

# PATHFINDER

## GIOCO DI RUOLO

### PATHFINDER GDR MANUALE DI GIOCO

PRIMA STAMPA

VERSIONE 1.2 - DATA DI RILASCIO: 24/02/2011

#### PAGINA 4

In "Sommario" sostituire "Appendice 5: Supporti di gioco" con "Appendice 5: Accessori".

#### PAGINA 20

In "Tratti razziali degli gnomi", cambiare il decimo paragrafo come segue.

Ossessione: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 ad un'Abilità di Artigianato o Professione di loro scelta.

#### PAGINA 21

In "Tratti razziali degli halfling", cambiare il terzo paragrafo come segue.

Velocità lenta: la velocità base sul terreno degli halfling è 6 metri.

#### PAGINA 30

Nella "Tabella 3-2: Barbaro", dopo la riga del terzo livello inserire la seguente.

4°	+4	+4	+1	+1	Potere d'ira
----	----	----	----	----	--------------

Nella prima colonna della riga successiva sostituire "4°" con "5°".

#### PAGINA 31

Nella sezione "Poteri d'ira", in "Momento di chiarezza" dopo la prima frase aggiungere quanto segue.

Per attivare questo potere occorre un'azione veloce.

#### PAGINA 32

Nella sezione "Barbaro", dopo l'ultimo paragrafo aggiungere quanto segue.

Ex-barbari

Un barbaro che diventa legale perde la capacità di ira e non può più avanzare di livello come barbaro. Mantiene comunque tutti gli altri benefici della classe.

#### PAGINA 33

In "Competenza nelle armi e nelle armature", cambiare la quarta frase come segue.

Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un bardo che indossa un'armatura media o pesante incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche.

#### PAGINA 34

Nella "Tabella 3-3: Bardo", nella colonna "Speciale" del primo livello aggiungere "affascinare".

#### PAGINA 41

Nella sezione "Dominio dello Charme", in "Poteri concessi", in "Sorriso affascinante" cambiare la quarta frase come segue.

I round non devono essere per forza consecutivi e si può interrompere lo charme in qualunque momento come azione gratuita.

#### PAGINA 42

Nella sezione "Dominio della Comunità", in "Incantesimi di dominio" sostituire l'incantesimo di 4° livello "status" con "infondere capacità magiche".

Nella sezione "Dominio della Conoscenza", in "Poteri concessi", in "Visione remota" cambiare l'ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Dominio della Distruzione", in "Poteri concessi", in "Aura distruttiva" cambiare l'ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Dominio della Folli", in "Poteri concessi", in "Aura di follia" cambiare l'ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.



## **PAGINA 43**

Nella sezione “Dominio della Fortuna”, in “Poteri concessi”, in “Buona fortuna” cambiare la prima frase come segue.

Al 6° livello, come azione immediata si può ritirare qualsiasi d20 appena tirato prima che i risultati del tiro siano rivelati.

Nella sezione “Dominio della Forza”, in “Poteri concessi”, in “Forza degli dèi” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi. Nella sezione “Dominio della Gloria”, in “Poteri concessi”, in “Presenza divina” cambiare la terza frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

## **PAGINA 44**

Nella sezione “Dominio della Guerra”, in “Poteri concessi”, in “Maestro d’arme” sostituire la prima e la seconda frase come segue.

All’8° livello, come azione veloce, si può usare un talento di combattimento per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. I round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione “Dominio dell’Inganno”, in “Poteri concessi”, in “Illusione prodigiosa” dopo la seconda frase aggiungere quanto segue.

La CD del Tiro Salvezza per non credere all’illusione è pari a 10 + metà del proprio livello da Chierico + il proprio modificatore di Saggezza.

Nella sezione “Dominio dell’Inganno”, in “Poteri concessi”, in “Illusione prodigiosa” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi. Nella sezione “Dominio della Libertà”, in “Poteri concessi”, in “Liberazione” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi. Nella sezione “Dominio della Libertà”, in “Poteri concessi”, in “Chiamata della Libertà” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

## **PAGINA 45**

Nella sezione “Dominio dell’Oscurità”, in “Poteri concessi”, in “Occhi dell’oscurità” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

## **PAGINA 46**

Nella sezione “Dominio della Protezione”, in “Poteri concessi”, in “Aura di protezione” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere per forza consecutivi.

Nella sezione “Dominio del Riposo”, in “Poteri concessi”, in “Barriera contro la morte” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi.

## **PAGINA 47**

Nella sezione “Dominio del Sole”, in “Poteri concessi”, in “Nube di luce” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi. Nella sezione “Dominio Vegetale”, in “Poteri concessi”, in “Armatura di rovi” cambiare l’ultima frase come segue.

I round non devono essere necessariamente consecutivi. Nella sezione “Dominio Vegetale”, in “Poteri concessi”, in “Pugno di legno”, dopo l’ultima frase aggiungere quanto segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

In “Incantesimi di dominio” sostituire “2°-intralciare” con “1°-intralciare”.

