo) Una creatura che entra nell'aura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 o è nauseata 1 fino alla fine del suo turno (più rallentata 1 con un fallimento critico per la stessa durata). Mentre si trova all'interno dell'aura, la creatura subisce penalità di circostanza -2 ai tiri salvezza contro malattia e per recuperare la condizione nauseato. Una creatura che supera il suo tiro salvezza è rinforzata.

Velocità 9 m

❖ **Mischia** fauci +9, **Danni** 2d6+3 perforanti più febbre del ghast e paralisi

❖ **Mischia** artiglio +9 (agile), **Danni** 2d4+3 taglienti più febbre del ghast e paralisi

❖ **Balzo Rapido** (movimento) Il ghast salta fino a metà della sua Velocità. Questo movimento non innesca reazioni.

❖ **Consumare Carne**

Requisiti Il ghast è adiacente al cadavere di una creatura morta da al massimo 1 ora.

Effetto Il ghast divora un pezzo del cadavere e recupera

3d6 Punti Ferita. Può recuperare Punti Ferita da un dato cadavere soltanto una volta.

Febbre del Ghaſt (malattia) **Tiri Salvezza** Tempra CD 15; **Fase 1** portatore senza effetti di malattia (1 giorno); **Fase 2** 3d8 danni e recupera ſolo metà dei Punti Ferita da tutte le guarigioni (1 giorno); **Fase 3** come per la fase 2 (1 giorno); **Fase 4** 3d8 danni e nessun beneficio dalla guarigione (1 giorno); **Fase 5** come per la fase 4 (1 giorno); **Fase 6** muore, e resuscita come ghoul alla mezzanotte ſuccelliva.

Paralisi (arcano, necromanzia) qualsiasi creatura non elfica vivente colpita dall'attacco di un ghaſt deve ſuperare un tiro ſalvezza ſu Tempra con CD 14 o è paralizzato. La creatura ottiene un nuovo tiro ſalvezza alla fine di ogni ſuo turno, e la CD diminuiſce di 1 in modo cumulativo ſu ciaſcuno di quei tiri.

GIGANTE

I giganti ſono enormi creature umanoide che vivono nelle regioni appartate diſſeminate per il mondo. Qui di ſeguito ne vengono deſcritti tre tipi.

GIGANTE DEL FUOCO

I diſpotici giganti del fuoco ſono alti tra i 3,6 e i 4,8 metri e ſpeſſo indolſano armature di loro ſteſſa creazione. Eſſi ſono tra i giganti più rigidi e marziali, addeſtrati e pronti alla guerra in qualsiasi momento.

Riferimento: *Pathfinder GDR Beſtiario* 149.

GIGANTE DEL FUOCO

CREATURA 10

Fuoco
Gigante
Grande
Legale
Malvagio
Umanoide

Percezione +18; viſione crepuſcolare
Linguaggi Comune, Jotun
Abilità Atletica +20; Artigianato +18, Intimidazione +18
For +7, **Des** -1, **Cos** +5, **Int** +0, **Sag** +2, **Car** +0
Oggetti mezza armatura eſperto, ſacco con 5 rocce, *ſpadone*+1

CA 28, **CAC** 25; **Temp** +18, **Rifl** +14, **Vol** +16
PF 165; **Immunità** fuoco; **Debolezze** freddo 10

◆ **Attacco di Opportunità**

◆ **Afferare Rocce** Vedi riquadro a pagina 42

Velocità 7,5 m

◆ **Mischia** *ſpadone*+1 +20 (magico, portata 3 m, verſatile P), **Danni** 2d12+14 taglianti

◆ **Mischia** guanto d'arme +20 (agile, portata 3 m), **Danni** 3d4+14 contundenti

◆ **Distanza** roccia +18 (incremento di gittata 36 m), **Danni** 2d10+7 contundenti più 1d6 da fuoco

◆◆ **Colpo Infuocato** (arcano, attacco, fuoco, invocazione) Il gigante del fuoco accende la ſua ſpada di fuoco ed effettua un Colpo con ſpadone con penalità di circonſtanza -2 contro qualsiasi creatura in una linea di 4,5 metri. Il gigante di fuoco effettua un ſolo tiro per colpire e confronta il riſultato con la CA di ciaſcuna creatura. Queſto Colpo infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi e conta come 1 attacco ai fini della penalità da attacchi multipli del gigante.

Scagliare Rocce (fuoco) Una roccia ſcagliata da un gigante del fuoco infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi con un colpo andato a ſegno. Vedi riquadro a pagina 42.

GIGANTE DELLE COLLINE

Inclini per natura a razzare e ſaccheggiare, queſti giganti vivono in colline appartate e remote. I giganti delle colline ſono alti circa 3 metri ed hanno un grado di intelligenza meno civilizzato riſpetto a molti altri giganti.

Riferimento: *Pathfinder GDR Beſtiario* 148.

GIGANTE DELLE COLLINE

CREATURA 7

Caotico
Gigante
Grande
Malvagio
Umanoide

Percezione +14; viſione crepuſcolare
Linguaggi Comune, Jotun
Abilità +7; Atletica +15, Intimidazione +13
For +6, **Des** -1, **Cos** +4, **Int** -2, **Sag** +0, **Car** -2
Oggetti armatura di pelle, randello peſante, ſacco

con 5 rocce

CA 22, **CAC** 19; **Temp** +14, **Rifl** +10, **Vol** +8

PF 135

◆ **Afferare Rocce** Vedi riquadro a pagina 42

Velocità 10,5

◆ **Mischia** randello peſante +17 (recupero, portata 3 m, ſpingere), **Danni** 3d10+5 contundenti

◆ **Mischia** pugno +17 (portata 3 m, agile), **Danni** 3d8+5 contundenti

◆ **Distanza** roccia +15 (incremento di gittata 36 m), **Danni** 2d10+7 contundenti

Scagliare Rocce Vedi riquadro a pagina 42.

◆ **Colpo Tranſverſale** Il gigante effettua un Colpo con randello peſante e confronta il riſultato del tiro per colpire con la CA di fino a 2 nemici, ciaſcuno dei quali deve eſſere entro la portata della ſua Mischia. Il gigante effettua un ſolo tiro per i danni ed applica il riſultato a ciaſcuna creatura colpita a ſegno. Se ha effettuato un colpo critico ſu una ſola creatura e non ſull'altra, tira ſeparatamente per i danni critici aggiuntivi. Un colpo tranſverſale conta come due attacchi ai fini della penalità da attacchi multipli del gigante.

GIGANTE DELLE RUNE

Secoli or ſono, antichi maghi crearono i primi giganti delle rune incrociando due razze diſerſe di giganti. Le loro creazioni erano dotate di forza fiſica poſſente e della capacità di controllare altri giganti, rendendoli feroci combattenti.

Riferimento: *Pathfinder GDR Beſtiario* 2 128.

GIGANTE DELLE RUNE

CREATURA NON COMUNE 16

Gigante
Umanoide
Legale
Malvagio
Mastodontico

Percezione +26; viſione crepuſcolare
Linguaggi Comune, Jotun, Terran
Abilità +20; Artigianato +32, Atletica +30, Società +27
For +9, **Des** +2, **Cos** +7, **Int** +2, **Sag** +6, **Car** +4

Oggetti *corazza a ſtriſce*+2, tre *lance*+1, *ſpadone*+3

CA 38, **CAC** 35; **Temp** +26, **Rifl** +22, **Vol** +28

PF 330; **Immunità** fuoco

◆ **Attacco di Opportunità**

◆ **Afferare Rocce** Vedi riquadro a pagina 42.

Velocità 10,5 m; *camminare nell'aria*

◆ **Mischia** *ſpadone*+3 +29 (magico, portata 6 m, verſatile P),

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Danni 4d12+9

- ◆ **Mischia** pugno +29 (agile, portata 6 m), **Danni** 4d6+9
- ◆ **Distanza** lancia+1 +27 (magico, lancio 6 m), **Danni** 2d6+18 contundenti
- ◆ **Distanza** roccia +27 (incremento di gittata 36 m), **Danni** 2d10+9 contundenti

Incantesimi Arcani Innati CD 33, **Permanente** *camminare nell'aria*; **8°** *charme, inviare*; **6°** *dominare* (x3), *visione del vero*; **4°** *inviare*; **A Volontà** *charme* (4°), *suggestione*

Comandare Giganti Quando un gigante delle rune lancia un incantesimo mentale contro un gigante, il gigante delle rune ottiene bonus di circostanza +4 al tiro per incantesimi o alla CD dell'incantesimo.

- ◆ **Invocare Rune** (arcano, concentrazione, elettricità, invocazione) Il gigante delle rune invoca una delle rune del suo corpo, la quale emana un cono di 9 metri di scintille che infligge 6d12 danni da elettricità a tutte le creature all'interno del cono (Riflessi CD 34 dimezza, nessun danno con un successo critico). Una copia luminosa della runa invocata appare su una singola arma che il gigante possiede, fornendo all'arma uno degli effetti sotto elencati a scelta del gigante. Il gigante non può usare di nuovo Invocare Rune per 1d4 round. L'effetto sull'arma dura 1 minuto. Se il gigante piazza una nuova runa su un'arma, qualsiasi runa piazzata precedentemente su quell'arma scompare immediatamente.

- **Runa Debellante** Quando l'arma colpisce, il gigante spinge indietro il bersaglio di 3 metri.
- **Runa della Distruzione** L'arma ottiene il tratto micidiale con tre dadi dello stesso tipo di quello dell'arma, e qualsiasi

armatura indossata da una creatura colpita con l'arma subisce 1 Intaccatura (con una seconda Intaccatura l'armatura è rotta) a meno che la creatura superi un tiro salvezza su Tempra con CD 32.

- **Runa delle Fiamme** L'arma infligge 2d6 danni da fuoco aggiuntivi su tutti gli attacchi.

- ◆ **Pioggia di Scintille** (arcano, invocazione, luce)

Innesco Il gigante delle rune usa una capacità arcana o lancia un incantesimo arcano.

Effetto Le rune del corpo del gigante scintillano producendo energia magica. Ciascuna creatura entro un'aura del raggio di 3 metri deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 32 o diviene accecata per 1 round. Con un successo, la creatura è abbagliata per 1 round (o non subisce effetti con un successo critico).

- ◆ **Pretendere** (arcano, ammalimento, mentale) Quando un gigante delle rune lancia il suo incantesimo innato *inviare*, può lanciare anche *suggestione* al ricevente del messaggio (con la normale CD).

Scagliare Rocce Vedi riquadro a fianco.

GNOLL

Questi violenti umanoidi somiglianti alle iene si formano in tribù stanziate in pianure temperate o regioni deserte, dove cacciano in branchi e razziano i vicini insediamenti di umanoidi. Gli gnoll sono creature pigre e preferiscono ripulire o razzare dove ne hanno l'opportunità piuttosto che andare a caccia.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 156.

GNOLL COMBATTENTE

CREATURA 2

Caotico
Gnoll
Malvagio
Medio
Umanoide

Percezione +7; scurovisione

Abilità +0; Acrobazia +3, Atletica +5, Furtività +5, Sopravvivenza +7

Linguaggi Gnoll

For +3, **Des** +1, **Cos** +1, **Int** -1, **Sag** +0, **Car** -1

Oggetti arco corto con 20 frecce, armatura di cuoio, ascia da battaglia

CA 16, **CAC** 15; **Temp** +6, **Rifl** +7, **Vol** +4

PF 29

Velocità 7,5 m

- ◆ **Mischia** ascia da battaglia (spazzare) +8, **Danni** 1d8+3 taglienti

- ◆ **Mischia** morso (agile) +7, **Danni** 1d4+3 perforanti

- ◆ **Distanza** arco corto +7 (micidiale 1d10), **Danni** 1d6 perforanti

Attacco del branco I Colpi dello gnoll infliggono 1d4 danni aggiuntivi alle creature entro la portata di almeno due degli alleati dello gnoll.

Passo vigoroso Uno gnoll ignora il primo quadretto di terreno difficile nel quale si muove ogni volta che effettua azioni Passo o Camminare.

GOBLIN

Questi piccoli umanoidi hanno la pelle verde ed ampie teste con grandi orecchie. Mentre alcuni goblin sono civilizzati e si sono fatti strada in altre comunità umanoidi, molti goblin sono creature selvagge e violente che provano

AFFERRARE E SCAGLIARE ROCCE

I giganti hanno un'innata capacità di afferrare e scagliare rocce. Tutti i giganti possono raccogliere pietre da terra per lanciarle, e molti di essi si portano dietro sacchi di pietre per tirarle eventualmente contro i loro nemici. La reazione Afferrare Rocce e la capacità Scagliare Rocce funzionano come descritto qui di seguito, e potrebbero essere modificate per ciascun gigante specifico. Il danno inflitto da una roccia scagliata appare nella voce Colpo a distanza del gigante.

- ◆ **Afferrare Rocce**

Innesco Il gigante è bersagliato da un attacco con un lancio di rocce, o una roccia cadrebbe su un gigante.

Effetto Il gigante può effettuare una prova di Acrobazia o di Atletica con CD 20. Con un successo, il gigante afferra in sicurezza la roccia, non subisce danni, e attualmente tiene la roccia. Con un fallimento, il gigante subisce metà dei danni. Con un fallimento critico, il gigante subisce danni per intero. Il gigante deve avere una mano libera per afferrare una roccia, ma può lasciare qualsiasi cosa stia tenendo in quella mano come parte di questa reazione.

Scagliare Rocce Un gigante può raccogliere una roccia o prenderne una dal suo sacco (se ne ha uno) e scagliarla usando una singola azione di Colpire.

piacere nel creare scompiglio.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 157.

GOBLIN COMBATTENTE

CREATURA 0

Caotico
Goblin
Malvagio
Umanoide
Piccolo

Percezione +1; scurovisione

Linguaggi Goblin

Abilità -2; Acrobazia +3, Atletica +3, Furtività +5

For +0, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** -1, **Car** +1

Oggetti affettacani, arco corto con 10 frecce, armatura di cuoio

CA 14, **CAC** 13; **Temp** +1, **Rifl** +4, **Vol** +0

PF 6

◆ Goblin Frenetico

Innesco Un alleato del goblin termina un'azione di movimento adiacente al combattente.

Effetto Il combattente effettua l'azione Passo.

Velocità 7,5 m

◆ **Mischia** affettacani +6 (agile, traditrice), **Danni** 1d6 taglienti

◆ **Distanza** arco corto +6 (micidiale 1d10), **Danni** 1d6 perforanti

GOBLIN GUERRIGLIERO

CREATURA 1

Caotico
Goblin
Malvagio
Umanoide
Piccolo

Percezione +5; scurovisione

Linguaggi Comune, Goblin

Abilità -1; Acrobazia +4, Atletica +4, Furtività +6

For +1, **Des** +3, **Cos** +2, **Int** -1, **Sag** +0, **Car** +0

Oggetti arco corto con 20 frecce, armatura di cuoio borchiato, squartacavalli

CA 15, **CAC** 13; **Temp** +5, **Rifl** +5, **Vol** +3

PF 18

◆ Goblin Frenetico

Innesco Un alleato del goblin termina un'azione di movimento adiacente al guerrigliero.

