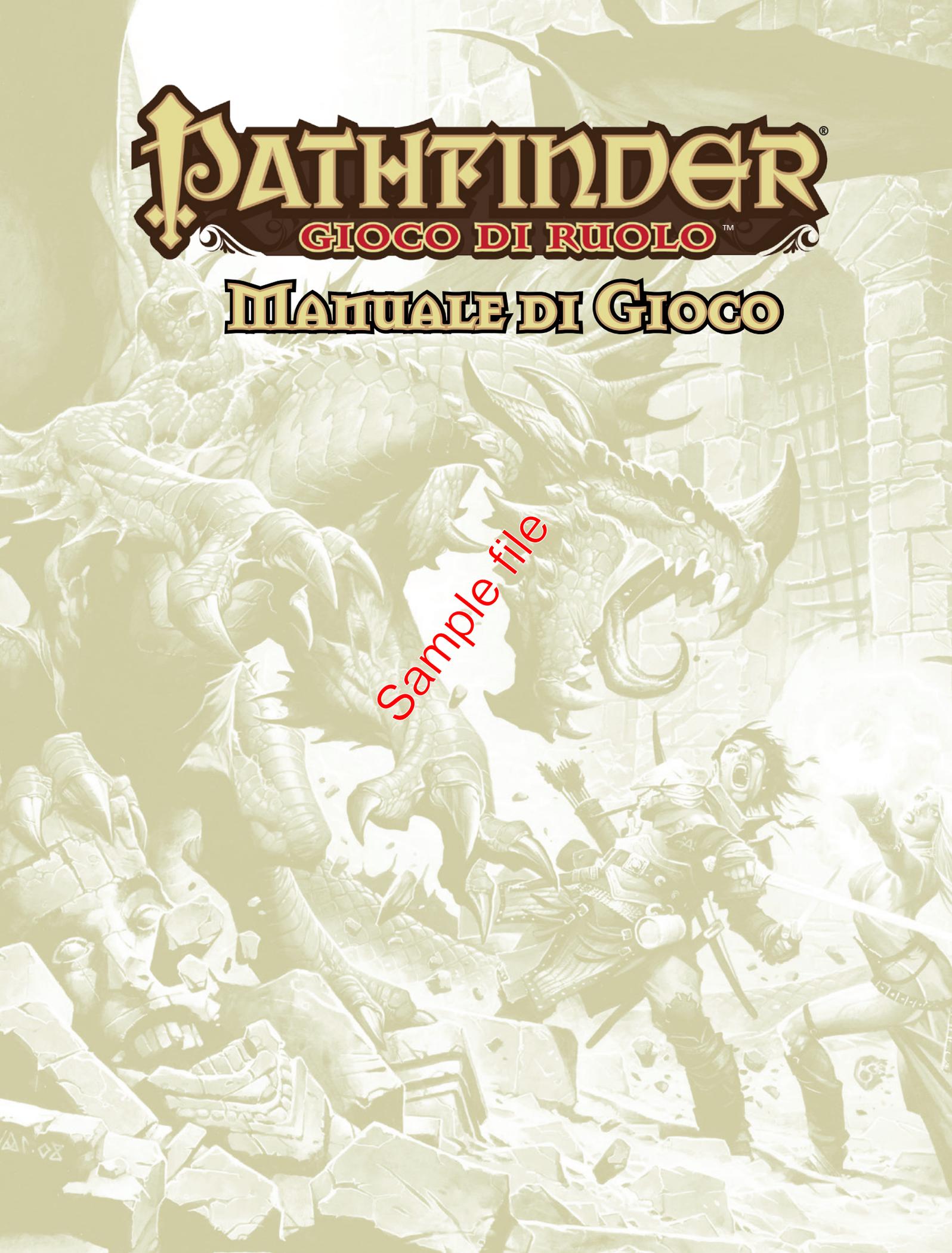


# PATHFINDER<sup>®</sup>

GIOCO DI RUOLO<sup>™</sup>

## MANUALE DI GIOCO

Sample file



# PATHFINDER<sup>®</sup>

GIOCO DI RUOLO™

## MANUALE DI GIOCO

### CREDITI

**Autore:** Jason Bulmahn

**Supervisione:** Monte Cook

**Sviluppo testi:** James Jacobs, Sean K Reynolds, e F. Wesley Schneider

**Contributi ai testi:** Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano e Hank Woon

**Capo redazione:** James Jacobs

**Redazione:** Jeffrey Alvarez, Christopher Carey, David A. Eitelbach, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter, Vic Wertz e Hank Woon

**Copertina:** Wayne Reynolds

**Direzione artistica:** James Davis e Sarah E. Robinson

**Illustrazioni interne:** Abrar Ajmal, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner e Serdar Yildiz

**Editore:** Erik Mona

**Paizo CEO:** Lisa Stevens

**Vice President of Operations:** Jeff Alvarez

**Corporate Accountant:** Dave Erickson

**Director of Sales:** Pierce Watters

**Sales Manager:** Christopher Self

**Technical Director:** Vic Wertz

**Events Manager:** Joshua J. Frost

**EDIZIONE ITALIANA**

**A CURA DI WYRD EDIZIONI**

**Direttore Responsabile** • Massimo Cranchi

**Supervisione** • Elisabetta Albini

**Traduzione** • Staff Wyrd Edizioni

**Grafica** • Avatar Studio

**Stampa** • Tipolitografia Petruzzi, Città di Castello (PG)

**Ringraziamenti speciali:** Ryan Dancey, Clark Peterson, ai partecipanti dell'Open Gaming Movement e a tutto lo staff del 5° Clone.

Questo gioco è dedicato alla memoria di Gary Gygax e Dave Arneson.

Basato sulle regole originali del gioco di ruolo scritto da Gary Gygax e Dave Arneson che hanno ispirato la terza edizione del gioco ideata e sviluppata da Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza la passione e la dedizione di migliaia di giocatori che hanno contribuito al suo sviluppo.

Grazie per tutto il tempo che avete dedicato.

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

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

*Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook* è una pubblicazione Paizo Publishing, LLC che si basa sulla Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder e GameMastery sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, e Pathfinder Companion sono marchi di Paizo Publishing, LLC. ed usati su licenza.