## **PAGINA 52**

In “Talenti degli animali”, cambiare la seconda frase come segue.

I compagni animali con Intelligenza 3 o più possono scegliere qualsiasi talento che sono in grado fisicamente di usare.

## **PAGINA 54**

In “Scegliere l’animale”, nella descrizione del “Serpente strangolatore” aggiungere “visione crepuscolare” alla lista delle “Qualità Speciali”. Effettuare la stessa operazione nelle descrizioni del “Serpente, vipera” e dello “Squalo”.

## **PAGINA 55**

In “Talenti bonus”, cambiare la prima frase come segue.

Al 1° livello, e successivamente ad ogni livello pari, il guerriero riceve un talento bonus in aggiunta a quelli ottenuti per l’avanzamento del personaggio (il che vuol dire che un guerriero ottiene un talento ad ogni livello).

## **PAGINA 56**

Nella sezione “Asce” e nella sezione “Padronanza dell’arma”, sostituire “ascia grande” con “ascia bipenne”. Nella sezione “Martelli”, sostituire “randello grande” con “randello pesante”.

## **PAGINA 58**

Nella sezione “Privilegi di classe”, in “Schivare prodigioso” cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

Il ladro non può essere colto impreparato, e non perde il bonus di Destrezza alla CA neanche se l’attaccante è invisibile.

## **PAGINA 61**

Nella sezione “Privilegi di Classe”, in “Libro degli incantesimi” cambiare l’ultima frase come segue.

In ogni momento, un mago può aggiungere incantesimi trovati in altri libri degli incantesimi nel suo libro (vedi Capitolo 9).



## PAGINA 62

Nella "Scuola di Abiurazione", in "Interdizione protettiva" rimuovere la dicitura "per 1 round" dall'ultima parte della seconda frase.

## PAGINA 63

Nella sezione "Scuola di Ammalimento", in "Aura di disperazione" cambiare l'ultima frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Scuola di Illusione", in "Campo di invisibilità" cambiare la seconda frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Scuola di Invocazione", in "Incantesimi intensi" dopo la seconda frase aggiungere quanto segue.

Questo danno bonus non è aumentato da Incantesimi Potenziati o effetti simili.

Nella sezione "Scuola di Invocazione", in "Muro elementale" cambiare la seconda frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

## PAGINA 64

Nella sezione "Scuola di Necromanzia", in "Visione della vita" dopo l'ultima frase aggiungere quanto segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Scuola di Trasmutazione", in "Cambiare forma" cambiare la seconda frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

## PAGINA 70

Nel privilegio di classe "Punire il male" del paladino, cambiare la quarta frase del primo paragrafo come segue.

Se il bersaglio è un esterno con il sottotipo malvagio, un drago di allineamento malvagio o un non morto, il bonus al danno del primo attacco riuscito aumenta a 2 danni per ogni livello da paladino.

## PAGINA 73

In "Aura di fermezza", cambiare la prima frase come segue.

All'8° livello, un paladino è immune agli incantesimi e alle capacità magiche di charme.

## PAGINA 78

Dopo la sezione "Ruolo" aggiungere quanto segue.

**Allineamento:** Qualsiasi.

## PAGINA 79

Nel privilegio di classe "Trucchetti", sostituire "Tabella 3-15" con "Tabella 3-16" e cambiare l'ultima frase come segue.

Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non consumano slot quando lanciati.

## PAGINA 80

In "Talenti bonus" sostituire "Aumentare Invocazione" con "Aumentare Evocazione".

Nella sezione "Abissale", in "Poteri della stirpe", in "Artigli" sostituire (Str) con (Sop), cancellare la penultima frase e aggiungere dopo l'ultima quanto segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

## PAGINA 82

Nella sezione "Celestiale", in "Poteri della stirpe", in "Ali del paradiso" cambiare l'ultima frase come segue.

Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva. Nella sezione "Draconica", in "Poteri concessi", in "Artigli" sostituire (Str) con (Sop), cancellare la penultima frase e aggiungere dopo l'ultima quanto segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

## PAGINA 83

Nella sezione "Draconica", in "Potere del wyrm" sostituire "wyrm" con "dragone".

## PAGINA 84

Nella sezione "Fatata", in "Poteri della stirpe", in "Fuggevolezza" cambiare l'ultima frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Nella sezione "Infernale", in "Magia della stirpe" cambiare la frase come segue.

Ogni volta che si lancia un incantesimo della sottoscuola di charme, si aumenta la CD dell'incantesimo di +2.

## PAGINA 90

In "Acrobazia", sostituire la seconda frase dell'ultimo paragrafo con quanto segue.

I salti sono di due tipi: in lungo e in alto. La CD base per effettuare un salto in lungo è 5, corrispondente ad un salto di 1,5 metri. Per ogni 1,5 metri di salto ulteriori la CD aumenta di +5. La CD base per effettuare un salto in alto è 4, corrispondente ad un salto di 30 cm. Per ogni 30 cm di salto ulteriori la CD aumenta di +4.

