



SET INTRODUTTIVO - COMPENDIO DEL GIOCATORE

Questo documento contiene informazioni extra per i giocatori e i GM che usano Pathfinder GdR Set Introduttivo.

Dovresti familiarizzare con il Libro degli Eroi prima di leggerlo.

SOMMARIO

INTRODUZIONE	2	OPZIONI DEL MAGO	8
CLASSE DEL BARBARO	3	TALENTI	9
OPZIONI DEL CHIERICO	5	ATTREZZI D'AVVENTURA	10
OPZIONI DEL GUERRIERO	6	ANTEPRIMA DEL MANUALE DI GIOCO	11
OPZIONI DEL LADRO	7		

AUTORI • JASON BULMAHN E SEAN K REYNOLDS

ILLUSTRAZIONI • Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Jorge Fares, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, Mike Sass, Tyler Walpole, Kevin Yan e Kieran Yanner

DIRETTORE CREATIVO • James Jacobs

SEZIONE ARTISTICA • Sarah E. Robinson e Andrew Vallas

REDAZIONE • F. Wesley Schneider, Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, Sean K Reynolds, James L. Sutter, Rob McCreary, Mark Moreland e Stephen Radney-MacFarland

EDITORE • Erik Mona

PAIZO CEO • Lisa Stevens

VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez

DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters

SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self

STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo

TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz

CAMPAIGN COORDINATOR • Michael Brock

PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier



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

PAIZO.COM/BEGINNERBOX

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:



E



DIREZIONE EDITORIALE - Massimo Cranchi

SUPERVISIONE - Martino Mosna

TRADUZIONE - Roberto Pecoraro

REVISIONE - Tito Leati

GRAFICA E IMPAGINAZIONE - Susanna Ruffato

EDITO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:



Giochi Uniti

Via Sant'Anna dei Lombardi 36

Napoli 80134

Tel. 081-19323393

www.giochiuniti.it; info@giochiuniti.it

Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box Player Pack è una pubblicazione Paizo Publishing, LLC che si basa sulla Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, il logo Paizo, Pathfinder e GameMastery sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Modules, Pathfinder Society e Pathfinder Tales sono marchi di Paizo Publishing. "Flip-Mat" è un marchio Steel Sqwire. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Edizione italiana © 2012 Giochi Uniti. Tutti i diritti riservati.

BENVENUTO NEL COMPENDIO DEL GIOCATORE!

Questa raccolta di suggerimenti, trucchi, capacità ed equipaggiamenti espande *Pathfinder Gioco di Ruolo Set Introduttivo* con novità che si aggiungono a quelle nel *Libro degli Eroi*! Ecco cosa troverete nelle pagine seguenti.

CLASSE DEL BARBARO

Il barbaro è una classe da mischia, come il guerriero. Aniché indossare armature pesanti e guadagnare talenti di combattimento, un barbaro indossa armature leggere o medie e possiede il potere dell'ira, che lo rende più forte e resistente, e ottiene anche speciali poteri quando in ira. Se ti piace l'idea che il tuo personaggio venga posseduto da una furia scatenata sul campo di battaglia, prova a giocare un barbaro!

NUOVE OPZIONI PER CHIERICI

Esplora il lato selvaggio del tuo chierico con Erastil, dio della frontiera, proteggendo contadini e coloni e insegnando ai cacciatori come seguire le tracce e uccidere pericolosi mostri. Inoltre, amplia il tuo arsenale con sei nuovi incantesimi disponibili per i chierici di qualsiasi divinità.

NUOVE OPZIONI PER GUERRIERI

I guerrieri guadagnano una rinnovata flessibilità con cinque nuovi letali talenti di combattimento. Tira più volte! Nega al tuo nemico il bonus quando ti attacca ai fianchi! Fai un passo di 1,5 metri quando non è il tuo turno!

NUOVE OPZIONI PER LADRI

I ladri possono scegliere tra 10 nuove doti che potranno aiutarti a rimanere vivo. Impara un talento di combattimento gratuito! Aumenta la gittata del tuo attacco furtivo! Lancia trucchetti da mago! Prendi un 20 automatico alla tua iniziativa nel round di sorpresa!

NUOVE OPZIONI PER MAGHI

Oltre a sei nuovi incantesimi, i maghi ottengono una nuova scuola: l'evocazione. Gli evocatori si

concentrano sulle magie che creano o trasferiscono materia o energia da un posto all'altro.

NUOVI TALENTI

Padroneggia il gioco con quattro nuovi talenti! Incanala la magia arcana nelle tue armi! Scaccia i non morti con il sacro potere!

NUOVI ATTREZZI D'AVVENTURA

Spendi le tue tanto sudate monete d'oro in nuovo equipaggiamento per l'avventura. Alcuni attrezzi sono ideati per aiutarti in combattimento, come le pietre del tuono che assordano i nemici. Altri supportano le tue abilità, come gli attrezzi da scalatore o gli arnesi da scasso perfetti. Altri ancora sono semplicemente utili per l'avventura, come un ariete per abbattere le porte, tizzoni ardenti per accendere fuochi velocemente e triboli per ostacolare i nemici che ti inseguono.

ANTEPRIMA DEL MANUALE DI GIOCO

Vuoi ancora di più? Il Set Introduttivo e il Compendio del Giocatore sono solo un'introduzione alle centinaia di pagine di razze, classi, abilità, talenti incantesimi e oggetti magici in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Questa anteprima offre una panoramica sulle classi del druido, monaco e paladino, sulle manovre in combattimento come lottare e disarmare, e su nuovi talenti per crearti da solo i tuoi oggetti magici! Dai un'occhiata ad alcuni degli incantesimi da chierico e da mago di alto livello!



BARBARO

Sei veloce, forte e abile! Diventi ancor più forte e resistente quando entri in un'ira sanguinaria!

1° LIVELLO DEL BARBARO

F  SCRIVI QUESTI VALORI NEL RIQUADRO CLASSE DELLA SEZIONE F:

TS TEMpra	+2	PUNTI FERITA	12
TS RIFLESSI	+0	BONUS DI ATTACCO	+1
TS VOLONTÀ	+0	GRADI ABILITÀ	4

D  SEGNA QUESTA ABILITÀ DI CLASSE NELLA SEZIONE D:

- | | |
|---|--|
| ☒ ACROBAZIA | ☒ NUOTARE |
| ☒ CAVALCARE | ☒ PERCEZIONE |
| ☒ CONOSCENZE NATURA | ☒ SCALARE |

F IRA

Scrivi **ira** nella Sezione F della tua scheda del personaggio. Dopodiché, scrivi **4 + COS round al giorno**. L'ira ti rende furioso. Quando sei in ira, ottieni i seguenti benefici e svantaggi:

- Ottieni bonus +2 a tiri per colpire in mischia, tiri per i danni in mischia, tiri per i danni con armi da lancio, prove di abilità che usano FOR (come Nuotare e Scalare) e alle prove di Forza.
- Ottieni bonus +2 ai tiri salvezza su Tempra e Volontà.
- Subisci penalità -2 alla tua Classe Armatura.
- Non puoi usare le abilità Conoscenze, Diplomazia, Disattivare Congegni e Raggiare, né fare qualcosa che richiede pazienza o concentrazione.
- Ottieni +2 punti ferita.

Entrare o uscire dall'ira non richiede azioni, ma puoi farlo solo nel tuo turno e solo se non sei affaticato o esausto (*Libro del Game Master*, pag. 94). Quando sei privo di sensi l'ira termina. Quando l'ira termina, perdi tutti i benefici e gli svantaggi di cui sopra, e sei affaticato per un numero di round pari al tempo che è durata la tua ira × 2.

F MOVIMENTO VELOCE

Scrivi **movimento veloce** nella Sezione F della tua scheda del personaggio. La tua velocità razziale aumenta di +3 metri. Perdi questo bonus alla velocità se indossi armature pesanti.



**HAI FINITO COL BARBARO DI 1° LIVELLO.
VAI A PAG. 32 DEL LIBRO DEGLI EROI.**

E ARMI E ARMATURE

I barbari possono usare le armi più efficaci e tutte le armature tranne le più pesanti! Nella Sezione E della tua scheda del personaggio, segna **scudi, armature leggere, armature medie, armi semplici e armi da guerra**.



2° LIVELLO DEL BARBARO

PUNTI FERITA +1d12+cos

AVANZAMENTO

SCRIVI I NUOVI PRIVILEGI DI CLASSE NELLA SEZIONE F DELLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO.

Il bonus ai punti ferita della tua ira aumenta a +4! Ottieni +2 round di ira al giorno!

POTERI D'IRA: Scegli un potere d'ira dalla lista qui sotto. Puoi usare questi poteri solo mentre sei in ira.

BONUS DI ATTACCO

AGGIUNGI +1

TS TEMPRA

AGGIUNGI +1

TS RIFLESSI

NON CAMBIA

TS VOLONTÀ

NON CAMBIA

COLPO POSSENTE

Una volta per ira, puoi decidere di effettuare un colpo possente con un attacco. Se colpisci, infliggi +1 danni con quell'attacco. Al 4° livello, il danno aumenta a +2.

NESSUNA FUGA

Una volta per ira, quando un nemico adiacente si ritira per allontanandosi da te, puoi muoverti al doppio della tua velocità per rimanere vicino al nemico, anche se non è il tuo turno.

PIEDE VELOCE

La tua velocità aumenta di 1,5 metri. Questo potere si attiva automaticamente ogni volta che vai in ira. Puoi acquisire questo potere d'ira più volte, aumentando la tua velocità di 1,5 metri ogni volta.

RESPINGERE GLI AVVERSARI

Come azione standard, puoi effettuare un tiro per colpire in mischia contro un nemico adiacente. Se colpisci, il nemico subisce i danni e viene spinto indietro di 1,5 metri (per dritto o in diagonale).

SUPERSTIZIONE

Ottieni bonus +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi. Al 4° livello, questo bonus aumenta a +3. Questo potere d'ira si attiva automaticamente ogni volta che vai in ira.

VIGORE RINNOVATO

Una volta al giorno, come azione standard, puoi guarirti 1d8 danni + COS +2. Devi essere almeno di 4° livello per selezionare questo potere.



3° LIVELLO DEL BARBARO

PUNTI FERITA +1d12+cos

AVANZAMENTO

Il bonus ai punti ferita della tua ira aumenta a +6! Ottieni +2 round di ira al giorno!

SCRIVI IL NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE NELLA SEZIONE F DELLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO.

PERCEPIRE TRAPPOLE: Ottieni bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi contro le trappole e bonus +1 alla tua Classe Armatura contro le trappole!

BONUS DI ATTACCO

AGGIUNGI +1

TS TEMPRA

NON CAMBIA

TS RIFLESSI

AGGIUNGI +1

TS VOLONTÀ

AGGIUNGI +1

4° LIVELLO DEL BARBARO

PUNTI FERITA +1d12+cos

AVANZAMENTO

Il bonus ai punti ferita della tua ira aumenta a +8! Ottieni +2 round di ira al giorno!

SCRIVI IL NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE NELLA SEZIONE F DELLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO.

POTERE D'IRA: Scegli uno dei poteri d'ira dalla lista qui sopra!

BONUS DI ATTACCO

AGGIUNGI +1

TS TEMPRA

AGGIUNGI +1

TS RIFLESSI

NON CAMBIA

TS VOLONTÀ

NON CAMBIA

5° LIVELLO DEL BARBARO

PUNTI FERITA +1d12+cos

AVANZAMENTO

Il bonus ai punti ferita della tua ira aumenta a +10! Ottieni +2 round di ira al giorno!

SCRIVI IL NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE NELLA SEZIONE F DELLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO.

SCHIVARE PRODIGIOSO: I tuoi nemici non ottengono bonus ai tiri per colpire quando ti attaccano ai fianchi! I ladri non possono sferrarti attacchi furtivi quando ti attaccano ai fianchi!

BONUS DI ATTACCO

AGGIUNGI +1

TS TEMPRA

NON CAMBIA

TS RIFLESSI

NON CAMBIA

TS VOLONTÀ

NON CAMBIA



ERASTIL

Erastil è il dio della caccia, del commercio e dell'agricoltura. I suoi chierici proteggono le comunità di frontiera dai predoni e cacciano i mostri che minacciano la pace.

TOCCO CALMANTE

3 + SAG AL GIORNO

Puoi usare tocco calmante per un numero di volte al giorno pari a 3 + SAG. Puoi toccare un alleato come azione standard per curargli 1 danno per ogni tuo livello da chierico. Questo rimuove dall'alleato anche le condizioni affaticato, infermo e scosso.

PUGNO DI LEGNO

3 + SAG AL GIORNO

Puoi usare pugno di legno per un numero di volte al giorno pari a 3 + SAG. Come azione gratuita puoi rendere le tue mani dure come il legno e coprirle di piccole spine. Quando usi questa capacità, somma metà del tuo livello da chierico (minimo +1) ai danni del tuo colpo senz'armi. Le tue mani ritornano normali all'inizio del tuo prossimo turno.

OPZIONI DEL CHIERICO

Questa sezione introduce Erastil, dio della caccia e del commercio, e sei incantesimi disponibili per i chierici di qualsiasi divinità.



ARMA SACRA: ARCO LUNGO

L'arma sacra di Erastil è l'arco lungo, usato dai cacciatori e dalla milizia per procacciarsi il cibo e difendere la propria terra.



K INCANTESIMI DA CHIERICO



ANATEMA (1° LIVELLO)

RAGGIO 15 m

DURATA 1 min/livello da chierico

Tutti i nemici entro il raggio di azione diventano pieni di dubbi e paure. Subiscono penalità -1 ai tiri per colpire e penalità -1 ai tiri salvezza contro effetti di paura. È un attacco di paura.



CONSACRARE (2° LIVELLO)

RAGGIO 9 m

DURATA 2 ore/livello da chierico

Benedici un'area di 6 metri di raggio con energia sacra. La CD per resistere a incanalare energia in questa area aumenta di +3. I non morti in quest'area subiscono penalità -1 a tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza. Lanciare questo incantesimo consuma 1 dose di acquasanta e 25 mo in polvere d'argento.



CAMMINARE SULL'AQUA (3° LIVELLO)

RAGGIO contatto

DURATA 2 ore/livello da chierico

Tocchi uno o più alleati e concedi loro la capacità di camminare su qualsiasi liquido (compreso fango, olio, neve o sabbie mobili) come fosse terreno solido. Dividi in parti uguali la durata per tutte le creature su cui lanci l'incantesimo.



PIETRA MAGICA (1° LIVELLO)

RAGGIO contatto

DURATA 30 minuti

Potenzi tre sassi in modo che colpiscano duro quando lanciati (incremento di gittata 6 metri) o usati con una fionda. Ogni sasso aggiunge +1 al tiro per colpire. Una creatura colpita subisce 1d6+1 danni o 2d6+2 se è un non morto. Una volta usato, un sasso perde la sua magia.



RIMUOVI PARALISI (2° LIVELLO)

RAGGIO 9 m

DURATA istantaneo

Liberi dagli effetti di paralisi, come l'incantesimo blocca persone o la paralisi dei ghouls. Se lo lanci su un solo alleato, l'effetto termina immediatamente. Se lo lanci su due, ognuno ottiene un nuovo tiro salvezza con bonus +4. Se lo lanci su tre o quattro, ognuno ottiene un nuovo tiro salvezza con bonus +2.



GLIFO DI INTERDIZIONE (3° LIVELLO)

RAGGIO contatto

DURATA finché non viene scaricato

Proteggi un'area quadrata di 3 metri di lato con una trappola invisibile. Quando toccata, la trappola esplode, infliggendo 2d8 danni da fuoco (Riflessi dimezza, CD 13 + il tuo SAG). I ladri possono notare e disattivare il glifo (CD 28). Lanciare questo incantesimo consuma 200 mo in polvere di diamante e richiede 10 minuti.



PERSONALIZZA IL TUO GUERRIERO

Nel *Set Introduttivo*, i guerrieri ottengono automaticamente Arma Focalizzata al 1° livello e Arma Specializzata al 4°. Tuttavia, il *Compendio del Giocatore* ti offre la possibilità di selezionare un talento di combattimento al 1° livello al posto di Arma Focalizzata, oppure al 4° al posto di Arma Specializzata. Quei talenti in realtà sono ottime scelte per i guerrieri, ma ora ha la possibilità di costruire il tuo guerriero in modo diverso.

COMBATTERE ALLA CIECA



PREREQUISITI Nessuno

BENEFICIO

Ogni volta che manchi a causa dell'occultamento (*Libro degli Eroi*, pag. 59), puoi ripetere una volta il tiro percentuale fallito per vedere se sei riuscito a colpire comunque. Una creatura invisibile attaccandoti non ottiene bonus +2 ai tiri per colpire per la sua invisibilità.

INCALZARE POTENZIATO



PREREQUISITI Forza 13, Attacco Poderoso, Incalzare



BENEFICIO

Quando usi il talento Incalzare, se colpisci il secondo avversario, puoi effettuare un attacco in mischia gratuito (usando lo stesso bonus di attacco) contro una terza creatura. Il terzo avversario deve essere adiacente alla seconda creatura e a te. Finché colpisci con uno di questi attacchi, puoi continuare a effettuare attacchi aggiuntivi in questo modo, a condizione che l'avversario successivo sia adiacente a te e alla creatura precedente. Non puoi usare Incalzare Potenziato per attaccare più di una volta per round una determinata creatura (per esempio, non puoi Incalzare avanti e indietro tra due nemici).

Non c'è bisogno di dire al GM che usi Incalzare Potenziato al posto di Incalzare (si attiva automaticamente quando usi Incalzare).

OPZIONI DEL GUERRIERO

Essere un guerriero è tutta una questione di opzioni! Questa sezione ti presenta nuove scelte per i privilegi di classe del guerriero e cinque nuovi talenti di combattimento.

INSEGUIRE



PREREQUISITI Bonus di attacco +1

BENEFICIO

Quando un avversario adiacente fa un passo di 1,5 metri per allontanarsi da te, puoi effettuare immediatamente un passo di 1,5 metri, sempre che tu finisca adiacente a lui. Puoi farlo una volta per round.

TIRO LONTANO



PREREQUISITI Tiro Ravvicinato

BENEFICIO

La tua penalità per gli incrementi di gittata usando armi a distanza (vedi *Libro degli Eroi*, pag. 57) è solo di -1 per incremento di gittata anziché -2.

TIRO RAPIDO



PREREQUISITI Destrezza 13, Tiro Ravvicinato

BENEFICIO

Se usi un'azione standard e un'azione di movimento per attaccare con un arco corto, un arco lungo, o un'arma da lancio, puoi effettuare due attacchi anziché uno. Effettua un tiro per colpire per ogni attacco. Subisci penalità -2 a entrambi i tiri per colpire.





DOTI DA LADRO

Se una dote da ladro ha un asterisco (*) dopo il nome, si somma al tuo attacco furtivo e puoi usarne solo una per attacco furtivo (devi sceglierla prima di effettuare l'attacco in cui la userai).

ATTACCO FURTIVO POTENZIATO*

Se decidi di subire penalità -2 a un attacco furtivo e di non muoverti nel tuo turno, consideri tutti gli 1 dell'attacco furtivo come fossero 2.

ATTACCO IMPROVVISO

Puoi effettuare attacchi di opportunità contro gli avversari nel round di sorpresa, anche se hanno già agito.

ESPEDIENTE

Ottieni un talento di combattimento (vedi i talenti di combattimento del guerriero, *Libro degli Eroi*, pag. 23). Devi soddisfare tutti i prerequisiti del talento scelto.

GITTATA MORTALE

La gittata massima a cui puoi effettuare un attacco furtivo con un'arma a distanza aumenta di 3 metri.



OPZIONI DEL LADRO

Queste nuove doti da ladro espandono la lista presentata sul *Libro degli Eroi*. Qualsiasi ladro che seleziona una dote dal ladro può sceglierla anche tra una di queste.



MAGIA MINORE

Scegli un truccetto da mago. Puoi lanciare questo truccetto tre volte al giorno come se il tuo livello da mago fosse pari al tuo livello da ladro.

RIALZARSI

Puoi rialzarti da prono come azione gratuita anziché come azione di movimento.

SALTATORE ESPERTO

I tuoi salti si considerano sempre come se avessi preso la rincorsa. Quando salti in basso intenzionalmente, considera la distanza come se fosse inferiore di 6 metri.

SCALATORE AGILE

Quando fallisci una prova di Scalare di 5 o più, puoi arrestare immediatamente la tua caduta se superi un'altra prova di Scalare con la stessa CD +10.

SCASSO RAPIDO

Puoi usare l'abilità Disattivare Congegni per tentare di scassinare una serratura come azione standard anziché come azione di movimento.

STUDIOSO ESOTERICO

Una volta al giorno, puoi tentare una qualsiasi prova di Conoscenze, anche se non hai gradi in quell'abilità o la CD è superiore a 10.

TIRO IMMEDIATO

Se nel round di sorpresa hai un'arma a distanza pronta, in quel round considera il tuo tiro di iniziativa pari a 20.

TRAMORTIRE*

Quando infliggi danni a un avversario con un attacco furtivo, questi subisce penalità -2 ai tiri per colpire contro di te per 1d4 round.



SCUOLA DI EVOCAZIONE

La magia di evocazione può trasferire energia e materia da un posto all'altro. Gli evocatori si concentrano su incantesimi di attacco e difesa piuttosto che su illusioni o magie di influenza mentale.

Al 3° livello, un evocatore può lanciare freccia acida (*Libro degli Eroi*, pag. 30) una volta al giorno senza averla preparata.

Al 5° livello, un evocatore può lanciare nube maleodorante (*Libro degli Eroi*, pag. 31) una volta al giorno senza averla preparata.

ARMATURA MAGICA 1 AL GIORNO

Puoi lanciare l'incantesimo *armatura magica* (*Libro degli Eroi*, pag. 29) una volta al giorno senza averlo preparato.

DARDO ACIDO 3 + INT AL GIORNO

Puoi scagliare un dardo di acido. Effettua un attacco di contatto a distanza contro un bersaglio entro 9 metri. Se colpisci, l'acido infligge 1d6 danni da acido + metà del tuo livello da mago. Usare questa capacità è un'azione standard. Puoi farlo per un numero di volte al giorno pari a 3 + INT.

K INCANTESIMI DA MAGO

CAVALCATURA (1° LIVELLO)

RAGGIO 9 m **DURATA** 2 ore/livello da mago

Puoi evocare un cavallo da corsa addestrato (comprese briglie e sella da corsa) che funge da tua cavalcatura. Ti serve volentieri e bene. Scompare (insieme al suo equipaggiamento) se ucciso o quando termina la durata dell'incantesimo.

GRAZIA DEL GATTO (2° LIVELLO)

RAGGIO 9 m **DURATA** 1 min/livello da mago

Il tuo alleato toccato diventa più agile. L'alleato ottiene bonus +2 a tiri per colpire a distanza, tiri per colpire in mischia usando Arma Accurata, prove di iniziativa, tiri salvezza su Riflessi, prove di Acrobazia, prove di Disattivare Congegni, prove di Cavalcare, prove di Furtività e Classe Armatura.

SONNO PROFONDO (3° LIVELLO)

RAGGIO 9 m **DURATA** 1 min/livello da mago

Le creature viventi in un raggio di 3 m si addormentano. L'incantesimo influenza un qualsiasi numero di creature il cui totale di DV è pari a 10 o inferiore, partendo dal DV più basso e ignorando le creature prive di sensi o di intelletto e i costrutti. Le creature possono effettuare un TS su Volontà (CD 10 + il tuo INT) per resistere. Svegliare una creatura addormentata è un'azione standard.

OPZIONI DEL MAGO

Questa sezione introduce una nuova scuola, evocazione, e molti nuovi incantesimi che i maghi possono imparare.



INCANTESIMI PROIBITI

Non puoi mai imparare o lanciare *charme su persone*, *camuffare se stesso*, *distorsione*, *invisibilità*, *risata incontenibile*, *sonno*, *sonno profondo* o *suggestione*.

UNTO (1° LIVELLO)

RAGGIO 9 m **DURATA** 1 min/livello da mago

Ricopri un quadrato di 3 metri di lato con del grasso scivoloso e ininfiammabile. Le creature nell'area devono superare un tiro salvezza su Riflessi (CD 11 + tuo INT) o cadono prone. Una creatura nell'area può tentare di muoversi a metà della sua velocità con una prova di Acrobazia con CD 10. Fallire la prova significa che la creatura non può muoversi e deve superare un tiro salvezza su Riflessi o cade prona.

PROTEZIONE DALLE FRECCIE (2° LIVELLO)

RAGGIO contatto **DURATA** 1 ora/livello da mago

Il tuo alleato toccato diventa resistente a frecce, quadrelli, proiettili per fionda e armi da lancio. Ogni volta che l'alleato viene colpito da un'arma a distanza, sottrai 10 dai danni inflitti. Una volta che l'incantesimo ha impedito 10 danni per ogni tuo livello da mago, l'effetto termina.

FERMARE NON MORTI (3° LIVELLO)

RAGGIO 30 m **DURATA** 1 round/livello da mago

Puoi rendere incapaci di muoversi fino a tre non morti. I non morti privi di intelletto non ottengono alcun tiro salvezza per resistere all'incantesimo. Gli altri non morti possono effettuare un TS su Volontà (CD 13 + il tuo INT) per resistere. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, o non ce l'ha, è paralizzata. L'incantesimo si interrompe se la creatura viene attaccata o subisce danni.



I TALENTI

ATLETICO



PREREQUISITI DESTREZZA 13

BENEFICIO

Ottieni bonus +2 alle prove di Nuotare e Scalare.

IRA EXTRA



PREREQUISITI Barbaro

BENEFICIO

Ottieni +6 round di ira al giorno.

COLPO ARCANO



PREREQUISITI Mago



BENEFICIO

Come azione gratuita, puoi potenziare le tue armi con il tuo potere magico. Fino alla fine del tuo turno, le tue armi contano come armi magiche +1 (+1 al tiro per colpire e per i danni).

POTENZIAMENTO

Se sei un mago di 4° livello, quando usi questo talento le tue armi contano come armi magiche +2.

SCACCIARE NON MORTI



PREREQUISITI Chierico

BENEFICIO

Ottieni una terza opzione quando usi la tua capacità incanalare energia: scacciare non morti. Come azione standard puoi incanalare energia e tutti i non morti entro 9 metri devono superare un tiro salvezza su Riflessi o fuggono via da te per 1 minuto, come se avessero la condizione spaventato (*Libro del Game Master*, pag. 95). La CD di questo tiro salvezza è 10 + metà del tuo livello da chierico (minimo 0) + CAR. I non morti che non sono privi di intelletto (come fantasmi e ghouls) ottengono un nuovo tiro salvezza ogni round fino al termine di questo effetto. Usare incanalare energia in questo modo non infligge danni ai non morti o alle creature viventi.

J ATTREZZI D'AVVENTURA

Proprio come gli attrezzi d'avventura nelle pagine 48-49 del *Libro degli Eroi*, questi oggetti possono aiutarti a sopravvivere in un dungeon o superare un ostacolo difficile. Questo equipaggiamento è disponibile nella maggior parte delle città. Altro equipaggiamento, comprese nuove armi e armature, è presentato in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco!*



ACIDO

10 MO

È un'arma da lancio. Effettua un attacco di contatto a distanza (*Libro degli Eroi*, pag. 58). Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da acido. L'acido ignora la durezza (*Libro del Game Master*, pag. 34) della maggior parte degli oggetti di pietra e metallo.



FERMASANGUE

25 MO

Questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite e a fermare il sanguinamento. Usandone una dose ottieni bonus +5 alle prove di Guarire per il pronto soccorso o per trattare ferite mortali.



GHIACCIO LIQUIDO

40 MO

Puoi usare questo fluido blu cristallino per congelare un liquido o come arma da lancio. Se lo lanci, effettua un attacco di contatto a distanza (*Libro degli Eroi*, pag. 58). Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo.



ARIETE PORTATILE

10 MO

Questa trave di legno rivestita di metallo ti fornisce un bonus +2 alle prove di Forza per sfondare porte. Un alleato può aiutarti a usarla per abbattere la porta. Se supera una prova di Forza con CD 10, aggiungi +2 al risultato della tua prova di Forza per sfondare la porta.



MAGNETE

5 MA

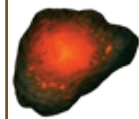
Questo magnete portatile di ferro è relativamente debole e viene usato principalmente per individuare o attirare oggetti di ferro o acciaio. Può sollevare fino a 1,5 kg di ferro o acciaio.



ARNESI DA SCASSO PERFETTI

100 MO

Quando usi questa serie di arnesi da scasso di ottima fattura al posto di una normale (*Libro degli Eroi*, pag. 48), ottieni bonus +2 alle prove di Disattivare Congegni.



PIETRA DEL TUONO

30 MO

Questa pietra, quando colpisce, crea un rumore assordante. Lanciala come un attacco di contatto a distanza (incremento di gittata 6 metri) contro un quadretto di 1,5 metri (CA 5). Le creature entro 3 metri sono assordate per un'ora (Tempra CD 15 per resistere).



ATTREZZI DA SCALATORE

80 MO

Questi chiodi, corde, ramponi e altri strumenti ti concedono bonus +2 alle prove di Scalare.



SEGA

4 MR

Questa piccola sega a mano viene usata per tagliare legno o ghiaccio. Come azione standard, puoi segare barre o chiavistelli di legno, infliggendo 5 + FOR danni all'oggetto. Per sentire una sega che viene usata è necessaria una prova di Percezione con CD 10.



BASTONE DI FUMO

20 MO

Crea un cubo con spigolo di 3 metri di fumo denso. Chiunque sia all'interno del fumo ha occultamento (*Libro degli Eroi*, pag. 59). Puoi accenderlo e lanciarlo come azione standard (incremento di gittata 3 metri). Il fumo si disperde dopo 1 minuto.



TIZZONE ARDENTE

1 MO

Questo legnetto alchemico si infiamma se sfregato contro una superficie ruvida. Accendere una torcia con un tizzone ardente è un'azione standard (anziché un'azione di round completo) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno un'azione standard.



CANNOCCHIALE

1,000 MO

Questo strumento permette semplicemente di vedere oggetti e creature distanti. Quando usi un cannocchiale, la tua penalità alla prova di Percezione per vedere a lunghe distanze è solo -1 ogni 6 m anziché -1 ogni 3 m.



TRIBOLI

1 MO

Puoi spargerli in un quadrato di 3 metri di lato come azione standard. Ogni round, effettua un tiro per colpire di contatto +0 contro ogni creatura che si muove o combatte nell'area. Se colpita, la creatura subisce 1 danno e la sua velocità è dimezzata finché non viene curata.

VOU ANCORA DI PIÙ?

Pathfinder GdR Set Introduttivo è un'introduzione a *Pathfinder* Gioco di Ruolo. *Pathfinder GdR Manuale di gioco* è un manuale di 616 pagine pieno di tonnellate di opzioni per tutti i tipi di personaggi. Ora che hai iniziato a giocare a questo gioco e familiarizzato con razze, classi, tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e incantesimi, sei pronto a dare un'occhiata alle altre regole della versione completa.

ALTRE RAZZE

Segue una rassegna delle altre razze che puoi giocare usando il *Manuale di Gioco*!

GNOMO

Gli gnomi fuggirono dalla loro terra natia migliaia di anni fa, un luogo dove la magia e la natura sono bizzarre e selvagge. Coriacei ma amichevoli, gli gnomi sono alti la metà degli umani, hanno un talento innato per la magia di illusione e sono tradizionalmente nemici di goblin e giganti.

MEZZELFO

Frutto dell'unione di umani ed elfi, i mezzelfi sono spesso emarginati dalle società umane ed elfiche, e comunque mai accettati completamente: questo conferisce loro la giusta motivazione per andare all'avventura!

MEZZORCO

Frutto dell'unione di umani e orchi, i mezzorchi devono darsi molto da fare affinché qualcuno si fidi di loro. Sono feroci

come gli orchi e possono vedere nel buio, ma sono intelligenti quanto un tipico umano.

HALFLING

Bassi, coraggiosi e curiosi, gli halfling spesso vivono in quartieri abitati esclusivamente da loro simili nelle città e nei paesi umani. Vengono frequentemente sottovalutati da mostri e avventurieri. Agili e naturalmente furtivi, gli halfling hanno occhi acuti, sono fortunati e resistono alla paura.

ALTRE CLASSI

Nel *Manuale di Gioco* non solo vengono fornite nuove opzioni per tutte e cinque le classi del *Set Introduttivo* e di questo PDF, con i loro percorsi fino al 20° livello, ma vengono presentate anche altre sei classi!

BARDO

I bardi sono i maestri della magia sonora, che usano voce e strumenti per ammaliare i nemici, potenziare gli alleati, curare o colpire con il suono puro. Sono anche dei tuttofare, competenti in battaglia e bravi in molte abilità.

DRUIDO

I druidi sono sacerdoti della natura che venerano il cielo, la terra, le piante e gli animali. Sono simili ai chierici ma con i loro particolari incantesimi, e possono addomesticare bestie pericolose affinché li aiutino nelle loro avventure. I druidi possono trasformarsi in animali o persino in elementali!

MONACO

I monaci sono esperti di arti marziali, maestri nel combattimento senz'armi che colpiscono con mani dure come il ferro. Anche se non possono indossare armature, sviluppano degli incredibili riflessi che aumentano la loro Classe Armatura, e apprendono poteri mistici come stordire gli avversari con un colpo, l'immunità al veleno e una velocità incredibile.

PALADINO

I paladini sono cavalieri sacri, campioni delle cause della legge e del bene. Equipaggiati con armature pesanti come i guerrieri, al posto dei talenti bonus hanno capacità magiche come punire il male, le aure di combattimento e il tocco curativo.

RANGER

I ranger sono abili nel combattimento, amici degli animali e specializzati nel dare la caccia a specifici tipi di mostri come orchi, giganti o demoni. I ranger si specializzano negli archi o nel combattere contemporaneamente con due armi.

STREGONE

Gli stregoni sono nati conoscendo già la magia. Invece di preparare certi incantesimi ogni giorno, gli stregoni possono lanciare tutti gli incantesimi che conoscono. Non conoscono tanti incantesimi quanti i maghi, ma possono lancialli più spesso.



MULTICLASSE

Il tuo ladro vorrebbe apprendere un po' di magie curative? Il tuo mago vuole sferrare attacchi furtivi? Il tuo guerriero vuole la capacità di andare in ira? Il tuo chierico vuole talenti di combattimento extra? Con il Manuale di Gioco puoi multiclassare: prendendo livelli in **qualsiasi** classe tu voglia, in **qualsiasi** combinazione!

CLASSI DI PRESTIGIO

Con la giusta combinazione di abilità e talenti, puoi multiclassare in una classe specializzata scoprendo strane e nuove capacità! Diventa un arciere arcano e infondi nelle tue frecce fuoco o gelo. Diventa un teurgo mistico e combina incantesimi da chierico e da mago. Diventa un'ombra danzante e impara come evocare ombre per piegarle ai tuoi fini!

ALTRE ABILITÀ

Usa valutare per capire qual è l'oggetto più prezioso in una pila di tesori, Camuffare per assumere l'aspetto di qualcun altro, Artista della Fuga per sgusciare via dal pericolo! Utilizza Addestrare animali per comandare gli animali e insegnargli dei trucchi, Intimidire per farti temere dai tuoi avversari e Linguistica per apprendere nuovi linguaggi. Usa l'abilità Sopravvivenza per seguire le tracce della preda e orientarti nelle terre selvagge e Utilizzare Congegni Magici per attivare pergamene e bacchette anche se non sei un incantatore. Con più di 20 abilità tra cui scegliere, avrai l'imbarazzo della scelta per ogni grado abilità!

ALTRE OPZIONI DI COMBATTIMENTO

Il Manuale di Gioco fornisce ulteriori dettagli su quello che puoi fare in combattimento.

MANOVRE IN COMBATTIMENTO

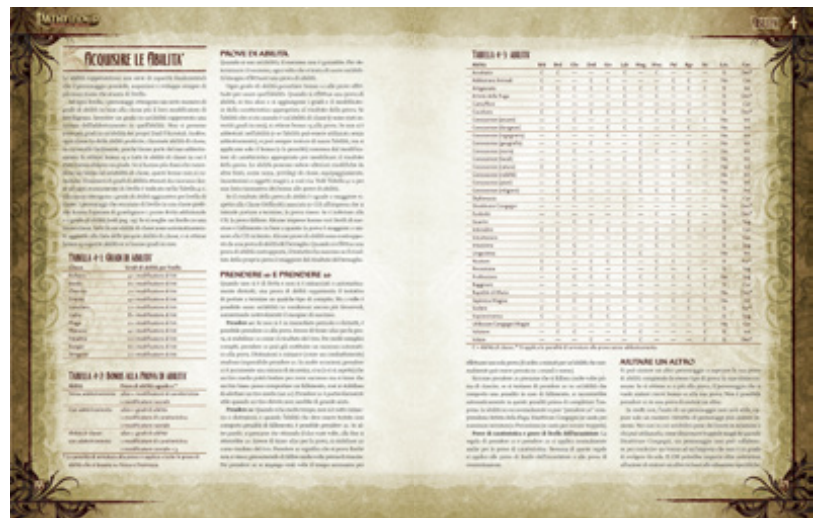
Avresti sempre volute disarmare un orco? Lottare con un mago per impedirgli di lanciare incantesimi? Sbilanciare un ogre? Questi tipi di attacchi sono chiamati manovre in combattimento e richiedono tiri per colpire specifici per essere sferrati, e certi talenti possono aiutarti a usarli meglio!

ATTACCHI MULTIPLI

Non sono più solo per i mostri! Personaggi potenti possono finalmente attaccare due, tre o quattro volte per round! Inoltre gli eroi di basso livello possono imparare a combattere con due armi!

ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Compra armi e armature fatte di ferro freddo, mithral o adamantio. Indossa un guanto d'arme con chiusura per non essere disarmato, o un'armatura chiodata per ferire i nemici che ti afferrano. Armi ad asta, archi lunghi, balestre a ripetizione, nunchaku e tonnellate di altre armi ti forniscono molte opzioni per creare un personaggio con uno stile di combattimento unico!



ALTRE OPZIONI MAGICHE

Se sei un chierico, puoi scegliere tra 20 differenti divinità, ognuna delle quali ti concede di scegliere un dominio magico (come Fuoco, Guarigione o Guerra) che ti permette di decidere quali speciali poteri ottenere. Se sei un mago, hai otto scuole tra cui scegliere (come ammaliamento o necromanzia), ognuna delle quali ti concede nuove capacità magiche. Invece di legare un animale intelligente che ti aiuta nelle tue cerche o può persino lanciare i tuoi incantesimi al tuo posto durante un combattimento. Gli incantatori possono acquisire talenti per apprendere come creare pozioni, pergamene, bacchette e altri oggetti magici! I maghi iniziano automaticamente al 1° livello con la capacità di creare pergamene!

ALTRI INCANTESIMI

Il *Manuale di Gioco* contiene oltre 500 incantesimi!

I maghi possono colpire i nemici con *cono di freddo*, riflettere le magie nemiche con *riflettere incantesimo*, terrorizzare gli avversari con *allucinazione mortale* o congelare una battaglia con *fermare il tempo*.

I chierici possono evocare angeli ed elementali da altre dimensioni usando *alleato planare*, colpire gli eretici con *parola sacra*, scatenare la collera divina con *tempesta di fuoco*, punire i malvagi con *simbolo di demenza* ed eliminare gli indegni con *implosione*!

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 Roleplaying Game Beginner Box Player Pack © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

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

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