Effetto Il guerrigliero effettua l'azione Passo.

Velocità 7,5 m

◆ **Mischia** squartacavalli +7 (portata 3 m, sbilanciare, versatile P), **Danni** 1d8+1 taglienti

◆ **Distanza** arco corto +8 (micidiale 1d10), **Danni** 1d6 perforanti

GOBLIN PIROMANE

CREATURA 1

Caotico
Goblin
Malvagio
Umanoide
Piccolo

Percezione +2; scurovisione

Linguaggi Comune, Goblin

Abilità -1; Tradizioni Fuoco +6

For -1, **Des** +2, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** -1, **Car** +3

Oggetti randello

CA 13, **CAC** 13; **Temp** +3, **Rifl** +5, **Vol** +1

PF 15

◆ Goblin Frenetico

Innesco Un alleato del goblin termina un'azione di movimento adiacente al piromane.

Effetto Il piromane effettua l'azione Passo.

Velocità 7,5 m

Mischia randello +4, **Danni** 1d6-1 contundenti

◆ **Distanza** randello +6 (lancio 3 m), **Danni** 1d6-1 contundenti

◆ **Incantesimi Arcani Spontanei** CD 15, attacco +6; 1° (2 slot) mani brucianti, unto; **Trucchetti** impedimento, luce, mano magica, prestidigitazione, produrre fiamma

IENA

Le iene sono animali estremamente rapidi, astuti e potenti e sono coperte di un folto pelo striato di nero e marrone. Sono soprattutto spazzini, ma combattono fianco a fianco quando vanno a caccia.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 171.

IENA

CREATURA 1

Animale
Medio

Percezione +5; visione crepuscolare, fiuto

Linguaggi -

Abilità -1; Acrobazia +4, Atletica +6, Furtività +6

For +2, **Des** +1, **Cos** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** -2

CA 15, **CAC** 13; **Temp** +4, **Rifl** +4, **Vol** +2

PF 21

Velocità 12 m

◆ **Mischia** fauci +7, **Danni** 1d6+2 perforanti più Abbattere

Attacco del Branco Il Colpo della iena infligge 1d4 danni aggiuntivi alle creature entro la portata di almeno due degli alleati della iena.

◆ **Trascinare** (attacco, movimento) La iena effettua un Colpo con le fauci contro un nemico prono. Se va a segno, oltre a infliggere danni, la iena Cammina fino a 3 metri trascinando con sé il nemico. Il suo movimento non innesca reazioni da parte della creatura trascinata.

IENODONTE

CREATURA 3

Animale
Grande

Percezione +8; visione crepuscolare, fiuto

Linguaggi -

Abilità +1; Acrobazia +7, Atletica +9, Furtività +9

For +5, **Des** +1, **Cos** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** -2

CA 18, **CAC** 16; **Temp** +7, **Rifl** +7, **Vol** +5

PF 47

Velocità 12 m

◆ **Mischia** fauci +9, **Danni** 1d10+5 perforanti più Abbattere

Attacco del Branco Il Colpo dello ienodonte infligge 1d6 danni aggiuntivi alle creature entro la portata di almeno due degli alleati dello ienodonte.

◆ **Trascinare** (attacco, movimento) Lo ienodonte effettua un Colpo con le fauci contro un nemico prono. Se va a segno, oltre a infliggere danni, lo ienodonte Cammina fino a 3 metri trascinando con sé il nemico. Il suo movimento non innesca reazioni da parte della creatura trascinata.

KRAKEN

Questi leggendari leviatani originari delle profondità del mare sono una delle più grandi paure dei marinai e di coloro che transitano nelle acque oceaniche. Simili a degli enormi calamari, i kraken hanno otto tentacoli e due braccia più lunghe.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 173.

KRAKEN

CREATURA NON COMUNE 18

Acquatico
Bestia
Mastodontico

Percezione +30; scurovisione

Linguaggi Aquan, Comune

Abilità +22; Atletica +32, Furtività +30,

Intimidazione +30, Nature +32

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

For +9, Des +2, Cos +7, Int +5, Sag +5, Car +4

CA 39, CAC 36; Temp +30, Rifl +25, Vol +27 (+2 contro mentale)

PF 360; Resistenze freddo 15, veleno 15

Tempo Atmosferico Alterato (aura, invocazione, primevo) Un kraken cambia il tempo atmosferico entro 3,6 km dal punto dove si trova. Questo ha gli stessi effetti del rituale *controllare tempo atmosferico*, ma è centrato sul kraken ed altera il tempo atmosferico in base al suo stato emotivo. Quando il kraken cambia umore, il tempo atmosferico cambia in un periodo di tempo che va da 30 secondi a 30 minuti. Se il kraken muore, il tempo atmosferico ritorna immediatamente normale.

Velocità 3 m, nuotare 12 m

❖ **Mischia** braccio +32 (portata 18 m), **Danni** 4d10+18 contundenti più Afferrare

❖ **Mischia** becco +32 (portata 6 m), **Danni** 3d12+18

❖ **Mischia** tentacolo +32 (agile, portata 12 m), **Danni** 4d8+18 più Afferrare

❖ **Distanza** detriti galleggianti +30 (incremento di gittata 18 m), **Danni** 3d12+9 contundenti

Incantesimi Primevi Innati DC 36; **9°** *dominare* (il bersaglio deve essere un animale); **8°** *venti punitori*; **7°** *resistenza all'energia*

❖ **Doppio Attacco** (attacco) Il kraken effettua due Colpi con due diversi tentacoli o braccia come un'azione singola. Ciascun Colpo deve prendere come bersaglio una diversa creatura. Questo conta come due attacchi ai fini della penalità da attacchi multipli del kraken, e la penalità non aumenta fino a dopo entrambi gli attacchi. Se il kraken effettua successivamente l'azione Afferrare, Afferra un qualsiasi numero di creature che colpisce con questa azione.

❖ **Nuvola d'Inchiostro** Il kraken emette una nuvola di inchiostro nero e velenoso in un'esplosione del raggio di 24 metri centrata su se stesso. Questa nuvola non ha alcun effetto fuori dall'acqua. Chiunque si trova all'interno della nuvola è inosservato ed è esposto al veleno dell'inchiostro del kraken. La nuvola si dissolve dopo 1 minuto. Dopo aver prodotto una nuvola d'inchiostro, il kraken non può usare Nuvola d'Inchiostro di nuovo per 2d6 round.

❖ **Propulsione** Il kraken nuota fino a 85 metri in una linea retta senza innescare reazioni.

❖ **Riposizionare** Il kraken sposta una creatura che sta afferrando o trattenendo fino a 6 metri in un'altra posizione entro la portata dell'arto con cui la sta afferrando. Se la creatura si trova entro la portata del becco del kraken dopo questo movimento, il kraken può effettuare un Colpo con il becco contro di essa come parte di questa azione.

❖ **Squartare Navi**

Requisiti Una nave della stessa taglia del kraken o inferiore si trova entro la portata delle braccia del kraken, e il kraken ha quattro tentacoli liberi.

Effetto Il kraken usa quattro tentacoli in un tentativo di Afferrare la nave. Per Afferrare la nave, il kraken deve superare una prova di Atletica con CD 28, o la CD di Tradizioni Marittime del timoniere, quale dei due valori sia più alto. Se la supera, la nave è afferrata e il kraken la comprime lentamente e le infligge danni; al termine di ogni turno del kraken in cui mantiene la presa della nave, la nave

subisce 1 Intaccatura. Il capitano della nave può effettuare una prova di Tradizioni Marittime contro la CD di Atletica del kraken (normalmente 42) per sfuggire alla presa. Il kraken non necessita di continuare ad usare Squartare Navi ad ogni turno per infliggere queste Intaccature alla nave.

❖ **Stritolamento del Kraken** Il kraken infligge 12 danni contundenti a ciascuna creatura afferrata o trattenuta. Ciascuna di queste creature che sta trattenendo il respiro deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 26 o perde 1d6 azioni di aria.

Inchiostro del Kraken (veleno) I kraken sono immuni a questo veleno. **Tiro Salvezza** Tempra CD 36; **Durata Massima** 10 round; **Fase 1** 2d6 veleno e nauseato 1 (1 round); **Fase 2** 2d6 veleno, nauseato 1 e rallentato 1 (1 round).

LICH

Un lich è un potente incantatore che ha raggiunto l'immortalità assoggettandosi alla non morte. La maggior parte dei lich si sottopone a questa trasformazione in modo da proseguire le ricerche esoteriche o completare sadici piani a lungo termine.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 181.

LICH

CREATURA NON COMUNE 12

Malvagio
Medio
Non morto

Percezione +20; scurovisione; *vedere invisibilità*
Linguaggi Abissale, Aklo, Comune, Draconico, Elfico, Infernale, Necril, Sottocomune

Abilità +14; Arcano +25, Artigianato +21 (può creare oggetti magici), Diplomazia+21, Furtività +21, Religione +21

For +0, **Des** +2, **Cos** +0, **Int** +6, **Sag** +2 **Car** +3

Oggetti *bastone del fuoco superiore, pergamena di dominare, pergamena di teletrasporto, pozione di invisibilità*

CA 29, **CAC** 28; **Temp** +17, **Rifl** +16, **Vol** +22, +1 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 140 più 12 temporanei, guarigione negativa, ringiovanimento;

Immunità addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno; **Resistenze** fisica 15 (eccetto contundenti magici), freddo 20

Aura di Paura (aura, emozione, mentale, paura) 18 m, CD 26

❖ **Controincantesimo**

Innesco Una creatura lancia un incantesimo che il lich ha preparato.

Effetto Il lich spende un incantesimo preparato per contrastare il lancio dello stesso incantesimo da parte della creatura innescante. Poi può tentare di dissolvere l'incantesimo innescante.

Ringiovanimento (arcano, necromanzia) Quando un lich viene distrutto, la sua anima si trasferisce immediatamente nel suo filatterio. Un lich può essere distrutto permanentemente solo se il suo filatterio viene trovato e distrutto.

Velocità 7,5 m

❖ **Mischia** mano +21 contatto, **Danni** 4d8 negativi più tocco paralizzante

Incantesimi Arcani Preparati CD 29, attacco +22; **6°** *catena di fulmini, dissanguamento del vampiro, dominare*; **5°** *cono di freddo* (x2), *muro di ghiaccio, nube mortale*; **4°** *debolezza*,

porta dimensionale, scudo di fuoco, volare; 3° cecità, dardo incantato, dissolvi magie, tocco del vampiro; 2° immagine speculare, resistenza all'energia, vedere invisibilità (già lanciato), vita falsata (già lanciato); 1° colpo accurato, passo rapido, raggio di indebolimento(x2); **Trucchetti** individuazione del magico, mano magica, messaggio, raggio di gelo, scudo

Incantesimi Stabili Gli incantesimi di un lich vengono interrotti da reazioni solo se il lich subisce 25 danni o più.

◆ **Legame con il Filatterio** Una volta al giorno, un lich può attingere al potere del suo filatterio per lanciare un qualsiasi incantesimo arcano di 6° livello o inferiore da *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*, anche se non è uno dei suoi normali incantesimi arcani. Se viene distrutto nello stesso giorno in cui usa questa capacità, il suo corpo impiega 1d10+2 giorni per ricostruirsi invece di 1d10 giorni. Non è necessario che il filatterio sia presente affinché il lich possa usare questa capacità.

Tocco Paralizzante (arcano, maledizione, necromanzia) Una creatura che ha subito danni dal tocco del lich deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 28. Con un successo, la creatura è rallentata 1 per 1 round. Con un fallimento, la creatura è paralizzata per 1 round; con un fallimento critico, la creatura è paralizzata permanentemente, cade prona e appare morta, anche se una creatura che supera una prova di medicina con CD 25 scopre che la vittima è viva.

FILATTERIO

Il filatterio permette al lich di tornare dalla morte.

FILATTERIO DEL LICH

OGGETTO NON COMUNE 12

Prezzo 1,500 mo

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

Questo oggetto è creato da un incantatore che desidera diventare un lich e serve a riportare alla non vita il lich nel caso in cui venga ucciso. Quando l'anima del lich si rifugia nel proprio filatterio, questo ricostruisce il corpo non morto del lich nel corso di 1d10 giorni, dopodiché il lich torna nel suo nuovo corpo completamente guarito (ma privo di qualsiasi equipaggiamento che aveva nel suo vecchio corpo). Se il corpo viene distrutto, il filatterio ricomincia di nuovo il processo. Il filatterio deve essere distrutto per impedire al lich di ritornare. Il tipo più comune di filatterio consiste in una scatola metallica sigillata contenente strisce di pergamena su cui sono state trascritte formule magiche. Questa scatola ha una durezza di almeno 30, ma alcuni lich costruiscono filatteri ancora più impenetrabili ed inespugnabili. Un lich può creare il proprio filatterio da anelli, amuleti od oggetti simili.

MANTICORA

Le manticore sono bestie pericolose feroci e inclini alla violenza. Hanno il corpo di un leone, una testa umanoide, due ali lacere simili a quelle di un pipistrello e una coda irta di spine che usano per attaccare i nemici in aria.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 191.

MANTICORA

CREATURA 6

Bestia
Grande
Legale
Malvagio

Percezione +13; fiuto, scurovisione

Linguaggi Comune

Abilità +5; Acrobazia +9, Atletica +11, Intimidazione +11, Sopravvivenza +13

For +5, **Des** +2, **Cos** +4, **Int** –2, **Sag** +1, **Car** –1

CA 20, **CAC** 18; **Temp** +13, **Rifl** +10, **Vol** +7

PF 95

Velocità 7,5 m, volare 12 m

◆ **Mischia** fauci +15, **Danni** 2d8+7 perforanti

◆ **Mischia** artiglio +15 (agile), **Danni** 2d6+7 taglienti

◆ **Distanza** spine +12 (raggio 12 m), **Danni** 1d10+5 perforanti

◆ **Nugolo di Spine** La manticora scaglia fino a 2 spine dalla sua coda. Se la manticora prende come bersaglio creature multiple, queste devono trovarsi entro 6 m l'una dall'altra e la manticora effettua un Colpo separato su ciascuna di esse; questo conta come un Colpo ai fini della penalità da attacchi multipli della manticora, e la penalità non aumenta fino a dopo entrambi gli attacchi. Se la manticora scaglia entrambe le spine contro la stessa creatura, effettua un singolo Colpo. Se l'attacco va a segno, infligge i danni di una singola spina, ma la seconda spina blocca il bersaglio sul posto rendendolo immobile. Una creatura che supera una prova di Atletica con CD 18 può togliersi la spina. Una manticora non può scagliare più di 12 spine in 24 ore.

MELMA DI FOGNA

Questi ammassi informi di liquami e altri detriti vivono nelle condutture fognarie di grandi e piccole città.