Sempre nell'ultimo paragrafo di "Acrobazia", cambiare la penultima frase come segue.

Le creature con una velocità base sul terreno superiore a 9 metri ricevono bonus razziale +4 alle prove di Acrobazia effettuate per saltare ogni 3 metri della propria velocità sopra i 9 metri.



**PAGINA 91**

Nella "Tabella 4-3: Abilità", nella colonna "Ldr" aggiungere "Sopravvivenza" alle abilità di classe; nella colonna "Mag" aggiungere "Conoscenze (dungeon)" alle abilità di classe; nella colonna "Pal" eliminare "Conoscenze (dungeon)" e "Nuotare" dalle abilità di classe; nella colonna "Rgr" aggiungere "Nuotare" e "Sopravvivenza" alle abilità di classe.

In "Acrobazia", cambiare la penultima e l'ultima frase del primo paragrafo come segue.

In caso di salto in lungo con rincorsa, il risultato della prova di Acrobazia moltiplicato per 30 cm indica la distanza percorsa nel salto (e se la prova fallisce, la distanza alla quale si atterra e si cade proni). Dimezzare questo risultato per un salto in lungo da fermo per determinare la distanza alla quale si atterra.

**PAGINA 101**

Nella sezione "Intimidire", in "Prova" cambiare la prima frase come segue.

Si può usare Intimidire per costringere un avversario ad agire in modo amichevole nei propri confronti per 1d6 x 10 minuti con una prova riuscita.

Nella sezione "Intimidire", in "Prova" eliminare la quarta frase.

**PAGINA 112**

Nell'abilità "Valutare", cambiare la prima frase del secondo paragrafo della sezione "Prova" come segue.

È possibile anche utilizzare questa prova per determinare l'oggetto visibile di maggior valore in un tesoro.

**PAGINA 113**

Nella sezione "Volare", in "Evitare danno da caduta" cambiare la prima frase come segue.

Se si sta cadendo e si ha la capacità di volare, si può effettuare una prova di Volare con CD 10 per negare il danno.

**PAGINA 117**

Nella sezione "Talenti di creazione oggetto", in "Prova d'abilità" cambiare la quarta frase come segue.

Una prova fallita rovina i materiali usati, mentre un fallimento di 5 o più potrebbe comportare la creazione di un oggetto maledetto.

**PAGINA 118**

Nella "Tabella 5-1: Talenti", nella colonna "Talenti" sostituire "Incalzare Superiore" con "Incalzare Potenziato" e "Aumentare Invocazione" con "Aumentare Evocazione".

**PAGINA 119**

Nella "Tabella 5-1: Talenti", nella colonna "Prerequisiti", in corrispondenza di "Comandare Non Morti" sostituire "Incanalare energia" con "Incanalare energia negativa".

**PAGINA 120**

Nella "Tabella 5-1: Talenti", nella colonna "Prerequisiti", in corrispondenza di "Scacciare Non Morti" sostituire "Incanalare energia" con "Incanalare energia positiva".

**PAGINA 123**

Nella sezione "Attacco Rapido", in "Benefici" aggiungere all'inizio della prima frase "Come azione di round completo,".

**PAGINA 124**

In "Aumentare Invocazione", sostituire il titolo della sezione con "Aumentare Evocazione".

Nella sezione "Autorità", in "Modificatori di Autorità" cambiare il secondo paragrafo come segue.

Quando si prova ad attirare un gregario si possono applicare altri modificatori, come indicato sotto.

**PAGINA 126**

Nella sezione "Colpo Penetrante" cancellare la seconda frase e in "Beneficio" sostituire la prima frase come segue.

Gli attacchi con l'arma scelta come Arma Focalizzata ignorano fino a 5 punti di riduzione del danno.

Nella sezione "Colpo Penetrante Superiore", in "Beneficio" sostituire la prima frase come segue.

Gli attacchi con l'arma scelta come Arma Focalizzata ignorano fino a 10 punti di riduzione del danno.

Nella sezione "Colpo Vitale", in "Benefici" sostituire la seconda e la terza frase come segue.

Si tira il dado per il danno dell'attacco due volte e si sommano insieme i risultati prima di aggiungere i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione, e altri bonus al danno. Questi danni da arma addizionali non sono moltiplicati in caso di colpo critico, ma sono aggiunti al totale.

**PAGINA 127**

Nella sezione "Colpo Vitale Migliorato", in "Beneficio" sostituire la seconda e la terza frase come segue.

Si tira il dado per il danno dell'attacco tre volte e si sommano insieme i risultati prima di aggiungere i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione, e altri bonus al danno. Questi danni da arma addizionali non sono moltiplicati in caso di colpo critico, ma sono aggiunti al totale.

Nella sezione "Colpo Vitale Superiore", in "Beneficio" sostituire la seconda e la terza frase come segue.

