



SET INTRODUTTIVO - TRANSIZIONI

Questo documento è rivolto a giocatori e Game Master. Dovresti familiarizzare con il Libro degli Eroi e il Libro del Game Master del Set Introduttivo prima di leggerlo.

SOMMARIO

NUOVE REGOLE DA CONOSCERE	3	CONVERTIRE LE AVVENTURE	13
LEGGERE LE STAT DI UN INCANTESIMO		6° LIVELLO E OLTRE	17
DEL MANUALE DI GIOCO	8	RICREARE IL TUO PERSONAGGIO	20
LEGGERE LE STAT DI UN MOSTRO		PRODOTTI DELLA LINEA PATHFINDER	22
DEL BESTIARIO	9	PATHFINDER SOCIETY	25
PATHFINDER MODULI	11		

AUTORE • SEAN K REYNOLDS

ILLUSTRAZIONI • Alex Alexandrov, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Eric Belisle, Matt Dixon, Carolina Eade, Paul Guzenko, Andrew Hou, Steve Prescott, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Dan Scott, Craig J Spearing, Tyler Walpole, and Kieran Yanner

DIRETTORE CREATIVO • James Jacobs

SEZIONE ARTISTICA • Sarah E. Robinson e Andrew Vallas

REDAZIONE • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, and Sean K Reynolds, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, and Patrick Renie

EDITORE • Erik Mona

PAIZO CEO • Lisa Stevens

CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez

DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters

SALES REPRESENTATIVE • Adam Lovell

FINANCE MANAGER • Christopher Self

STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo

CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz

CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

PROJECT MANAGER • Jessica Price



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

PAIZO.COM/BEGINNERBOX

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:
E



Massimo Cranchi



SUPERVISIONE - Martino Mosna

TRADUZIONE - Roberto Pecoraro

REVISIONE TRADUZIONE - Corrado Castriconi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE - Susanna Ruffato

EDITO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:



Giochi Uniti

Via Sant'Anna dei Lombardi 36

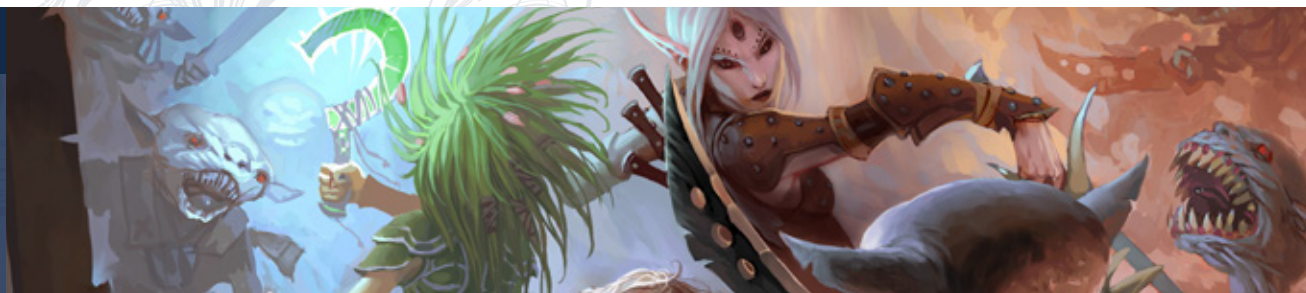
Napoli 80134

Tel. 081-19323393

www.giochiuniti.it; info@giochiuniti.it

FARE IL PROSSIMO PASSO

Quindi hai giocato con *Pathfinder GdR Set Introduttivo* e vuoi di più: più incantesimi, più classi, più mostri, più oggetti magici, più divertimento! Sei pronto a fare il passo successivo nell'apprendimento della versione completa di Pathfinder Gioco di Ruolo. Stai guardando *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* che ha 618 pagine... e probabilmente ti senti un po' intimidito. Va tutto bene!



Il *Manuale di Gioco* è un grosso libro con un sacco di regole e opzioni, ma non hai bisogno di imparare tutto subito. *Set Introduttivo - Transizioni* serve per aiutarti a effettuare il passaggio dal *Set Introduttivo* al *Manuale di Gioco*. Usa un linguaggio semplice, lo stesso che sei abituato a vedere nel *Set Introduttivo*, per spiegare cosa troverai nel *Manuale di Gioco*. Ricorda, però, che puoi prendere il tuo tempo per imparare le regole complete, e aggiungerle un po' per volta in gioco.

Ricordi quando magie e privilegi di classe sembravano troppi per capirli tutti? Ricordi quando un ogre era un mostro difficile da gestire perché era Grande e aveva Portata? Con la pratica, hai capito come usare queste regole. Sono facili adesso, come effettuare un tiro per colpire. Allo stesso modo, presto sarai in grado di gestire il *Manuale di Gioco*, e questo documento ti aiuterà a farlo.

Ecco un breve riassunto delle sezioni del documento *Set Introduttivo - Transizioni*.

NUOVE REGOLE DA CONOSCERE

Questa sezione fornisce una panoramica delle regole importanti del *Manuale di Gioco*: concetti fondamentali che dovrai comprendere al meglio. Proprio come il *Set Introduttivo* spiega come leggere i dadi, effettuare i tiri per colpire e scegliere gli incantesimi, il *Manuale di Gioco* spiega come lottare con i nemici, dare al vostro personaggio più di una classe e utilizzare regole speciali come gli "attacchi di opportunità". Questa sezione fornisce una breve descrizione di ciascuno di questi concetti regolistici e il numero della pagina del *Manuale di Gioco* dove guardare se vuoi saperne di più su quella certa regola.

LEGGERE UN BLOCCO STATISTICHE DEL BESTIARIO

Il *Pathfinder GdR Bestiario* ha più di 350 mostri diversi per la versione completa di Pathfinder GdR. È possibile utilizzare questi mostri con il *Set Introduttivo*, ma le stat dei mostri sembrano un po' diverse da quelle a cui sei abituato. Usando la pagina del Ghoul del *Bestiario*, questa sezione mostra dove trovare ciò che serve nelle sue stat, e spiega cosa significano le parti nuove.

PATHFINDER MODULI

Paizo ha molte avventure complete in vendita e ne pubblica altre ogni anno! Questa sezione descrive sette avventure di basso livello che puoi usare con il *Set Introduttivo* o il *Manuale di Gioco*.

CONVERTIRE LE AVVENTURE

Una volta che avrai studiato alcune delle nuove regole, potresti voler provare a usare un'avventura pubblicata. Questa sezione prende l'avventura gratuita I Signori della Fortezza Caduta e ti guida passo passo, indicando i punti in cui utilizza nuove regole del *Manuale di Gioco* così che tu possa mantenerli, modificarli o tralasciarli quando gestisci l'avventura.

6° LIVELLO E OLTRE

Questa sezione spiega cosa fare quando il tuo personaggio di 5° livello del *Set Introduttivo* è pronto per avanzare al 6° livello usando il *Manuale di Gioco*. Ti indica tutte le modifiche, come incantesimi conosciuti, bonus di attacco e tiri salvezza.

RICREARE IL TUO PERSONAGGIO

Se desideri convertire un personaggio di basso livello del *Set Introduttivo* alle regole del *Manuale di Gioco* senza attendere il 6° livello, questa sezione ti illustra come modificare il tuo personaggio in modo da poter usufruire di tutte le opzioni del *Manuale di Gioco*.

PRODOTTI DELLA LINEA

PATHFINDER

Paizo pubblica molti manuali e accessori per Pathfinder GdR. Questa sezione descrive alcuni libri, mappe e miniature della Paizo, che puoi inserire nel tuo gioco.

PATHFINDER SOCIETY

Vuoi trovare altri giocatori nella tua zona? Vuoi partecipare a una campagna in corso con giocatori da tutto il mondo? Questa sezione spiega il programma di Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato: la rete di giocatori, brevi scenari d'avventura, convention ed eventi di gioco di Paizo.

NUOVE REGOLE DA CONOSCERE

Pathfinder GdR Manuale di Gioco e *Pathfinder GdR Bestiario* utilizzano un molte più regole rispetto a *Pathfinder GdR Set Introduttivo*. Molte di queste regole aggiungono semplicemente cose con cui ha già familiarità, come talenti, incantesimi e mostri, e puoi facilmente aggiungerle alla tua campagna. Tuttavia, ce ne sono anche di nuove che cambiano o migliorano il funzionamento delle regole del *Set Introduttivo*, e dovrai essere sicuro di averle capite prima di aggiungerle al tuo gioco. Questa sezione riassume tali regole e ti dice dove puoi trovare ulteriori informazioni su come funzionano. Ricorda, se non ti piace una regola, non sei obbligato a usarla nel tuo gioco!



COSA DEVO LEGGERE?

Quando impari a usare il *Manuale di Gioco*, non c'è bisogno di leggerlo dall'inizio alla fine, puoi prenderne delle parti e aggiungerle alla tua campagna quando sei pronto. Per esempio, una settimana potresti leggere la classe paladino del Capitolo 3 e aggiungerla al gioco, e la settimana successiva potresti leggere alcuni talenti del Capitolo 5 e aggiungerli al tuo gioco. Proprio come il *Set Introduttivo*, il *Manuale di Gioco* consente di inserire parti delle regole man mano che le impari. I capitoli più semplici da aggiungere a piccole dosi sono quelli su Razze (Capitolo 2), Classi (Capitolo 3) e Talent (Capitolo 5).

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

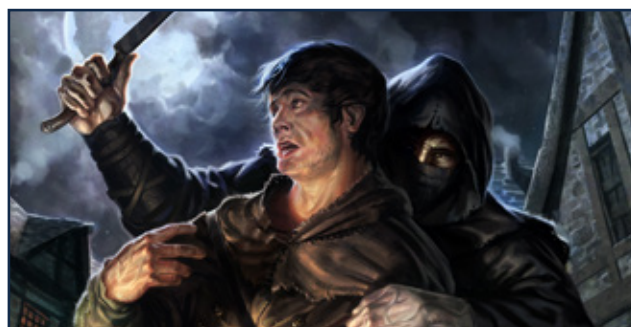
Con il *Manuale di Gioco*, quando fai qualcosa di avventato in combattimento e abbassi la guardia, gli avversari nelle vicinanze possono sfruttare il tuo momento di debolezza ed effettuare un attacco gratuito contro di te. Questo attacco viene chiamato **attacco di opportunità** (o AoO). Se ti piace un gioco più tattico dove i giocatori possono correre dei rischi per fare cose interessanti, potresti voler provare ad aggiungere gli attacchi di opportunità al tuo gioco.

In generale, se c'è un'azione che secondo il *Manuale di Gioco* potresti svolgere provocando un attacco di opportunità da un nemico, le regole del *Set Introduttivo* te la vietano. Per esempio, a pagina 61 del *Libro degli Eroi*, il *Set Introduttivo* dice che non puoi lanciare un incantesimo a distanza quando sei vicino a un nemico. Se stai utilizzando le regole dell'attacco di opportunità, puoi lanciare un incantesimo a distanza stando vicino a un nemico, ma il nemico ottiene un attacco di opportunità contro di te! Allo stesso modo, a pagina 57 del *Libro degli Eroi*, il *Set Introduttivo* dice che non puoi attaccare con un'arma a distanza a meno che tu non sia ad almeno 3 m da qualsiasi nemico. Se stai utilizzando gli attacchi di opportunità, puoi usare un'arma a distanza anche se sei a soli 1,5 metri di distanza da un nemico, ma il nemico ottiene un attacco di opportunità contro di te. È rischioso... ma a volte si deve correre il rischio, per vincere una battaglia o salvare un amico. Le regole complete degli attacchi di opportunità si trovano a pagina 188 del *Manuale di Gioco*.

DISARMARE, LOTTA E SBILANCIARE

Il *Set Introduttivo* non consente alla maggior parte delle creature di eseguire fantasiose manovre come togliere l'arma

all'avversario, lottare con un bandito in modo da poterlo prendere prigioniero, o buttare a terra un avversario così che sia in svantaggio. Il *Manuale di Gioco* chiama questi tipi di attacchi speciali **manovre in combattimento** e stabilisce delle regole su come i personaggi e i mostri possono effettuarli. Tentare una manovra in combattimento è simile a effettuare un tiro per colpire, solo che invece di usare il bonus di attacco, si utilizza un bonus speciale chiamato **Bonus di Manovra in Combattimento** (BMC), e invece di tirare contro la Classe Armatura del tuo bersaglio, tiri contro uno speciale numero difensivo chiamato **Difesa da Manovra in Combattimento** (DMC). Se il tuo d20 + BMC è pari o superiore alla DMC del bersaglio, la manovra ti è riuscita. Oltre a essere in grado di disarmare, lottare e sbilanciare, puoi spingere (spingere un nemico in un altro quadrato), oltrepassare (muoversi attraverso il quadrato di un nemico per raggiungere un quadrato oltre di esso), o spaccare (rompere l'arma dell'avversario o un oggetto che tiene in mano). Le regole complete per le manovre in combattimento (compreso il modo per determinare BMC e DMC del tuo personaggio) iniziano a pagina 209 del *Manuale di Gioco*. Il *Manuale di Gioco* include anche talenti che per migliorare le tue prestazioni nell'effettuare manovre in combattimento (vedi pagina 114).



BONUS DI ATTACCO BASE

Nel *Set Introduttivo*, un personaggio aumenta il suo bonus di attacco in base alla sua classe e al suo livello. Nel *Manuale di Gioco*, questo modificatore al tiro per colpire è chiamato **bonus di attacco base** (BAB). Personaggi e mostri hanno entrambi un bonus di attacco base, anche i mostri del *Set Introduttivo*; il bonus di attacco base non viene mostrato, ma è compreso negli attacchi nel blocco statistiche. Il bonus di attacco base di un personaggio funziona praticamente nello stesso modo di un bonus di attacco del *Set Introduttivo*. Le regole complete del bonus di attacco base sono presentate a pagina 592 del *Manuale di Gioco*.



DADI VITA

I **Dadi Vita** (DV) sono una misura approssimativa del potere e dell'abilità di una creatura. Ogni PG ha un numero di Dadi Vita pari al suo livello (un guerriero di 2° livello ha 2 DV, un mago di 4° livello ha 4 DV e così via). Anche i mostri hanno i Dadi Vita: non sono indicati nelle stat del *Set Introduttivo* semplicemente perché la maggior parte delle volte non hai bisogno di sapere quanti Dadi Vita hanno. (Solo alcune magie e capacità di mostri concedono effetti diversi a seconda del numero di Dadi Vita del bersaglio.) Se hai bisogno di sapere il numero di Dadi Vita di un mostro, cerca il mostro nel *Bestiario*; i Dadi Vita del mostro sono indicati sulla stessa riga dei suoi punti ferita.