MELMA DI FOGNA

CREATURA 1

Medio
Melma
Privo di Intelletto

Percezione +1; vista cieca (tremori) 18 m

Linguaggi –

Abilità –1; Furtività –3 (+6 nelle fogne)

For +1, **Des** –2, **Cos** +3, **Int** –5, **Sag** –5, **Car** –5

CA 5, **CAC** 5; **Temp** +5, **Rifl** +1, **Vol** +1

PF 40; **Immunità** acido, addormentato, colpi critici, mentale, precisione, visivo

Velocità 3 m

◆ **Mischia** pseudopodo +7, **Danni** 1d6+1 contundenti più 1d4 da acido

◆ **Onda Lurida**

Frequenza Una volta per minuto

Effetto La melma di fogna rilascia un'onda di sporcizia e fango che colpisce tutte le creature in un'area del raggio di 6 m. Le creature nell'area subiscono 1d4 danni da acido e sono ostacolate 3 per 1 minuto a meno che non superino un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 (nessun danno con un successo, e un personaggio cade anche prono con un fallimento critico). Una creatura colpita può ripulirsi dal fango come un'azione di Interagire, riducendo la condizione ostacolata di 1,5 con ogni azione.

MUMMIA

Questi esseri non morti sono spesso avvolti da strisce di lino dalla testa ai piedi e vengono creati attraverso un processo piuttosto lungo e preciso affinché continuino

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

ad essere guardiani delle tombe. Le mummie hanno la capacità di spaventare in maniera soprannaturale i loro nemici, e sono portatrici di una potente malattia.
Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 211.

MUMMIA GUARDIANA

CREATURA 2

Legale
Malvagio
Medio
Mummia
Non Morto

Percezione +7; scurovisione
Linguaggi un linguaggio antico
Abilità +0; Acrobazia +2, Atletica +6, Furtività +6
For +4, **Des** +0, **Cos** +2, **Int** -2, **Sag** +1, **Car** +2

CA 16, **CAC** 13; **Temp** +4, **Rifl** +2, **Vol** +7

PF 40, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno; **Debolezze** fuoco 10

Velocità 6 m

❖ **Mischia** pugno +8, **Danni** 1d8+4 contundenti più putrefazione della mummia inferiore

Putrefazione della Mummia Inferiore (divino, malattia, maledizione, necromanzia) Questa è sia una maledizione che una malattia. La malattia non può essere guarita prima di aver neutralizzato la maledizione. **Tiro Salvezza** Tempra CD 16; **Fase 1** portatore senza effetti di malattia (1 minuto); **Fase 2** penalità di condizione -1 alle prove basate su Carisma e alle CD (1 giorno).

MUMMIA SERVITRICE

CREATURA 6

Legale
Malvagio
Medio
Mummia
Non Morto

Percezione +13; scurovisione
Linguaggi un linguaggio antico
Abilità +6; Acrobazia +8, Furtività +12
For +5, **Des** +0, **Cos** +2, **Int** -2, **Sag** +2, **Car** +2

CA 20, **CAC** 17; **Temp** +9, **Rifl** +6, **Vol** +12

PF 90, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno; **Debolezze** fuoco 8

Disperazione (ammaliamento, aura, divino, emozione, mentale, paura) 9 m. Le creature viventi sono spaventate 1 per tutto il tempo in cui rimangono nell'aura. Non possono recuperare in modo naturale questa condizione finché restano nell'aura. Appena entra nell'aura, una creatura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 18 (dopo aver subito la penalità da essere spaventata) o è paralizzata dalla paura per 1 round. Dopo che la creatura ha effettuato questo tiro salvezza, essa è rinforzata contro l'effetto paralizzante dell'aura.

Velocità 6 m

❖ **Mischia** pugno +15, **Danni** 3d6+5 contundenti più putrefazione della mummia

Putrefazione della Mummia (divino, malattia, maledizione, necromanzia) Questa è sia una maledizione che una malattia. La malattia e qualsiasi danno derivante da essa non possono essere guariti prima di aver neutralizzato la maledizione. Una creatura uccisa dalla putrefazione della mummia si trasforma in sabbia e può essere risuscitata soltanto dal lancio del rituale *resuscitare* di 7° livello, da un incantesimo *desiderio* o da una magia altrettanto potente. **Tiro Salvezza** Tempra CD 18; **Fase 1** portatore senza effetti di malattia (1 minuto); **Fase 2** 1d10+10 Danni e penalità di condizione -1 alle prove basate su Carisma e alle CD (1 giorno).

MUMMIA FARAONE

CREATURA NON COMUNE 9

Legale
Malvagio
Medio
Mummia
Non Morto

Percezione +15; scurovisione
Linguaggi un linguaggio antico, Necril
Abilità +9; Acrobazia +13, Diplomazia +18, Furtività +18, Intimidazione +16, Occultismo +16, Religione +16

For +5, **Des** +2, **Cos** +4, **Int** +1, **Sag** +4, **Car** +4

Oggetti lancia lunga+1

CA 25, **CAC** 22; **Temp** +12, **Rifl** +9, **Vol** +15, +1 di condizione a tiri salvezza contro positivo

PF 150, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno; **Debolezze** fuoco 10

Grande Disperazione (ammaliamento, aura, divino, emozione, mentale, paura) 9 m. Le creature viventi sono spaventate 1 per tutto il tempo in cui rimangono nell'aura. Non possono recuperare in modo naturale questa condizione finché restano nell'aura. Appena entra nell'aura, una creatura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 21 o è paralizzata dalla paura per 1d4 round. Dopo che la creatura ha effettuato questo tiro salvezza, essa è rinforzata contro l'effetto paralizzante dell'aura.

Padronanza dei Non Morti (aura, divino, necromanzia) 30 m. I non morti comandati o alleati nell'aura di livello inferiore a quello del faraone ottengono bonus di circostanza +1 a CA, tiri per colpire, tiri per i danni, tiri salvezza e prove di abilità.

❖ **Attacco di Opportunità**

Dirompente Oltre alle sue normali attivazioni, l'Attacco di Opportunità del faraone può essere usato anche quando una creatura entro la portata del faraone effettua un'azione con il tratto concentrazione. Inoltre il faraone non subisce la normale penalità -2 quando effettua un Attacco di Opportunità.

Ringiovanimento (divino, necromanzia) Quando la mummia faraone viene distrutta, la necromanzia ricostruisce il suo corpo all'interno della sua tomba nell'arco di 1d10 giorni. Se il corpo viene distrutto, il processo ricomincia di nuovo. Una mummia faraone può essere distrutta permanentemente con un rituale *consacrare*.

Velocità 6 m

❖ **Mischia** lancia lunga+1 +19 (magica, portata 3 m), **Danni** 2d8+5 perforanti più 1d8 negativi e putrefazione della mummia insidiosa.

❖ **Mischia** pugno +19 (agile), **Danni** 3d6+5 contundenti più putrefazione della mummia insidiosa

❖❖ **Furia della Tempesta di Sabbia** (concentrazione, divino, fuoco, invocazione) La mummia esala un cono di 18 metri di sabbia surriscaldata che infligge 5d6 danni da fuoco e 5d6 danni taglienti a tutte le creature nell'area (Riflessi CD 23 dimezza, danni doppi con un fallimento critico, nessun danno con un successo critico). La mummia non può usare di nuovo Furia della Tempesta di Sabbia per 1d4 round.

Incanalare Putrefazione La mummia faraone può trasmettere putrefazione della mummia insidiosa attraverso le armi da Mischia che impugna.

Putrefazione della Mummia Insidiosa (divino, malattia, maledizione, necromanzia) Questa è sia una maledizione che una malattia. La malattia e qualsiasi danno derivante da

essa non possono essere guariti prima di aver neutralizzato la maledizione. Una creatura uccisa dalla putrefazione della mummia si trasforma in sabbia e può essere risuscitata soltanto dal lancio del rituale *resuscitare* di 7° livello, da un incantesimo *desiderio* o da una magia altrettanto potente. **Tiro Salvezza** Tempra CD 21; **Fase 1** portatore senza effetti di malattia (1 minuto); **Fase 2** 1d10+15 danni e penalità di condizione -2 alle prove basate su Carisma e alle CD (1 giorno).

OMBRA

L'aspetto di queste sinistre creature non morte ha contorni poco definiti, ed essendo vulnerabili alla luce sono solitamente attratte da posti bui. Un'ombra può afferrare l'ombra della sua vittima, indebolendo così il bersaglio e ottenendo la possibilità di creare altre creature della sua specie.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 221.

OMBRA SUPERIORE

CREATURA 7

Caotico
Incorporeo
Malvagio
Medio
Non Morto
Ombra

Percezione +12; scurovisione

Linguaggi Necril

Abilità +7; Acrobazia +15, Furtività +17

For -5, **Des** +5, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Car** +3

CA 22, **CAC** 22; **Temp** +11, **Rifl** +11, **Vol** +12

PF 91; **Immunità** addormentato, attacchi non magici, effetti di morte, malattia, paralisi, precisione, veleno; **Resistenze** tutte 8 (eccetto forza, positivo o tocco fantasma); **Debolezze** vulnerabilità alla luce.

Vulnerabilità alla Luce Un oggetto che diffonde luce magica (come dall'incantesimo *luce*) viene trattato come magico al fine di superare l'immunità agli attacchi non magici dell'ombra.

Velocità volare 9 m

❖ **Mischia** mano dell'ombra +16 contatto, **Danni** 3d6 negativi

Incantesimi Divini Innati CD 20, **A Volontà** *oscurità*

❖ **Balzare nell'Oscurità** (azione, divino, evocazione, movimento, teletrasporto)

Requisiti L'ombra superiore si nasconde nell'oscurità.

Effetto L'ombra superiore si teletrasporta istantaneamente da un'area di oscurità ad un'altra entro 9 metri e rimane nascosta.

Progenie dell'Ombra Quando l'ombra di una creatura viene liberata da Rubare Ombra, essa diviene una progenie dell'ombra sotto il comando dell'ombra superiore che l'ha creata. Questa progenie dell'ombra non ha la capacità Rubare Ombra. Se la creatura dalla quale è stata presa l'ombra muore, la progenie dell'ombra diventa un'ombra completa e autonoma. Una creatura separata dalla propria ombra recupera la condizione indebolito da Rubare Ombra in metà del tempo. Se la recupera completamente, ritorna in possesso della sua ombra e la progenie dell'ombra si estingue.

❖ **Rubare Ombra** (divino, necromanzia)

Requisiti L'ombra superiore colpisce una creatura vivente con un Colpo mano dell'ombra nella sua azione precedente.

Effetti L'ombra superiore tira l'ombra del bersaglio, rendendo la creatura indebolita 2 (o indebolita 3 se l'azione precedente era un colpo critico). Questo è cumulativo con

altre condizioni indebolito derivate dalle ombre. Se questo aumenta il valore indebolito a 3 o superiore, l'ombra libera l'ombra dal corpo del bersaglio (vedi progenie dell'ombra). La condizione indebolito derivante da Rubare Ombra si riduce di 1 ogni 8 ore, terminando nel momento in cui diventa indebolito 0. La velocità di recupero è dimezzata se l'ombra è separata dal corpo della creatura.

❖ **Sgattaiolare nell'Oscurità**

Requisiti L'ombra superiore si nasconde nell'oscurità.

Effetto L'ombra superiore si Muove Furtivamente fino al massimo della sua Velocità e non deve fermarsi a nascondersi se termina il suo movimento nell'oscurità.

POLTERGEIST

Un poltergeist è uno spirito arrabbiato di una persona che, per una ragione qualsiasi, non è stato in grado di lasciare il luogo della sua morte. Questi spiriti incorporei nutrono rabbia nei confronti dei viventi, lanciando oggetti in un turbine di attività telecinetica.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 208.

POLTERGEIST

CREATURA 5

Fantasma
Incorporeo
Legale
Malvagio
Medio
Non Morto

Percezione +8; scurovisione

Linguaggi di solito Comune

Abilità +5; Acrobazia +12, Furtività +10, Intimidazione +12

For -5, **Des** +4, **Cos** +0, **Int** -1, **Sag** +2, **Car** +3

Legato a un Luogo Un poltergeist è legato a un luogo e non può muoversi a una distanza superiore a 36 metri dal punto in cui si è creato o formato. Alcuni poltergeist invece sono legati a una particolare stanza, a un edificio o a un'area simile.

CA 19, **CAC** 19; **Temp** +8, **Rifl** +10, **Vol** +11

PF 55, ringiovanimento; **Immunità** addormentato, attacchi non magici, effetti di morte, malattia, paralisi, precisione, veleno; **Resistenze** tutti i danni 5 (eccetto buono, forza o tocco fantasma)

❖ **Difesa Telecinetica**

Innesco Una creatura si avvicina entro 3 metri dal poltergeist.

Effetto Il poltergeist effettua un Colpo telecinetico con un oggetto contro la creatura innescante.

Invisibilità Naturale Un poltergeist è invisibile naturalmente. Può diventare visibile soltanto mentre usa la sua capacità spaventare.

Ringiovanimento (necromanzia, occulto) Quando un poltergeist viene distrutto, esso si riforma nel punto dove è stato distrutto, completamente guarito, dopo 2d4 giorni. Un poltergeist può essere distrutto permanentemente solo se qualcuno definisce la ragione della sua esistenza e risolve qualsiasi cosa impedisca allo spirito di riposare in pace.

Velocità volare 6 m

❖ **Distanza** oggetto telecinetico +13 (incremento di gittata 18 m, invocazione, occulto), **Danni** 2d12

Incantesimi Occulti Innati CD 19; **A Volontà** *manovra telecinetica*;

Trucchetti (3°) *mano magica*

❖ **Scomparire** (concentrazione)

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Requisiti Il poltergeist è visibile.

Effetto Il poltergeist diventa invisibile.

◆ **Spaventare** (concentrazione, emozione, mentale, paura)

Requisiti Il poltergeist deve essere invisibile.

Effetto Il poltergeist diventa visibile come umanoide scheletrico simile a un fantasma. Ciascuna creatura entro 9 metri deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 19. Con un successo, la creatura è rinforzata. Con un fallimento, la creatura è spaventata 2. Con un fallimento critico, la creatura è in fuga per tutto il tempo in cui è spaventata.

◆◆ **Tempesta Telecinetica** (attacco, concentrazione, invocazione, occulto) Il poltergeist scaglia telecineticamente numerosi oggetti piccoli, come pezzi di argenteria, sia distribuendoli verso più nemici che dirigendoli verso un unico bersaglio. Quando li distribuisce verso più nemici, il poltergeist effettua un Colpo oggetto telecinetico con penalità -2 contro ciascuna creatura entro 9 metri. Questi contano come un attacco ai fini della penalità da attacchi multipli, e la penalità non aumenta fino alla fine di tutti gli attacchi. Quando Tempesta Telecinetica è diretta contro un bersaglio singolo, il poltergeist effettua un colpo oggetto telecinetico contro il bersaglio, infliggendo 4d6+4 danni. Infligge 8 danni anche in caso di fallimento, ma fallisce completamente in caso di fallimento critico.