Si tira il dado per il danno dell'attacco quattro volte e si sommano insieme i risultati prima di aggiungere i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione, e altri bonus al danno. Questi danni da arma addizionali non sono moltiplicati in caso di colpo critico, ma sono aggiunti al totale.



Nella sezione “Comandare Non Morti”, in “Beneficio” nella seconda frase sostituire “metà del proprio livello dell’incantatore” con “metà del proprio livello da chierico”.

### PAGINA 128

Nel talento “Competenza negli Scudi”, aggiungere “(Combattimento)” dopo il nome del talento. Fare altrettanto nei talenti “Competenza nelle Armature Leggere”, “Competenza nelle Armature Medie”, “Competenza nelle Armature Pesanti”, “Competenza nella Armi da Guerra”.

### PAGINA 129

Nel talento “Competenza nelle Armi Semplici”, aggiungere “(Combattimento)”.

### PAGINA 138

Nel talento “Maestria negli Scudi”, cambiare l’ultima frase del paragrafo “Beneficio” come segue.

Si aggiunge il bonus di potenziamento dello scudo al tiro per colpire e per i danni effettuati con lo scudo come se fosse un bonus di potenziamento di un’arma.

### PAGINA 147

Nella sezione “Armi da mischia e a distanza”, in “Armi con portata” sostituire “lance” con “lance da cavaliere”.

### PAGINA 149

Nella “Tabella 6-4: Armi”, nella sezione “Armi da guerra (cont.)”, in “Armi da mischia a due mani” sostituire “ascia grande” con “ascia bipenne” e “randello grande” con “randello pesante”.

### PAGINA 153

Cambiare la descrizione del “Bastone ferrato” come segue.  
È un semplice bastone di legno rinforzato di circa 150 cm di lunghezza.

### PAGINA 158

Nelle immagini invertire “Giacco di maglia” e “Cotta di maglia”.

In “Buckler”, cambiare la penultima frase come segue.

Si può lanciare un incantesimo con componenti somatiche usando il braccio con lo scudo, ma si perde il bonus alla CA dato dal buckler fino al turno successivo.

### PAGINA 160

In “Attacchi con lo scudo”, cambiare la quarta frase come segue.

Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo pesante come un’arma ad una mano.

### PAGINA 162

Nella sezione “Pelle di drago”, cambiare l’ultima frase del primo paragrafo come segue.

Se allo scudo o all’armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

### PAGINA 170

Nella sezione “Trasporti”, in “Nave a vela” cambiare la prima frase come segue.

Questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22,5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggiamento di 20 unità e capacità di trasporto fino a 150 tonnellate.

### PAGINA 178

Nella sezione “Movimento tattico”, in “Movimento ostacolato” dopo l’ultimo paragrafo aggiungere quanto segue.

Non si può correre o caricare attraverso un quadretto che ostacola il movimento.

### PAGINA 182

Nella “Tabella 7-10: Fonti di luce e illuminazione”, nella sezione “Incantesimo” nella colonna “Normale” in corrispondenza di “Luce” aggiungere 6 davanti a “m”.

### PAGINA 188

In “Moltiplicare i danni” cambiare l’ultimo paragrafo come segue.

*Eccezione:* i dadi di danno addizionale in aggiunta ai normali danni dell’arma non vanno mai moltiplicati.

In “Attacchi di opportunità” cambiare la prima frase come segue.

A volte un combattente in mischia abbassa la guardia o compie un’azione avventata.

### PAGINA 196

Nella sezione “Lanciare un incantesimo”, cambiare la seconda frase come segue.

L’incantesimo ha effetto poco prima dell’inizio del turno dell’incantatore nel round successivo a quello in cui lo si lancia.

### PAGINA 201

Nella sezione “Misurare le distanze”, in “Diagonali” rimuovere “non” dalla seconda frase del secondo paragrafo e dal terzo paragrafo.

### PAGINA 202

Nella sezione “Movimento tattico”, cambiare la seconda frase come segue.

Anche la seconda costa 1,5 metri, ma la terza (la 2ª in diagonale) costa 3 metri.



## PAGINA 204

In “Copertura leggera”, cambiare la prima frase come segue.

Le creature, persino i proprio nemici, possono fornire copertura contro gli attacchi a distanza, conferendo bonus +4 alla CA.

In “Copertura totale”, cambiare l’ultima frase come segue.

Non si può potare alcun attacco contro un bersaglio sotto copertura totale.

## PAGINA 208

Nella sezione “Combattere in sella”, in “Cavalli in combattimento” cambiare la seconda frase del secondo paragrafo come segue.

Il cavaliere si muove alla velocità della cavalcatura, ma quest’ultima usa la sua azione per muoversi.

## PAGINA 209

Nella sezione “Fintare”, cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

La CD della prova è uguale a 10 + il bonus attacco base dell’avversario + il modificatore di Saggezza dell’avversario.