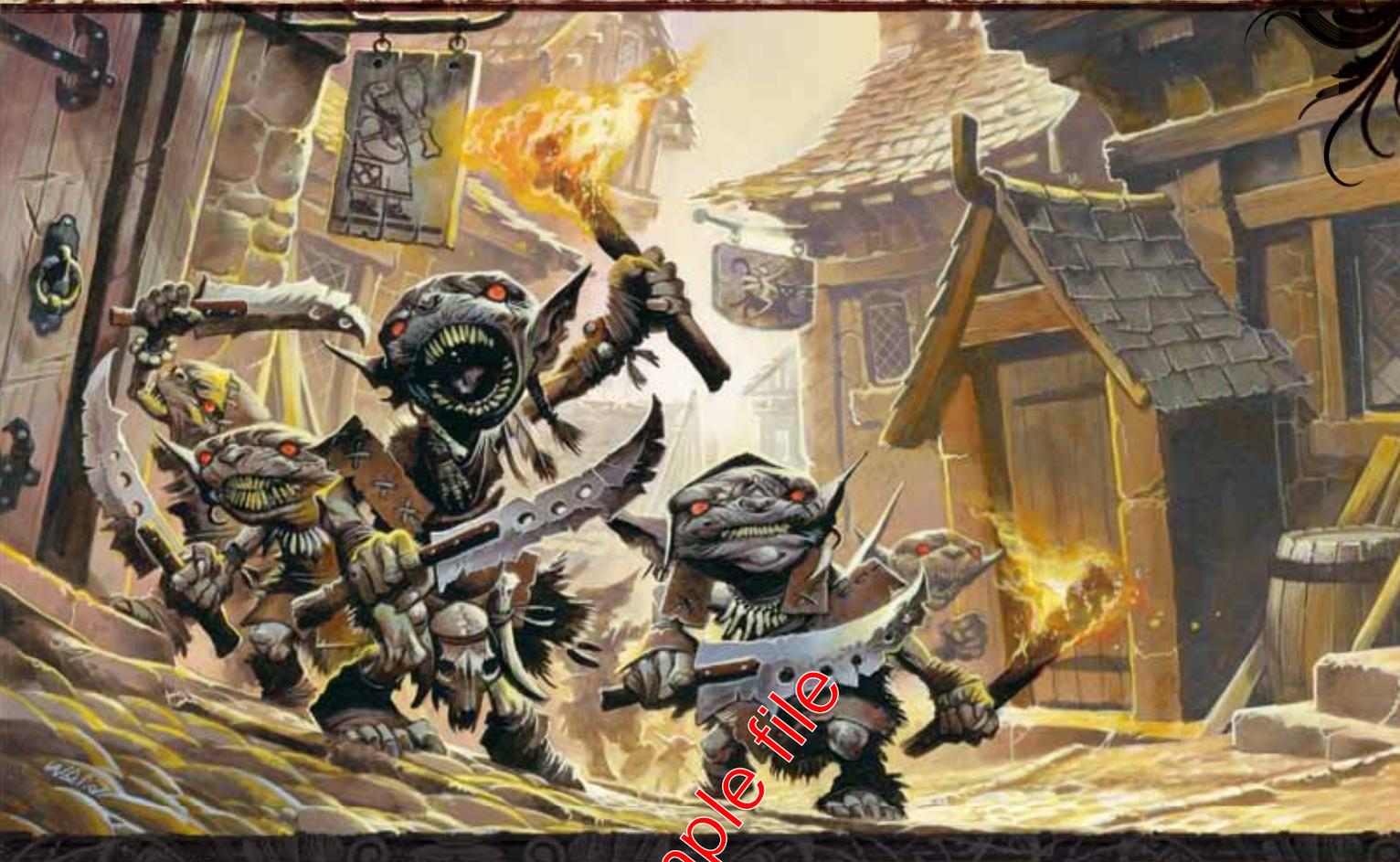
© 2009 Paizo Publishing. Edizione italiana © 2009 Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati. Prima Edizione Dicembre 2009.



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

Wyrd Edizioni  
Via N. da Guardiagrele 11  
66100 Chieti  
e-wyrd.com





Tutto ebbe inizio nel lontano 1997. Steve Winter, il direttore creativo della TSR, riunì Monte Cook e altri designer per iniziare a elaborare una nuova edizione del più famoso GdR del mondo. Per tre anni, il team lavorò per sviluppare un nuovo sistema di regole partendo da quello stilato 25 anni prima. Pubblicata nel 2000, la 3<sup>a</sup> Edizione diede il via ad una nuova era e, pochi anni dopo, un diverso gruppo di designer apportò gli aggiornamenti al gioco nella forma della 3.5.

Oggi, *Pathfinder GdR* porta avanti quella stessa tradizione: esso è il vero quarto stadio nell'evoluzione del sistema. Anche se ciò potrebbe sembrare inappropriato, controverso, o perfino un po' blasfemo, *Pathfinder GdR* usa la lunga storia di questo gioco per offrire qualcosa di nuovo e moderno, ma restando leale alle sue radici. Quello che il game designer Jason Bulmahn ha fatto, in realtà, è stato partire dalla premessa che aveva già un buon gioco su cui appoggiarsi a costruire. Non ha semplicemente cancellato tutto e ricominciato da capo, poiché non aveva alcun desiderio di fare un torto a tutti gli appassionati che avevano investito innumerevoli ore di gioco negli ultimi 35 anni. Invece, ha voluto fornire loro nuove possibilità, senza togliere nulla, ma aggiungendo di più. Infatti non è necessaria una "conversione" dei vecchi manuali, e dai quali si può trarre ancora piacere e ispirazione.