PROLE STELLARE DI CTHULHU

Di tutti gli strani e malvagi abitanti del vuoto tra le stelle, pochi incutono lo stesso terrore della prole stellare di Cthulhu. L'enorme corpo di una prole stellare ha una forma umanoide e una carne gommosa che si dimena e ribolle come una melma semi solidificata.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 4 211.

PROLE STELLARE DI CTHULHU CREATURA RARA 20

Aberrazione
Caotico
Malvagio
Enorme

Percezione +35; scurovisione, vista cieca (creatura senziente) 9 m

Linguaggi Aklo; telepatia 90 m

Abilità +26; Acrobazia +32, Arcano +35, Atletica +35 (+37 a Nuotare), Furtività +35, Intimidazione +35, Occultismo +37, Religione +35, Società +35

For +10, **Des** +4, **Cos** +9, **Int** +6, **Sag** +9, **Car** +6

CA 44, **CAC** 40; **Temp** +32, **Rifl** +29, **Vol** +34 (+4 di condizione contro mentale), +3 di condizione a tiri salvezza contro magia

PF 335, rigenerazione 40 (disattivato da fuoco); **Resistenze** freddo 15, veleno 15

Dominio della Mente (aura, mentale) 45 m. La prole stellare di Cthulhu proietta la sua presenza mentale in un'area attorno a sé, impedendo ai nemici di concentrarsi. Un nemico che effettua un'azione di concentrazione nell'area deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 36 o l'azione fallisce.

Immortalità La prole stellare di Cthulhu non invecchia e non ha bisogno di mangiare o di respirare. Può morire solo a causa di violenza.

◆ **Mente Soverchiante** (mentale)

Innesco La prole stellare di Cthulhu stabilisce un contatto mentale con una creatura usando le proprie capacità

(inclusa telepatia) oppure usando l'effetto di divinazione o mentale della creatura.

Effetto La creatura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 40 o è stordita per 1d4 round. Con un successo, la creatura è rallentata 1 per 1 round; con un successo critico, la creatura non subisce effetti; con un fallimento critico, la creatura è stordita per 1d4 round e confusa permanentemente, come per gli effetti di un fallimento critico di *distorcere mente*. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza, la creatura diventa rinforzata.

Presenza Terrificante (aura, emozione, mentale, paura) 45 m, CD 38

Velocità 10,5 m, volare 15 m, nuotare 10,5 m; Volo Stellare

◆ **Mischia** artiglio +35 (agile, portata 4,5 m), **Danni** 6d6+15 taglienti

◆ **Mischia** tentacolo +35 (portata 4,5 m), **Danni** 6d6+15 contundenti più Afferrare

Incantesimi Occulti Innati CD 40, **Permanente** (10°) vuoto mentale; 10° portale; **A Volontà** (10°) *distorcere mente*, *incubo*, *inviare*, *messaggio onirico*

◆◆ **Assalto Focalizzato** (attacco) La prole stellare di Cthulhu attacca un singolo bersaglio con tutti i suoi 6 tentacoli facciali, travolgendolo con attacchi multipli e lasciandolo senza quasi nessuna possibilità di schivare. Con un attacco effettuato con successo, la prole stellare di Cthulhu infligge danni da un tentacolo al bersaglio, più 1d6 danni aggiuntivi per ciascun tentacolo oltre al primo (normalmente 5d6 a meno che un tentacolo sia reciso o impegnato). Anche a seguito di un attacco fallito, la prole stellare infligge danno da un tentacolo al bersaglio. Non può Afferrare una creatura a seguito di un fallimento e la manca completamente a seguito di un fallimento critico. Questo conta ai fini della penalità da attacchi multipli della prole stellare come un numero di attacchi pari al numero di tentacoli che usa.

◆◆ **Groviglio di Tentacoli** La prole stellare di Cthulhu effettua fino a sei Colpi con il tentacolo con penalità -2, ciascuno contro un bersaglio diverso in un cono di 4,5 metri. Se a seguito di questo effettua un'azione di Afferrare, può Afferrare un qualsiasi numero di creature che ha colpito invece di una soltanto. Questi attacchi contano ai fini della penalità da attacchi multipli della prole stellare, e la penalità da attacchi multipli non aumenta fino a dopo che ha compiuto tutti gli attacchi.

◆ **Stritolamento Superiore** 18 contundenti, CD 40

Volo Stellare Una prole stellare di Cthulhu può usare la sua Velocità di volare per volare nello spazio nonostante la mancanza di atmosfera.

RATTO

Questi esseri diffusi in tutto il mondo scorrazzano nelle fognature e infestano granai e depositi di viveri. Gli esemplari particolarmente grandi possono addirittura essere pericolosi per gli umanoidi, e quando i ratti comuni si aggregano in quantità numerose possono portare una distruzione letale.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 239.

RATTO GIGANTE

CREATURA 0

Animale
Piccolo

Percezione +4; fiuto 9 m, visione crepuscolare
Linguaggi –

Abilità +1; Acrobazia +4, Atletica +2 (+5 a Nuotare o Scalare), Furtività +4

For +0, **Des** +2, **Cos** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Car** –3

CA 13, **CAC** 13; **Temp** +3, **Rifl** +3, **Vol** +1

PF 8

Velocità 9 m, scalare 3 m

❖ **Mischia** fauci +6 (agile), **Danni** 1d4 perforanti più febbre lurida **Febbre Lurida** (malattia) Le condizioni nauseato e privo di sensi derivanti dalla febbre lurida non possono essere ridotte o recuperate naturalmente. Tempra CD 13. **Fase 1** portatore senza effetti di malattia (1d4 ore), **Fase 2** nauseato 1 (1 giorno), **Fase 3** nauseato 1 e rallentato 1 per il periodo in cui è nauseato (1 giorno), **Fase 4** privo di sensi (1 giorno), **Fase 5** morte.

ROC

Questi uccelli leggendari sono famigerati per la loro capacità di afferrare elefanti con i loro micidiali artigli. I roc emettono grida penetranti nell'aria e costruiscono i loro nidi sui picchi delle montagne.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 243.

ROC

CREATURA 9

Animale
Mastodontico

Percezione +16; visione crepuscolare
Linguaggi –

Abilità +7; Acrobazia +16, Atletica +19

For +8, **Des** +2, **Cos** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Car** +0

CA 25, **CAC** 23; **Temp** +16, **Rifl** +13, **Vol** +11

PF 180

❖ **Respinta Alare**

Innesco Una creatura fuori dalla portata dell'ala del roc si muove entro la portata dell'ala del roc.

Effetto Il roc effettua un Colpo con l'ala contro la creatura. Se il roc Spinge la creatura, interrompe l'azione di movimento innescante.

Velocità volare 18 m

❖ **Mischia** artiglio +19 (agile, portata 4,5 m), **Danni** 2d6+12 perforanti più Afferrare Migliorato

❖ **Mischia** becco +19 (portata 4,5), **Danni** 2d10+12 perforanti

❖ **Mischia** ala +19 (agile, portata 6 m), **Danni** 2d6+8 contundenti più Spingere 3 m

Agguantare Un roc può volare a metà della sua normale velocità mentre ha una creatura afferrata o trattenuta in ciascuno o entrambi gli artigli, portando con sé quella creatura.

Assaggio Un roc ottiene bonus di circostanza +2 per colpire con il suo Colpo becco se il bersaglio è afferrato o trattenuto nei suoi artigli.

❖❖ **Passaggio Radente** Il roc Vola fino alla sua Velocità ed effettua due Colpi con artiglio in qualsiasi momento durante quel movimento. Ciascun Colpo deve prendere come bersaglio una differente creatura. Gli attacchi subiscono la normale penalità da attacchi multipli che aumenta tra il primo attacco e il secondo.

SCHELETRO

Gli scheletri si trovano spesso nei dungeon dimenticati e nelle caverne sotterranee, oppure al servizio della roccaforte di un necromante come guardiani.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 250.

SCHELETRO GUARDIANO

CREATURA 0

Malvagio
Medio
Non Morto
Privo di Intelletto
Scheletro

Percezione +0; scurovisione

Linguaggi –

Abilità –3; Acrobazia +3, Atletica +3

For +0, **Des** +4, **Cos** +0, **Int** –5, **Sag** +0, **Car** +0

Oggetti scimitarra

CA 14, **CAC** 12; **Temp** +1, **Rifl** +3, **Vol** +1

PF 6, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, malattia, mentale, paralisi, veleno; **Resistenze** elettricità 5, freddo 5, fuoco 5, perforanti 5, taglienti 5

Velocità 7,5 m

❖ **Mischia** scimitarra +6 (impeto, spazzare), **Danni** 1d6 taglienti

❖ **Mischia** artiglio +6 (agile), **Danni** 1d4 taglienti

❖ **Distanza** arco corto +6 (micidiale 1d10, incremento di gittata 18 m), **Danni** 1d6 perforanti

SCORPIONE

Gli scorpioni dimorano in zone dal clima arido a caccia di qualsiasi creatura nella quale si imbattono. Essi non sono diversi dagli esemplari più piccoli della stessa specie, eccetto per la loro lunghezza media di 4,8 metri.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 253.

SCORPIONE GIGANTE

CREATURA 3

Animale
Grande

Percezione +8; percezione tellurica 18m, scurovisione

Linguaggi –

Abilità +1; Acrobazia +7, Atletica +9, Furtività +7

For +4, **Des** +0, **Cos** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Car** –4

CA 18, **CAC** 14; **Temp** +8, **Rifl** +6, **Vol** +4

PF 45

❖ **Pungiglione dello Scorpione**

Innesco Una creatura fuori dalla portata dello scorpione si muove entro la portata dello scorpione.

Effetto Lo scorpione effettua un Colpo con pungiglione contro la creatura innescante. La penalità da attacchi multipli dello scorpione non viene applicata a questo attacco.

Velocità 12 m

❖ **Mischia** chela +9 (agile, portata 3 m), **Danni** 2d4+4 taglienti più Afferrare

❖ **Mischia** pungiglione +7 (portata 3 m), **Danni** 1d12+4 più veleno di scorpione gigante

❖ **Stritolamento** 5 contundenti

Veleno di Scorpione Gigante (veleno) **Tiro Salvezza** Tempra CD 17; **Durata Massima** 6 round; **Fase 1** 1d4 veleno e indebolito 1 (1 round); **Fase 2** 1d4 veleno e indebolito 2 (1 round).

SERPENTE MARINO

I serpenti marini costituiscono una delle più pericolose minacce per i navigatori di mari e oceani. Queste bestie

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

inafferrabili possono rovesciare un'imbarcazione con estrema facilità.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 257.

SERPENTE MARINO CREATURA NON COMUNE 12

- | | |
|--------------------------------------|--|
| Acquatico
Animale
Mastodontico | Percezione +22; scurovisione
Linguaggi –
Abilità +12; Acrobazia +23, Atletica +23 (+25 per Nuotare), Furtività +25
For +8, Des +4, Cos +6, Int –4, Sag +2, Car +0
Sfuggente Un serpente marino tenta automaticamente di contrastare qualsiasi divinazione di individuazione, rivelazione o scrutamento effettuata contro di esso, usando una prova di Furtività. Questa capacità ha un livello di contrastare di 7.
CA 31, CAC 28; Temp +22, Rifl +19, Vol +16
PF 215; Resistenze freddo 15, fuoco 10
Velocità 6 m, nuotare 27 m
❖ Mischia fauci +23 (portata 6 m), Danni 2d12+16 perforanti più Afferrare
❖ Mischia coda +23 (agile, portata 9 m), Danni 2d6+16 contundenti più Afferrare
❖ Distanza zampillo d'acqua +22 contatto (acqua, incremento di gittata 30 m), Danni 2d6+8 contundenti più alghe del serpente marino.
Alge del Serpente Marino (veleno) L'acqua negli organi di zavorra intorno al collo del serpente marino contiene alghe psicotrope.
Tiro Salvezza Tempra CD 28; Durata Massima 6 round; Fase 1 confuso e, se sta volando, scende di 6 metri (1 round); Fase 2 confuso e, se sta volando, scende a terra o nell'acqua sottostante (1 round).
❖ Capovolgere (attacco, movimento) Il serpente marino tenta di capovolgere un'imbarcazione della sua stessa taglia o inferiore alla quale è adiacente. Deve superare una prova di Atletica con CD 28 o con la CD delle Tradizioni Marittime del timoniere, quale dei due valori sia più alto.
❖ Inghiottire Completamente (attacco) enorme, 2d6+8 contundenti, robustezza 18
❖ Spina Tagliente (movimento) Il serpente marino estende le spine lungo il suo dorso e Nuota o Cammina. Ciascuna creatura adiacente al serpente in qualsiasi momento durante il suo movimento subisce 4d6+8 danni taglienti (Riflessi CD 28 dimezza, o nessun danno con un successo critico).
❖ Stritolamento 15 contundenti |
|--------------------------------------|--|

SHOGGOTH

Gli shoggoth sono enormi creature di melma nera dalla cui massa prendono forma occhi e bocche. Si dice che siano stati creati eoni or sono, ancor prima che le prime divinità volgessero le loro attenzioni al Piano Materiale. Questi esseri sono circondati da una cacofonia di centinaia di voci e suoni impronunciabili che possono far impazzire chi li ascolta.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 259.

SHOGGOTH

CREATURA RARA 18

- | | |
|--|--|
| Acquatico
Anfibio
Caotico
Enorme
Melma | Percezione +30; fiuto, percezione tellurica 18 m, scurovisione
Linguaggi Aklo
Abilità +21; Atletica +32, Intimidazione +30
For +8, Des +6, Cos +7, Int –3, Sag +6, Car +1
CA 37, CAC 34, visione a 360°; Temp +30, Rifl +22, Vol +27
PF 275, guarigione rapida 20; Immunità addormentato, colpi critici, precisione; Resistenze acido 20, elettricità 20, freddo 20, fuoco 20, sonoro 20
Cacofonia Esasperante (aura, mentale, uditivo) 18 m. Uno shoggoth emette costantemente suoni e parole che i mortali non dovrebbe udire. Una creatura che entra nell'aura o che comincia il proprio turno nell'aura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 34 o è confusa per 1 round (2d4 round con un fallimento critico). Una creatura che supera il tiro salvezza è rinforzata.
Visione a 360° Uno shoggoth non può essere attaccato ai fianchi.
Velocità 12 m, scalare 7,5 m, nuotare 15 m
❖ Mischia pseudopodo +32 (portata 9 m), Danni 4d12+16 contundenti più Afferrare
Erodere Una creatura che comincia il proprio turno dentro lo shoggoth subisce 4d10 danni da acido.
❖❖ Inglobare CD 34, 2d6+8 acido, fuggire CD 42, robustezza 23
❖ Stritolamento 21 contundenti |
|--|--|

SPORA MU

La spora mu è un mostro fungoide e fluttuante ricoperto di tentacoli e occhi. Queste enormi creature emettono spore insidiose, intrappolano i nemici avvinghiandoli con i viticci prensili e divorano le vittime con la loro enorme bocca che si apre come una caverna dentata.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 2 253.