## PAGINA 210

Nella sezione “Difesa da manovra in combattimento” aggiungere “cognitivo” e “di fortuna” alla lista dei bonus.

## PAGINA 216

Nella sezione “Lanciare Incantesimi”, in “Scegliere un incantesimo” cambiare la seconda frase del quarto paragrafo come segue.

Non è necessario preparare (o imparare, nel caso di bardo o stregone) una versione specifica dell’incantesimo.

## PAGINA 218

Nella sezione “Effetti speciali di incantesimi”, in “Riportare in vita i morti”, in “Livelli negativi” cambiare la prima frase come segue.

Qualsiasi creatura riportata in vita di solito ottiene uno o più livelli negativi permanenti (vedi Appendice).

## PAGINA 222

Nella sezione “Trasmutazione”, in “Metamorfosi” nella seconda frase del quinto paragrafo sostituire la frase tra parentesi come segue.

Con la sola eccezione dei bonus di armatura e scudo, che cessano di funzionare.

## PAGINA 230

In “Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago” cambiare la seconda frase come segue.

Un mago può imparare solo nuovi incantesimi che appartengono alla lista degli incantesimi da mago.

## PAGINA 239

In “Incantesimi da chierico di 2° livello”, sostituire “Augurio” con “Presagio” e “Esplosione sonora” con “Suono dirompente”.

## PAGINA 240

In “Incantesimi da chierico di 4° livello”, sostituire “Ira dell’ordine” con “Collera dell’ordine”.

## PAGINA 244

In “Incantesimi da druido di 7° livello”, aggiungere “Trasforma bastone: il proprio bastone diventa un treant”.

## PAGINA 247

In “Incantesimi da mago/stregone di livello 0 (trucchetti)”, in “Trasmutazione” cambiare la descrizione di “Mano magica” come segue.

Telecinesi per 2,5 kg.

## PAGINA 248

In “Incantesimi da mago/stregone di 2° livello”, in “Invocazione” cambiare la descrizione di “Sfera infuocata” come segue.

Una palla di fuoco che infligge 3d6 danni.

In “Incantesimi da mago/stregone di 3° livello”, in “Amma-liamento” cambiare la descrizione di “Ira” come segue.

+2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.

## PAGINA 253

In “Incantesimi da mago/stregone di 8° livello”, in “Evocazione” sostituire “Legare anima” con “Intrappolare anima”.

## PAGINA 256

Nella descrizione di “Allucinazione mortale”, cambiare la quarta frase del primo paragrafo come segue.

Se fallisce, e l’illusione tocca il soggetto, deve superare un tiro salvezza su Tempra oppure muore di paura.

E cambiare il secondo paragrafo come segue.

Se il soggetto dell’*allucinazione mortale* riesce a non farsi ingannare dall’allucinazione e possiede una forma di telepatia o sta indossando un *elmo della telepatia*, potrebbe riuscire a volgere la creatura contro l’incantatore. A quel punto si dovrà dubitare dell’allucinazione per non essere colpiti dal suo terribile attacco mortale.

## PAGINA 268

Nella descrizione di “Capanna”, nella quinta e la sesta frase del primo paragrafo aggiungere “– davanti al 17.

## PAGINA 277

Nella descrizione di “Contrastare elementi”, cambiare la seconda frase come segue.

Può resistere a condizioni comprese tra -45° e 60° C senza dover effettuare tiri salvezza su Tempra.



## PAGINA 279

Nella descrizione di “Corpo elementale III”, cambiare l’ultima frase del primo paragrafo come segue.

Rende inoltre immuni ai danni da sanguinamento, ai colpi critici e agli attacchi furtivi mentre si è in forma elementale.

Nella descrizione di “Corpo elementale IV”, cambiare l’ultima frase del primo paragrafo come segue.

Rende inoltre immuni ai danni da sanguinamento, ai colpi critici e agli attacchi furtivi mentre si è in forma elementale e di ottenere RD 5/—.

## PAGINA 282

Nella descrizione di “Crescita di spine”, cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

La CD è di 25 + il livello dell’incantesimo, oppure CD 28 nel caso di *crescita di spine*.

## PAGINA 293

Nella descrizione di “Estinguere fuoco”, cambiare l’ultima frase del primo paragrafo come segue.

Le creature con il sottotipo (fuoco) che si trovano all’interno dell’area di questo incantesimo subiscono 1d6 danni per livello dell’incantatore (massimo 10d6, non è ammesso tiro salvezza).