*Pathfinder GdR* non è nato come un sistema di gioco a sé stante. All'inizio fu creato per supportare le regole della

versione 3.5 ma, nell'autunno del 2007, con una nuova edizione del gioco all'orizzonte, sembrò semplicemente naturale che alcuni giocatori avrebbero preferito continuare con quel sistema, anche se delle nuove regole, per rendere il gioco più semplice e divertente erano fuori dubbio. All'inizio dunque la compatibilità del gioco con i prodotti esistenti era la regola aurea da seguire, poi si decise che classi, razze, ed altri elementi dovevano essere più bilanciati e divertenti. Ma le regole diventarono così imponenti che l'intero sistema necessitava di un aggiornamento. È così che decidemmo che *Pathfinder GdR* doveva essere compatibile con la versione 3.5 ma anche un gioco indipendente. Il lavoro sul manuale non avrebbe potuto procedere con tale cura senza la continua collaborazione e gli scambi di idee fra i "vecchi" e nuovi autori e doveva poi passare attraverso un intenso lavoro di playtesting da parte di migliaia di giocatori. Ed ecco il risultato: *Pathfinder GdR* è un mondo ricco di avventure, da esplorare e da creare con l'azione diretta dei personaggi che i giocatori vorranno interpretare e la cui storia è racchiusa nelle loro mani.

  
 Monte Cook  
 Design Consultant

  
 Jason Bulmahn  
 Lead Designer



## DESCRIZIONE DEL MANUALE

Questo libro è diviso in 15 capitoli e cinque appendici. I capitoli da 1 a 11 riguardano tutte le regole necessarie ai giocatori per creare i propri personaggi e giocare. I capitoli da 12 a 15 contengono le informazioni ideate per aiutare il Game Master a condurre il gioco e la campagna. In linea generale, se siete un giocatore, non dovete conoscere le informazioni presenti in questi capitoli finali, ma vi potrebbe essere richiesto a volte di consultarli. Qui di seguito vi presentiamo un breve riassunto di ciascun capitolo del libro.

**Capitolo 1 (Per iniziare):** Questo capitolo concerne i principi fondamentali di *Pathfinder GdR*, le regole per creare i personaggi giocanti (PG) e per generarne le caratteristiche. Le caratteristiche sono gli attributi più importanti di un personaggio, in quanto ne determinano le potenzialità e le capacità.

**Capitolo 2 (Razze):** *Pathfinder GdR* contiene sette razze base che rappresentano le razze più comuni nel mondo di gioco. Esse sono: elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi, nani e umani. Questo capitolo comprende tutte le regole necessarie per interpretare e giocare un membro di una di queste razze. Quando si crea un PG, occorre scegliere una delle razze da questo capitolo.

**Capitolo 3 (Classi):** Ci sono 11 classi in *Pathfinder GdR*. La classe rappresenta la professione di base del personaggio e concede delle capacità speciali, determina i punti ferita e i bonus ai tiri salvezza, la competenza nelle armi e nelle armature e i gradi di abilità. Questo capitolo tratta inoltre dell'avanzamento di livello dei personaggi e dei benefici che esso comporta. Quando si crea un PG, occorre scegliere una classe da questo capitolo e mettere un livello in essa (per esempio, se scegliete come classe iniziale il mago, sarete un mago di 1° livello).

**Capitolo 4 (Abilità):** Questo capitolo tratta delle abilità e come usarle durante il gioco. Le abilità rappresentano una grande varietà di azioni semplici che un personaggio può effettuare, dallo scalare una parete a passare inosservato oltre una guardia. Ogni personaggio riceve un certo numero di gradi di abilità, che possono essere usati per migliorare l'uso di alcune abilità. Quando un personaggio avanza di livello riceve gradi aggiuntivi che possono essere utilizzati per migliorare le abilità possedute o per addestrarsi in nuove abilità. La classe del personaggio determina di quanti gradi di abilità si dispone.

**Capitolo 5 (Talenti):** Ogni personaggio possiede un certo numero di talenti, che permettono di compiere azioni speciali o altre capacità che altrimenti non sarebbero permesse. Ogni personaggio comincia il gioco con almeno un talento e può sceglierne di nuovi quando sale di livello.

**Capitolo 6 (Equipaggiamento):** Questo capitolo elenca le attrezzature e l'equipaggiamento base che un personaggio può acquistare, dall'armatura allo zaino, oltre ad una lista di servizi comuni, come vitto e alloggio. I personaggi

cominciano il gioco con una quantità di monete d'oro in base alla loro classe che possono spendere al 1° livello per acquistare il proprio equipaggiamento.

**Capitolo 7 (Regole aggiuntive):** Questo capitolo comprende alcune regole importanti per il gioco, come l'allineamento, l'ingombro, il movimento e la visibilità.

**Capitolo 8 (Combattimento):** Questo capitolo si occupa di come si gestisce il combattimento in *Pathfinder GdR*. Durante il combattimento, ogni personaggio agisce a turno (in base all'iniziativa), finché una delle due parti che si scontrano non viene sconfitta. In questo capitolo, trovate tutte le regole su come agire durante il turno di combattimento, e le azioni che si possono compiere, comprese quelle relative alle manovre speciali, alle ferite e alla morte del personaggio.

**Capitolo 9 (Magia):** Alcune classi (ed alcuni mostri) possono lanciare incantesimi. Questo capitolo si occupa delle regole per apprendere e lanciare gli incantesimi.

**Capitolo 10 (Incantesimi):** Questo capitolo elenca le liste degli incantesimi per ogni tipo di incantatore, nonché tutti gli incantesimi del gioco, i loro effetti, durata e altre variabili importanti.

**Capitolo 11 (Classi di prestigio):** Anche se le classi per il capitolo 3 permettono una grande varietà di tipi di personaggio, le classi di prestigio permettono ad un personaggio di padroneggiare alcune arti, se quest'ultimo ne ha tutti i requisiti per entrare a farne parte.

**Capitolo 12 (Game Master):** Questo capitolo riguarda i principi fondamentali per il GM per condurre il gioco, dal giocare un'avventura all'assegnazione dei PE e dei tesori.

**Capitolo 13 (Ambiente):** Oltre a combattere contro i mostri, ci sono molti altri pericoli e sfide per i PG, come il tipo di ambiente, dai deserti ai piani di esistenza, le trappole, e gli effetti delle condizioni atmosferiche sul gioco.

**Capitolo 14 (Creare i PNG):** Oltre ai personaggi e ai mostri, il mondo è popolato dai personaggi non giocanti (PNG), controllati dal GM che rappresentano ogni altra persona che esiste nel mondo del gioco, dall'oste al re. Questo capitolo comprende delle classi semplici usate dalla maggior parte dei PNG (anche se alcuni possono avere livelli nelle classi base e in quelle di prestigio) e un sistema rapido per la creazione delle statistiche dei PNG.

**Capitolo 15 (Oggetti magici):** Mentre un personaggio va in avventura, trova spesso degli oggetti magici che lo possono aiutare a portare a termine le missioni. Questo capitolo tratta dettagliatamente questi oggetti magici, come armi, armature, anelli, bacchette, bastoni, pergamene, pozioni, verghe e oggetti meravigliosi; ma anche gli oggetti maledetti e quelli intelligenti, gli artefatti e le regole per la creazione di nuovi oggetti magici.

**Appendici:** Le appendici in fondo del libro raccolgono il glossario, alcune regole relative alle capacità speciali e alle condizioni, così come altre informazioni utili per giocare a *Pathfinder GdR*.



# **1 PER INIZIARE**