SPORA MU

CREATURA 21

- | | |
|----------------------------------|---|
| Caotico
Fungo
Mastodontico | Percezione +38; visione crepuscolare, vista cieca (scosse dell'aria) 73 m
Linguaggi Aklo, Comune, Terran, Sottocomune
Abilità +28; Natura +37
For +10, Des +3, Cos +9, Int +5, Sag +9, Car +9
CA 45, CAC 42; Temp +36, Rifl +30, Vol +32
PF 360, rigenerazione 50 (disattivata da sonoro); Resistenze acido 20, tutte (eccetto sonoro) 10
Spore (aura) 18 m. Una creatura vivente che entra nell'aura o termina il proprio turno al suo interno viene aggredita dalle spore. Deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 40 o è indebolita 1, rallentata 1 e fiacca 1 per 1 round. Le creature con il tratto fungo o pianta sono immuni.
❖ Viticci Prensili Il corpo della spora mu è coperto di viticci appiccicosi.
Innesco Una creatura entro 3 metri attacca la spora mu o si muove.
Effetto La spora Afferra automaticamente la creatura innescante. I viticci possono Afferrare un numero illimitato di creature.
Velocità 10,5 m, volare 12 m |
|----------------------------------|---|

❖ **Mischia** fauci +37 (micidiale 3d12, portata 9 m), **Danni** 6d12+10 perforanti più Afferrare

❖ **Mischia** tentacolo +37 (agile, portata 30 m), **Danni** 6d8+10 contundenti più Afferrare

Fauci Massicce La spora mu infligge ugualmente 16 danni perforanti anche se il suo Colpo con fauci è un fallimento (ma non se il Colpo è un fallimento critico).

❖ Inghiottire

Innesco La spora mu Afferra una creatura con le fauci.

Effetto La spora usa Inghiottire Completamente.

❖ **Inghiottire Completamente** (attacco) mastodontico, 20d8 acido, robustezza 37

❖❖ **Inspirazione Profonda** La spora mu inspira profondamente attirando tutte le creature e gli oggetti entro un cono di 120 metri all'interno della sua bocca. Le creature possono effettuare una prova di Atletica con CD 42 per evitare di essere inalate. La spora mu non può usare di nuovo questa capacità per 1d4 round.

Successo La creatura viene attirata adiacente alla spora mu e cade prona.

Successo Critico La creatura può decidere di restare dove si trova o di muoversi in uno spazio qualsiasi più vicino direttamente alla spora mu.

Fallimento La creatura viene attirata all'interno della bocca della spora mu. La spora mu usa direttamente Inghiottire Completamente sulla creatura.

Fallimento Critico La creatura subisce danni come se fosse colpita dalle fauci della spora mu ed è automaticamente Inghiottita Completamente.

❖ **Stritolamento Superiore** 15 contundenti, CD 42

❖❖ **Tossire Spore** La spora mu emana una nube di spore perforanti in un cono di 120 metri. Le spore infliggono 20d8 danni perforanti a tutte le creature, gli oggetti e le piante non viventi di materia fungina (come una struttura in legno), ma non a piante viventi o funghi o a creature con il tratto pianta o fungo (Riflessi CD 44 dimezza, nessun danno con un successo critico, danni doppi con un fallimento critico). La spora mu non può usare di nuovo questa capacità per 1d4 round.

TREANT

Guardiani della foresta, i treant sono enormi alberi animati, caratterizzati da un volto umanoide che protende dalla loro antica corteccia. Si trovano negli antichi boschi di cui sono strenui protettori, schiacciando chi osa tagliare gli alberi che loro amano e si considerano parte della stessa specie.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 271.

TREANT

CREATURA 8

Buono
Enorme
Pianta

Percezione +15; visione crepuscolare

Linguaggi Comune, Silvano, Treant; *parlare con i vegetali*

Abilità +8; Atletica +18, Diplomazia +15, Furtività +7 (+19 nelle foreste), Intimidazione +15, Natura +15

For +7, **Des** -1, **Cos** +6, **Int** +1, **Sag** +3, **Car** +1

CA 25, **CAC** 21; **Temp** +15, **Rifl** +9, **Vol** +12

PF 145; **Resistenze** contundenti 5, perforanti 5; **Debolezze** fuoco 10, vulnerabilità all'ascia

Vulnerabilità all'Ascia Un treant subisce 5 danni aggiuntivi dalle asce.

Velocità 7,5 metri

❖ **Mischia** ramo +18 (portata 4,5 m), **Danni** 2d12+7 contundenti

❖ **Mischia** radice +18, **Danni** 2d8+7 contundenti

❖ **Distanza** roccia +16 (incremento di gittata 36 metri), **Danni** 2d10+7 contundenti

Incantesimi Primevi Innati CD 15; **Permanente** *parlare con i vegetali*

❖❖ **Animare Alberi** Il treant può animare un albero entro 54 metri. L'albero si libera dalle radici e combatte come un servitore usando le statistiche di un albero animato. Un treant può controllare fino a 2 alberi animati alla volta, e può impartire ordini a entrambi gli alberi con 1 azione (questa azione ha il tratto uditivo).

Scagliare Rocce Un treant può raccogliere e scagliare una roccia con una singola azione di Colpire.

Spezzare Oggetti Ogni volta che un treant infligge danni a un oggetto o struttura, infligge 1 Intaccatura aggiuntiva.

ALBERO ANIMATO

CREATURA 6

Enorme
Pianta
Servitore

Percezione +15; visione crepuscolare

Linguaggi -

Abilità +4; Atletica +14, Furtività +3 (+15 nelle foreste)

For +6, **Des** -1, **Cos** +6, **Int** -5, **Sag** +3, **Car** +0

CA 21, **CAC** 17; **Temp** +14, **Rifl** +6, **Vol** +9

PF 90; **Resistenze** contundenti 5, perforanti 5; **Debolezze** fuoco 10, vulnerabilità all'ascia

Vulnerabilità all'ascia Un albero animato subisce 5 danni aggiuntivi dalle asce.

Velocità 4,5 m

❖ **Mischia** ramo +15 (portata 4,5 m), **Danni** 2d10+6 contundenti

❖ **Mischia** radice +15, **Danni** 2d6+6 contundenti

❖ **Distanza** roccia +13 (incremento di gittata 36 m), **Danni** 2d10+6 contundenti

Scagliare Rocce Un albero animato può raccogliere e scagliare una roccia con una singola azione di Colpire.

Spezzare Oggetti Ogni volta che un albero animato infligge danni a un oggetto o struttura, infligge 1 Intaccatura aggiuntiva.

TROLL

I troll sono grandi giganti bestiali, dotati di zanne, una mascella sporgente e potenti artigli. Possiedono la capacità di rigenerare ferite che ucciderebbero sul colpo una creatura meno possente.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 268.

TROLL

CREATURA 5

Caotico
Malvagio
Gigante
Grande
Troll

Percezione +11; scurovisione

Linguaggi Jotun

Abilità +4; Atletica +12, Intimidazione +12

For +5, **Des** +2, **Cos** +6, **Int** -2, **Sag** +0, **Car** -2

CA 18, **CAC** 16; **Temp** +13, **Rifl** +8, **Vol** +5

PF 115, rigenerazione 20 (disattivata da acido o fuoco); **Debolezze** fuoco 10

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

◆ Attacco di Opportunità

Velocità 9 metri

- ◆ **Mischia** fauci +13 (portata 3 metri), **Danni** 2d10+5 perforanti
- ◆ **Mischia** artiglio +13 (agile, portata 3 metri), **Danni** 2d8+5 taglienti
- ◆ **Squartare** artiglio

VAMPIRO (MOROI)

I vampiri sono creature non morte che si nutrono del sangue dei vivi. La tipologia più comune di vampiro è il moroi. Sebbene le regole seguenti presentino un archetipo per convertire le statistiche di una creatura vivente in un vampiro moroi, il vampiro descritto qui di seguito non combacia esattamente con quello che potresti ottenere usando le regole per l'archetipo. Consigliamo quindi di costruire il vampiro generando le sue caratteristiche e poi aggiungendo le capacità speciali sotto descritte, ma se non hai tempo a disposizione può applicare semplicemente l'archetipo. Una creatura dovrebbe avere almeno 3 livelli prima di essere convertita in un vampiro

CREARE VAMPIRI

Puoi trasformare una creatura vivente in un vampiro moroi completando i seguenti passi.

Per prima cosa, incrementa il livello della creatura di 1 e modifica le statistiche come indicato qui di seguito:

- Incrementa la CA, il bonus di attacco, le CD, i tiri salvezza e i modificatori delle abilità di 1.
- Incrementa i suoi danni con i Colpi e altre abilità offensive di 1. Se il vampiro ha un numero limitato di volte con cui può utilizzare una capacità (per esempio un'arma a soffio) incrementa i danni di 2.
- La creatura ottiene guarigione rapida e resistenza ai danni fisici (eccetto argento) approssimativamente come indicato nella tabella seguente.
- Riduci i suoi Punti Ferita approssimativamente come indicato nella tabella seguente. Il valore più basso di Punti Ferita è compensato dalla guarigione rapida della creatura.

Livello Iniziale	Guarigione Rapida/ Resistenza	Decremento PF
3-4	5	-10
5-7	7	-15
8-14	10	-30
15+	15	-55

CAPACITÀ DEL VAMPIRO

Un vampiro ottiene i tratti non morto e vampiro, e il suo allineamento di norma diventa malvagio. Tutti i vampiri ottengono le seguenti capacità. Se la creatura base ha una qualsiasi capacità che deriva dall'essere una creatura vivente, perde questa capacità. Perde inoltre qualsiasi tratto che identifica la sua vita come una creatura vivente, come umano e umanoide. Puoi inoltre aggiustare alcune capacità che sono in conflitto con il fatto di essere diventato vampiro (ad esempio capacità con il tratto buono).

Il signore dei vampiri ottiene inoltre delle capacità aggiuntive, che sono descritte più avanti.

Riposo nella Bara (divino, necromanzia, negativo) A differenza di altri non morti un vampiro non è distrutto se ridotto a 0 PF, ma reso incosciente. Se il corpo è riposto nella sua bara per 1 ora, il vampiro è riportato a 1 PF, dopodiché la sua capacità di guarigione rapida inizia a funzionare normalmente.

Guarigione negativa

Immunità addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno

Debolezze del Vampiro Un vampiro moroi ha varie debolezze tipiche della sua malvagia genia. La bara del vampiro può riportarlo alla sua non vita da 0 Punti Ferita, ma i paletti di legno e la luce del sole possono essere utilizzati per distruggerlo permanentemente.

• **Coercizioni del Vampiro** I vampiri sono mossi da strane e incomprensibili pulsioni. Un tipico vampiro moroi non può volontariamente attraversare un corso d'acqua se non all'interno della sua bara, oppure non può entrare in una casa o abitazione privata se non invitato da una persona con l'autorità per farlo, sebbene altri vampiri possano avere delle coercizioni differenti rispetto al moroi. Il vampiro può comunque essere costretto a compiere queste azioni e può riuscire a superare le sue coercizioni così come riesce a superare la sua avversione (vedi sotto).

• **Avversione** Un vampiro non può avvicinarsi volontariamente entro 3 metri da una treccia d'aglio o a un simbolo sacro di una divinità non malvagia brandito da qualcuno. Una creatura può usare una azione interagire per brandire un simbolo sacro per 1 round (similmente ad Alzare lo Scudo). Se il vampiro si avvicina involontariamente a meno di 3 metri dall'oggetto della sua avversione, ottiene la condizione in fuga finché non completa un'azione oltre 3 metri dall'oggetto. Dopo 1 round di esposizione all'oggetto della sua avversione, un vampiro può usare una azione per effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con CD 26 (questa azione ha il tratto concentrazione). In caso di successo, riesce ad ignorare le sue avversioni per 1d6 round (o 1 ora in caso di successo critico).

• **Paletti** Un paletto di legno che trafigge il cuore del vampiro lo riduce a 0 PF e gli impedisce di guarire sopra 0 PF, anche se è all'interno della sua bara. Occorrono 3 azioni per trafiggere un vampiro e per farlo il vampiro deve essere privo di sensi. Se il vampiro viene decapitato e la testa immersa nell'acqua santa mentre il paletto è conficcato nel cuore, il vampiro viene distrutto. Se il paletto è rimosso, il vampiro può iniziare nuovamente a guarire e, se il vampiro è nella sua bara, inizia il suo periodo di riposo di 1 ora.

• **Luce del Sole** Un vampiro è immediatamente rallentato 1 se esposto alla luce diretta del sole. Il valore aumenta di 1 ogni volta che il vampiro termina il suo turno sotto la luce del sole. Se il vampiro perde tutte le sue azioni per effetto della luce del sole, viene distrutto. Essendo la manifestazione contraria di tutto ciò che la luce rappresenta, i vampiri non proiettano ombre e la loro immagine non è riflessa dagli specchi.

Velocità di Scalare La creatura ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità sul terreno.

Afferrare La creatura ottiene Afferrare e può Afferrare con i suoi attacchi di artiglio, o con un equivalente attacco senza armi se non ha artigli.

Artigli Se la creatura è dotata di mani, ottiene un Colpo di artiglio (un attacco senz'armi agile che infligge danni taglienti). Se il mostro ha un qualsiasi tipo di attacco agile, i danni inflitti dovrebbero essere approssimativamente gli stessi. Se ha solo attacchi non agili, riduci quel valore di danni del 25%.

◆ **Bere Sangue** (divino, necromanzia)

Requisiti Una creatura addormentata, afferrata, paralizzata, priva di sensi o trattenuta è entro la portata del vampiro.

Effetto Il vampiro affonda le sue zanne nella creatura per berne il sangue. Se la creatura è afferrata, il vampiro deve superare una prova di Atletica contro la CD di Tempra della creatura; in tutti gli altri casi, Bere Sangue funziona automaticamente. La creatura diviene risucchiata 1 e il vampiro recupera un certo valore di PF, mentre eventuali PF in eccesso diventano PF temporanei. Quando crei un vampiro, decidi quanti PF recupera (questo valore dovrebbe essere compreso tra il 10% e 20% dei suoi PF massimi). Bere sangue da una creatura che è già risucchiata non fa recuperare alcun PF ma aumenta la condizione risucchiato della vittima di 1. Un vampiro può bere del sangue che è già stato prelevato da una creatura, ma in questo modo non recupera PF. La condizione risucchiato di una vittima è ridotta di 1 ogni settimana. Una creatura che supera una prova di Medicina con CD 18 (e che richiede comunque una quantità di sangue sufficiente o un donatore di sangue) può effettuare una trasfusione di sangue e ridurre questa condizione di 1 dopo 10 minuti.

CAPACITÀ DEL SIGNORE DEI VAMPIRI

I vampiri più potenti che sono in grado di creare e controllare progenie vampirica ottengono anche queste capacità. Per essere un buon signore dei vampiri, una creatura dovrebbe essere almeno di livello 5.

Figli della Notte (ammaliamento, divina, mentale) La presenza di un signore dei vampiri attira le creature della notte pronte ad eseguire i suoi voleri. Tra queste creature si annoverano sciami di ratti, sciami di pipistrelli, lupi o altre creature. Il signore dei vampiri può impartire ordini a queste creature, ma non può comunicare con esse.