## PAGINA 295

Nella “Tabella 10-1: Evoca alleato naturale”, nella lista di 1° livello sostituire “cane da galoppo” con “cane”, “scarabeo gigante di fuoco” con “scarabeo di fuoco” e “Vipera (serpente)” con “Vipera (famiglio)”; nella lista di 2° livello sostituire “Formica gigante operaia” con “Formica gigante (operaia)” e “Seppia” con “Calamaro”; nella lista di 3° livello sostituire “Auroch (animale da mandria)” con “Uro (animale da pascolo)”, “Formica gigante soldato” con “Formica gigante (soldato)” e “Lucertola gigante” con “Lucertola (varano)”; nella lista di 4° livello sostituire “Bisonte (animale da mandria)” con “Bisonte (animale da pascolo)” e aggiungere “Formica gigante (maschio)” e “Scorpione gigante”; nella lista di 5° livello sostituire “Delfino (orca)” con “Orca (delfino)” e “Rinoceronte lanuto” con “Rinoceronte lanoso”; nella lista di 6° livello sostituire “Seppia gigante” con “Calamaro gigante” e eliminare “Scorpione gigante”.

## PAGINA 296

Nella “Tabella 10-2: Evoca mostri”, nella lista di 1° livello sostituire “scarabeo gigante di fuoco\*” con “scarabeo di fuoco\*” e “Vipera (serpente)\*” con “Vipera (famiglio)\*”; nella lista di 2° livello sostituire “Formica gigante operaia\*” con “Formica gigante (operaia)\*” e “Seppia\*” con “Calamaro\*”; nella lista di 3° livello sostituire “Auroch (animale da mandria)\*” con “Uro (animale da pascolo)\*” e “Formica gigante soldato\*” con “Formica gigante

(soldato)\*”; nella lista di 4° livello sostituire “Bisonte (animale da mandria)\*” con “Bisonte (animale da pascolo)\*” e aggiungere “Formica gigante (maschio)\*”; nella lista di 5° livello sostituire “Bralani azata” con “Bralani (azata)” e “Rinoceronte lanuto\*” con “Rinoceronte lanoso\*”; nella lista di 6° livello sostituire “Lillend azata” in “Lillend (azata)”, “Seppia gigante” con “Calamaro gigante” e cambiare il sottotipo del lillend azata da “Legale” a “Caotico”.

## PAGINA 297

Nella “Tabella 10-2: Evoca mostri”, nella lista di 9° livello sostituire “Arconte tromba” con “Arconte trombettiere” e “Ghaele azata” in “Ghaele (azata)”.

Nella descrizione di “Evoca Mostri I” cambiare la seconda frase dell’ultimo paragrafo come segue.

Le creature sulla Tabella 10-2 contrassegnate con “\*” vengono evocate con l’archetipo celestiale, se si è di allineamento buono, e l’archetipo immondo, se si è malvagi.

## PAGINA 304

Nella descrizione di “Frantumare”, cambiare la seconda frase del secondo paragrafo come segue.

Tutti gli oggetti incustoditi entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vengono ridotti in mille pezzi dall’incantesimo.

## PAGINA 306

Nella descrizione di “Giusto potere”, cambiare la quinta frase del primo paragrafo come segue.

Al 15° livello, questa RD diventa 10/male o 10/bene (il massimo).

## PAGINA 311

In “Inaridire”, dopo “Raggio di azione” aggiungere quanto segue

Bersaglio: un vegetale toccato

## PAGINA 318

Nella descrizione di “Intermittenza” eliminare l’ultima frase del primo paragrafo.

## PAGINA 325

Nella descrizione di “Linguaggi”, dopo l’ultimo paragrafo aggiungere quanto segue.

*Linguaggi* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

## PAGINA 329

Nella descrizione di “Mano spettrale”, sostituire la prima frase come segue.

Si materializza una mano spettrale e luminescente creata dalla stessa forza vitale dell’incantatore, in grado di spostarsi nella direzione desiderata, permettendo



di trasmettere incantesimi a contatto di basso livello a una certa distanza.

E sostituire la terza frase come segue.

Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo a contatto di 4° livello o inferiore che si lanci può essere trasmesso dalla *mano spettrale*.

## PAGINA 330

Nella descrizione di "Metamorfosi", cambiare la prima frase come segue.

Si trasforma un soggetto consenziente in un animale, un umanoide o in un elementale a propria scelta.

## PAGINA 331

Nella descrizione di "Miracolo", cambiare la seconda voce del primo elenco come segue.

Duplicare qualsiasi altro incantesimo fino al 7° livello.

## PAGINA 338

Nella descrizione di "Nebbia solida", cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

Qualsiasi creatura provi a muoversi al suo interno avanzerà alla metà della sua velocità normale, e tutti i suoi tiri per colpire e per i danni in mischia subiscono penalità -2.

Nella descrizione di "Nube di nebbia", cambiare la terza e la quarta frase come segue.

Una creatura che si trova entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature che si trovano oltre i 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio).

## PAGINA 339

Nella descrizione di "Nube incendiaria", cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

Inoltre, il materiale incandescente che contiene infligge 6d6 danni da fuoco a qualunque cosa vi si trovi all'interno ad ogni round nel proprio turno.

## PAGINA 349

Nella descrizione di "Portale", alla fine del sesto paragrafo aggiungere quanto segue.

Se si richiama una singola creatura questa è controllabile solo se non ha più dadi vita del livello dell'incantatore.