ARCHETIPI DEI MOSTRI

Un **archetipo di mostro** (o "archetipo") è un modo per modificare un mostro alterandone il blocco statistiche. Per esempio, se hai un dungeon pieno di ragni giganti, e vuoi un incontro con un ragno molto difficile, puoi aggiungere un archetipo alle stat del ragno gigante per fare in modo che infligga più danni e aumenti la classe di difficoltà (CD) del suo veleno. Oppure, se vuoi avere una mandria di cinghiali corrotti dai demoni che attacca un villaggio, puoi aggiungere un archetipo alle stat del cinghiale per creare un "cinghiale infernale" con riduzione del danno (come un gargoyle), resistenza al fuoco (come quella concessa dall'incantesimo *resistere all'energia*), e resistenza agli incantesimi (come un uomo serpente).

Alcuni archetipi sono chiamati **archetipi semplici**, perché modificano solo poche cose ed è possibile effettuare i cambiamenti in circa un minuto. Altri archetipi sono più complessi, modificando notevolmente un mostro rispetto alla sua forma originale: il fantasma, il lupo mannaro, lo scheletro e lo zombie del *Set Introduttivo* sono in realtà esseri umani trasformati attraverso degli archetipi complessi. Gli Archetipi semplici sono presentati a pagina 294 del *Bestiario*, e quelli complessi sono elencati nel *Bestiario* sotto il nome dell'archetipo (fantasma, mezzo-drago, scheletro e così via).

TIPI DI BONUS,

SOVRAPPOSIZIONE E CUMULARE

Con le regole del *Manuale di Gioco*, ogni bonus che aggiungi a un tiro appartiene a un tipo di bonus. Per esempio, l'incantesimo *benedizione* ti concede un **bonus morale** ai tiri per colpire e l'incantesimo *favore divino* ti conferisce un **bonus di fortuna** ai tiri per colpire. Questo è importante perché se disponi di più di un bonus dello stesso tipo, puoi usare solo il bonus più alto di quel tipo. Per esempio, se hai un anello che concede bonus di fortuna +1 ai tiri salvezza e un mantello che conferisce bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza, il bonus di fortuna dal mantello è più potente ed è l'unico che conta. Quando ci sono due bonus dello stesso tipo avviene quella che viene chiamata **sovrapposizione** di bonus: il bonus maggiore di questo tipo è predominante. Questa regola impedisce ai giocatori di raggiungere bonus troppo alti cumulando più oggetti deboli dello stesso tipo.

Il *Set Introduttivo* incorpora tutto ciò nelle regole dietro le quinte, senza spiegarti il motivo per cui lo fa. Per esempio, puoi indossare un solo *anello di protezione* per volta: questo perché nel *Manuale di Gioco*, l'anello ti concede bonus di deviazione +1, e indossando due oggetti con bonus di deviazione +1 concede comunque bonus +1, non +2. Un altro esempio è l'incantesimo *armatura magica*, che dice che se indossi un'armatura, usi il bonus +4 dall'incantesimo o il bonus dell'armatura, quale dei due sia il più alto: questo perché sia l'incantesimo che l'armatura concedono un bonus di armatura, quindi otterresti solo il bonus di armatura dell'incantesimo o dell'armatura, quale dei due sia il più alto.

Se si dispone di due diversi tipi di bonus, tuttavia, si sommano assieme. Questo viene chiamato **cumulare**. Per

esempio, se hai un anello che ti concede bonus di fortuna +1 alla CA e un amuleto che ti conferisce bonus di armatura naturale +1 alla CA, questi bonus si cumulano perché sono di tipo diverso: contano entrambi, per un totale di +2.

Molto raramente, troverai certi bonus che si cumulano anche con bonus dello stesso tipo. Per esempio, i bonus di schivare alla CA si cumulano sempre. Se hai bonus di schivare +1 concesso da un talento e bonus di schivare +1 conferito da un tratto razziale, questi bonus si cumulano ed entrambi contano per la tua CA.

ABILITÀ, PRENDERE 10 E PRENDERE 20

Il *Manuale di Gioco* presenta molte abilità che non sono nel *Set Introduttivo*: Addestrare Animali, Artigianato, Artista della Fuga, Camuffare, Conoscenze (ingegneria), Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (piani), Intimidire, Intrattenere, Linguistica, Professione, Rapidità di Mano, Sopravvivenza, Utilizzare Congegni Magici, Valutare e Volare. Le descrizioni di queste abilità iniziano a pagina 90 del *Manuale di Gioco*.

Il *Manuale di Gioco* presenta anche due scorciatoie per l'utilizzo delle abilità, chiamate prendere 10 e prendere 20. **Prendere 10** consente di tentare una prova di abilità facile come se avessi ottenuto un 10 tirando il tuo d20: potresti decidere di farlo per un semplice compito in cui potresti avere successo ottenendo 10 o più. Prendere 10 è stato inserito nelle regole in modo da non farti rischiare di fallire nei compiti semplici. Le regole per prendere 10 sono a pagina 88 del *Manuale di Gioco*.

Prendere 20 è un po' più complicato. Se sei di fronte a un CD difficile, ma hai tempo a disposizione per assicurarti di fare le cose per bene, puoi impiegare più tempo del normale per eseguire il compito e tentare la prova di abilità come se avessi ottenuto un 20 tirando il tuo d20. Normalmente i giocatori prendono 20 alle prove di Percezione (per la ricerca di una porta segreta o una trappola) e Disattivare Congegni (per scassinare una serratura). È più facile e veloce per il giocatore prendere 20, invece di tirare il d20 ancora e ancora fino a che non riesce. Le regole per prendere 20 sono a pagina 88 del *Manuale di Gioco*.

ULTERIORI REGOLE SULLE ARMATURE

Le armature nel *Manuale di Gioco* sono un po' più complesse rispetto al *Set Introduttivo*. Vengono presentate tre regole addizionali per chi indossa armature. La prima è il **bonus Des max**. Tutte le armature limitano i tuoi movimenti, e se il tuo DES è superiore al bonus Des max della tua armatura, non puoi aggiungerlo interamente alla tua Classe Armatura. Per esempio, un'armatura completa ha bonus Des max +1, quindi, anche se il tuo DES è +4, puoi aggiungere solo +1 per il tuo DES alla CA. Questo significa che i personaggi con un alto DES di solito indossano un'armatura leggera o media in modo da poterne trarre vantaggio. Le regole per il bonus Des max si trovano a pagina 156 del *Manuale di Gioco*, e la tabella delle armature è a pagina 157.

La seconda regola nuova è la **penalità di armatura alla prova**. Armature e scudi interferiscono con le abilità di FOR e

DES, infliggendoti una penalità alle prove di queste abilità pari alla penalità di armatura alla prova dell'armatura e dello scudo. Per esempio, cotta di maglia ha penalità di armatura alla prova -5, quindi subisci penalità -5 alle prove di Acrobazia, Scalare e così via. Le regole per le penalità di armatura alla prova si trovano a pagina 156 del *Manuale di Gioco*.

La terza regola nuova è la **probabilità di fallimento incantesimi arcani**. Sai che i maghi non possono indossare armature nel *Set Introduttivo*? Beh, nel *Manuale di Gioco* possono farlo... ma ogni volta che un mago lancia un incantesimo mentre indossa un'armatura, c'è una certa probabilità che l'incantesimo fallisca e non abbia effetto. La probabilità di fallimento incantesimi arcani non influenza gli incantatori divini (chierici, druidi, paladini e ranger). Maggiori informazioni sul fallimento incantesimi arcani si trovano a pagina 156 del *Manuale di Gioco*. Esistono talenti che rendono più facile per un mago lanciare incantesimi indossando armature: vedi Maestria Arcana nelle Armature, Addestramento Arcano nelle Armature e Incantesimi Immobili nel Capitolo 5 del *Manuale di Gioco*.

Inoltre, proprio come puoi ottenere armi perfette che sono migliori di quelle normali, è possibile ottenere armature perfette migliori di quelle normali. Un'armatura perfetta ha una penalità di armatura alla prova inferiore di 1 rispetto al normale, ma costa 150 mo in più. Tutte le armature magiche sono automaticamente perfette. Maggiori informazioni sulle armature perfette si trovano a pagina 160 del *Manuale di Gioco*.



TAGLIE DELLE CREATURE

Elfi e nani sono circa della stessa taglia di un umano, ma gli ogre sono molto più grandi, e i goblin molto più piccoli. Il *Manuale di Gioco* presenta delle regole per creature di tutte le taglie, dalla comune mosca a un drago o una balena delle dimensioni di una casa. Ogni creatura ha una **categoria di taglia**, come Minuscola, Piccola, Media, Grande, o Enorme. La categoria di taglia di una creatura determina il **modificatore di taglia**, che si aggiunge alla CA della creatura, ai tiri per colpire e ad alcune prove di abilità. Per esempio, un ogre è Grande, e il modificatore di taglia per le creature di taglia Grande è -1, quindi un ogre ha penalità -1 ai suoi tiri per colpire (perché le creature più piccole di lui sono più difficili da colpire) e penalità -1 alla sua CA (perché è grande e più facile da colpire). Un goblin è Piccolo, e il modificatore di taglia per le creature Piccole è +1, per cui un goblin ha bonus +1 ai suoi tiri per colpire

(perché le creature più grandi di lui sono più facili per lui da colpire) e bonus +1 alla sua CA (perché è piccolo e più difficile da colpire). Questi modificatori di taglia sono già inseriti nel blocco statistiche di un mostro, anche nelle stat dei mostri del *Set Introduttivo* che hai già usato, quindi non c'è bisogno di cambiare nulla! I modificatori di taglia sono presentati a pagina 187 del *Manuale di Gioco*.

Due nuove razze nel *Manuale di Gioco*, gnomi e halfling, sono di taglia Piccola. Questo è un vantaggio per i guerrieri e i ladri di queste razze, perché è come ottenere un +1 gratuito a tiri per colpire e CA! Tuttavia, le razze di taglia piccola di solito hanno una minore forza rispetto alle creature Medie: gnomi e halfling hanno una penalità razziale a Forza.



MULTICLASSE

Probabilmente il cambiamento maggiore che il *Manuale di Gioco* introduce tra le opzioni del personaggio è **multiclassare**. Invece di rimanere nella stessa classe del personaggio per un'intera carriera da avventuriero, il tuo personaggio può scegliere un livello in una nuova classe ogni volta che sale di livello, ottenendo i benefici della vecchia classe così come quelli della nuova! Per esempio, se stai giocando un guerriero e raggiungi il 2° livello, puoi decidere di prendere un livello da ladro anziché da guerriero, così da poter essere un guerriero 1/ladro 1 invece di un guerriero 2. Puoi farlo ogni volta che avanzi di livello: quando sali al 3° livello, puoi prendere un altro livello da guerriero e diventare guerriero 2/ladro 1, o prendere un altro livello da ladro e diventare un guerriero 1/ladro 2, oppure prendere un livello da chierico e diventare un guerriero 1/ladro 1/chierico 1. Maggiori informazioni sui multiclass si trovano a pagina 28 del *Manuale di Gioco*.

DANNI ALLE CARATTERISTICHE

Mostri come i ratti crudeli e le mummie sono in grado di infettare i personaggi con orribili **malattie**, e mostri come i ragni giganti e serpenti velenosi possono iniettare nei personaggi pericolosi **veleni**. Nel *Set Introduttivo*, questo di solito significa che il personaggio subisce una penalità o dei danni addizionali. Malattie e veleni nel *Manuale di Gioco* sono un po' più complessi. Invece di limitarsi a infliggere al personaggio una penalità o danni addizionali ai punti ferita, le malattie e i veleni attaccano i punteggi di

caratteristica di un personaggio. Tutto ciò viene chiamato **danni alle caratteristiche**, e quando uno dei tuoi punteggi di caratteristica viene danneggiato, utilizzi un valore inferiore per quel punteggio. Per esempio, la malattia chiamata brividi diabolici ti infligge 1d4 danni a Forza ogni giorno, e il veleno lama di morte ti infligge 1d3 danni a Costituzione ogni round.

Fortunatamente, puoi recuperare i danni alle caratteristiche attraverso il riposo, proprio come recuperi i danni ai punti ferita. Ci sono anche alcuni incantesimi (come *ristorare* e *ristorare inferiore*) che possono curare i danni alle caratteristiche. Maggiori informazioni su danni alle caratteristiche si trovano a pagina 603 del *Manuale di Gioco*. Malattie e veleni sono descritti a pagina 595 del *Manuale di Gioco*.

Alcuni mostri hanno una capacità ancora più potente chiamata **risucchio di caratteristica**. Il risucchio di caratteristica è come i danni alle caratteristiche, ma solo la magia può porvi rimedio, nessun riposo è sufficiente. Fortunatamente, i mostri con il risucchio di caratteristica sono molto rari. Il risucchio di caratteristica è descritto alla fine della sezione sui danni alle caratteristiche a pagina 603 del *Manuale di Gioco*.

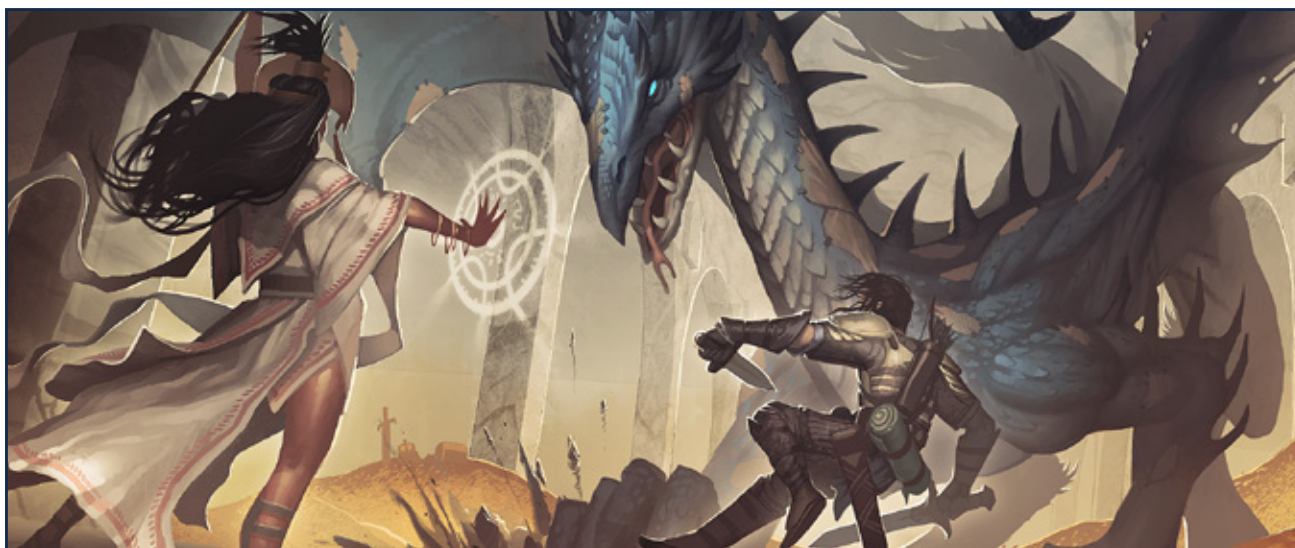


CONCENTRAZIONE

Sai che chierici e maghi del *Set Introduttivo* non possono lanciare un incantesimo mentre sono accanto a un nemico a meno che non sia un incantesimo di contatto? Nel *Manuale di Gioco*, gli incantatori possono effettuare una prova speciale chiamata *prova di concentrazione* mentre si trovano accanto a un nemico. Se superi la prova di concentrazione, lanci l'incantesimo con successo. Se fallisci la prova di concentrazione, l'incantesimo è perso. È rischioso, ma a volte la migliore delle scelte disponibili è lanciare un incantesimo a distanza quando sei in mischia. Maggiori informazioni sulle prove di concentrazione si trovano a pagina 216 del *Manuale di Gioco*. Vedi anche la sezione Attacchi di Opportunità (pagina 3 di questo documento).

LINGUAGGI

Il *Set Introduttivo* presuppone che tutti i PG possano comunicare tra loro utilizzando un linguaggio comune. Nel *Manuale di Gioco*, questo linguaggio si chiama **Comune**, ma ci sono molti altri linguaggi, come **Nanico**, **Elfico** e **Goblin**. Il tuo PG inizia il gioco conoscendo il Comune e il proprio linguaggio razziale (e, se la sua INT è almeno +1, anche altri). Se non sai parlare il linguaggio di un'altra creatura, puoi comunicarci solo con gesti e segni. Impari



linguaggi mettendo gradi all'abilità Linguistica. Maggiori informazioni sull'abilità Linguistica e i linguaggi si trovano a pagina 103 del *Manuale di Gioco*.

RICOMPENSE IN TESORO

Il *Set Introduttivo* spiega come creare un tesoro fino a Grado di Sfida 8 a pagina 30 del *Libro del Game Master*. Nel *Manuale di Gioco*, i personaggi possono avanzare fino al 20° livello, quindi il GS può arrivare fino a 20. Dare ricompense in tesoro è ugualmente fondamentalmente, solo che lo si fa con numeri più grandi.

La tabella estesa del **Valori del Tesoro per Incontro** che arriva a un GS massimo pari a 20 è presentata a pagina 427 del *Manuale di Gioco*. Per ora, puoi ignorare le colonne Lento e Veloce della tabella (sono per le campagne avanzate dove il GM vuole regolare la velocità avanzamento di livello e la quantità totale di tesoro). Guardando la colonna Media, vedrai che i valori sono abbastanza vicini a quelli della tabella a pagina 30 del Libro del Game Master (le cifre nel Set Introduttivo sono state arrotondate al centinaio più vicino), quindi hai già usato la prima parte di questa tabella. Maggiori informazioni su **Monete**, **Gemme** e **Tesori non magici** si trovano a pagina 428 del *Manuale di Gioco*.

Il *Manuale di Gioco* presenta centinaia di nuovi oggetti magici, divisi in tre categorie: minori, medi e maggiori. Un oggetto magico minore ha un valore medio di 1.000 mo, un oggetto magico medio ha un valore medio di 10.000 mo, e un oggetto magico maggiore ha un valore medio di circa 40.000 mo (*Manuale di Gioco* 429).

Come per i consigli su come creare un tesoro nel *Set Introduttivo*, dovresti riflettere attentamente su quali oggetti magici vuoi dare come tesoro. Tuttavia, se sei di fretta e hai bisogno di creare rapidamente un tesoro magico, attieniti ai passi seguenti.

- Se il GS dell'incontro è pari a 6 o inferiore, dovresti includere un oggetto magico minore. Se il GS è 7-15, dovresti includere un oggetto magico medio. Se il GS è 16 o maggiore, dovresti includere un oggetto magico superiore.
- Usa la tabella Generazione Casuale degli Oggetti di pagina 491 del *Manuale di Gioco*, indipendentemente dal fatto che si tratti di un oggetto magico minore, medio o maggiore, per ottenere una ricompensa adeguata per l'incontro.

- Tira sulla colonna Minore, Media o Maggiore della tabella per vedere di che tipo di oggetto magico si tratta (armatura, pozione, oggetto meraviglioso e così via).
- Una volta che sai il tipo dell'oggetto magico, tira sulla relativa tabella per determinare di che oggetto si tratta effettivamente. Armature e scudi sono a pagina 492, le armi si trovano a pagina 499, gli anelli a pagina 510, le bacchette a pagina 516, i bastoni a pagina 517, le pergamene a pagina 521, le pozioni a pagina 522, le verghe a pagina 523 e gli oggetti meravigliosi alle pagine 532-534.
- Se l'oggetto tirato ha un valore troppo basso o troppo alto per l'incontro, puoi sceglierne un altro della stessa fascia di prezzo.
- Se l'oggetto tirato ha capacità che non capisci o utilizza regole che non stai ancora utilizzando nella tua campagna (ad esempio la lotta), va bene sceglierne un altro che sia nella fascia di prezzo giusto.

Esempio: Se stai creando il tesoro per un mostro di GS 12, deve essere un oggetto magico medio. Supponiamo che usi la tabella Generazione Casuale degli Oggetti di pagina 491, tirando un d% sulla colonna media, e ottieni 87, il che significa che l'oggetto è un oggetto meraviglioso. Se tiri, un d%, sulla tabella Oggetti Meravigliosi Medi a pagina 533 e ottieni un 44, significa che il tesoro è un *talismano della rimarginazione* del valore di 15.000 mo, molto superiore al valore stimato di 9.000 per una ricompensa in tesoro di un mostro di GS 12. Puoi invece scegliere semplicemente un oggetto magico che vale circa 9.000 mo, come una *perla del potere* (incantesimo di 3° livello), al posto del talismano troppo costoso. Se decidi di utilizzare il talismano anche se il suo prezzo è maggiore, per i prossimi incontri dovresti concedere meno tesoro così che il tesoro medio per incontro di questo GS rimanga vicino a 9.000 mo.



LEGGERE LE STAT DI UN INCANTESIMO DEL MANUALE DI GIOCO

I blocchi statistiche degli incantesimi del *Libro degli Eroi* sono versioni semplificate di quelli di Pathfinder GdR. Questa sezione ti mostra l'incantesimo *palla di fuoco* di pagina 342 del *Manuale di Gioco* spiegandoti tutto ciò che c'è in quel blocco statistiche. Potresti voler tenere aperto il tuo *Libro degli Eroi* a pagina 31 mentre lo leggi così da vedere dove i due blocchi statistiche sono simili e dove differiscono. Gli incantesimi nel *Manuale di Gioco* sono presentati in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo anziché per classe e per livello dell'incantesimo.



A **PALLA DI FUOCO**

C •Scuola invocazione [fuoco]; Livello mago/stregone 3

D •Tempo di lancio 1 azione standard

E •Componenti V, S, M (una pallina di guano di pipistrello e di zolfo)

F •Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)

G •Area propagazione del raggio di 6 m

H •Durata istantaneo

I •Tiro salvezza Riflessi dimezza; Resistenza agli incantesimi sì

J Un incantesimo *palla di fuoco* genera una sfera infuocata che esplode con un sordo boato e infligge 1d6 danni da fuoco per li-

A Il **nome** dell'incantesimo è indicato all'inizio del blocco statistiche.

B Il **Livello** dell'incantesimo ti dice quali classi possono acquisire l'incantesimo e il livello dell'incantesimo per ognuna di queste classi. Un incantesimo può avere un livello diverso per classi diverse (*blocca persone* è chierico 2, mago/stregone 3).

C Questa è la **scuola dell'incantesimo**, che è importante per i maghi (che scelgono una scuola di magia come parte della loro formazione), alcuni mostri (per esempio, i non morti sono immuni agli incantesimi di ammalimento) e altre parti delle regole (*Manuale di Gioco* pagina 219).

D Il **Tempo di lancio** rappresenta il tipo di azione da intraprendere per lanciare l'incantesimo. La maggior parte degli incantesimi di combattimento sono da 1 azione standard, proprio come quelli nel Set Introduttivo, ma alcuni richiedono più tempo (*Manuale di Gioco* pagina 224).

E Indica il tipo di **Componenti** (parole magiche, gesti o strani ingredienti) che l'incantesimo utilizza (*Manuale di Gioco* pagina 223).

F Il **Raggio di azione** dell'incantesimo può essere una specifica distanza (come "contatto" o "9 metri") oppure cambiare a seconda del tuo livello dell'incantatore (*Manuale di Gioco* pagina 224).

G L'**Area** dell'incantesimo viene indicata qui anziché nella sua descrizione (*Manuale di Gioco* pagina 225).

H La **Durata** dell'incantesimo viene indicata qui (*Manuale di Gioco* pagina 227).

I Se l'incantesimo concede un **Tiro salvezza** per resistere, il suo tipo è indicato qui. Se non è concesso alcun tiro salvezza, in questa sezione c'è scritto "nessuno". La CD del tiro salvezza è pari a 10 + il livello dell'incantesimo per la classe che stai usando per lanciarlo + il modificatore di caratteristica dell'incantatore (*Manuale di Gioco* pagina 227).

J Alcuni mostri (come l'uomo serpente) hanno una capacità chiamata **Resistenza agli incantesimi** che concede loro una possibilità in più di non essere influenzati da un incantesimo. Questa riga indica se la capacità resistenza agli incantesimi può funzionare o meno contro l'incantesimo (*Manuale di Gioco* pagina 228).

Il resto fornisce informazioni su come funziona l'incantesimo e sulle eventuali regole speciali di gioco che lo riguardano.

LEGGERE LE STAT DI UN MOSTRO DEL BESTIARIO

I blocchi statistiche dei mostri nel *Libro del Game Master* sono versioni semplificate di quelli di Pathfinder GdR. Questa sezione ti mostra il ghoul da pagina 147 del *Bestiario* spiegandoti tutto ciò che c'è in quel blocco statistiche. Potresti voler tenere aperto il tuo *Libro del Game Master* a pagina 68 mentre lo leggi così da notare in cosa differisce rispetto al *Bestiario*.



- A** **Descrizione:** Una breve descrizione di quello che i PG possono vedere quando incontrano il mostro. Non anticipa nulla, quindi puoi leggerla ad alta voce ai giocatori.
- B** **Icone:** La prima icona indica di tipo di mostro (non morto), proprio come nel *Libro del Game Master*. La seconda icona indica il tipo di terreno in cui generalmente vive il mostro vive, per il ghoul si tratta di rovine. La terza icona è il clima, per il ghoul è temperato (né troppo caldo né troppo freddo), ma questo simbolo può anche indicare che si può trovare in qualsiasi clima (potresti inserire il ghoul nel deserto o su una gelida montagna). Puoi vedere tutte le icone dei mostri a pagina 5 del *Bestiario*.
- C** Il **nome** del mostro e il suo **GS** sono indicati all'inizio del blocco statistiche.
- D** I **PE** sono indicati nella seconda riga.
- E** La terza riga riporta l'**allineamento** del ghoul ("caotico malvagio" è abbreviato in "CM"), la sua **taglia** (Media, vedi pagina 5), e il suo **tipo** (non morto).
- F** La quarta riga indica l'**Iniziativa**, i **Sensi**, e il bonus a **Percezione**.
- G** Indica la **Classe Armatura** totale del ghoul e tutti i bonus e le penalità che si sommano per ottenere quel totale. Il bonus "naturale" è un tipo di bonus alla CA (vedi pagina 4).
- H** Indica i **pf** del mostro e dei suoi **Dadi Vita** (vedi pagina 4).
- I** Questa riga indica i **tiri salvezza** del ghoul.
- J** Le **difese speciali** del mostro sono indicate qui. Il ghoul ha una capacità che non c'è nel *Set Introduttivo* chiamata "resistenza ad incanalare", che gli conferisce un bonus ai suoi tiri salvezza per resistere alla capacità di un chierico di incanalare energia. L'appendice Regole universali dei mostri che inizia pagina 297 del *Bestiario* spiega questa capacità.
- K** Tutte le **velocità** del mostro sono indicate qui, comprese le velocità di nuotare, scalare, scavare e volare.
- L** La riga **Mischia** del mostro indica tutti gli attacchi in mischia che effettua quando spende un'azione di movimento e standard per attaccare (proprio come gli attacchi "azione di movimento e standard" di un mostro del *Set Introduttivo*). Se il mostro può spendere solo un'azione standard per attaccare, è possibile scegliere uno qualsiasi di questi attacchi da fargli effettuare.
- M** La voce **Attacchi speciali** è un breve elenco degli attacchi speciali del mostro. La descrizione di come un funziona attacco o è indicata nella parte inferiore del blocco statistiche del mostro (come la paralisi del ghoul nel *Set Introduttivo*) o nell'appendice universale Regole universali dei mostri a pagina 297 del *Bestiario*.
- N** Questa riga indica i **punteggi di caratteristica** del mostro: il *Bestiario* e gli altri libri di Pathfinder indicano i punteggi di caratteristiche, piuttosto che i **modificatori di caratteristica**. Utilizza la tabella a pagina 13 del *Libro degli Eroi* o pagina 13 del *Manuale di Gioco* per il calcolo dei modificatori di caratteristica. Nota che se calcoli i modificatori di caratteristica di questo ghoul, corrisponderanno a quelli indicati nel *Libro del Game Master*.
- O** Questa riga indica il **bonus di attacco base** (vedi pagina 4) del mostro, il suo **Bonus di Manovra in Combattimento** (BMC, vedi pagina 3), e la sua **Difesa da Manovra in Combattimento** (DMC, vedi pagina 3).
- P** Anche i mostri ottengono **talenti**! Anche i mostri del *Set Introduttivo* hanno talenti, i nomi di questi talenti non sono indicati nei blocchi statistiche li riportati, ma le regole di questi talenti sono comprese nel blocco delle statistiche del mostro. Per esempio, il ghoul del Libro del Game Master ha già il suo talento Arma Accurata compreso nei suoi bonus d'attacco in mischia. Tieni d'occhio i talenti del mostro, potrebbe averne alcuni che devono essere attivati, come Attacco Poderoso.

Q Questa riga indica le **abilità** del ghoul. Questa versione del ghoul ha anche l'abilità Acrobazia.

R Questa riga indica i **linguaggi** che il mostro può parlare e capire (vedi pagina 6).