Resistenza Per superare la resistenza del vampiro è necessario l'argento magico.

Creare Progenie (divino, necromanzia, pausa) Se una creatura muore dopo essere ridotta a 0 HP da Bere Sangue, il vampiro può trasformare la vittima in una progenie vampirica o in un signore dei vampiri versando il suo stesso sangue nella vittima e seppellendo la bara di quella vittima nella terra per tre notti. Se il nuovo vampiro è di livello inferiore rispetto al creatore, è sotto il controllo del suo creatore. Se un vampiro controlla troppe progenie contemporaneamente (a discrezione del GM), una progenie dalla forte volontà può effettuare un tiro salvezza su Volontà contro la CD di Volontà del suo signore per liberarsi.

◆ **Fuga in Forma di Nebbia**

Innesco Il vampiro è ridotto a 0 Punti Ferita.

Effetto Il vampiro uso *trasformarsi in nebbia* (vedi sotto). Può ancora compiere azioni anche se ridotto a 0 PF, ma le sole azioni che può effettuare sono azioni di movimento per muovere verso la sua bara. Mentre è a 0 PF in questa forma, non può subire ulteriori danni. Ritorna automaticamente alla sua forma corporea, privo di sensi, se raggiunge la sua bara, o dopo 2 ore nel caso non sia riuscito a raggiungere la bara.

Bere Sangue La creatura vittima è risucchiata 2 invece di 1.

◆ **Cambiare Forma** (concentrazione, divino, metamorfosi, trasmutazione) Il vampiro può trasformarsi in una o più forme animali. Per molti moroi la forma è quella di pipistrello, ma può essere una creatura differente scelta fra le opzioni degli incantesimi *forma di animale* e *forma volante*.

• **Pipistrello** Il vampiro può cambiare la sua taglia in Minuscola, Piccola o Grande. Ottiene ecolocazione 12 metri e ha una velocità sul terreno di 6 metri e una velocità in volo di 9 metri. Ottiene due Colpi con lo stesso bonus di attacco del suo più alto attacco in mischia; un Colpo morso che infligge il 25% di danni in più rispetto ai suoi artigli (perforanti invece che taglienti) e un Colpo ala agile che infligge gli stessi danni degli artigli (ma infligge danni contundenti).

◆ **Dominare** Il vampiro può lanciare *dominare* a volontà come incantesimo divino innato; il suo Lancio Somatico ottiene il tratto visivo e comprende fissare negli occhi il bersaglio. La CD è inferiore di 2 rispetto alla CD standard per il livello del vampiro, e una creatura che la supera è rafforzata. Uccidere il vampiro pone fine alla dominazione, invece ridurre il vampiro a 0 PF non è sufficiente per rompere l'incantesimo.

◆ **Trasformarsi in Nebbia** (concentrazione, divino, trasmutazione) Il vampiro si trasforma in una nube di vapore come per l'incantesimo *forma gassosa*, o ritorna nella sua forma normale. Il vampiro perde guarigione rapida mentre è in forma gassosa. Il vampiro può rimanere in questa forma indefinitamente.

PROGENIE VAMPIRICA CANAGLIA

CREATURA 4

Malvagio
Medio
Non Morto
Vampiro

Percezione +9; scurovisione

Linguaggi Comune, linguaggio regionale

Abilità +5; Acrobazia +11, Atletica +9, Furtività +11, Intimidazione +11, Società +9

For +3, **Des** +4, **Cos** +0, **Int** -1, **Sag** +1, **Car** +2

CA 19, **CAC** 18; **Temp** +6, **Rifl** +10, **Vol** +7, +1 di condizione contro positivo

PF 35, guarigione negativa, guarigione rapida 5, riposo nella bara;

Immunità addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno; **Resistenze** fisiche 5 (eccetto argento); **Debolezze** debolezze del vampiro

Velocità 7,5 metri, scalare 7,5 metri

◆ **Mischia** artiglio +11 (agile), **Danni** 1d8+4 taglienti più Afferrare
Attacco Furtivo Se la progenie vampiro Colpisce una creatura impreparata, infligge 1d6 danni di precisione aggiuntivi.

◆ **Bere Sangue** (divina, necromanzia) Quando Beve Sangue, la progenie recupera 4 PF.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

WIGHT

I wight sono umanoidi rianimati in forma non morta dalla necromanzia, da una morte violenta, oppure spinti dalla personalità estremamente malvagia che li aveva caratterizzati in vita. I wight mantengono l'aspetto che avevano da vivi, ma con lembi di carne putrescente appesi alle loro forme emaciate e con occhi che brillano di una malevola luce rossastra.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 282.

WIGHT

CREATURA 3

Legale
Malvagio
Medio
Non Morto

Percezione +8; scurovisione

Linguaggi Comune, Necril

Abilità +3; Atletica +9, Furtività +7, Intimidazione +7, Religione +9

For +3, **Des** +1, **Cos** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Car** +2

CA 18, **CAC** 15; **Temp** +8, **Rifl** +5, **Vol** +7

PF 45, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, effetti di morte, malattia, paralisi, veleno

◆ Afflato Finale

Innesco Il wight è ridotto a 0 Punti Ferita.

Effetto Il wight effettua un Colpo prima di essere distrutto. Non recupera PF per il risucchio di energia di questo Colpo.

Velocità 7,5 metri

◆ **Mischia** pugno +9, **Danni** 2d8+3 contundenti più Risucchio di Energia

Creare Progenie (arcano, necromanzia) Un umanoide ucciso da un wight diventa un wight dopo 1d4 round. Quando si anima, è sotto il comando del wight che l'ha creato, non può creare progenie, e diventa perpetuamente e incurabilmente debilitato 2. Se il creatore muore, il wight servitore diventa un wight completo dotato di libero arbitrio. Perde la condizione debilitato e ottiene creare progenie.

Risucchio di Energia (arcano, necromanzia) Quando un wight colpisce con il suo pugno, recupera 3 Punti Ferita e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 o diventa debilitato 1. Con un fallimento critico, questa condizione non può essere rimossa normalmente, ma solo attraverso un trattamento magico.

WRAITH

I wraith sono creature non morte nate dalla malvagità e dall'oscurità. Odiano la luce e le creature viventi, oltre ad avere perso buona parte delle memorie della loro precedente esistenza. Questi non morti incorporei spesso attaccano i loro nemici attraversando pareti o altri ostacoli.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 284.

WRAITH DEL TERRORE

CREATURA 9

Incorporeo
Legale
Medio
Malvagio
Non Morto
Ombra

Percezione +15; scurovisione, percezione vitale 18 metri

Linguaggi Comune, Necril

Abilità +9; Acrobazia +18, Furtività +16, Intimidazione+18

For -5, **Des** +7, **Cos** +0, **Int** +3, **Sag** +4, **Car** +7

Percezione Vitale (divinazione, divino) Questa percezione cieca individua le creature viventi in base alla loro forza vitale.

CA 25, **CAC** 25; **Temp** +11, **Rifl**+13, **Vol** +14, +2 di condizione contro positivo

PF 95, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, attacchi non magici, effetti di morte, malattia, paralisi, precisione, veleno; **Resistenze** tutte 10 (eccetto forza, tocco fantasma o positivo)

Presenza Risucchiante (aura, negativo) 3 metri. Una creatura che entra nell'aura diviene temporaneamente risucchiata 1 (Tempra CD 20 nega). Recupera la condizione dopo essere stata fuori dall'aura per 1 minuto. Questo risucchio è cumulativo con quello di risucchio vitale, ma non con quello di più aeree di presenza risucchiante. Una creatura che supera il suo tiro salvezza è rinforzata contro la presenza risucchiante dello stesso wraith del terrore, ma non dagli effetti del suo tocco.

◆ Attacco di Opportunità

Velocità volare 18 metri

◆ **Mischia** mano spettrale +18 contatto (portata 3 metri), **Danni** 2d10+7 negativi più risucchio vitale

Risucchio Vitale (divino, necromanzia) Quando il wraith infligge danni a una creatura vivente con un attacco di contatto, il wraith ottiene 10 Punti Ferita temporanei. Una creatura vivente ferita dal tocco del wraith deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 22 o è risucchiata 1. Ulteriori danni inflitti dal wraith incrementano la condizione risucchiato di 1 con un tiro salvezza fallito.

Creare Progenie (divino, necromanzia) Un umanoide vivente ucciso dal tocco del wraith del terrore resuscita come wraith dopo 1d4 round. Esso è sotto il comando del wraith del terrore che lo ha ucciso. Se il creatore muore, la progenie diventa un wraith dotato di libero arbitrio.

ZOMBI

Questi cadaveri animati sono fra i tipi più comuni di non morti. Privi di intelletto e perennemente affamati, gli zombie attaccano le creature viventi a vista.

Riferimento: *Pathfinder GDR Bestiario* 288.

ZOMBI MALFERMO

CREATURA 0

Malvagio
Medio
Non morto
Privo di intelletto
Zombi

Percezione -1; scurovisione

Linguaggi -

Abilità -2; Atletica +4

For +2, **Des** -2, **Cos** +2, **Int** -5, **Sag** +0, **Car** -2

Lento Uno zombi è permanentemente rallentato 1 e non può usare reazioni.

CA 11, **CAC** 8; **Temp** +5, **Rifl** -1, **Vol** +0

PF 20, guarigione negativa; **Immunità** addormentato, malattia, paralisi, veleno; **Debolezze** positivo 5, taglienti 5

Velocità 7,5 metri

◆ **Mischia** pugno +6, **Danni** 1d6+2 contundenti più Afferrare

◆ Morso

Requisiti Lo zombi ha una creatura afferrata o trattenuta.

Effetto Lo zombi effettua un Colpo senz'armi di morso in mischia contro la creatura afferrata o trattenuta con bonus di attacco +6 che infligge 2d4+3 danni perforanti.

PNG

Queste creature hanno meccaniche di gioco più simili a quelle dei personaggi giocabili rispetto alle altre che compaiono su questo documento. Alcune fanno riferimento alle regole che sono pubblicate sul *Manuale di Gioco*. Ad esempio, gli incantatori hanno a disposizione incantesimi su cui possono spendere i Punti Incantesimo di cui sono dotati.

CANAGLIA SUPERBA

CREATURA 10

Medio
Umano
Umanoide

Percezione +18

Linguaggi Comune

Abilità +8; Acrobazia +20, Atletica +18, Diplomazia +18, Furtività +20, Furto +20, Inganno +18, Intimidazione +18

For +0, **Des** +5, **Cos** +3, **Int** +3, **Sag** +1, **Car** +3

Oggetti *armatura di cuoio*+2, *dente dell'impiccato* (fissato allo stocco), *pozione di volo*, *2 pozioni guaritrici superiori*, *pugnale*+1, *stocco*+2

CA 28, **CAC** 27; **Temp** +15, **Rifl** +19 (eludere), **Vol** +14

PF 155

Eludere Quando la canaglia supera un tiro salvezza su Riflessi, considera il risultato come un successo critico.

Negare Vantaggio La canaglia non è impreparata nei confronti di creature percepite, inosservate o che lo attaccano ai fianchi di livello 10° o inferiore.

◆ Passo Laterale

Innesco Il tiro per colpire di un attacco che prende a bersaglio la canaglia ha come risultato un fallimento o un fallimento critico.

Effetto La canaglia ridirige l'attacco verso una creatura a sua scelta che le sia adiacente ed entro la portata dell'attacco che provoca l'innescio. L'aggressore ritira l'attacco e applica la stessa penalità da attacchi multipli contro il nuovo bersaglio

Velocità 7,5 metri, passo Leggero, mobilità

◆ **Mischia** *stocco*+2 +20 (disarmare, magico, micidiale 1d8), **Danni** 3d6+5 perforanti

◆ **Mischia** *pugnale*+1 +19 (agile, magico, versatile T), **Danni** 2d4+5 perforanti

◆ **Mischia** pugno +18 (agile, non letale), **Danni** 1d4+5 contundenti

◆ **Distanza** *pugnale*+1 +19 (agile, magico, versatile T), **Danni** 2d4+5 perforanti

Attacco Furtivo Se la canaglia Colpisce una creatura impreparata, infligge 2d6 danni di precisione aggiuntivi.

Attacco Improvviso Nel primo round di combattimento, la canaglia considera impreparate le creature che non hanno ancora agito.

◆ Colpo Debilitante

Innesco la canaglia colpisce con successo e infligge danni una creatura impreparata.

Effetto La canaglia applica una delle seguenti debilitazioni, che dura fino alla fine del suo turno successivo.

Debilitazione Il bersaglio diventa intralciato.

Debilitazione Il bersaglio diventa indebolito 1.

Passo Leggero Quando la canaglia effettua un'azione Camminare o Passo, può ignorare il terreno difficile.

Mobilità Quando la canaglia effettua un'azione Camminare per muoversi a metà della sua Velocità o meno, il movimento in questione non provoca reazioni.

CHIERICO DI ROVAGUG

CREATURA 3

Caotico
Malvagio
Medio
Umano
Umanoide

Percezione +8

Linguaggi Comune, Orchesco

Abilità +1; Atletica +7, Intimidazione +5, Religione +8

For +3, **Des** +0, **Cos** +2, **Int** -1, **Sag** +4, **Car** +1

Oggetti *ascia bipenne*, *balestra pesante* con 10 quadrelli, *cotta di maglia*, *pergamena di raggio di indebolimento*

CA 18, **CAC** 15; **Temp** +7, **Rifl** +5, **Vol** +8

PF 41

Velocità 6 metri

◆ **Mischia** *ascia bipenne* +8 (spazzare), **Danni** 1d12+3 taglienti

◆ **Distanza** *balestra pesante* +5, **Danni** 1d10 perforanti

Incantesimi Divini Preparati CD 17, attacco +9; **2° arma spirituale**, *ferire* (×4), *suono dirompente*; **1° anatema**, *mani brucianti* (×2); **Trucchetti** (2°) *conoscere direzione*, *frastornare*, *individuazione del magico*, *luce*

Poteri del Chierico 4 Punti Incantesimo, CD 17; **2° grido distruttivo** (1 Punto Incantesimo)

MERCENARIO ESPLORATORE

CREATURA 3

Malvagio
Umano
Umanoide

Percezione +10

Linguaggi Comune, Gnoll

Abilità +1; Acrobazia +9, Atletica +8, Furtività +9, Natura +8, Sopravvivenza +9

For +2, **Des** +4, **Cos** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Car** +0

Oggetti *arco corto composito esperto* con 40 frecce, *armatura di pelle*, 2 *kukri*, *pozione guaritrice inferiore*

CA 18, **CAC** 15; **Temp** +6, **Rifl** +9, **Vol** +7

PF 45

Velocità 9 metri

◆ **Mischia** *kukri* +9 (agile, sbilanciare), **Danni** 2d6+2 taglienti

◆ **Mischia** pugno (agile, non letale), **Danni** 1d4+4 contundenti

◆ **Distanza** *arco corto composito* +9 (micidiale 1d10), **Danni** 2d6+2 perforanti

Mira Perfetta L'esploratore ignora la condizione occultato. Quando bersaglia una creatura, quella creatura non beneficia dall'essere schermata; riduci di 2 il bonus alla CA che la creatura riceve per essere in copertura contro questo attacco.