## PAGINA 351

Nella descrizione di "Produrre fiamma", cambiare la sesta frase del secondo paragrafo come segue.

Ogni attacco, sia in mischia che a distanza, così effettuato riduce la durata dell'incantesimo di un minuto.

## PAGINA 356

Nella descrizione di "Regressione mentale", cambiare l'ultima frase come segue.

Le creature in grado di lanciare incantesimi arcani come i maghi e gli stregoni, subiscono penalità -4 al loro tiro salvezza.

## PAGINA 357

Nella descrizione di "Reincarnazione", eliminare la seconda frase del terzo paragrafo.

## PAGINA 360

Nella descrizione di "Resurrezione" eliminare l'ultima frase del terzo paragrafo.

## PAGINA 366

Nella descrizione di "Rivela bugie", dopo l'ultimo paragrafo aggiungere quanto segue.

Ad ogni round, è possibile concentrarsi su un bersaglio differente.

## PAGINA 403

Nella sezione "Privilegi di classe", in "Freccia potenziata" cambiare la prima frase del sesto paragrafo come segue.

Al 9° livello, ogni freccia non magica scagliata da un arciere arcano ottiene una delle seguenti capacità speciali allineate: *anarchica*, *assiomatica*, *sacra* o *sacrilega*.

## PAGINA 406

Nella "Tabella 11-3: Discepolo dei draghi", aggiungere alla colonna "Speciale" del 7° livello quanto segue.

Aumento armatura naturale (+1)

## PAGINA 408

Nella sezione "Privilegi di classe", in "Morso del drago" sostituire la seconda e la terza frase come segue.

Questo è un attacco naturale primario che infligge 1d6 danni (1d4 se il discepolo è di taglia Piccola), più 1 volta e mezza il modificatore di Forza del discepolo dei draghi.

## PAGINA 414

In "Requisiti", cambiare la quarta frase come segue.

Incantesimi: Capacità di lanciare mano magica e almeno un incantesimo arcano di 2° livello o superiore.

## PAGINA 415

In "Ladro invisibile", cambiare l'ultima frase come segue.

Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.



### PAGINA 421

Nella sezione “Privilegi di classe”, in “Racconto epico” sostituire la seconda frase come segue.

Per creare un racconto epico il trovatore deve spendere un numero di round alla sua capacità esibizione bardica pari a due volte la durata del racconto epico (durata massima di 10 round) e qualsiasi prova di abilità In- trattenere rilevante è effettuata invece su Professione (scrivano).

Nella sezione “Privilegi di classe”, in “Racconto epico” sostituire la sesta frase come segue.

Occorre 1 ora per scriverlo, un'azione di round completo per attivarlo e dura la metà dei round di esibizione bardica spesi nella creazione.

### PAGINA 425

In “Statistiche di gioco”, nella seconda frase del secondo paragrafo sostituire 455 con 485.

### PAGINA 434

In “Razze alternative”, nella seconda lista eliminare “Hobgoblin” e sostituire “Turpi oscuri” con “Oscuro strisciante”.

### PAGINA 443

In “Porte segrete” rimuovere la terza frase.

### PAGINA 473

In “Effetti del fumo”, nella prima frase sostituire “dei fumi intossicanti” con “del fumo denso”.

### PAGINA 475

Nella sezione “Soffocamento”, dopo la prima frase del primo paragrafo aggiungere quanto segue.

Se il personaggio compie un'azione standard o di round completo, la durata rimanente per la quale può trattenere il fiato è ridotta di 1 round.

### PAGINA 479

Nella sezione “Lista degli incantesimi da adepto”, in “Livello o” eliminare “cura ferite minori”.

### PAGINA 483

Nella “Tabella 14-6: Punteggi di caratteristica dei PNG”, cambiare l'ultima frase come segue.

Se le capacità da incantatore arcano si basano sul Carisma, scambiate questi punteggi l'uno con l'altro.

### PAGINA 491

Nella sezione “Descrizione degli Oggetti Magici”, in “Livello dell'incantatore” rimuovere l'ultima frase.

### PAGINA 492

Nella sezione “Armature”, cambiare la terza frase del secondo paragrafo come segue.

Un'armatura non può avere un bonus effettivo (bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità e incantesimi del personaggio) superiore a +10.

### PAGINA 496

Nella sezione “Armatura completa delle profondità”, in “Descrizione” sostituire “armatura di piastre” con “armatura completa”.

### PAGINA 497

Nella sezione “Scudi specifici”, in “Buckler in legno scuro” cambiare il prezzo in 203 mo.

Nella “Tabella 15-7: Scudi specifici”, cambiare il prezzo del “Buckler in legno scuro” in 203 mo.

### PAGINA 498

Nella sezione “Armi”, cambiare la terza frase del terzo paragrafo come segue.

Una singola arma non può possedere un bonus effettivo (il bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità e incantesimi del personaggio) superiore a +10.

