

SET INTRODUTTIVO - COMPENDIO DEL GIOCATORE II

*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

TALENTI	2
ATTREZZI D'AVVENTURA	3
ANTEPRIMA DEL MANUALE DI GIOCO	4

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



I 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

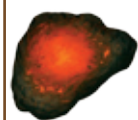
Questo magnete portatile di ferro è relativamente debole e viene usato principalmente per individuare o attirare oggetti di ferro o acciaio. Può sollevare fino a 1,5 kg di ferro o acciaio.



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.

VOUOI 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 arciero 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

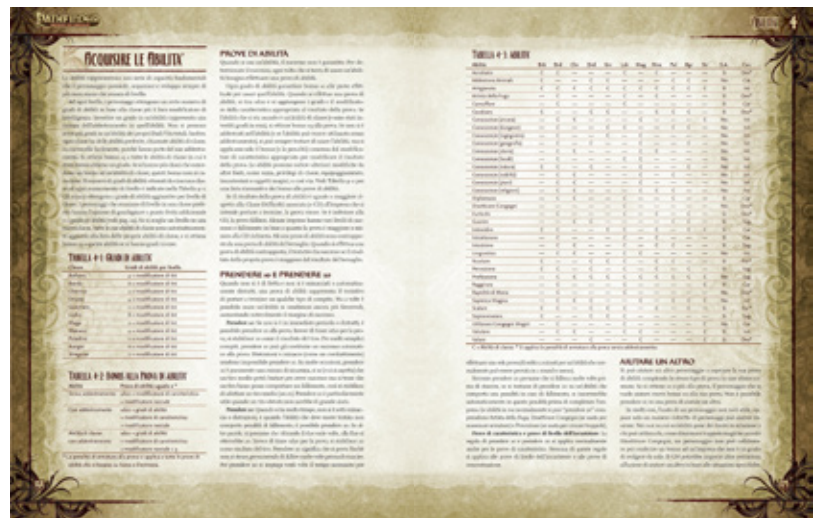
Avresti sempre volute disarmare un orco? Lottare con un mago per impedirgli di lanciare incantesimi? Sbilanciare un ogre? Questi tipi di attacchi sono chiamati manovre in combattimento e richiedono tiri per colpire specifici per essere sferrati, e certi talenti possono aiutarti a usarli meglio!

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.