S La riga **Ambiente** indica dove il mostro vive abitualmente. È la stessa informazione indicata dall'icona dell'ambiente all'inizio del blocco statistiche. Non è necessario che ti preoccupi di questo nel bel mezzo del combattimento.

T La riga **Organizzazione** ti fornisce alcuni consigli su come un mostro vive o caccia abitualmente. Utilizzala come aiuto per creare incontri che includano questo mostro.

U La riga **Tesoro** indica se il mostro ha un ammontare standard di tesoro per il suo GS, o un diverso quantitativo: doppio, triplo o addirittura nessun tesoro. Il tesoro in Pathfinder GdR funziona in modo leggermente diverso rispetto al *Set Introduttivo* (vedi pagine 6-7).

V La sezione **Capacità speciali** descrive le capacità insolite del mostro. Se il blocco statistiche indica una capacità (come resistenza ad incanalare nella riga Capacità difensive), ma non è spiegata qui, devi andare a pagina 297 del *Bestiario* e guardare l'appendice Regole universali dei mostri. In alcuni casi, una capacità comune dei mostri viene scritta abbreviata come "RD" invece di "riduzione del danno".

W I ghoul di Pathfinder GdR infettano i loro nemici con una **malattia** quando mordono. Consulta la sezione sui danni alle caratteristiche a pagina 6 per maggiori informazioni su come funzionano le malattie.

X Il resto fornisce informazioni sul background, le tane e le motivazioni del mostro. Potrebbe anche fornire le regole per la creazione di versioni varianti del mostro, come il ghash (un ghoul più resistente la cui paralisi è così potente che gli elfi non ne sono immuni) e il lacedon (un ghoul nuotatore che vive in acqua). Utilizza queste informazioni come idee per la creazione di incontri e campagne con questo mostro.

GHOUL

A Questa creatura umanoide ha lunghi denti aguzzi e la sua pelle pallida appare molto tesa sulle ossa, come se stesse morendo di fame.

B **GHOUL** GS 1   

C **PE 400**

D CM non morto Medio

E **F** Iniz +2; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +7

G **DIFESA**

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

I **H** pf 13 (2d8+4)

J **I** Temp +2, Rifl +2, Vol +5

K **J** Capacità difensive resistenza ad incanalare +2

L **ATTACCO**

M **K** Velocità 9 m

N **L** Mischia morso +3 (1d6+1 più malattia e paralisi) e 2 artigli +3 (1d6+1 più paralisi)

O **M** Attacchi speciali paralisi (1d4+1 round, CD 13, gli elfi sono immuni a questo effetto)

P **N** **STATISTICHE**

Q **O** For 13, Des 15, Cos —, Int 13, Sag 14, Car 14

R **P** Att base +1; BMC +2; DMC 14

S **Q** Talenti Arma Accurata

T **R** Abilità Acrobazia +4, Furtività +7, Nuotare +3, Percezione +7, Scalare +6

U **S** Linguaggi Comune

V **T** **ECOLOGIA**

W **U** Ambiente qualsiasi terreno

X **V** Organizzazione solitario, gruppo (2-4) o branco (7-12)

X **W** Tesoro standard

X **X** **CAPACITÀ SPECIALI**

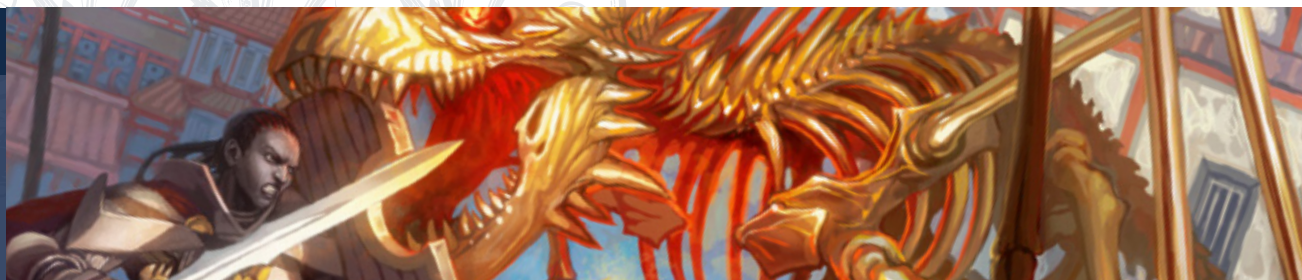
X **W** Malattia (Sop) Febbre del ghoul: Morso—ferimento; TS Tempra CD 13 (basata su Car); insorgenza 1 giorno; frequenza 1/giorno; effetto 1d3 danni a Cos e 1d3 danni a Des; cura 2 TS consecutivi. Un umanoide che muore a causa della febbre del ghoul risorge come ghoul alla mezzanotte del giorno dopo. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene nessuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di nessun altro ghoul, ma è affamato della carne dei viventi e si comporta come un normale ghoul sotto ogni punto di vista. Un umanoide con 4 Dadi Vita o più risorge come ghash.

X I ghoul sono non morti che frequentano i cimiteri e mangiano i cadaveri. Le leggende sostengono che i primi ghoul fossero umani cannibali che una fame innaturale ha riportato indietro dalla morte, oppure umani che in vita si nutrivano dei resti in decomposizione dei loro simili e che morirono (e poi rinacquero) a causa di un'orrenda malattia; la vera origine di questi non morti necrofagi è incerta.

I ghoul si appostano ai margini della civilizzazione (dentro o nei pressi dei cimiteri o nelle fogne cittadine) dove

PATHFINDER MODULI

Paizo pubblica sei nuove avventure ogni anno nella sua linea Pathfinder Moduli. Molte sono di basso livello e adatte per essere usate con il Set Introduttivo. Questa sezione riassume le avventure di basso livello così che tu possa trovarne una di tuo gusto e adattarla alla tua campagna.



IL SIGNORE DELLA FORTEZZA CADUTA

Un terremoto ha aperto una breccia in una torre fortezza sigillata al di fuori della città di Absalom. Quale mostro ha rivendicato la torre come propria? E quali antichi tesori si possono trovare al suo interno, pronti per essere saccheggiati da bramosi avventurieri?

È un breve avventura basata su un dungeon per personaggi di 1° livello. Puoi scaricare gratuitamente questa avventura su www.giochiuniti.it o www.5clone.com (o acquistare la versione cartacea in inglese su paizo.com). A pagina 13 di questo documento, puoi trovare una disanima pagina per pagina per utilizzare questa avventura con il *Set Introduttivo*.

FEAST OF RAVENMOOR

Un esattore delle tasse è sparito nel villaggio di Ravenmoor, un luogo noto per le sue credenze estremiste per quanto riguarda la chiesa di Desna. Riusciranno gli avventurieri a svelare il terribile segreto del villaggio prima che sia troppo tardi?

È un'avventura per personaggi di 3° livello ambientata a Ravenmoor, un paese di frontiera della Varisia a circa 300 chilometri da Sandpoint. Si tratta di un'avventura investigativa con molte opportunità per parlare con i PNG. L'avventura include anche una sezione di due pagine su Ravenmoor, simile alla descrizione di Sandpoint nel *Libro del Game Master*. Ancora inedito in Italia.



THE GODSMOUTH HERESY

Qualcosa ha rubato dei cadaveri da una prestigiosa tomba sotterranea chiamata l'Ossario Bocca degli Dèi, allarmando i sacerdoti che vegliano sui morti. Riusciranno gli eroi a trovare e sconfiggere il ladro di corpi?

Quest'avventura per personaggi di 1° livello è ambientata nei dungeon sotto Kaer Maga, una città di ladri, rifugiati e cultisti. Sotto Kaer Maga si trovano innumerevoli rovine, tunnel e dungeon, molti dei quali sono le tane di mostri e di antichi mali. Kaer Maga e i suoi dungeon a più livelli sono un buon posto per impostare un'avventura grintosa o una campagna in cui non è chiaro quali PNG siano i veri malvagi. Ancora inedito in Italia.



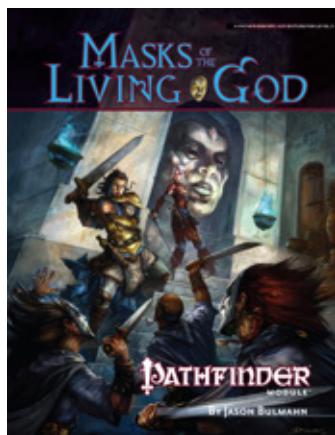
CRIPTA DELLA FIAMMA ETERNA

Un gruppo di giovani avventurieri arrivano a una tomba che cela i resti di un leggendario eroe, solo per trovarla abitata da banditi morti e scheletri animati. Riusciranno questi novellini a trovare e distruggere la fonte della corruzione della tomba?

Quest'avventura per personaggi di 1° livello rappresenta un ottimo punto di partenza per i GM del Set Introduttivo che vogliono provare a usare le avventure della versione completa di Pathfinder Gioco di Ruolo. È un'avventura introduttiva per la versione completa di Pathfinder GdR, quindi spiega come funzionano le regole. Tutti i suoi mostri hanno blocchi statistiche completi (invece di blocchi statistiche abbreviati che ti richiedono di consultare le statistiche complete del mostro



nel Bestiario), perciò in questa avventura sono disponibili tutte le informazioni. *Cripta della Fiamma Eterna* e i suoi due seguiti (*Le Maschere del Dio Vivente* e *La Città della Morte Dorata*) ti permettono di giocare una campagna dal 1° al 5° livello.



MASKS OF THE LIVING GOD

Il culto di Razmir il Dio vivente è giunto nella città di Tamran, promettendo cibo e felicità, ma brutte voci su corruzione e rapimenti suggeriscono che il culto abbia un lato oscuro. Riusciranno gli avventurieri a scoprire la verità?

Quest'avventura per personaggi di 3° livello è il seguito de *La Cripta della Fiamma Eterna*. Si tratta di un cambio di passo rispetto a una normale avventura ambientata in un dungeon, poiché permette agli eroi di indagare sulle voci e infiltrarsi in un culto per scoprire i suoi misteriosi piani. Pathfinder RPG è ben più che uccidere mostri e questa avventura dà ai PG molte opportunità di usare Diplomazia, Conoscenze e Intuizione per un diverso stile di gioco. Ancora inedito in Italia.



CITY OF THE GOLDEN DEATH

Un antico necromante ha costruito una città d'oro per intrappolare un giovane dio. Anche se non è riuscito in questo suo piano, la città esiste ancora, protetta da tempeste di magia letale. Quali grandi fortune attendono coloro che oseranno entrare in città?

Quest'avventura per personaggi di 5° livello è il seguito de *La Cripta della Fiamma Eterna* e de *Le Maschere del Dio Vivente*. Si tratta di un misto di esplorazione, incontri nelle terre selvagge e incontri tra le rovine, che offre ai PG l'opportunità di lavorare con tattiche e capacità a lungo raggio. Ancora inedito in Italia.



LA COLLINA DELLA MORTE

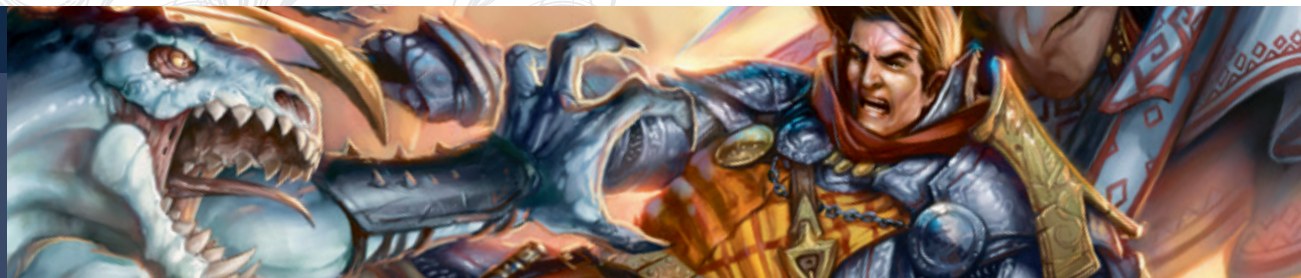
Un mostro sta cacciando nella città infestata di Borgo Atro, diffondendo panico e lasciando una scia di distruzione. Riusciranno gli eroi a scovare i cultisti che hanno liberato il mostro e a impedire alla bestia di distruggere la città?

Quest'avventura per personaggi di 5° livello è ambientata a Borgo Atro, un'inquietante vecchia città nota per la produzione di un materiale da costruzione simile al calcestruzzo a base di un impasto di scarafaggi bolliti. Si tratta di un'avventura investigativa con molte opportunità di combattimento. La città è un buon posto dove ambientare campagne a tema horror, specialmente se riguardano mostri tratti dalle opere di HP Lovecraft. L'avventura include anche una sezione di 2 pagine su Borgo Atro, simile alla descrizione di Sandpoint nel *Libro del Game Master*.



CONVERTIRE LE AVVENTURE

Se sei un giocatore invece di un GM, smetti di leggere e vai a pagina 16, perché questa sezione è riservata ai soli GM.



Questa sezione è una guida alla conversione dei moduli di Pathfinder GdR in modo che tu li possa utilizzare facilmente con il *Set Introduttivo*. Ti porta pagina per pagina attraverso l'avventura *Il Signore della Fortezza Caduta*, illustrandoti quello che devi fare per giocarla con il *Set Introduttivo*. Puoi scaricare gratuitamente *Il Signore della Fortezza Caduta* su www.giochiuniti.it o www.5clone.com, e dovresti farlo prima di proseguire in questa sezione.

I passi presentati qui ti illustrano le cose cui dovresti pensare quando converti un'avventura per il *Set Introduttivo*. Basta ricordare che, se qualcosa in un'avventura ti sta causando problemi, puoi modificarla quanto necessario per farla funzionare nella tua campagna.

COPERTINA

L'angolo in alto a destra della copertina di un modulo ti dice per quali livelli del personaggio è stata scritta l'avventura. Puoi utilizzare l'avventura per personaggi di altri livelli, ma quelli di livello superiore avranno più facilmente la meglio sugli incontri e quelli di livello inferiore se la vedranno più brutta.

Alcune avventure di livello superiore potrebbero essere troppo difficili da finire per PG di livello inferiore perché richiedono che quest'ultimi abbiano accesso a magie di livello più alto come *respirare sott'acqua* e *volare*. Se stai utilizzando un'avventura di livello superiore con PG di livello inferiore, leggila tutta per assicurarti che questo non possa accadere.

PAGINA 4: INTRODUZIONE

L'introduzione parla del luogo in cui si svolge di un'avventura. Questa in particolare si svolge su un grande campo di battaglia chiamato Tumulilanda, al di fuori della città di Absalom. Se questi luoghi non esistono nella tua campagna, puoi posizionare la torre nei pressi di una città nel tuo mondo o anche in una zona remota affinché i PG la scoprano.

Questa sezione fornisce anche l'**Antefatto** (quello che è successo in passato fino al presente), la **Trama dell'avventura** (quello che accade mentre giochi l'avventura), e l'**Introduzione** vera e propria dell'avventura (quello che devi dire ai giocatori all'inizio). L'introduzione di solito comprende suggerimenti su come coinvolgere i PG nell'avventura, come per esempio facendoli rientrare in città per una festività o di farli assumere per un lavoro da un vecchio amico.

PAGINA 5: PIANTERRENO

Nota che, mentre le descrizioni delle aree nel *Libro del Game Master* e nel *Compendio del GM* iniziano nella parte superiore di ogni pagina, le descrizioni in quest'avventura non fanno altrettanto. Questo è normale, invece di avere tutte le informazioni in una pagina bisogna abituarsi a guardare più pagine per avere queste informazioni. In questo caso, la descrizione dell'esterno della torre inizia a pagina 5e continua a pagina 6.

Diversamente dall'avventura nel *Libro del Game Master*, la maggior parte delle avventure non ripete la mappa per un'area di incontro nella pagina in cui appare. Mentre fai giocare *Il Signore della Fortezza Caduta*, avrai dovuto consultare la seconda di copertina per vedere la mappa. Se hai la versione gratuita in formato PDF dell'avventura, potresti voler stampare questa pagina per consultare più facilmente la mappa. Se possiedi la versione cartacea di questa avventura, potresti voler fotocopiare la pagina della mappa in modo da non dover sfogliare pagine.

PAGINA 6: CANI FAMELICI

Nota che questo incontro non inizia nella parte superiore di una pagina e non prevede una sezione "**Combatti!**". Questo perché si tratta di un incontro molto semplice con tre cani selvatici e non c'è bisogno di una pagina apposita: da ora in poi dovresti essere in grado di gestire un incontro facile come questo senza avere bisogno che il libro ti ricordi che tutti devono tirare per l'iniziativa, come determinare chi agisce per primo, e così via. La maggior parte delle avventure pubblicate non ha una sezione "Combatti!", perché presumono che tu legga l'incontro, capisca quando dovrebbe iniziare uno scontro e sappia cosa fare quando ciò accade.

Il Grado di Sfida (GS) di ogni incontro è indicato nel suo nome. Questo perché tu possa vedere a colpo d'occhio quanto dovrebbe essere difficile l'incontro in confronto al livello medio dei PG.

Non c'è il testo da leggere a voce alta per questo incontro perché è un incontro semplice e non richiede alcuna informazione speciale: puoi semplicemente dire ai PG che un piccolo branco di cani si avvicina appena entrano nell'area.

Il blocco statistiche dei cani selvatici è disposto in modo diverso rispetto a quelli del *Libro del Game Master*. Viene detto "blocco statistiche ristretto" ed è una versione ridotta della

stat completa del cane selvatico nel *Bestiario*. I blocchi statistiche ristretti vengono utilizzati per risparmiare spazio (così l'avventura non deve ripetere informazioni già disponibili, come CA e tiri salvezza del mostro).

Il blocco statistiche ristretto di solito include solo le informazioni più importanti di un mostro: il suo GS (così che tu sappia quanto è potente), il suo **valore in PE** (che tu sappia quale ricompensa dare ai PG quando sconfiggono il mostro), i suoi **punti ferita** (così che tu possa segnare sul libro o sulla stampa quando il mostro subisce danni), e le sue **Tattiche** (che cosa fa durante il combattimento e se è possibile che fugga da un combattimento). A volte, un blocco statistiche di una creatura potrebbe anche non riportare le sue tattiche, perché il mostro non possiede tattiche speciali: semplicemente, si avvicina e attacca.

Un blocco statistiche ristretto ti dice sempre dove si trova la stat completa del mostro. Nella maggior parte dei casi, si tratta di un manuale dei mostri come il *Bestiario*, ma talvolta è nelle pagine precedenti di quella stessa avventura. Per esempio, se la pagina 6 di quell'avventura è stata presentata la stat di un chierico del fuoco malvagio, e i PG hanno un incontro con un altro chierico del fuoco malvagio a pagina 20, il blocco statistiche ristretto a pagina 20 ti direbbe di fare riferimento alla stat completa a pagina 6. Se non hai familiarità con un mostro o si tratta di un mostro personalizzato (come un chierico del

fuoco malvagio) oppure un incontro presenta diversi mostri, potresti voler stampare o fotocopiare le pagine in modo da poterle consultare senza dover sfogliare l'avventura.

Nota che "cane selvaggio" non è il nome di un mostro del *Bestiario*. Il mostro vero e proprio è indicato sotto il nome nella terza riga del blocco statistiche ("cane"). L'utilizzo di un nome univoco come questo è utile in un'avventura con molti tipi di mostri simili. Se un successivo incontro parla di cani selvatici, sai che sta parlando di *questo* blocco statistiche del cane anziché di un altro (per esempio, "cani rabbiosi" o un cane chiamato "Kara la Lupa"). Puoi utilizzare cose di questo genere anche nelle tue avventure: se i ladri di 2° livello della tua gilda di ladri vengono chiamati i Subdoli Accoltellatori e i loro capi di 5° livello sono chiamati Letali Assalitori, puoi scrivere "tre Subdoli Accoltellatori e un Letale Assalitore" nelle note per un incontro, invece di "tre ladri di 2° livello della gilda dei ladri e un ladro di 5° livello capo della gilda dei ladri".

PAGINA 6: TANA DEL RAGNO

Questo è un altro incontro semplice. La sezione relativa alla creatura ti dice che il ragno è nascosto e che i PG devono superare una prova di Percezione con CD 21 per individuarlo: questo indica che lo scontro può avere un round di sorpresa e chi non riesce a individuare il ragno è sorpreso.

Come il blocco statistiche dei "cani selvatici", la stat di questo ragno lo chiama "ragno dorsoscagliuto", ma non è così che il mostro viene presentato nel *Bestiario* (che lo indica come "ragno gigante").

Il blocco statistiche del ragno gigante nel *Libro del Game Master* è una versione semplificata di quello nel *Bestiario*. In effetti, la maggior parte dei mostri nel *Libro del Game Master* sono versioni semplificate dei mostri del *Bestiario*. Se un'avventura include un blocco statistiche di un mostro che riconosci come uno del *Libro del Game Master*, puoi tranquillamente utilizzare quella versione, con cui hai già familiarità.

Questo incontro ha una sezione **Sviluppo**. Questa sezione viene utilizzata per spiegare situazioni come ciò che accade se i PG lasciano andare libero un mostro, se fanno scattare una trappola che avvisa le creature in un'altra stanza, e così via. Quando inizi un incontro, controlla la sezione Sviluppo (se presente) per vedere se c'è qualcosa che dovrebbe accadere durante l'incontro. Al termine di un incontro, leggi sempre di nuovo la sezione Sviluppo (se presente) e ricordati quelle informazioni quando passi agli incontri successivi.

PAGINA 7: ANIMALETTO

FOLGORANTE

Come per l'incontro del ragno dorsoscagliuto a pagina 4, devi solo cercare il blocco statistiche della lucertola folgorante nel *Bestiario*, gestire normalmente l'incontro e far fronte alle conseguenze della sezione Sviluppo.

PAGINA 7: ARMERIA

Si tratta di un incontro standard con dei mostri del *Bestiario*, salvo che questi trogloditi hanno l'archetipo semplice giovane, che si trova a pagina 295 del *Bestiario*. Un archetipo è uno strumento utilizzato nelle avventure per personalizzare rapidamente un mostro (vedi pagina 4). Puoi capire che queste



guardie troglodite hanno l'archetipo semplice giovane, perché nella terza riga del blocco statistiche del mostro (la riga che indica il vero nome usato per questi mostri nel *Bestiario*) si legge "trogloditi giovani".

La sezione **Tesoro** fa riferimento all'abilità Valutare, che non è presente nel *Set Introduttivo*. L'abilità Valutare consente di stimare il valore di un oggetto o trovare velocemente il pezzo migliore di un tesoro. Al posto di una prova di Valutare, puoi far sì che i PG effettuino una prova di Percezione per trovare gli oggetti elencati.

La sezione **Tesoro** menziona un pugnale d'argento. Con il *Manuale di Gioco*, puoi ottenere armi d'argento che ignorano la riduzione del danno/argento proprio come fanno le munizioni d'argento (*Libro del Game Master* pagina 50). Il pugnale vale 22 mo anziché 2 mo.

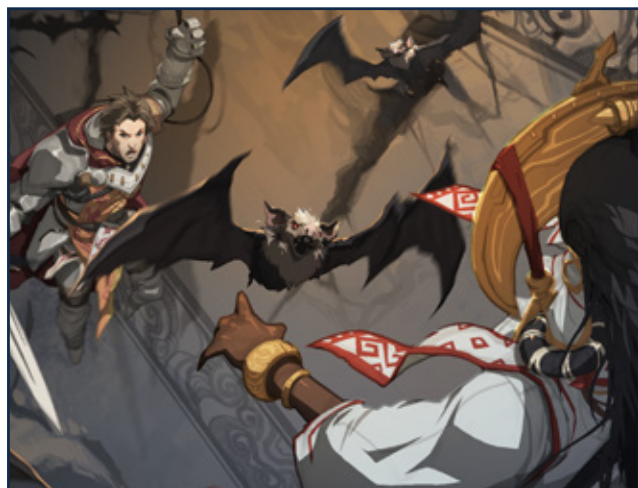
La sezione **Tesoro** riporta anche uno scudo leggero di metallo perfetto. Quando utilizzi il *Manuale di Gioco*, puoi ottenere versioni perfette di armature e scudi, che sono un po' meglio di quelle normali (vedi pagina 5). Se stai usando il *Set Introduttivo* e non si desidera utilizzare le regole complete per armature e scudi, puoi semplicemente dire che è di ottima fattura e vale 159 mo anziché 9 mo.

PAGINA 8: ENTRATA CON TRAPPOLA

Questa sezione fa riferimento all'abilità Sopravvivenza, che non è presente nel *Set Introduttivo*. Sopravvivenza è un'abilità del *Manuale di Gioco* che ti permette di seguire tracce, evitare di smarrirti e sopravvivere nelle terre selvagge. Al posto di una prova di Sopravvivenza, puoi far sì che i PG effettuino una prova di Percezione per notare le tracce.

PAGINA 8: RIFUGIO DEI PIPISTRELLI

Questo è incontro con uno sciame di pipistrelli. Uno sciame è un particolare tipo di mostro con attacchi e difese insoliti (*Bestiario* 313). Assicurati di aver compreso le capacità speciali degli sciami prima di far giocare un incontro con uno di essi. Se le regole per gli sciami ti sembrano troppo complesse da gestire, ricordare che puoi cambiare il mostro con qualcos'altro, come per esempio un pipistrello crudele (presente nel *Bestiario* e anch'esso di GS 2).



PAGINA 8: TEMPIO DI NETHYS

Quest'area è un altare dedicato a Nethys, il dio della magia, che è menzionato nel *Manuale di Gioco*, ma non è descritto nel *Set Introduttivo*. Fortunatamente, non ha molta importanza che si tratti di un tempio di Nethys, quindi puoi semplicemente dire ai tuoi giocatori "È un tempio di Nethys, dio della magia" e lasciare le cose come stanno, o cambiare la divinità con una qualsiasi altra adatta alla tua campagna. Poiché il tempio è sorvegliato da non morti, e i non morti sono quasi sempre malvagi, questo probabilmente dovrebbe essere un tempio dedicato a un dio neutrale o malvagio piuttosto che a uno buono.

Gli scheletri in quest'area sono scheletri brucianti, una variante del normale scheletro descritto nel *Libro del Game Master* e nel *Bestiario*; "scheletro bruciante" è fondamentalmente un archetipo semplice che modifica solo gli scheletri. Per una rapida spiegazione degli archetipi semplici, vedi pagina 4. Per maggiori informazioni sugli scheletri brucianti, vedi pagina 251 del *Bestiario*.

La sezione Tesoro menziona una *pergamena di frantumare* e una *pergamena di scudo su altri*. Entrambi sono incantesimi da chierico del *Manuale di Gioco*. Puoi leggere di come funzionano quegli incantesimi nel *Manuale di Gioco* e spiegarlo ai tuoi giocatori o sostituire le pergamene con altre due con incantesimi da chierico di 2° livello tra quelli presentati nel *Libro degli Eroi*.

PAGINA 9: CAMERA DI TULOK

La sezione Tesoro menziona un'armatura di cuoio borchiato perfetta e un buckler perfetto. Con il *Manuale di Gioco*, puoi ottenere versioni perfette di armature e scudi, che sono un po' meglio di quelle standard (vedi pagina 5). Se stai usando il *Set Introduttivo* e non si desidera utilizzare le regole complete per armature e scudi, puoi semplicemente dire che l'armatura vale 175 mo e lo scudo 165 mo.

Il *navimagnete* nella sezione Tesoro ti concede bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di smarrirti. Sopravvivenza è un'abilità del *Manuale di Gioco* che ti permette di seguire tracce, evitare di smarrirti e sopravvivere nelle terre selvagge. Se stai usando le regole del *Set Introduttivo*, il *navimagnete* ti concede invece bonus +2 alle prove di Percezione per evitare di smarrirti (tuttavia, il *Set Introduttivo* non fornisce regole sullo smarrirsi, quindi dovresti di leggere le relative regole a pagina 453 del *Manuale di Gioco*).

Il set di attrezzi da scalatore nella sezione Tesoro è descritto a pagina 168 del *Manuale di Gioco* e concede bonus +2 alle prove di Scalare.

PAGINA 9: CERCATORE CATTURATO

Il prigioniero Balenar Forsend è un bardo, una classe disponibile nel *Manuale di Gioco*. Dato che aiuta i PG se lo salvano, dovresti leggere le capacità del bardo nel *Manuale di Gioco*. Tuttavia, il bardo è una classe complessa con molte capacità

e in un combattimento potresti voler ignorare la sua capacità esibizione bardica (piuttosto complessa) e fargli solo lanciare incantesimi (in particolare *cura ferite leggere*) per aiutare i PG. Tutti i suoi incantesimi sono descritti nel *Manuale di Gioco*.

PAGINA 10: CIMA DELLA TORRE

Questo incontro comprende una sezione **Pericolo**. Questa sezione viene utilizzata per spiegare le cose pericolose nella stanza oltre a mostri e trappole, come fanghiglie, muffe e funghi (*Libro del Game Master* pagina 37).

La sezione Pericolo parla di creature Medie. Per una rapida spiegazione delle taglie delle creature, vedi pagina 5. Elfi, nani, umani, trogloditi e il cocodrillo Schioccadenti sono tutte le creature medie. Alcune razze del *Manuale di Gioco*, come gnomi e halfling, sono creature Piccole.

Tasskar è un druido, una specie di sacerdote della natura. Adora raccapriccianti creature naturali che vivono nelle grotte e sotto le rocce. È più potente di un troglodita normale, e dovresti usare il suo blocco statistiche completo nell'avventura al posto della stat del troglodita nel *Libro del Game Master* o il *Bestiario*.

Nel blocco statistiche di Tasskar, "prf" significa "perfetto".

Se Tasskar utilizza un'azione standard per attaccare, può solo effettuare un attacco nel suo turno. Se utilizza un'azione standard e un'azione di movimento per attaccare, può eseguire una delle sue tre serie di attacchi (scimitarra/artiglio/morso, *lama infuocata*/artiglio/morso, o 2 artigli/morso).

L'incantesimo lama infuocata di Tasskar è un incantesimo da druido del *Manuale di Gioco* che crea una scimitarra di fuoco che può usare in combattimento come una normale scimitarra, tranne che effettua attacchi di contatto in mischia con essa, invece di normali attacchi in mischia. Tutti i suoi incantesimi sono spiegati nel *Manuale di Gioco*.

La sezione Tattica di Tasskar parla del lancio spontaneo di un incantesimo *evoca alleato naturale*. Il lancio spontaneo del druido funziona come quando un chierico scambia un incantesimo preparato con un incantesimo di cura, tranne che il druido può evocare magicamente un animale in suo aiuto. Evocare mostri richiede regole complesse del *Manuale di Gioco* e finché non prendi abbastanza confidenza con il suo funzionamento, puoi lasciare che lanci spontaneamente incantesimi di cura come un chierico.

La sezione Tesoro menziona diverse cose che non sono presenti nel Set Introduttivo. L'acido è descritto a pagina 167 del *Manuale di Gioco*, nel capitolo sull'equipaggiamento. Gli shuriken sono armi descritte a pagina 155 dello stesso capitolo,

e "ferro freddo" è un tipo di metallo speciale descritto a pagina 161 (come l'argento, il ferro freddo è ottimo per superare un tipo di riduzione del danno).

PAGINE 12-17: PERSONAGGI PREGENERATI

I sei personaggi pregenerati in questa sezione appartengono alle sei nuove classi nella *Guida del Giocatore* di Pathfinder GdR: alchimista, cavaliere, convocatore, fattucchiere, inquisitore e oracolo. Non è necessario usare questi personaggi con l'avventura se non vuoi: puoi utilizzare i PG pregenerati del *Set Introduttivo*, oppure i tuoi giocatori possono creare i loro personaggi.

Queste sei classi sono più complesse rispetto alle classi del *Manuale di Gioco*, con nuove capacità descritte solo nella *Guida del Giocatore*. Una volta che avrai preso familiarità con le regole del *Manuale di Gioco*, potresti voler provare a utilizzare alcune delle classi della *Guida del Giocatore* nella tua campagna. Come la maggior parte delle regole di Pathfinder Gioco di Ruolo, puoi utilizzare quelle che ti piacciono e ignorare le altre. Per esempio, se ti piace davvero la classe alchimista della *Guida del Giocatore*, ma non quella del cavaliere, faresti bene a usare gli alchimisti ma non i cavalieri!



6° LIVELLO E OLTRE

Quindi hai giocato un personaggio fino al 5° livello con le regole del *Set Introduttivo*, hai guadagnato 23.000 PE o più, e sei pronto a salire al 6° livello con il *Manuale di Gioco*: come fare? Questa sezione ti spiega come far avanzare di livello un chierico, un guerriero, un ladro o un mago al 6° livello e oltre.



Il *Manuale di Gioco* non divide le regole per salire di livello in livello in riquadri come fa il *Set Introduttivo*. Tutte le informazioni di ogni classe sono inserite in una grande tabella, con ogni singola riga indica quello che ottieni per quel livello e le spiegazioni di tali numeri e capacità nelle pagine circostanti. Invece di far riferimento al riquadro Avanzamento per un nuovo livello, confronti la riga del nuovo livello con ciò che c'è in quella del tuo livello precedente. Tienilo a mente mentre leggi le seguenti sezioni per le quattro classi del *Set Introduttivo*.

CHIERICO

La descrizione della classe del chierico inizia a pagina 37 della *Manuale di Gioco*, e la tabella dei suoi privilegi di classe è a pagina 38. Proprio come con il *Set Introduttivo*, quando avanzi di livello, aggiungi $1d8 + \text{COS}$ ai tuoi punti ferita e guadagni gradi abilità pari al valore indicato nella Sezione F della tua scheda del personaggio. Diamo uno sguardo alle righe 5° e 6° livello della tabella del chierico ed esaminiamole colonna per colonna.

Bonus di attacco base: Il bonus passa da +3 al 5° livello a +4 al 6° livello. Questo significa che al 6° livello aggiungi +1 al tuo bonus di attacco.

TS Temp: Il bonus passa da +4 al 5° livello a +5 al 6° livello.

TS Rifl: Il bonus passa da +1 al 5° livello al +2 al 6° livello.

TS Vol: Il bonus passa da +4 al 5° livello al +5 al 6° livello.

Speciale: Non è indicato niente nella riga del 6° livello per questa colonna, quindi non ottieni nessuna capacità speciale addizionale al 6° livello (anche se guardando la riga del 7° livello, puoi notare che al 7° livello la tua capacità incanalare energia guadagna +1d6 rispetto al 5° livello).

Incantesimi al giorno: Prima di tutto, puoi vedere che c'è un "+1" nelle colonne 1°, 2° e 3° livello di incantesimi. Con le regole del *Manuale Base*, guadagni incantesimi di dominio in aggiunta ai tuoi incantesimi normali (vedi sotto). Inoltre, il numero di incantesimi di 2° livello che puoi lanciare al giorno passa da 2+1 al 5° livello al 3+1 al 6° livello, e il numero di incantesimi di 3° livello passa da 1+1 al 5° livello a 2+1 al 6° livello.

Incantesimi di dominio: Ogni divinità concede ai suoi chierici l'accesso a due **domini**: aree di influenza relative a quel dio, come "fortuna" e "sole". Ogni dominio conferisce a un chierico di 1° livello un **potere concesso**: si tratta dei due poteri indicati per ciascuna divinità nel *Set Introduttivo* (come "allontanare la morte" e "benedizione del sole" per Sarenrae), quindi il tuo personaggio li possiede già.

Con il *Manuale di Gioco*, un chierico ottiene anche uno **slot incantesimo di dominio** e una ristretta lista di incantesimi appropriati per quel dominio, chiamati **incantesimi di dominio**.



Gli incantesimi di dominio hanno livelli di incantesimo, proprio come gli incantesimi normali, ma puoi prepararne uno del livello appropriato solo in quello slot. Gli incantesimi di dominio hanno tre limitazioni speciali che i normali incantesimi da chierico non hanno:

1. Non puoi preparare normali incantesimi da chierico nei tuoi slot incantesimi di dominio.

2. Non puoi scambiare incantesimi di dominio preparati con incantesimi di cura.

3. Non puoi preparare gli incantesimi di dominio utilizzando normali slot incantesimi da chierico a meno che l'incantesimo di dominio non sia anche nella normale lista degli incantesimi da chierici. (Questo è importante perché alcuni domini concedono a un chierico l'accesso a incantesimi esclusivamente da mago, come *mani brucianti*: se l'incantesimo di dominio è anche un normale incantesimo da chierico, questa regola non si applica.)

Per esempio, un chierico di 1° livello di Sarenrae nel *Set Introduttivo* ha sia il dominio della Guarigione (*Manuale di Gioco* pagina 43), che concede il potere di dominio "allontanare la morte" e *cura ferite leggere* come suo incantesimo di dominio di 1° livello, che il dominio del Sole (*Manuale di Gioco* pagina 46), che concede il potere di dominio "benedizione del sole" e *contrastare elementi* come suo incantesimo di dominio di 1° livello. Ogni giorno, la Regola #1 ti permette di usare l'incantesimo di dominio di 1° livello per preparare *cura ferite leggere* o *contrastare elementi* (non entrambi), ma non puoi utilizzare

lo slot incantesimo di dominio per altri incantesimi da chierico (come *devastazione* o *santuario*). Dato che *cura ferite leggere* e *contrastare elementi* sono nella normale lista degli incantesimi da chierico del *Manuale di Gioco* (vedi pagina 238), la Regola #3 non si applica, e quindi puoi preparare questi incantesimi usando i suoi incantesimi al giorno da chierico.

Nella Sezione K della tua scheda del personaggio, aggiungi "+1" o "+D" per ogni livello di incantesimi che puoi lanciare per ricordare che hai anche un incantesimo di dominio. Quando prepari gli incantesimi, contrassegna i tuoi incantesimi di dominio con "(dominio)" o "(D)" in modo da ricordare che sono incantesimi di dominio.

GUERRIERO

La descrizione della classe del guerriero inizia a pagina 54 del *Manuale di Gioco*, e la tabella dei suoi privilegi di classe è a pagina 55. Proprio come con il *Set Introduttivo*, quando avanzi di livello, aggiungi 1d10 + COS ai tuoi punti ferita e guadagni gradi abilità pari al valore indicato nella Sezione F della tua scheda del personaggio. Diamo uno sguardo alle righe 5° e 6° livello della tabella del guerriero ed esaminiamole colonna per colonna.

Bonus di attacco base: Il bonus passa da +5 al 5° livello a +6 al 6° livello. Questo significa che ottieni un secondo attacco ogni round (vedi bonus di attacco base, *Manuale di Gioco* pagina 592).

TS Temp: Il bonus passa da +4 al 5° livello a +5 al 6° livello.

TS Rifi: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

TS Vol: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

Speciale: Questa colonna indica due privilegi di classe. In primo luogo, ottieni un nuovo **talento bonus**, quindi puoi selezionare gratuitamente un qualsiasi talento di combattimento del

Manuale di Gioco. (Se hai letto il PDF del Compendio del Giocatore, disponibile su www.giochiunuti.it o www.5clone.com, già sai come personalizzare il tuo guerriero con i talenti di combattimento.) In secondo luogo, ottieni **audacia +2**. Questo significa che il bonus di audacia del 2° livello aumenta da +1 a +2.

Addestramento nelle armature: Il tuo addestramento nelle armature non aumenta al 6° livello, ma questo privilegio di classe è migliore nel *Manuale di Gioco* rispetto al *Set Introduttivo*, quindi è importante leggerla. Oltre a consentirti di muoverti a velocità normale in armatura media, al 3° livello questa capacità riduce di 1 la penalità di armatura alla prova (vedi pagina 5) e aumenta di 1 il bonus Des max (vedi pagina 5) della tua armatura. Ai livelli più alti, queste modifiche migliorano ulteriormente (vedi la descrizione del privilegio di classe alle pagine 55-56 del *Manuale di Gioco*).



LADRO

La descrizione della classe del ladro inizia a pagina 56 del *Manuale di Gioco*, e la tabella dei suoi privilegi di classe è a pagina 58. Proprio come con il *Set Introduttivo*, quando avanzi di livello, aggiungi 1d8 + COS ai tuoi punti ferita e guadagni gradi abilità pari al valore indicato nella Sezione F della tua scheda del personaggio. Diamo uno sguardo alle righe 5° e 6° livello della tabella del ladro ed esaminiamole colonna per colonna.

Bonus di attacco base: Il bonus passa da +3 al 5° livello a +4 al 6° livello.

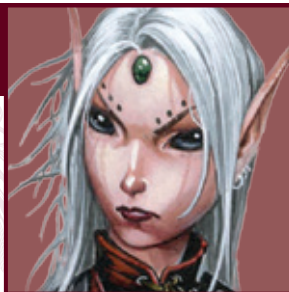
TS Temp: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

TS Rifi: Il bonus passa da +4 al 5° livello a +5 al 6° livello.

TS Vol: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

Speciale: Questa colonna indica due privilegi di classe. In primo luogo, ottieni una nuova **dote da ladro**, quindi puoi selezionare gratuitamente una qualsiasi dote da ladro del *Manuale di Gioco*. In secondo luogo, ottieni **percepire trappole +2**. Questo significa che il bonus di percepire trappole del 3° livello aumenta da +1 a +2.

Schivare prodigioso: Questo privilegio di classe è migliore nel *Manuale di Gioco* rispetto al *Set Introduttivo*! Oltre a impedire che i ladri ti possano attaccare ai fianchi, non sei impreparato se una creatura invisibile ti attacca!



MAGO

La descrizione della classe del mago inizia a pagina 60 del *Manuale di Gioco* e la tabella dei suoi privilegi di classe è a pagina 62. Proprio come con il *Set Introduttivo*, quando avanzi di livello, aggiungi 1d6 + COS ai tuoi punti ferita e guadagni gradi abilità pari al valore indicato nella Sezione F della tua scheda del personaggio. Diamo uno sguardo alle righe 5° e 6° livello della tabella del mago ed esaminiamole colonna per colonna.

Bonus di attacco base: Il bonus passa da +2 al 5° livello a +3 al 6° livello.

TS Temp: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

TS Rifl: Il bonus passa da +1 al 5° livello a +2 al 6° livello.

TS Vol: Il bonus passa da +4 al 5° livello a +5 al 6° livello.

Incantesimi al giorno: Il numero di incantesimi di 2° livello che puoi lanciare al giorno aumenta da 2 al 5° livello a 3 al 6° livello. Il numero di incantesimi di 3° livello che puoi lanciare al giorno aumenta da 1 al 5° livello a 2 al 6° livello.

Scuola arcana: Avere una scuola arcana funziona un po' diversamente nel *Manuale di Gioco*. Oltre alle scuole universale, invocazione e illusione, ci sono anche le scuole abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, necromanzia e trasmutazione. Ogni incantesimo del gioco appartiene a una di queste scuole. Questo influenza i maghi nei due modi seguenti.

Primo, nel *Set Introduttivo*, un mago che sceglie la scuola di invocazione o illusione ottiene un incantesimo specifico che può lanciare gratuitamente una volta al giorno (*mani brucianti* per un invocatore, e *camuffare se stesso* per un illusionista). Con il *Manuale di Gioco*, il mago è invece in grado di preparare un incantesimo al giorno addizionale fintanto che conosce l'incantesimo e quest'ultimo appartiene alla scuola prescelta. Per esempio, un invocatore potrebbe utilizzare questo incantesimo al giorno addizionale per preparare *dardo incantato* o *mani brucianti* perché entrambi sono incantesimi di invocazione. Un illusionista potrebbe utilizzare questo incantesimo al giorno addizionale per preparare *camuffare se stesso* o *spruzzo colorato* perché entrambi sono incantesimi di illusione. Se sei un invocatore o illusionista, trai i tuoi incantesimi al giorno addizionali da queste scuole. Nella Sezione K della tua scheda del personaggio, aggiungi "+1" o "+scuola" per ogni livello di incantesimi che puoi lanciare per ricordare che hai anche un incantesimo addizionale di quella scuola.

Secondo, utilizzando le regole del *Set Introduttivo*, invocatori e illusionisti non potranno mai imparare o lanciare

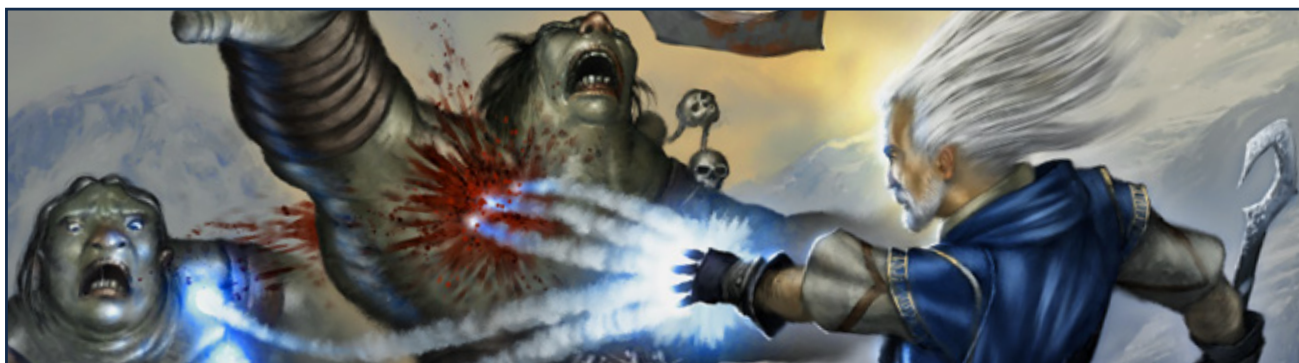
certi incantesimi. Con il *Manuale di Gioco*, i maghi scelgono due scuole, chiamate **scuole opposte**. Un mago può imparare e preparare gli incantesimi dalle sue scuole opposte, ma preparare l'incantesimo consuma due dei suoi slot incantesimi giornalieri di quel livello invece di uno solo. Per esempio, un illusionista con invocazione come sua scuola opposta può ancora imparare *mani brucianti*, ma se prepara quell'incantesimo deve usare due dei suoi slot incantesimi di 1° livello disponibili per quel giorno. Se sei un invocatore o illusionista, cancella le tue restrizioni agli incantesimi dalla Sezione K della scheda del personaggio e scrivi invece le tue scuole opposte: evocazione e illusione per un invocatore, necromanzia e trasmutazione di un illusionista.

Queste regole si applicano a tutti i livelli di incantesimi che il mago può lanciare. Per esempio, un invocatore di 5° livello può preparare un incantesimo di invocazione addizionale di 1° livello, uno di 2° livello e uno di 3° livello. Se prepara *nube maleodorante* (un incantesimo di evocazione di 3° livello della sua scuola opposta), conta come due suoi incantesimi di 3° livello per quel giorno.

I maghi generici non ottengono un incantesimo al giorno addizionale, ma non hanno neanche scuole opposte, potendo imparare e preparare con la stessa facilità gli incantesimi di qualsiasi scuola.

Gli incantesimi da mago sono elencati per scuola a partire da pagina 246 del *Manuale di Gioco* (sono indicati come "mago/stregone", perché il *Manuale di Gioco* presenta una classe chiamata stregone, che lancia lo stesso genere di incantesimi dei maghi).

Talenti bonus: Nel *Manuale di Gioco*, tutti i maghi ottengono Scrivere Pergamene come talento bonus al 1° livello. Questo significa che puoi utilizzare i tuoi incantesimi preparati per creare pergamene magiche, proprio come quelle nel *Libro del Master Game*! Al 5° livello, puoi selezionare un altro talento bonus, un altro talento di creazione oggetto (come Mescere Pozioni) o un talento di metamagia (che consente di modificare alcune parti dei tuoi incantesimi, come il raggio di azione o l'area). Ora che stai utilizzando il *Manuale di Gioco*, il mago ottiene Scrivere Pergamene e un talento bonus per il 5° livello da mago (vedi Talenti bonus a pagina 61 del *Manuale di Gioco* per maggiori informazioni su quali talenti scegliere).



RICREARE IL TUO PERSONAGGIO

Il *Manuale di Gioco* ha molte più opzioni rispetto al *Set Introduttivo*. Quando inizierai a usare alcune delle regole aggiuntive nel *Manuale di Gioco*, potresti voler riprogettare, aggiornare o ricreare il tuo personaggio per usare alcune di queste nuove regole; solo con il permesso del tuo GM, ovviamente! Basta cambiare le abilità, i talenti o le altre capacità che desideri modificare, ricalcolando le statistiche sulla tua scheda del personaggio per adeguarle a queste nuove capacità, e il gioco è fatto!

Qui vengono presentate alcune opzioni da considerare quando “ricrei” il tuo personaggio. Queste non sono le uniche opzioni nuove per te, ma sono le più importanti per la tua classe del personaggio.

CHIERICO



Le nuove opzioni chierico nel *Manuale di Gioco* comprendono nuovi domini, dèi e incantesimi.

Se ti piace il dio del tuo personaggio, ma vuoi modificare le tue capacità, puoi cambiare uno o entrambi i domini del tuo chierico. Nel *Set Introduttivo*, i chierici di Desna hanno i domini Fortuna e Viaggio, i chierici di Gorum hanno i domini forza e guerra, e i chierici Sarenrae hanno i domini Guarigione e Sole. Per cambiare i tuoi domini, cancella i due poteri speciali della tua divinità (Libro degli Eroi, pagine 17-18) dalla Sezione F della tua scheda del personaggio. Quindi consulta la Tabella 3D6 a pagina 41 del *Manuale di Gioco* per vedere i domini di tutti gli dèi. Seleziona due dei domini concessi dalla tua divinità (puoi prendere un dominio di allineamento, come Bene o Legge, solo se hai quell'allineamento). Poi scrivi il potere concesso al 1° livello e gli incantesimi di dominio di entrambi i domini sulla scheda del personaggio.

Se vuoi scegliere una divinità diversa per il tuo personaggio, funziona in modo simile al cambiare i domini. In primo luogo, scegli un nuovo dio per il tuo personaggio dalla Tabella 3D6 a pagina 41 del *Manuale di Gioco* (non puoi scegliere una divinità con un allineamento opposto al tuo, quindi un chierico buono non può scegliere una divinità malvagia). Poi cancella i due poteri speciali del vecchio dio dalla tua scheda del personaggio, scegli due domini concessi dalla tua nuova divinità, e annotali insieme ai relativi poteri concessi al 1° livello e incantesimi di dominio.

In alcune campagne, ci potrebbero essere altre divinità, meno divinità o un pantheon completamente diverso. In questo caso, il GM dovrebbe fornirti una lista delle divinità e dei relativi domini in modo da poter scegliere quella che fa per il tuo personaggio. In certe campagne, i chierici possono servire un concetto divino, anziché una divinità, come la battaglia, la morte, la giustizia, o la conoscenza, e questi chierici possono scegliere due qualsiasi domini che corrispondano a quel concetto.

Gli incantesimi nel *Set Introduttivo* sono solo una piccola selezione degli incantesimi disponibili nel *Manuale di Gioco*. La lista di incantesimi da chierico inizia a pagina 238 del *Manuale di Gioco*. Le descrizioni degli incantesimi iniziano a pagina 254, ma nel *Manuale di Gioco* tutti gli incantesimi sono elencati in ordine alfabetico, anziché per livello, e sono compresi incantesimi per tutte le classi, quindi accertati di non stare cercando di apprendere un incantesimo che solo i maghi possono usare! Puoi preparare gli incantesimi del *Manuale di Gioco* come qualsiasi incantesimo del *Set Introduttivo*.

GUERRIERO



I guerrieri hanno molte nuove opzioni nel *Manuale di Gioco*: nuovi talenti, nuove armi, nuove armature e nuove manovre in combattimento (vedi pagina 3).

Puoi cambiare tutti i tuoi talenti (ossia i talenti normali, i talenti di combattimento e il talento bonus degli umani) con altri talenti del *Manuale di Gioco*. Basta cancellare il vecchio talento e qualsiasi bonus ti abbia dato dalla scheda del personaggio, annotare il nuovo talento, e aggiornare eventuali bonus o penalità relative ai nuovi talenti. Potresti voler leggere le regole sul combattimento con due armi (*Manuale di Gioco* pagina 208) per vedere se è una cosa che il tuo personaggio vorrebbe fare.

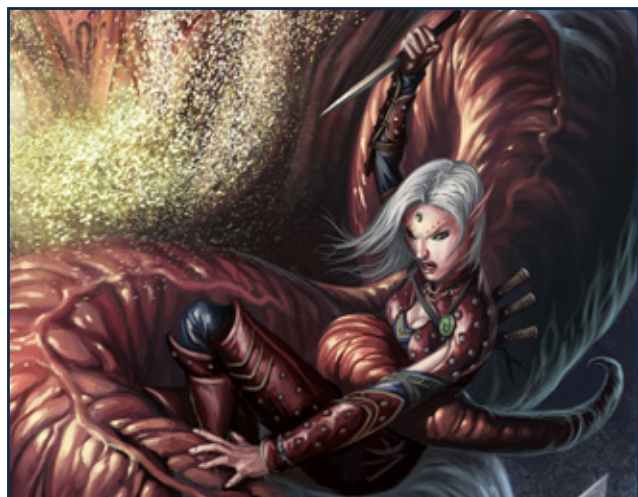
Se vuoi cambiare la tua arma prescelta, puoi farlo! Le regole complete e le descrizioni delle armi iniziano a pagina 146 del *Manuale di Gioco*, e la tabella delle armi è a pagina 148. Se cambi l'arma prescelta, ricordati di aggiornare i talenti che ti rendono migliore quando la usi, e potresti voler cambiare i gruppi di armi della tua capacità addestramento nelle armi. Per esempio, se decidi di utilizzare un mazzafrusto al posto di una spada lunga, aggiorna la Sezione G della tua scheda del personaggio con le informazioni del mazzafrusto, cambia in Arma Focalizzata e Arma Specializzata “spada lunga” in “mazzafrusto” e modifica il gruppo

di armi di addestramento nelle armi da "lame pesanti" a "mazzafrusti". L'elenco aggiornato dei gruppi di armi si trova a pagina 56 del *Manuale di Gioco*.

Potresti anche scegliere tra le tre nuove armature e i due nuovi tipi di scudi. Le regole e le descrizioni di armature e scudi iniziano a pagina 156 del *Manuale di Gioco*, e la tabella con armatura e scudi è a pagina 157. Informati se il tuo GM sta utilizzando le nuove regole per il bonus Des max e penalità di armatura alla prova (pagina 5), perché influirà sulle tue scelte. Quando avrai effettuato la tua scelta, scrivila nella Sezione H della tua scheda del personaggio e aggiorna i tuoi bonus e la Classe Armatura totale.

Se il GM sta utilizzando le regole per disarmare, lottare o sbilanciare (vedi pagina 3) e desideri che il tuo guerriero per sia in grado di eseguire meglio queste manovre in combattimento, ci sono diversi talenti che possono aiutarti. Per esempio, il talento Disarmare Migliorato ti concede bonus +2 all'attacco nelle manovre di disarmare e un bonus +2 alla difesa quando qualcuno tenta di disarmarti.

LADRO



Le nuove opzioni più importanti per i ladri nel *Manuale di Gioco* sono le nuove doti da ladro, le nuove abilità e i nuovi talenti.

Alcune doti da ladro ti rendono più letale, come attacco sanguinante, che infligge danni extra nel tempo quando colpisci con un attacco furtivo. Alcune ti aiutano a sopravvivere, come recupero, che ti guarisce temporaneamente se vieni ridotto a punti ferita negativi. L'elenco delle doti da ladro si trova a pagina 57 del *Manuale di Gioco*. Se cambi una dote da ladro, ricordati di aggiornare la tua scheda del personaggio rimuovendo la vecchia dote e i suoi bonus, scrivendo la nuova e aggiungendo gli eventuali bonus che ti concede.

L'abilità Raggiare ha una nuova funzione nel *Manuale di Gioco*: se spendi un'azione standard per effettuare una prova di Raggiare contro il tuo avversario, il tuo prossimo attacco (nel turno successivo) può essere un attacco furtivo contro quel nemico! Questo è molto utile se non puoi attaccare ai fianchi l'avversario, ed è un buon motivo per cui i ladri orientati al combattimento dovrebbero mettere gradi nell'abilità Raggiare.

Potresti voler togliere gradi da abilità che non hai usato molto e metterli in Acrobazia, Artista della Fuga, Intimidire, Raggiare e Rapidità di Mano: sono tutte abilità molto utili per i ladri.

MAGO



Le nuove opzioni più importanti per i maghi nel *Manuale di Gioco* sono i nuovi incantesimi, le nuove scuole arcane e la possibilità di scegliere un famiglio al posto di un oggetto con legame arcano.

Gli incantesimi nel *Set Introduttivo* sono solo una piccola selezione degli incantesimi disponibili nel *Manuale di Gioco*. La lista degli incantesimi da mago inizia a pagina 246 del *Manuale di Gioco*. Le descrizioni degli incantesimi iniziano a pagina 254, ma nel *Manuale di Gioco* tutti gli incantesimi sono elencati in ordine alfabetico, anziché per livello, e vi sono inclusi incantesimi per tutte le classi, quindi accertati di non stare cercando di apprendere un incantesimo che solo i chierici possono usare! Puoi aggiungere questi incantesimi da mago al tuo libro degli incantesimi come qualsiasi incantesimo del *Set Introduttivo*, copiandolo da una pergamena o da un libro degli incantesimi di un altro mago, o utilizzando uno degli slot incantesimi gratuiti dell'avanzamento di livello.

Se ti piace la tua attuale scuola arcana, ma vuoi cambiare una scuola opposta (vedi pagina 18; il *Set Introduttivo* presume che gli invocatori selezionino evocazione e illusione come scuole opposte e che gli illusionisti selezionino necromanzia e trasmutazione), semplicemente elimina la vecchia, scegline una nuova e scrivila nella Sezione K della tua scheda del personaggio. Alcuni degli incantesimi che conosci potrebbero appartenere alla tua nuova scuola opposta: puoi tenerli o cambiarli con altri dello stesso livello di incantesimo.

Se vuoi modificare la Scuola Arcana, cancella la vecchia e il suo potere dalla tua scheda del personaggio, scegline una nuova, e scrivi il suo nome e i suoi poteri sulla tua scheda del personaggio. Non è necessario modificare le scuole opposte a meno che la scuola che hai scelto non sia una di esse. Per esempio, se sei un invocatore che usa il *Set Introduttivo*, le tue scuole opposte sono evocazione e illusione, se cambia la scuola arcana da invocazione a evocazione, devi scambiare la tua scuola opposta evocazione con una diversa.

Al posto di un oggetto, con legame arcano un mago può avere un famiglio: un compagno animale magico intelligente come un gatto, un gufo o un topo. Un famiglio presenta diversi vantaggi rispetto a un oggetto legato. La tabella dei famigli disponibili si trova a pagina 65 del *Manuale di Gioco*. Se vuoi cambiare il tuo oggetto legato con un famiglio, cancella la tua capacità legame arcano che ti permette di lanciare un qualsiasi incantesimo conosciuto una volta al giorno, scegli un famiglio e segna la tua capacità famiglio nella Sezione F della tua scheda del personaggio.

PRODOTTI DI PATHFINDER

Le 96 pagine del *Libro del Game Master* ti offre un'anteprima del *Manuale di Gioco*, del *Bestiario* e dell'*Atlante del Mare Interno*, ma sono solo l'inizio della tua avventura!



LIBRI DI PATHFINDER GIOCO DI RUOLO

La cosa grandiosa di un gioco di ruolo fantasy è che ci sono sempre nuovi luoghi da esplorare e nuove cose da provare. I manuali di Paizo per Pathfinder GdR forniscono nuove opzioni per i tuoi PG e la tua campagna. Ecco una breve carrellata dei libri disponibili; puoi saperne di più su paizo.com/pathfinderRPG.



GUIDA DEL GIOCATTORE

Se ti piacciono le nuove classi del *Manuale di Gioco*, ti innamorerai delle sei nuove classi di questo libro: alchimista, cavaliere, convocatore, fattucchiere, inquisitore e oracolo! Questo libro presenta anche oltre un centinaio di nuovi talenti, privilegi di classe alternativi per personalizzare i personaggi,

nuovo equipaggiamento, centinaia di nuovi incantesimi e oggetti magici, e molto altro ancora!



GUIDA DEL GAME MASTER

Questo libro è ricco di preziosi consigli e suggerimenti per i GM che vogliono rendere le loro sessioni più intense e divertenti. Con pagine piene di segreti, trucchi e suggerimenti da parte degli esperti per renderti un GM miglio-

re e più creativo, questo libro ti permetterà di essere sempre un passo avanti rispetto ai tuoi giocatori.



BESTIARIO 2

Chi non vorrebbe più mostri? Questo libro riprende da dove il *Bestiario* si era fermato, presentando più di 300 mostri diversi per il gioco, con sfide per personaggi dal 1° al 20° livello. Draghi non morti, banshee urlanti, mezzi vampiri e ciciarumpa sono solo alcune delle creature strane e particolari all'interno di questo tomo.



GUIDA ALLA MAGIA

Questo libro ti svela segreti arcani e divini da inserire nelle tue sessioni. Con la nuova classe del magus che padroneggia spada e magia, un nuovo sistema magico personalizzabile, nuove opzioni per gli incantatori, nuovi talenti e capacità magiche, le regole per la creazione di costrutti e i duelli magici, e oltre

100 nuovi incantesimi, questo è un tomo che ogni giocatore o GM che ami la magia dovrebbe avere!



GUIDA AL COMBATTIMENTO

Questo libro ti consente di trasformare un ladro in un ninja o un cavaliere in un samurai, oppure di rompere gli schemi e giocare la nuova classe del pistolero. Prova 250 nuovi talenti, le regole per le armi dei gladiatori, i combattimenti con i veicoli, le macchine d'assedio, le armi asiatiche, le mosse finali e le nuove opzioni per le classi standard come il barbaro, il guerriero e il monaco.



BESTIARIO 3

Questo libro contiene più di 300 mostri di miti e leggende. Oltre a nemici come sfingi, mostri meccanici, i geni corrotti conosciuti come div, cinque nuovi tipi di draghi, dinosauri e i vampiri saltellanti, include anche nuovi famigli e razze giocabili come felinidi e vanara!

PATHFINDER CAMPAIGN SETTING



L'emozionante mondo dell'ambientazione di Pathfinder prende vita nell'Atlante del Mare Interno. Con oltre 300 pagine di razze, nazioni, divinità, equipaggiamento, oggetti magici, mostri e altro ancora, questo volume ti offre tutto il necessario per esplorare reami di avventure senza fine o dare una casa al tuo eroe preferito. Continua il tuo viaggio attraverso Golarion ogni mese con un nuovo libro di 64 pagine della serie Pathfinder Campaign Setting dedicato a nazioni, siti d'avventura, approfondimenti su particolari razze di mostri, nuove opzioni di gioco e altro ancora. Visita paizo.com/pathfinder/campaignSetting per saperne di più!

SAGHE



Le Saghe di Paizo (chiamate Adventure Path in originale) sono avventure incredibilmente dettagliate in sei parte che portano i personaggi dal 1° livello a circa il 15° livello. Ognuna ha un tema diverso (per esempio la "ricerca di artefatti perduti" o i "pirati"). Se vuoi una campagna d'avventura con una storia avvincente, nuovi mostri, e articoli di supporto con racconti o informazioni sul mondo, gli dèi e i culti malvagi, allora gli Adventure Path fanno al caso tuo! Puoi saperne di più su paizo.com/pathfinder/adventurePath!



PATHFINDER PLAYER COMPANION

I Pathfinder Player Companion sono supplementi mensili da 32 pagine in formato brossurato creati appositamente per i giocatori di Pathfinder GdR. Includendo nuove opzioni di creazione dei personaggi, equipaggiamento

per l'avventura, incantesimi e informazioni dirette ai giocatori sulle terre e le genti di Golarion, Pathfinder Player Companion ti fornisce tutto ciò di cui il tuo personaggio ha bisogno per sopravvivere e prosperare! Puoi saperne di più a paizo.com/pathfinder/companion.



PATHFINDER MODULI

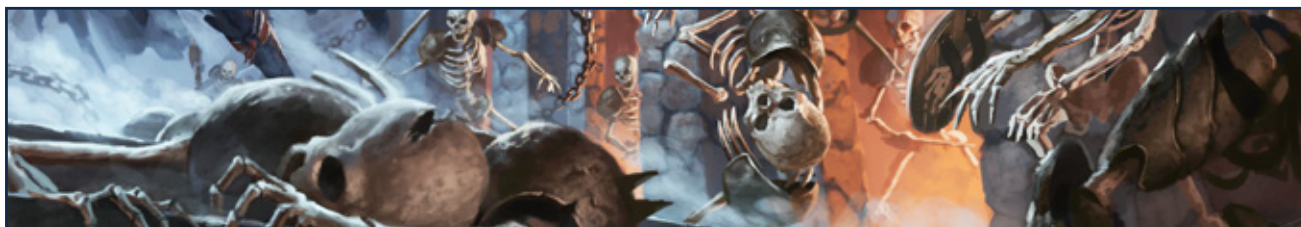
I Pathfinder Moduli sono brevi avventure impegnative progettate per coprire 2-4 sessioni di gioco. Che si usino come avventure una tantum o intessute da un GM in una ricca campagna, queste avventure splendidamente illustrate a colori funzionano perfettamente con Pathfinder

Gioco di Ruolo. Create da alcuni degli autori di avventure più talentuosi e apprezzati del settore e abbellite con mappe pluripremiate, i Pathfinder Moduli racchiudono grandi contenuti in un formato piccolo e conveniente. Visita paizo.com/pathfinder/modules per saperne di più!

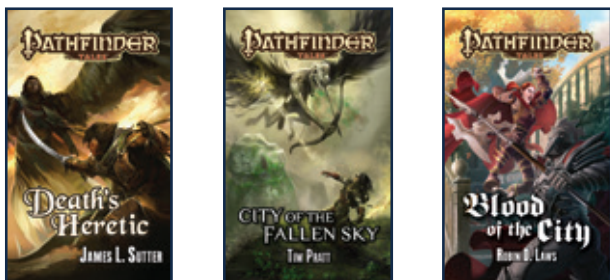
GAMEMASTERY



I prodotti GameMastery ti forniscono gli strumenti per sfruttare al meglio le tue campagne di GdR. Le carte oggetto sono illustrazioni a colori di tesori che puoi distribuire ai giocatori. Il *Critical Hit Deck* ti permette di scatenarti con effetti speciali per i critici come gli accecamenti e le decapitazioni. Le Flip-Mats e i Map Packs sono complementari alla mappa del dungeon del *Set Introduttivo*, permettendoti di personalizzare una vasta gamma di incontri. Visita paizo.com/gameMastery per saperne di più!



PATHFINDER TALES



Sguaina la tua spada e carica a testa bassa verso un mondo di avventura con Pathfinder Tales, i romanzi e le web fiction ufficiali che esplorano l'affascinante mondo di Pathfinder Gioco di Ruolo! Il fantastico mondo di Golarion prende vita come mai prima d'ora, esplodendo con le selvagge saghe cappa e spada di magistrali autori del genere. Puoi saperne di più su paizo.com/pathfinder/tales!

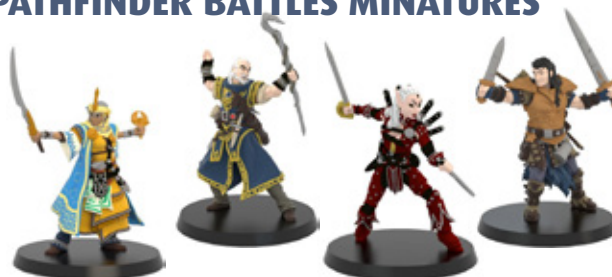
PATHFINDER PAWNS



Adori le pedine dei mostri del tuo *Set Introduttivo*? Ti piacciono i nuovi mostri del Bestiario? Allora dovresti dare un'occhiata al *Bestiary Box*: una collezione di più di 300 pedine dei mostri descritti nel Bestiario! Con più pedine per

le creature che si incontrano comunemente e oltre 250 immagini di creature diverse, il *Bestiary Box* è il modo migliore per assicurarti di avere le creature giuste per spingere la tua campagna di Pathfinder al prossimo livello! Visita paizo.com/bestiarybox per saperne di più!

PATHFINDER BATTLES MINATURES



Se si preferisci le miniature alle pedine o ai segnalini, prova le miniature predipinte di Pathfinder Battles! Realizzati da WizKids, Inc., questi mostri sono basati sulle premiate illustrazioni di Paizo e prodotti secondo i più alti standard di qualità del settore delle miniature! Le miniature fantasy di Pathfinder Battles sono disponibili in diversi formati, da quelli più grandi assortiti a caso come **Heroes & Monsters** e **Rise of the Runelords** a quelli non casuali dei Packs Encounter composti da una serie di personaggi prestabiliti. Guardali tutti fuori su paizo.com/pathfinderbattles!

PAIZO SUBSCRIPTIONS

Gli abbonamenti (subscriptions) sono un ottimo modo per essere sicuri di non perdere gli ultimi prodotti Paizo: basta che ti registri per un abbonamento e il gioco è fatto! Provvederemo noi a ordinare e mandarti ogni nuovo prodotto dell'abbonamento appena viene rilasciato. Puoi anche combinare altre spedizioni con i tuoi abbonamenti per risparmiare sui costi di spedizione! La maggior parte degli abbonamenti includono un PDF gratuito di ogni nuovo libro: vai su paizo.com/subscribe per saperne di più!

PAIZO.COM

Vieni su paizo.com per informazioni sui prodotti, un blog giornaliero sul gioco, offerte speciali, le ultime notizie su Pathfinder, e una messageboard con una community composta da migliaia di persone che conoscono e amano Pathfinder GdR.



PATHFINDER SOCIETY

Vuoi incontrare altre persone che giocano il gioco di ruolo Pathfinder? Non sapete dove trovare i giocatori nella vostra zona? Stai cercando di aggiungere più persone al tuo gruppo di gioco? Vuoi essere coinvolto in una campagna epica con decine di migliaia di altri giocatori? Se la risposta a una di queste domande è “sì”, Pathfinder società Lega di Gioco Organizzato è per voi!



COS'È PATHFINDER SOCIETY?

Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato è una campagna mondiale di gioco di ruolo fantasy che ti cala nel ruolo di un agente della Società dei Cercatori, una leggendaria gilda di esploratori, archeologi, e avventurieri dedita alla scoperta e alla catalogazione dei più grandi misteri e meraviglie di Golarion, un mondo antico assediato dalla magia e dal male. Puoi giocare gli eventi della Pathfinder Society alle convention, a casa tua, nei negozi di giochi o online! Puoi utilizzare personaggi creati con il *Set Introduttivo* o il *Manuale di Gioco* in questa campagna globale.

COS'È GOLARION?

La campagna di Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato è ambientata nel mondo di Golarion, un mondo fantasy creato dalla Paizo, dove sono situati il paese di Sandpoint e dozzine di terre esotiche. Agenti della Società dei Cercatori esplorano le antiche piramidi dell'Osirion, le giungle misteriose della Distesa Mwangi, il Nidal infestato dalle ombre, l'Ustalav maledetto dalla non morte, i palazzi costruiti dai geni del Qadira, le corti decadenti del Taldor, la Piaga del Mondo tormentata dai demoni e luoghi ancor più strani.

CHE VANTAGGI NE TRAGGO?

Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato è dotata di dozzine di **scenari** (brevi avventure ideate per essere finite in una singola sessione di gioco) e **moduli sanzionati** (Pathfinder Moduli aggiornati per essere usati nella campagna, vedi a

pagina 11). Complessivamente ci sono oltre 100 avventure disponibili per Pathfinder Society Lega di Gioco Organizzato e Paizo rilascia due nuovi scenari ogni mese! Con questa raccolta di materiale a disposizione, anche il GM più indaffarato può avere un'avventura completa pronta in 10 minuti, e i PG avranno sempre nuove missioni da completare!

COME POSSO PARTECIPARE?

Per ulteriori informazioni vai su paizo.com/pathfinder-society. Puoi registrarti per un account gratuito, cercare gli eventi della Pathfinder Society nella tua zona, e scrivere sulle messageboard della Pathfinder Society dei tuoi personaggi e delle tue campagne! I giocatori esperti possono aiutarti a trovare i posti migliori per le avventure e insegnarti come ottenere il massimo dal tuo personaggio!