VILE NECROMANTE

CREATURA 3

Caotico
Malvagio
Medio
Umano
Umanoide

Percezione +5

Linguaggi Comune, Abissale, Necril

Abilità +1; Arcano +9, Inganno +7, Occultismo +9

For +0, **Des** +3, **Cos** +1, **Int** +4, **Sag** +0, **Car** +1

Oggetti *falcetto esperto*, *parabracci dell'armatura* (1°), *pergamena di ragnatela*, *pozione guaritrice inferiore*

CA 17, **CAC** 17; **Temp** +4, **Rifl** +7, **Vol** +6

PF 32 più 10 temporanei

Velocità 7,5 metri

◆ **Mischia** *falcetto* +7 (agile, sbilanciare), **Danni** 2d4 taglienti

◆ **Mischia** pugno (agile, non letale) +5, **Danni** 1d4 contundenti

Incantesimi Arcani Preparati CD 17, attacco +8; **2° freccia acida**, *invisibilità*, *vita falsa* (già lanciato); **1° dardo incantato**, *paura*, *rampicanti macabri*, *unto*; **Trucchetti** (2°) *individuazione del magico*, *luce*, *mano magica*, *raggio di gelo*, *tocco gelido*

Poteri del Mago 4 Punti Incantesimo, CD 17; **2° richiamo della tomba** (1 Punto Incantesimo)

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

GLOSSARIO CAPACITA'

Le seguenti capacità delle creature sono elencate in questo glossario in quanto appartengono a molte creature o sono molto complesse. Le statistiche di ogni singola creatura potrebbero modificare i tratti, il numero di azioni o altre regole di queste capacità. Qualunque cosa venga riportata nel blocco delle statistiche di una creatura specifica annulla le regole generali delle caratteristiche di seguito descritte. La parola "mostro" viene usata per la creatura che possiede la capacità, al fine di differenziarla da qualsiasi altra creatura che potrebbe subire gli effetti della capacità.

◆ **Abbattere**

Requisiti L'ultima azione del mostro è un attacco effettuato con successo che elenca Abbattere nella voce danni.

Effetto Il mostro fa cadere prono il bersaglio automaticamente.

◆ **Afferrare**

Requisiti L'ultima azione del mostro è un attacco effettuato con successo che elenca Afferrare nella voce danni, oppure ha una creatura afferrata usando questa azione.

Effetto Il mostro Afferra automaticamente il bersaglio fino alla fine del turno successivo del mostro. La creatura è afferrata da una qualsiasi parte del corpo con la quale il mostro ha effettuato l'attacco, e il mostro non può utilizzare quella parte del corpo per Colpire creature finché non ha terminato di afferrare. L'utilizzo di Afferrare incrementa la durata di Afferrare del mostro fino alla fine del suo turno successivo per tutte le creature afferrate da esso. La creatura afferrata può Fuggire usando Acrobazia o Sottrarsi alla Lotta con Atletica, e Afferrare termina se il mostro si allontana.

◆ **Afferrare Migliorato, Abbattere Migliorato o Spingere Migliorato**

Il mostro può utilizzare Afferrare, Abbattere o Spingere (come appropriato) come un'azione gratuita attivata da un colpo andato a segno con il suo attacco iniziale. Una creatura con Afferrare Migliorato deve comunque spendere un'azione per incrementare la durata per le creature che ha già afferrato.

◆ **Alzare lo Scudo**

Requisiti Impugni lo scudo.

Effetti Posizioni lo scudo in modo da proteggerti. Quando hai Alzato lo Scudo, ottieni i bonus indicati per esso a CA e CAC come bonus di circostanza e puoi usare la reazione Parare con lo Scudo. Il tuo scudo rimane alzato fino all'inizio del tuo prossimo turno.

◆ **Attacco di Opportunità**

Innesco Una creatura entro la portata del mostro utilizza un'azione con il tratto maneggiare o un'azione di movimento, effettua un attacco a distanza o esce da un quadretto utilizzando un'azione di movimento.

Effetto Il mostro effettua un Colpo in mischia contro la creatura innescante con penalità -2. Se l'attacco va a segno e l'innescante era un'azione con il tratto maneggiare, il mostro interrompe quell'azione. Questo Colpo non conta ai fini della

penalità da attacchi multipli del mostro, e la sua penalità da attacchi multipli non viene applicata a questo Colpo.

Aura Continua L'aura continua di un mostro ha automaticamente effetto su qualsiasi cosa entro un raggio specifico che emana dal mostro. Il mostro non necessita di spendere azioni su un'aura continua; anzi, gli effetti di un'aura continua vengono applicati in momenti specifici, come alla fine del turno di ogni creatura o quando le creature entrano nell'aura.

◆◆◆ **Calpestare** Il mostro Cammina fino al doppio della sua Velocità e può passare attraverso lo spazio delle creature della taglia indicata, Calpestando ogni creatura presente all'interno di quello spazio. Una creatura calpestata subisce i danni del colpo indicato, ma può effettuare un tiro salvezza su Riflessi con la CD indicata (metà danni con un successo, nessun danno con un successo critico, danni doppi con un fallimento critico).

◆ **Cambiare Forma** (concentrazione, metamorfosi, trasmutazione) Il mostro cambia permanentemente la propria forma. Può utilizzare di nuovo questa azione per tornare alla sua forma naturale o per assumere una nuova forma. A meno che non sia diversamente specificato, un mostro non può utilizzare Cambiare Forma per assumere le sembianze di un individuo specifico. L'utilizzo di Cambiare Forma conta come creare un camuffamento per l'uso di Impersonare di Inganno. La trasformazione del mostro supera automaticamente le CD di Percezione per determinare se la creatura appartiene alla razza nella quale si è trasformata, ed ottiene bonus di condizione +4 alla sua CD di Inganno per evitare che altri scoprano il suo camuffamento.

Le caratteristiche di Cambiare Forma specificano quali forme possono essere assunte dal mostro. Il mostro non ottiene alcuna capacità speciale della nuova forma, ma solo la sua forma fisica. Per ciascuna forma, esso sostituisce i suoi normali Colpi e Velocità, e potrebbe eventualmente cambiare i suoi sensi o la sua taglia. Tutti i cambiamenti sono riportati nel suo blocco delle statistiche.

Congrega (arcano, divinazione, mentale) Questo mostro può formare una congrega con due o più creature che abbiano questa capacità. Occorre compiere una cerimonia di 8 ore con tutti i potenziali membri della congrega. Dopo che la congrega è stata formata, ciascun membro ottiene modificatori d'élite (vedi pag. 25), modificando i propri livelli conformemente. I membri della congrega possono percepire le posizioni e le condizioni di altri membri spendendo un'azione e possono percepire cosa sta percependo un altro membro della congrega con un'attività che richiede 2 azioni (entrambe con il tratto concentrazione).

Le congreghe forniscono anche incantesimi e rituali ai membri, ma possono essere lanciati soltanto con una collaborazione tra 3 membri della congrega che si trovano entro 9 metri l'uno dall'altro. Un membro della congrega può contribuire a un incantesimo della congrega con un'azione di Lancio Verbale. Se due membri della congrega hanno contribuito con queste azioni nel corso dell'ultimo round, un terzo membro può lanciare un incantesimo della congrega durante il proprio turno spendendo le normali azioni di lancio di incantesimo. Una congrega può lanciare i propri incantesimi della congrega per un numero illimitato di volte, ma può lanciare solo 1 incantesimo della

congrega per round. Tutte le congreghe hanno a disposizione l'incantesimo *metamorfosi funesta* di 8° livello e tutti i seguenti incantesimi che possono essere lanciati a qualsiasi livello superiore al 5°: *cadavere parlante*, *camuffamento illusorio*, *charme*, *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *messaggio onirico*, *occhio indagatore*, *presagio* e *scena illusoria*, e. Le creature con la capacità congrega forniscono incantesimi aggiuntivi a qualsiasi congrega si uniscano. Una congrega può lanciare anche il rituale *controllare tempo atmosferico* con CD 23 anziché con la CD standard.

Se uno dei membri lascia la congrega, quella congrega termina immediatamente. Se a seguito della morte di uno dei membri la congrega si riduce a meno di 3 membri, i membri restanti dispongono dei propri modificatori d'élite per 24 ore, ma senza il numero necessario di membri che possono contribuire con le azioni necessarie, non possono lanciare incantesimi della congrega.

Guarigione Rapida Un mostro con questa capacità recupera il numero elencato di Punti Ferita ad ogni round all'inizio del suo turno.

Incantesimi A Volontà Il mostro può lanciare i propri incantesimi a volontà per un numero qualsiasi di volte senza usare lo slot incantesimo. Se un incantesimo a volontà viene lanciato da un mostro ad un livello superiore al livello base dell'incantesimo, quel livello è riportato tra parentesi.

Incantesimi Costanti Un incantesimo costante ha effetto sul mostro senza che il mostro stesso necessiti di lanciarlo ed ha una durata illimitata. Se un incantesimo costante viene dissolto, il mostro lo può riattivare spendendo le normali azioni di lancio di incantesimo necessarie.

❖ **Inghiottire Completamente** (attacco) Il mostro tenta di inghiottire una creatura della taglia indicata o inferiore che ha afferrato tra le sue fauci o bocca. Se una creatura inghiottita è della taglia massima indicata, il mostro non potrà usare di nuovo Inghiottire Completamente. Se la creatura è di taglia inferiore a quella massima, di solito il mostro può inghiottire altre creature; il GM ne determina il numero massimo. Il mostro effettua una prova di Atletica contro la CD di Riflessi della creatura afferrata. Se la supera, inghiotte la creatura. Le fauci o la bocca del mostro non afferrano più la creatura che ha inghiottito, perciò il mostro è libero di utilizzarle per Colpire o Afferrare un'altra volta. Il mostro non può attaccare le creature che ha inghiottito.

Una creatura inghiottita è afferrata, rallentata 1 e deve trattenere il respiro o comincia a soffocare. La creatura subisce l'ammontare dei danni indicati appena viene inghiottita e alla fine di ogni suo turno mentre è inghiottita. Se la creatura Fugge dalla condizione afferrata di questa capacità, essa torna nella bocca del mostro. Questo libera qualsiasi altra creatura afferrata nella bocca del mostro. Una creatura inghiottita da un mostro lo può attaccare, ma solo con attacchi senz'armi o con armi di Volume leggero o inferiore. Questi attacchi colpiscono la CAC del mostro. Se il mostro subisce un ammontare di danni perforanti o taglienti pari o superiore al valore di robustezza indicato nella sua voce Inghiottire Completamente, la creatura inghiottita si apre un varco sufficientemente ampio per uscire.

La creatura può immediatamente respirare ed esce dallo spazio di inghiottimento del mostro.

Se il mostro muore, una creatura inghiottita può essere liberata da creature adiacenti al cadavere spendendo un totale combinato di 3 azioni tagliando con un'arma o un attacco senz'armi che infligge danni perforanti o taglienti.

❖ **Inglobare** Il mostro Cammina fino al doppio della sua Velocità e può muoversi attraverso gli spazi occupati da qualsiasi creatura lungo il suo percorso. Qualsiasi creatura della stessa taglia del mostro o inferiore che occupa uno spazio attraversato dal mostro può effettuare un tiro salvezza su Riflessi con la CD indicata per evitare di essere inglobata. Una creatura che non è in grado di agire ottiene automaticamente un fallimento critico. Se una creatura supera il tiro salvezza, può scegliere di essere spinta a lato (fuori dal percorso del mostro) o spinta di fronte al mostro al termine del movimento del mostro. Il mostro non può tentare di Inglobare la stessa creatura due volte in una singola azione. Il mostro può contenere quante più creature possano entrare nel suo spazio.

Una creatura che fallisce il suo tiro salvezza viene tirata all'interno del corpo del mostro. È afferrata, rallentata 1 e deve trattenere il respiro o comincia a soffocare. La creatura subisce l'ammontare dei danni indicati appena viene inglobata e alla fine di ogni suo turno mentre è inglobata. Una creatura inglobata può liberarsi Fuggendo contro la CD indicata di fuggire. Una creatura inglobata può attaccare il mostro inglobante, ma solo con attacchi senz'armi o con armi di Volume leggero o inferiore. Questi attacchi colpiscono la CAC del mostro. Se il mostro subisce un ammontare di danni perforanti o taglienti pari o superiore al valore di robustezza indicato nella sua voce Inglobare, la creatura inglobata si libera. Una creatura che si libera con entrambi i metodi può immediatamente respirare ed esce dallo spazio di inghiottimento del mostro.

Se il mostro muore, tutte le creature inglobate vengono liberate automaticamente nel momento in cui la forma del mostro perde coesione.

Malattia Quando una creatura è esposta alla malattia di un mostro, quella creatura effettua un tiro salvezza su Tempra o soccombe alla malattia. La malattia segue le regole delle affezioni da pag. 328 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

❖ **Parare con lo Scudo**

Innesco Mentre hai il tuo scudo alzato, subisci danni da un attacco fisico.

Effetto Porti lo scudo in posizione per deviare un colpo. Lo scudo ti previene un ammontare di danni pari alla sua Durezza e subisce il danno al tuo posto, con la possibilità di intaccarsi o rompersi.

Presenza Terrificante (aura, emozione, mentale, paura) Una creatura che entra nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Volontà. È spaventata 1 con un successo, non subisce effetti con un successo critico, spaventata 2 con un fallimento o spaventata 3 e in fuga per 1 round con un fallimento critico. Dopo che una creatura ha effettuato il tiro salvezza, essa è rinforzata.

Rigenerazione Questo mostro recupera il numero indicato di Punti Ferita ad ogni round all'inizio del suo turno. Non può morire

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

a seguito di danni o a seguito della condizione morente; la sua condizione morente non supera mai morente 3 per tutto il tempo in cui la sua rigenerazione è attiva. Se subisce danni di un tipo indicato nella voce rigenerazione, tuttavia, la sua rigenerazione si disattiva fino alla fine del suo turno successivo. Si deve disattivare la rigenerazione prima di applicare il danno, dato che quel danno potrebbe uccidere il mostro portandolo a morente 4.

❖ **Stritolamento** Il mostro infligge automaticamente i danni indicati a un numero qualsiasi di creature afferrate o trattenute.

❖ **Stritolamento Superiore** Il mostro infligge automaticamente l'ammontare di danni indicato a una creatura afferrata o trattenuta, e la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con la CD indicata o cade privo di sensi. Una creatura che supera il suo tiro salvezza è rinforzata contro cadere priva di sensi con questa modalità.

❖ **Spingere**

Requisiti L'ultima azione del mostro è un attacco effettuato con successo che elenca Spingere nella voce danni.

Effetto Il mostro spinge via automaticamente il bersaglio. Almeno che sia diversamente specificato nella descrizione della capacità, la creatura è spinta 1,5 metri. Se l'attacco era un colpo critico, la distanza è raddoppiata.

❖ **Squartare** La voce Squartare indica i Colpi a disposizione del mostro.

Requisiti il mostro colpisce lo stesso nemico con due Colpi consecutivi del tipo indicato nello stesso round.

Effetto Il mostro infligge di nuovo i danni di quel Colpo al nemico automaticamente.

Telepatia (aura, divinazione, magico) Un mostro dotato di telepatia può comunicare mentalmente con tutte le creature entro il raggio indicato con cui condivide un linguaggio. Questo non fornisce alcun accesso speciale ai loro pensieri e non comunica ulteriori informazioni oltre a quelle che condividerebbe con un normale discorso.

Veleno Quando una creatura è esposta al veleno di un mostro, effettua un tiro salvezza su Tempra o è avvelenata. Il veleno segue le regole delle affezioni da pag. 328 di *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*.

TRATTI DI CREATURE E PERICOLI

Alcuni di questi tratti compaiono in *Pathfinder Playtest Manuale di Gioco*, mentre altri sono nuovi e vengono descritti in questo manuale.

Aberrazione le aberrazioni sono creature provenienti da oltre i piani o corruzioni dell'ordine naturale.

Acido Gli effetti con questo tratto infliggono danni da acido. Un oggetto con Durezza 5 o inferiore subisce 1 Intaccatura extra dai danni da acido. Le creature con questo tratto hanno una connessione magica con l'acido.

Acqua Gli effetti con il tratto acqua manipolano o evocano l'acqua. Quelli che manipolano l'acqua non hanno effetto in un'area senz'acqua. Le creature con questo tratto sono fatte principalmente di acqua o hanno una connessione magica con l'elemento.

Ambientale Un pericolo con questo tratto è qualcosa di pericoloso che è parte del mondo naturale, come ad esempio sabbie mobili o muffe nocive. Spesso sono necessarie abilità come Sopravvivenza per superarli.

Anfibio Una creatura anfibia può respirare sia nell'acqua che nell'aria e fuori dal proprio ambiente preferito, solitamente a tempo indeterminato o almeno per diverse ore. Queste creature hanno spesso una Velocità di nuotare.

Animale Un animale è una creatura con un'intelligenza relativamente bassa. In genere hanno un punteggio di caratteristica di Intelligenza non superiore a 3, non parlano lingue e non possono essere addestrati in abilità basate sull'Intelligenza.

Aria Gli effetti con il tratto aria manipolano o evocano aria. Quelli che manipolano l'aria non hanno alcun effetto nel vuoto o in un'area senza aria. Le creature con questo tratto sono fatte principalmente d'aria o hanno una connessione magica con l'elemento.

Bestia Una creatura simile a un animale ma con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore è di solito una bestia. A differenza di un animale, una bestia può essere in grado di parlare e ragionare.

Boggard I boggard sono creature umanoidi simili a rospi. Solitamente sono dotati di scurovisione, una lingua appiccicosa e un gracido terrificante.

Buono Gli effetti buoni manipolano spesso energie da Piani Esterni con allineamento buono e sono un anatema per servitori divini malvagi o servitori divini di divinità malvagie. Una creatura con questo tratto ha allineamento buono.

Caligni I caligni sono una popolazione che vive sottoterra e sono dotati di poteri per creare l'oscurità.

Caotico Gli effetti caotici spesso manipolano l'energia dai Piani Esterni con allineamento caotico e sono un anatema per i servitori divini legali o per i servitori divini delle divinità legali. Una creatura con questo tratto ha allineamento caotico. Una capacità con questo tratto può essere scelta o usata solo da creature caotiche.

Coboldo I coboldi sono umanoidi rettiliani solitamente dotati di scurovisione.

Complesso I pericoli con questo tratto tirano sull'iniziativa dopo le loro reazioni, iniziando eventualmente un nuovo incontro, ed utilizzano azioni per conto proprio.

Costrutto Un costrutto è una creatura artificiale potenziata da un'altra forza oltre alla necromanzia. I costrutti sono spesso privi di intelletto; sono immuni a malattia, paralisi e veleno e possono avere un valore di Durezza in base ai materiali utilizzati per costruirne il corpo. I costrutti non sono né creature viventi né non morti. Se ridotti a 0 Punti Ferita vengono distrutti.

Demone I demoni sono una razza degli immondi provenienti o aventi origini dall'Abisso. Gran parte di essi sono definitivamente caotici malvagi. Di solito sono dotati di scurovisione e resistenza ai danni.

Diavolo I diavoli sono una razza di immondi dell'Inferno e gran parte di essi sono definitivamente legali malvagi. Di solito sono dotati di scurovisione superiore, immunità al fuoco e telepatia.

Dinosauro Questi rettili sono sopravvissuti ai tempi preistorici.

Drago I draghi sono creature rettiliane spesso alate o con il potere di volare. Gran parte di essi sono in grado di usare un'arma a soffio e sono immuni a sonno e paralisi.

Drow I drow sono esseri simili agli elfi, vivono sottoterra e di solito sono dotati di scurovisione e capacità magiche innate.

Elementale Gli elementali sono creature legate direttamente a un elemento e sono originari del Piano Elementale. Gli elementali non hanno bisogno di respirare.

Elettricità Gli effetti con questo tratto infliggono danni da elettricità. Una creatura con questo tratto ha una connessione magica con l'elettricità.

Elfo Una creatura con questo tratto appartiene alla misteriosa popolazione degli elfi, con una lunga tradizione magica e di studi e in genere dotati di visione crepuscolare.

Enorme Questa creatura è di taglia Enorme.

Fantasma Le anime perse che infestano il mondo come non morti incorporei sono chiamate fantasmi.

Fata Le creature del Primo Mondo sono chiamate fate.

Freddo Gli effetti con questo tratto infliggono danni da freddo. Le creature con questo tratto hanno una connessione magica con il freddo.

Fungo Le creature fungine hanno il tratto fungo. Esse sono distinte dai normali funghi.

Fuoco Gli effetti con il tratto fuoco infliggono danni da fuoco, oppure evocano o manipolano il fuoco. Quelli che manipolano il fuoco non hanno effetto in un'area senza fuoco. Le creature con questo tratto sono fatte principalmente di fuoco o hanno una connessione magica con l'elemento.

Genio Le varie razze di geni hanno una posizione di prominenza nei Piani Elementali. Sono dotati di potenti capacità magiche.

Ghoul I ghoul sono spregevoli creature non morte che si nutrono di cadaveri.

Giganti I giganti sono enormi creature umanoidi.

Goblin Una creatura con questo tratto può provenire da diverse tribù, fra cui i piccoli e astuti goblin, i bellicosi hobgoblin e gli enormi e selvaggi bugbear. I goblin hanno in genere scurovisione.

Golem Un golem è un tipo di costrutto speciale. Sono immuni a quasi tutte le magie, ma molti di essi hanno una debolezza ad alcuni incantesimi.

Grande Questa creatura è di taglia Grande.

Halfling Una creatura con questo tratto fa parte dei minuti halfling, considerati in genere vagabondi amichevoli e fortunati.

Immondo Le creature che provengono dai piani con allineamento malvagio o che hanno una forte connessione con essi sono chiamate immonde. Gli immondi possono sopravvivere agli effetti ambientali di base sui piani della Sfera Esterna.

Incorporeo Le creature o gli oggetti incorporei che non hanno un corpo fisico. Possono passare attraverso oggetti solidi, incluse le pareti. Quando si trova dentro un oggetto non può percepire, attaccare o interagire con qualunque cosa al di fuori dell'oggetto ed è rallentato 1. Se esce da un oggetto rimane rallentato fino alla fine del suo turno. Le creature corporee possono passare attraverso una creatura incorporea, ma non possono terminare il loro movimento nello stesso suo spazio.

Una creatura incorporea non può effettuare prove basate sulla Forza contro creature od oggetti fisici, ma soltanto contro quelli incorporei, a meno che quegli oggetti abbiano la runa di proprietà *tocco fantasma*. Similmente, una creatura corporea non può effettuare prove basate sulla Forza contro creature od oggetti incorporei.

Le creature incorporee hanno in genere immunità agli attacchi non magici ed altri effetti o condizioni che necessitano di un corpo fisico, come malattia, veleno e danni di precisione. Di solito resistono a tutti i danni (eccetto danni di forza e danni inflitti da armi con la runa di proprietà *tocco fantasma*).

Infestazione Un pericolo con questo tratto è spesso l'eco spirituale di qualcuno morto in circostanze tragiche. Ci sono vari metodi per porre fine a un'infestazione, spesso risolvendo ciò che le impedisce di riposare in pace. Un'infestazione che non riposa completamente in pace torna sempre dopo un po' di tempo.

Legale Gli effetti legali manipolano spesso energie da Piani Esterni con allineamento legale e sono un anatema per servitori divini caotici o servitori divini di divinità caotiche. Una creatura con questo tratto ha allineamento legale.

Lucertoloide I lucertoloidi sono una razza di umanoidi rettiliani. In genere hanno Velocità di nuotare.

Magico Come gli oggetti con questo tratto, i pericoli magici sono pervasi di energie magiche. Ognuno irradia un'aura magica infusa della sua scuola di magia dominante (abiurazione, evocazione, divinazione, ammalimento, invocazione, illusione, necromanzia o trasmutazione).

Alcuni oggetti o pericoli sono strettamente legati a una particolare tradizione di magia. In questi casi, l'oggetto o pericolo ha il tratto arcano, divino, occulto o primevo anziché il tratto magico. Qualsiasi di questi tratti indica che l'oggetto o il pericolo è magico.

Malvagio Gli effetti malvagi manipolano spesso energie da Piani Esterni con allineamento malvagio e sono un anatema per servitori divini buoni o servitori divini di divinità buone. Una creatura con questo tratto ha allineamento malvagio. Una capacità con questo tratto può essere scelta o usata solo da creature malvagie.

Mannaro Queste creature mutevoli possono essere naturalmente in grado di assumere una forma animale, umanoide o ibrida, oppure sono afflitte da una maledizione che le costringe a cambiare forma involontariamente.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI

Mastodontica Questa creatura è di taglia Mastodontica.

Meccanico Un pericolo con questo tratto (in genere una trappola) è un oggetto fisico costruito.

Media Questa creatura è di taglia Media.

Megea Queste creature sono streghe incantatrici.

Melma Le melme sono creature dall'anatomia semplice. Tendono ad essere immuni agli effetti mentali e ai danni di precisione e di solito hanno punteggi di caratteristica mentale bassi.

Minuscola Questa creatura è di taglia Minuscola.

Mummia Una mummia è una creatura non morta creata da un cadavere conservato.

Mutante Il mostro si è mutato o è evoluto ed ottiene benefici particolari, svantaggi o entrambe le cose.

Non morto Queste creature un tempo vive sono state infuse dopo la morte di energia negativa e magie malvagie, che ne hanno corrotto l'anima. Quando viene ridotta a 0 Punti Ferita, una creatura non morta è distrutta. Le creature non morte sono danneggiate dall'energia positiva e guarite dall'energia negativa, e non beneficiano di effetti di guarigione.

Oni Gli oni sono spiriti malvagi che assumono forma umanoide ed hanno di solito la capacità di cambiare la propria forma.

Orco Una creatura con questo tratto fa parte degli orchi, popolazione dalla pelle verde rinomata per la belligeranza. In genere hanno scurovisione.

Pianta Le creature vegetali hanno il tratto pianta e sono distinte dalle normali piante. Gli effetti magici con questo tratto manipolano o evocano in qualche modo piante o materia vegetale. Quelli che manipolano le piante non hanno effetto in un'area morta, senza piante.

Piccola Questa creatura è di taglia Piccola.

Privo di intelletto Una creatura priva di intelletto ha attributi mentali programmati o rudimentali. La maggior parte dei suoi punteggi di caratteristiche mentali, se non tutti, è pari a 1. È immune a tutti gli effetti mentali.

Rakshasa I rakshasa sono reincarnazioni di anime malvagie. Vivono sul Piano Materiale, ma sono immondi.

Sahuagin I sahuagin sono umanoidi malvagi che vivono negli oceani. In genere sono dotati di percezione cieca e scurovisione.

Sciame Uno sciame è una massa o nube di creature che funziona come un unico mostro. Il suo tratto taglia indica la taglia dell'intera massa, anche se per la maggior parte degli sciami le singole creature che compongono quella massa sono di taglia Minuscola. Uno sciame può occupare lo stesso spazio di altre creature, e deve occupare quello spazio per poter utilizzare le azioni che infliggono danni. Gli sciami sono immuni a qualsiasi effetto che bersaglia una singola creatura o uno specifico numero di creature. In genere uno sciame ha debolezza agli effetti che infliggono danni su un'area (come incantesimi ad area e armi a spargimento).

Servitore Una creatura con questo tratto può usare solo 2 azioni per turno e non può usare reazioni. Un servitore agisce nel tuo turno in combattimento quando spendi un'azione per dargli comandi verbali (quest'azione ha il tratto concentrazione). Se non vengono dati loro comandi, i servitori non usano azioni, fatta eccezione per difendersi o sfuggire a pericoli evidenti. Se vengono lasciati a sé per almeno 1 minuto, i servitori privi

di intelletto non agiscono, mentre quelli intelligenti agiscono come ritengono.

Tane I Tane sono potenti creature primeve originarie del Primo Mondo.

Terra Gli effetti con il tratto terra manipolano o evocano la terra. Quelli che manipolano la terra non hanno effetto in un'area senza terra. Le creature con questo tratto sono fatte principalmente di terra o hanno una connessione magica con l'elemento.

Titani I titani sono antiche creature formate dalle divinità. Esistono pochissimi titani, ma sono incredibilmente potenti.

Trappola Un pericolo od oggetto con questo tratto viene collocato o costruito con lo scopo di ostacolare gli inseguitori. Per disattivare o aggirare una trappola di solito occorre Furto, anche se i mezzi magici possono servire contro trappole magiche.

Troll I troll sono rozze creature gigantesche, ben noti per la loro capacità di rigenerazione.

Umano Una creatura con questo tratto fa parte degli umani, un popolo variegato e noto in genere per l'adattabilità.

Umanoidi Le creature umanoidi ragionano e agiscono più o meno come gli umani. In genere camminano erette e hanno due braccia e due gambe.

Uomo Serpente Gli uomini serpente sono antichi umanoidi rettiliani che tendono ad essere immuni agli incantesimi mentali.

Vampiro I vampiri sono creature non morte assetate di sangue, notoriamente versatili e difficili da distruggere.

Xulgath Queste creature rettiliane vivono sottoterra e sono di solito dotate di scurovisione.

Zombi Questi non morti sono affamati di cervelli.

Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You

must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

Pathfinder Playtest Bestiario © 2019, Giochi Uniti Srl.

AMBIENTI

COSTRUIRE
INCONTRI

COME USARE
LE CREATURE

CATALOGO
DELLE CREATURE

PNG

GLOSSARIO DELLE
CARATTERISTICHE

TRATTI DI CREATURE
E PERICOLI