### PAGINA 503

In “Tocco fantasma”, cambiare la seconda frase come segue.

La capacità di una creatura incorporea di ridurre del 50% il danno proveniente da fonti corporee non si applica alle armi di questo tipo.

### PAGINA 508

Nella descrizione della “Spada ruba nove vite”, nella sesta frase sostituire “spada lingue di fuoco” con “spada ruba nove vite”.

### PAGINA 516

Nella sezione “Bastoni”, in “Usare i bastoni” cambiare la prima frase del terzo paragrafo come segue.

I bastoni contengono un massimo di 10 cariche.

### PAGINA 537

Nella sezione “Borsa degli animali”, in “Descrizione” sostituire la tabella come segue.

Borsa grigia		Borsa marrone		Borsa ruggine	
d%	Animale	d%	Animale	d%	Animale
01-30	Pipistrello	01-30	Ghiottone	01-30	Orso grigio
31-60	Ratto	31-60	Lupo	31-60	Leone
61-75	Gatto	61-85	Cinghiale	61-80	Cavallo pesante
76-90	Donnola	86-100	Leopardo	81-90	Tigre
91-100	Cane da galoppo	—		91-100	Rinoceronte



## PAGINA 555

Nella tabella del “Mazzo delle illusioni”, sostituire il secondo “Jolly” con “Jolly (con marca)”.

## PAGINA 557

Nella sezione “*Pigmenti meravigliosi*”, in “Descrizione” cambiare l’ultima frase del primo paragrafo come segue.

Un vaso di pigmenti meravigliosi è sufficiente a creare oggetti per un totale di 27 m<sup>3</sup> dipingendoli in due dimensioni su una superficie di 9 m<sup>2</sup>.

## PAGINA 558

Nella sezione “Polvere dell’apparizione”, in “Descrizione” cambiare la seconda frase del primo paragrafo come segue.

Quando una manciata di essa viene lanciata in aria, si deposita sugli oggetti in un raggio di 3 metri rendendoli visibili anche se sono invisibili.

## PAGINA 580

Nella tabella “Mazzo delle meraviglie”, nella colonna “Carta da gioco”, nella prima riga sostituire “Due di fiori” con “Asso di fiori”.

## PAGINA 582

Nella sezione “Sfera Annientatrice”, in “Distruzione” cambiare l’ultima frase come segue.

*Dissolvi magie* e *Disgiunzione arcana* non hanno effetto sulla sfera.

## PAGINA 585

Nella sezione “Creare oggetti magici”, cambiare la seconda frase del penultimo paragrafo come segue.

Non può affrettare il processo lavorando più a lungo ogni giorno, ma i giorni non devono essere necessariamente consecutivi, e l’incantatore può impiegare il resto del tempo come preferisce.

## PAGINA 588

Nella sezione “Creare Pergamene” eliminare il terzo paragrafo.

Cambiare il quarto paragrafo come segue.

Creare una pergamena richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

E dopo il quarto paragrafo aggiungere quanto segue.

Anche se una singola pergamena può contenere più di un incantesimo, ogni incantesimo deve essere scritto attraverso una prova distinta, questo significa che non è possibile scrivere più di 1 incantesimo al giorno.

In “Talentò di creazione dell’oggetto richiesto” sostituire “Creare Verghe” con “Scrivere Pergamene”.

## PAGINA 597

Nella “Tabella 16-2: Esempi di veleni”, nella colonna “CD Temp” in corrispondenza di “Veleno di scorpione Grande” sostituire 18 con 17.

## PAGINA 599

In “Invisibilità”, cambiare la terza frase del quarto paragrafo come segue.

È praticamente impossibile (CD +20) localizzare la posizione di una creatura invisibile con una prova di Percezione.

In “Invisibilità”, nella tabella, in corrispondenza di “Ferma” cambiare il valore da -40 a +20.

## PAGINA 604

In “Vista cieca e percezione cieca” cambiare la terza frase del primo paragrafo come segue.

Questa capacità rende l’invisibilità e l’occultamento (anche l’oscurità magica), irrilevanti per la creatura (anche se non può comunque vedere le creature eteree).

## PAGINA 609

Sostituire “Appendice 4: Accessori” con “Appendice 5: Accessori”.

## PAGINA 613

In “Pathfinder GDR indice analitico”, nella sesta colonna, in corrispondenza di “maledizioni” sostituire 554 con 594.



### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by

this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document.** Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Gioco di Ruolo Errata Manuale di Gioco Versione 1.2.** Copyright 2010, Wyrd Edizioni e Il 5<sup>o</sup> Clone; Autore: Susanna Ruffato; Ringraziamenti speciali: agli utenti del forum del 5<sup>o</sup> Clone per il loro encomiabile contributo.

**Pathfinder Gioco di Ruolo Manuale di Gioco.** Copyright 2010, Wyrd Edizioni; Autore: Jason Bulmahn, basato sul materiale di Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams.