

PATHFINDER

GIOCO DI RUOLO



GUIDA DI CONVERSIONE

PATHFINDER[®]

GIOCO DI RUOLO[™]

GUIDA DI CONVERSIONE

CREDITI

Autore: Jason Bulmahn

Illustrazioni interne: Andrew Hou, Steve Prescott, Wayne Reynolds e Eva Widermann

Capo redazione: James Jacobs

Redazione: Jason Bulmahn, Christopher Carey, Hank Woon, Erik Mona,
Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter e Vic Wertz

Direzione artistica: James Davis e Sarah E. Robinson

Layout: Crystal Frasier

Editore: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey 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

E "IL 5° CLONE"

Supervisione: Massimo Cranchi, Martino Mosna

Revisione: Roberto Pecoraro, Susanna Ruffato

Traduzione: Stefano Redolfi

Impaginazione: Roberto Pecoraro

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.



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

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

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open 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 Conversion Guide is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing, LLC.

Questa guida ha lo scopo di rendere facile e veloce convertire le vostre sessioni 3,5 a Pathfinder Gioco di Ruolo. Il manuale include le regole di conversione per personaggi, mostri, talenti, incantesimi, classi di prestigio ed oggetti magici dalle regole della versione 3,5 a quelle di Pathfinder Gioco di Ruolo. Per usare questa guida di conversione, è necessaria una copia di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, dato che i numeri di pagina e le tabelle indicati in questa guida di conversione fanno diretto riferimento a tale manuale. Sebbene *Pathfinder GdR Bestiario* sia utile per convertire i mostri, le linee guida di questo manuale saranno sufficienti fino al suo acquisto.

La prima metà di questa guida affronta come convertire i personaggi, trattando ogni aspetto dalle caratteristiche ai punti esperienza. Questo processo passo passo è rivolto principalmente all'adattamento dei personaggi giocanti, ma più avanti ne viene presentata una versione ridotta per modificare PNG minori ed antagonisti. La seconda parte di questo documento si occupa delle meccaniche di conversione vigenti, comprendendo classi di prestigio, talenti, incantesimi ed oggetti magici. Sebbene questa guida affronti una vasta gamma di casistiche, i Game Master dovrebbero aspettarsi di dover giudicare su un certo numero di questioni minori che esulano dagli scopi di questa guida.

PARTE 1: CONVERTIRE I PERSONAGGI

Convertire i personaggi a Pathfinder GdR è un procedimento relativamente semplice. Per eseguire la conversione di un personaggio giocante, dovrete avere una copia di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* a portata di mano, oltre al preesistente personaggio 3,5, una scheda del personaggio di Pathfinder GdR ed una matita.

Passo 1: Razza

Le razze hanno subito pochi cambiamenti rispetto alle controparti 3,5. La maggior parte delle razze ora ottiene due bonus +2 alle caratteristiche e una penalità -2. Inoltre, mezzelfi, mezzorchi ed umani ora ricevono tutti un singolo bonus +2 ad una caratteristica a scelta (invece dei bonus e delle penalità 3,5). La tabella C-1 riassume tutte le modifiche ai tratti razziali e fornisce i numeri di pagina di ogni razza. Si noti che questi cambiamenti si aggiungono ai preesistenti modificatori razziali alle caratteristiche, che sono rimasti invariati. Dovreste anche confrontare i tratti razziali preesistenti del personaggio con quelli concessi da Pathfinder GdR effettuando i cambiamenti appropriati.

Passo 2: Classe

Tra tutti gli adattamenti, la conversione di una classe a Pathfinder GdR è quello che richiede maggior lavoro. Ognuna delle 11 classi base ha subito una certa quantità di cambiamenti, come riassunto di seguito. Per convertire il vostro personaggio, dovrete consultare questi

elenchi ed effettuare gli aggiustamenti appropriati per un personaggio del suo livello. In molti casi, questo adattamento è additivo, ossia comporterà l'aggiunta di nuovi talenti, non la loro rimozione. Se il vostro personaggio possiede livelli di più di una classe base, ripetete questo procedimento per ognuna di esse.

Si noti che i cambiamenti ad abilità, talenti, incantesimi, punti ferita ed equipaggiamento verranno trattati nei passi successivi e per ora saranno tralasciati.

BARBARO (PAGINA 29)

Il barbaro ha subito due grandi cambiamenti, il primo consiste nella modifica del modo in cui si contegge l'ira, ed il secondo riguarda l'aggiunta dei poteri d'ira. Per convertire il barbaro, seguire i passi seguenti.

- L'ira viene ora conteggiata con un certo numero di round al giorno al posto degli utilizzi giornalieri. I barbari possono entrare in ira per 4 round al giorno + il loro modificatore di Costituzione. Questo numero aumenta di 2 round al giorno per ogni livello oltre il 1°. Le meccaniche dell'ira sono rimaste invariate (+4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla CA, ecc.).
- A partire dal 2° livello, i barbari ottengono un potere d'ira. Si tratta di capacità speciali che i barbari possono utilizzare mentre sono in ira. I barbari ottengono un potere al 2° livello e un potere aggiuntivo ogni due livelli oltre il 2°. Selezionate il numero appropriato di poteri d'ira per il vostro barbaro dall'elenco che inizia a pagina 30 di *Pathfinder Gioco di Ruolo Manuale di Gioco*.
- Rimuovete analfabetismo dal vostro barbaro. Godetevi i libri.

BARDO (PAGINA 32)

Il bardo ha subito una certa quantità di cambiamenti e aggiornamenti, i maggiori dei quali coinvolgono l'esibizione bardica (il nuovo nome di musica bardica) e la progressione degli incantesimi. Inoltre il bardo riceve alcune nuove capacità ed ulteriori tipi di esibizione bardica. Per convertire il vostro bardo, seguite i passi seguenti.

- Conoscenze bardiche ora concede un bonus a tutte le abilità di Conoscenze pari a metà del livello da bardo (approssimato per difetto, minimo +1). Questa capacità consente inoltre di usare tutte le abilità di Conoscenze senza addestramento. Ciò sostituisce le regole precedenti.
- Esibizione bardica viene ora conteggiata con un certo numero di round al giorno, al posto degli utilizzi giornalieri. I bardi possono usare la capacità di esibizione bardica per 4 round al giorno + il loro modificatore di Carisma. Questo numero aumenta di 2 round al giorno per ogni livello oltre il 1°.
- I bardi ricevono ora alcuni nuovi tipi di esibizione e vi sono stati alcuni cambiamenti in quelli preesistenti. Prendetevi un momento per rileggere tutto quel che riguarda i tipi di esibizione preesistenti posseduti dal vostro personaggio (partendo da pagina 34). Inoltre, i bardi al 1° livello adesso ricevono l'esibizione distrazione, all'8° livello ottengono ispirare terrore, al 12° livello musica lenitiva, al 14° accordo spaventoso ed al 20° musica mortale.

TABELLA C-1: MODIFICHE ALLE CARATTERISTICHE RAZZIALI

Razza	Nuovi Modificatori
Elfo (pagina 19)	+2 all'Intelligenza
Gnomo (pagina 20)	+2 al Carisma
Halfling (pagina 21)	+2 al Carisma
Mezzelfo (pagina 22)	+2 ad una caratteristica
Mezzorco (pagina 23)	+2 ad una caratteristica*
Nano (pagina 24)	+2 alla Saggezza
Umano (pagina 25)	+2 ad una caratteristica

* Sostituisce i precedenti modificatori di caratteristica del mezzorco

- Al 2° livello, i bardi ottengono il privilegio di classe esecuzione versatile. Questo gli permette di sostituire il bonus in un tipo di abilità Intrattenere con il bonus in altre due abilità, dipendenti dal tipo di Intrattenere prescelto (vedi pagina 37). I bardi possono selezionare un tipo di Intrattenere al 2° livello e uno aggiuntivo ogni quattro livelli oltre il 2°.
- Al 2° livello, i bardi ricevono inoltre il privilegio di classe avvezzo (vedi pagina 37). Questa capacità conferisce un bonus ai tiri salvezza contro capacità di esibizione bardica ed effetti sonori e dipendenti dal linguaggio.



- Al 5° livello, i bardi ricevono il privilegio di classe maestro del sapere, che permette loro di prendere 10 in qualsiasi prova di abilità su Conoscenze in cui hanno dei gradi, oltre che di prendere 20 una volta al giorno. Ogni sei livelli oltre il 5°, il bardo può prendere 20 su una prova di Conoscenze una volta in più al giorno.
- Al 10° livello, i bardi ricevono il privilegio di classe eclettico (vedi pagina 37). Questo privilegio di classe permette al bardo di usare qualsiasi abilità, anche senza addestramento, e al 16° livello di considerare tutte le abilità come abilità di classe.
- La progressione degli incantesimi del bardo è stata modificata, sia dal punto di vista degli incantesimi al giorno che da quello degli incantesimi conosciuti. Usando le Tabelle 3-3 e 3-4, determinate il nuovo numero di incantesimi al giorno e di incantesimi conosciuti appropriati per il livello del vostro bardo ed annotate il risultato. Nella maggior parte dei casi questo significa avere più incantesimi al giorno e conosciuti. Si noti che i bardi possono ora lanciare un numero illimitato di incantesimi di livello o al giorno.

CHIERICO (PAGINA 38)

Molti dei cambiamenti del chierico riguardano la progressione degli incantesimi, i domini e la nuova capacità di incanalare energia (che sostituisce scacciare o intimorire non morti). Anche se i domini concedono ancora incantesimi di dominio, ora concedono anche due poteri al posto di quello che davano i vecchi. Per convertire il vostro chierico, seguite i passi seguenti.

- I chierici non hanno più la competenza nelle armature pesanti. Se il vostro personaggio sta indossando un'armatura pesante, sarà necessario acquisire il talento Competenza nelle Armature Pesanti o cambiare armatura. Nel caso di un'armatura magica, i GM sono incoraggiati a permettere ai chierici di cambiarne il tipo conservandone la capacità.
- Il privilegio di classe incanalare energia (vedi pagina 39) sostituisce scacciare e intimorire non morti. Questa capacità ora permette ad un chierico di curare o ferire le creature non morte entro esplosione di 9 metri. Può inoltre essere usata per curare o danneggiare le creature viventi. La Tabella 3-5 indica l'ammontare dei danni inflitti o dei punti ferita curati ad ogni utilizzo. Un chierico può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questa capacità concede anche un tiro salvezza (CD = 10 + 1/2 livello del chierico + modificatore di Carisma del chierico).
- Usando la Tabella 3-5 (vedi pagina 38), determinate il numero di incantesimi al giorno che il vostro chierico può lanciare. Questo numero potrebbe essere leggermente inferiore a quello della versione 3.5 a causa della capacità di incanalare energia per curare personaggi (che riduce il bisogno di convertire incantesimi in cure). Si noti che i chierici ora possono lanciare un numero illimitato di incantesimi di livello o al giorno. Il numero indicato sulla tabella rappresenta il numero di incantesimi al giorno che può essere preparato.

- Sostituire i poteri concessi dai domini del chierico con i poteri concessi dai nuovi domini (vedi pagina 40). Ogni dominio concede un potere al 1° livello ed un altro potere in un livello successivo (generalmente 4° o 6°) a seconda del dominio. Alcune liste di incantesimi di dominio sono cambiate, quindi assicuratevi di annotare i nuovi incantesimi.

DRUIDO (PAGINA 48)

Le maggiori modifiche al druido riguardano la sua capacità di assumere forma selvatica ed il compagno animale. La forma selvatica si basa ora su una serie di incantesimi che appartengono alla nuova sottoscuola metamorfosi. Usando questi incantesimi, si ottengono specifici bonus alle caratteristiche e poteri aggiuntivi in base alla forma che si assume. I compagni animali sono ora strettamente legati al livello del druido ed avanzano di pari passo. Per convertire il vostro druido, seguite i passi seguenti.

- Al 1° livello, dovete effettuare una scelta. Con il privilegio di classe legame con la natura, potete optare per un compagno animale oppure un dominio da una lista di domini dei chierici (che conferisce incantesimi bonus e poteri di dominio, come per un chierico). La lista dei domini si trova nel privilegio di classe legame con la natura a pagina 49, mentre le regole per i compagni animali sono indicate a partire da pagina 51.
- Se mantenete il vostro compagno animale, dovete trovare un tipo che corrisponda quanto più possibile a quello attuale (se avete a disposizione *Pathfinder Gioco di Ruolo Bestiario*, potete esaminare la lista nelle appendici per ulteriori opzioni). Usate le informazioni fornite nel paragrafo del compagno animale e le statistiche della Tabella 3-8, e ricostruite il vostro compagno animale. Le linee guida a partire da pagina 51 vi guideranno attraverso questo processo.
- Se il druido è di 4° livello o superiore, ottiene la capacità forma selvatica (vedi pagina 50). Questa capacità sostituisce quella ottenuta al 5° livello dai druidi che utilizzano le regole 3.5, includendo tutte le versioni avanzate, come elementali e vegetali. Per ulteriori informazioni sulla sottoscuola metamorfosi, vedi pagina 221.
- Usando la Tabella 3-7, determinate il numero di incantesimi al giorno che il vostro druido può lanciare e annotatelo sulla scheda del personaggio. Si noti che i druidi possono ora lanciare un numero illimitato di incantesimi di livello o al giorno. Il numero indicato nella tabella rappresenta il numero di quelli che possono essere preparati al giorno.

GUERRIERO (PAGINA 54)

Sebbene ricevano ancora un nuovo talento di combattimento ad ogni livello pari (inteso un talento bonus del guerriero), i guerrieri ottengono ora anche alcune altre abilità. Per convertire vostro il guerriero, seguite i passi seguenti.

- Al 2° livello, i guerrieri ricevono una capacità chiamata audacia, che aggiunge la metà del loro livello (arrotondata per difetto) ai tiri salvezza su Volontà contro paura.
- Al 3° livello, i guerrieri ottengono addestramento nelle armature (vedi pagina 55). Questo riduce la penalità

di armatura alla prova di un guerriero ed aumenta di 1 il suo bonus di Destrezza massimo quando indossa un'armatura. Ogni 4 livelli oltre il 3° livello, questi bonus aumentano di 1. Inoltre, questa capacità permette ad un guerriero di muoversi alla sua normale velocità mentre indossa un'armatura media. Al 7° livello, può muoversi alla sua velocità normale quando indossa un'armatura pesante.

- Al 5° livello, i guerrieri ricevono addestramento nelle armi (vedi pagina 55). Con questa capacità, potete selezionare un gruppo di armi ottenendo un bonus di +1 al tiro di attacco e ai danni delle armi di quel gruppo. Ogni 4 livelli oltre il 5°, potete selezionare un altro gruppo, e i bonus di tutti i gruppi presi in precedenza aumentano di +1.
- Al 19° livello, i guerrieri ricevono padronanza dell'armatura, che conferisce RD 5/- mentre si indossa un'armatura.
- Al 20° livello, i guerrieri ottengono padronanza delle armi, che permette di scegliere un'arma. Tutte le minacce di critico con quell'arma sono confermate automaticamente, ed il moltiplicatore del critico viene aumentato di 1.

LADRO (PAGINA 56)

Sono stati apportati pochissimi cambiamenti al ladro, eccetto l'aggiunta delle doti da ladro, che espandono le capacità speciali che i ladri ottengono ai livelli superiori in 3.5. Per convertire il vostro ladro, seguite i passi seguenti.

- Si noti che l'abilità attacco furtivo ora funziona contro la maggior parte dei costrutti, dei vegetali e dei non morti. Non funziona contro melme, elementali e non morti incorporei. Vedi pagina 57 per ulteriori informazioni.
- Scoprire trappole ora conferisce un bonus pari alla metà del livello da ladro (minimo +1) alle prove di abilità su Percezione per scoprire trappole ed alle prove di Disattivare Congegni. Assicuratevi di annotarlo nelle vostre abilità.
- A partire dal 2° livello, un ladro guadagna la sua prima dote da ladro. Ogni due livelli oltre il 2°, il ladro può selezionare



un'altra dote da ladro. Queste doti permettono ai ladri di compiere acrobazie spettacolari, disattivare velocemente le trappole o nascondersi ai nemici. Al 10° livello, la lista delle doti si espande includendo le doti avanzate (molte delle quali coincidono con le capacità speciali della 3.5). Determinate il numero di doti possedute del vostro ladro e selezionatele dalle liste di doti e doti avanzate che si trovano a pagina 58 e 59.

- Al 20° livello, i ladri guadagnano la capacità colpo da maestro, che permette di uccidere o incapacitare i nemici che subiscono il loro attacco furtivo. Vedi pagina 59 per ulteriori informazioni.

MAGO (PAGINA 59)

Gli unici due cambiamenti alla classe del mago coinvolgono l'aggiunta delle scuole arcane e della capacità legame arcano. Per convertire il vostro mago, seguite i passi seguenti.

- Se il vostro mago era un mago specialista in 3.5, ora guadagna la scuola arcaica con lo stesso nome. Questo gli concede ancora gli incantesimi bonus, proprio come in 3.5, ma inoltre gli conferisce un terzetto di poteri. I primi due poteri si guadagnano al 1° livello, mentre il terzo viene ottenuto al 6° o 8° livello, a seconda della scuola. Leggete questi poteri e aggiungerli al vostro personaggio. Se il vostro personaggio non era uno specialista, guadagna la Scuola Universale, che conferisce un paio di poteri e nessun incantesimo bonus. Vedere pagina 60 per informazioni sul privilegio di classe e pagina 62 per una lista delle scuole arcane.
- Si noti che i maghi con una scuola arcaica, eccetto i generici, devono selezionare due scuole come opposte. I maghi possono apprendere e preparare gli incantesimi della scuola opposta, ma tali incantesimi richiedono due slot anziché di uno.
- Al 1° livello, i maghi ricevono un legame arcano con un famiglio o un oggetto. Questo sostituisce il privilegio di classe evocare famiglio. I maghi che si legano con un famiglio troveranno le regole sostanzialmente invariate. I maghi che si legano con un oggetto possono lanciare un incantesimo aggiuntivo al giorno, senza prepararlo, ma sono vincolati all'oggetto e devono esserne in possesso per poter lanciare propriamente gli incantesimi. Segnate la scelta sulla scheda del personaggio. Vedi pagina 60 per ulteriori informazioni.
- Si noti che i maghi possono lanciare un numero illimitato di incantesimi di livello o al giorno. Il numero sulla Tabella 3-16 indica quanti incantesimi si possono preparare ogni giorno.

MONACO (PAGINA 66)

Molte delle capacità peculiari del monaco sono state rivisitate nelle regole Pathfinder GdR. Innanzitutto ci sono state delle modifiche alla meccanica della raffica di colpi, è stata ampliata la gamma delle opzioni dei talenti bonus e sono state fatte delle aggiunte alla meccanica della riserva *ki* (di cui ora sono parte anche molte altre capacità). Per convertire il vostro monaco, seguite i passi seguenti.

- In aggiunta ai talenti bonus ottenuti al 1°, 2° e 6° livello, i

monaci ora ottengono un talento bonus aggiuntivo ogni 4 livelli oltre il 6°. La lista dei talenti bonus che si possono selezionare è stata ampliata, quindi assicuratevi di confrontare i vostri talenti con quelli della lista (vedi pagina 58). Inoltre, ora tutti i monaci ricevono Pugno Stordente come talento bonus al 1° livello. A livelli più alti, possono anche applicare altri effetti (al posto di stordire per 1 round) quando effettuano tali attacchi (vedi pagina 68).

- Il bonus di attacco base di un monaco quando sferra una raffica di colpi è ora pari al suo livello. Gli attacchi vengono effettuati come se stesse usando Combattere con Due Armi (e i suoi potenziamenti ai livelli successivi). La Tabella 3-10 riassume questi bonus. Cambiate i vostri bonus base della raffica di colpi per allinearli a questi valori (più qualsiasi incremento al bonus di attacco base proveniente da altre classi, che potrebbe dare attacchi aggiuntivi con la mano primaria). Si noti che gli altri aumenti al bonus di attacco base non aumentano il numero di attacchi che potete sferrare con la mano secondaria, poiché per ottenere i talenti bonus per questi attacchi dovrete raggiungere il livello da monaco richiesto.
- Il bonus alla CA di un monaco è stato aumentato. Vedi Tabella 3-10 per i nuovi bonus.
- Al 3° livello, un monaco ottiene una capacità chiamata addestramento alle manovre, che migliora la sua abilità nel compiere manovre in combattimento. Per ora, segnate solo che possedete questa capacità. Le manovre in combattimento vengono discusse nel Passo 5.
- Al 4° livello, un monaco ottiene una riserva *ki*, che rappresenta il numero di punti che un monaco può spendere ogni giorno per portare a termine sfide eccezionali (vedi pagina 69). Al 4° livello, la riserva *ki* di un monaco è pari a 2 + il suo modificatore di Saggezza, ma aumenta di 1 punto per ogni 2 livelli oltre il 4°. Un monaco può usare un punto dalla sua riserva *ki* per aumentare la sua velocità, sferrare un attacco addizionale od ottenere un bonus di schivare alla sua CA. Al 5° livello, può spendere un punto dalla riserva *ki* per ottenere un elevato bonus alle prove effettuate per saltare. Al 7° livello, può spendere punti *ki* per curarsi. Al 12° livello, può spendere punti *ki* per usare porta dimensionale. Al 19° livello, può spendere punti *ki* per diventare etereo. Finché il monaco ha almeno 1 punto *ki* nella sua riserva, i suoi attacchi senz'armi vengono considerati come armi magiche (legali al 10° livello, adamantine al 16°). Queste capacità sostituiscono colpo *ki*, integrità del corpo, passo abbondante e corpo vuoto.
- Al 15° livello, un monaco ottiene ancora palmo tremante. Questa capacità può ora essere usata una volta al giorno.
- Infine, al 20° livello, la capacità perfezione interiore del monaco conferisce ora RD 10/caotico.

PALADINO (PAGINA 70)

Il paladino ha visto una serie di cambiamenti in Pathfinder GdR. I più significativi riguardano le capacità punire il male ed imposizione delle mani, e l'aggiunta di nuove auree ai livelli superiori. Per convertire il vostro paladino, seguite i passi seguenti.

- I paladini hanno ora una buona progressione dei tiri salvezza sulla Volontà. Vedi Tabella 3-11 per la nuova progressione dei tiri salvezza.
- Punire il male funziona in modo differente e viene ottenuto attraverso una progressione più veloce, come indicato nella Tabella 3-11. Ora, quando un paladino punisce il male, seleziona un bersaglio e riceve i bonus contro quel bersaglio finché quest'ultimo non viene ucciso o altrimenti sconfitto. Vedi pagina 70 per ulteriori informazioni.
- Imposizione delle mani può essere ora usato un numero di volte al giorno pari alla metà del livello da paladino più il suo modificatore di Carisma. Il paladino può usare questa capacità per curare se stesso come azione veloce e gli altri come azione standard. Cura 1d6 danni per livello da paladino. Al 3° livello, ed ogni 3 livelli successivi, il paladino ottiene un'indulgenza. Si tratta di effetti, come scosso o affaticato, che vengono curati anch'essi quando il paladino utilizza la capacità di imposizione delle mani. Determinate il numero di indulgenze possedute dal vostro paladino e selezionatele dalle liste appropriate. Vedi pagina 71 per ulteriori informazioni.
- Al 4° livello, un paladino può consumare due usi della sua capacità imposizione delle mani per incanalare energia come un chierico. Questo cura tutte le creature viventi entro un'esplosione di 9 metri, o può essere usato per ferire le creature non morte. Vedi pagina 39 per la descrizione di come funziona incanalare energia e pagina 72 per informazioni riguardo questa capacità per il paladino.
- Al 4° livello, il paladino può ricevere incantesimi esattamente come nella 3.5. La progressione, tuttavia, è stata modificata. Usando la Tabella 3-11, determinate il nuovo numero di incantesimi al giorno ed annotatelo sulla scheda del personaggio.
- Al 5° livello, un paladino riceve il privilegio di classe legame divino. Questa capacità può assumere una di due forme: una cavalcatura o un'arma legata ad uno spirito celestiale. La cavalcatura funziona in modo simile al compagno animale di un druido (vedi pagina 51). L'arma legata può essere richiamata per un numero limitato di volte al giorno, aggiungendo vari potenziamenti all'arma prescelta del paladino. Vedi pagina 73 per ulteriori informazioni.
- I paladini perdono la capacità rimuovi malattia, visto che è un'opzione della capacità indulgenza (vedi pagina 71).
- I paladini ricevono nuove auree all'8°, 11°, 14° e 17° livello. Se il vostro paladino è di livello abbastanza alto, annotate tali auree sulla scheda. La descrizione di queste auree si trovano a pagina 73.
- Al 20° livello, i paladini ricevono il privilegio di classe campione sacro, che gli conferisce RD 10/male ed altri bonus.

RANGER (PAGINA 74)

Sebbene il ranger funzioni più o meno come in 3.5, sono state apportate alcune modifiche. La maggior parte di esse comporta l'aggiunta del privilegio di classe ambiente prescelto e l'aumento delle opzioni per i talenti riguardanti lo stile di combattimento. Per convertire il vostro ranger, seguite i passi seguenti.

- Ci sono stati alcuni cambiamenti riguardo i tipi di creatura del privilegio di classe nemico prescelto. Se il vostro ranger aveva selezionato gigante o elementale, riceve umanoide (gigante) o piuttosto uno dei tipi di esterno elementale. La tabella a pagina 75 indica i nuovi tipi. Inoltre si noti che il bonus ai danni contro i nemici prescelti va ora applicato anche ai tiri effettuati per colpire.
- Il privilegio di classe seguire tracce (vedi pagina 74) non concede più alcun talento bonus. Tutti i personaggi possono ora tentare di seguire tracce. Piuttosto, questo privilegio di classe concede un bonus pari alla metà del livello da ranger (minimo +1) alle prove di abilità su Sopravvivenza effettuate per seguire tracce. Segnate questo bonus vicino alla prova di Sopravvivenza.
- Gli Stili di Combattimento sono stati rimpiazzati dai talenti bonus dello stile di combattimento. Questi talenti si ottengono al 2° livello ed ogni quattro livelli successivi. Invece di un talento prestabilito, ora i ranger possono selezionarne uno da breve lista. Al 6° e 10° livello, la lista dei talenti



selezionabili è stata ampliata. Determinate il numero di talenti che il vostro ranger riceve e selezionateli dalla lista a pagina 75.

- Al 3° livello, il ranger riceve il suo primo ambiente prescelto. Quando si trova in un ambiente prescelto, un ranger riceve dei bonus all'iniziativa e ad alcune prove di abilità. Per ogni cinque livelli oltre il 3°, il ranger può selezionare un ulteriore ambiente prescelto e può aumentare i bonus di un altro tipo di ambiente (proprio come per il nemico prescelto). Determinate il numero di ambienti prescelti che il vostro ranger possiede e selezionateli dalla lista a pagina 76.
- Al 4° livello, il ranger riceve il privilegio di classe legame del cacciatore. Questo può concretizzarsi in un compagno animale o un legame con i compagni di viaggio. Il compagno animale funziona proprio come quello di un druido (vedo pagina 51), usando il livello del ranger -3 come suo livello effettivo da druido (invece di metà livello da ranger come in 3.5). Se si sceglie invece il legame con il proprio gruppo, questo permette di conferire il proprio bonus di nemico prescelto ai compagni per un numero limitato di volte al giorno. Dovreste annotare questa scelta sulla vostra scheda e creare le statistiche per il compagno animale se necessario. Vedi pagina 76 per ulteriori informazioni.
- I ranger di alto livello ricevono una moltitudine di nuove abilità. All'11° livello, il ranger guadagna la capacità preda, che gli conferisce dei bonus contro un particolare bersaglio. Ottiene la capacità mimetismo al 12° livello anziché al 13°. Riceve eludere migliorato al 16° livello e preda migliorata al 19° livello. Infine, al 20° livello, il ranger ottiene la capacità maestro cacciatore, che gli permette di infliggere colpi mortali ai suoi nemici prescelti. Se il ranger ha i requisiti per queste nuove capacità, segnatele sulla scheda. Vedi pagina 77 per ulteriori informazioni.

STREGONE (PAGINA 77)

Pressoché tutti i cambiamenti allo stregone coinvolgono l'aggiunta di un nuovo privilegio di classe chiamato stirpe. La stirpe collega uno stregone ad una specifica discendenza che gli conferisce un certo numero di poteri, incantesimi bonus e altre capacità. Per convertire il vostro stregone, seguire i passi seguenti.

- Selezionare una stirpe per il vostro stregone. Se volete mantenere il vostro stregone quanto più possibile identico alla controparte 3.5, la stirpe arcana è la scelta migliore. Dopo, annotate l'abilità associata alla stirpe nella lista delle abilità di classe. A partire dal 7° livello e ogni sei livelli successivi, uno stregone riceve un talento bonus dalla lista della sua stirpe. Poi aggiungete alla lista degli incantesimi conosciuti tutti gli incantesimi bonus per cui il vostro personaggio è qualificato in base al suo livello. Selezionate il numero appropriato di talenti bonus. Infine, aggiungete sulla vostra scheda del personaggio i dettagli della stirpe arcana e di qualsiasi potere di stirpe per i quali siete qualificati. Per ulteriori informazioni sulle stirpe, vedi pagina 78.

TABELLA C-2: ABILITÀ MODIFICATE

Abilità 3.5	Abilità Pathfinder
Acrobazia	Acrobazia
Ascoltare	Percezione
Cercare	Percezione
Concentrazione	—
Decifrare Scritture	Linguistica
Equilibrio	Acrobazia
Falsificare	Linguistica
Muoversi Silenziosamente	Furtività
Nascondersi	Furtività
Osservare	Percezione
Parlare Linguaggi	Linguistica
Raccogliere Informazioni	Diplomazia
Saltare	Acrobazia
Scassinare Serrature	Disattivare Congegni
Utilizzare Corde	—

Passo 3: Abilità

Il sistema delle abilità ha subito modifiche significative in Pathfinder Gioco di Ruolo. Anche se il nuovo sistema è più semplice da usare, dovrete riassegnare i gradi di abilità del personaggio durante la conversione.

Il cambiamento maggiore è stato l'eliminazione e la ricombinazione di alcune abilità. Per esempio, Nascondersi e Muoversi Silenziosamente sono stati combinati in un'unica abilità chiamata Furtività. La Tabella C-2 riassume i cambiamenti nelle abilità. Le abilità marcate con un "—" sono state rimosse dal gioco. Concentrazione non è più un'abilità, ma piuttosto una capacità che hanno tutti gli incantatori. Vedi pagina 216 per ulteriori informazioni e per le regole sul calcolo dei bonus a questa capacità. Utilizzare Corde adesso è parte di Scalare o una funzione delle regole sulla lotta, a seconda dall'uso.

Inoltre, i metodi attraverso cui i personaggi acquisiscono i gradi di abilità sono stati modificati. I personaggi non hanno più il moltiplicatore x4 ai punti abilità del 1° livello. In più, acquisire un grado in un'abilità qualsiasi costa solo 1 punto, a prescindere che sia di classe o meno. In Pathfinder GdR, i personaggi che hanno gradi in un'abilità di classe ricevono un bonus +3 irripetibile a quell'abilità. Infine, le modifiche permanenti al punteggio di Intelligenza del personaggio ora influenzano il numero dei punti abilità. La Tabella 4-1 (a pagina 89) riassume il numero di grado di abilità concesso da ogni classe per livello.

Nel complesso, ciò significa che un personaggio può semplicemente determinare il numero di punti abilità guadagnati per livello e moltiplicarlo per il totale dei suoi livelli in quella classe. Questo è il numero di gradi che può distribuire tra le sue abilità (con un massimo pari al suo livello totale di personaggio). Dopo averli assegnati alle abilità, questi riceve un bonus +3 a qualsiasi abilità che sia indicata come di classe da una o più classi che possiede.

Per convertire il vostro personaggio, verificate il numero di gradi che riceve ad ogni livello della sua

classe. Modificate questo valore usando il modificatore di Intelligenza del personaggio. Se il vostro personaggio è un umano, aggiungete 1 a questo numero. Dopo, moltiplicate il risultato per il totale dei livelli del personaggio in quella classe. Ripetere questo procedimento per qualsiasi altra classe possieda il vostro personaggio. Mettete insieme questi valori. Questo è il numero totale di gradi che potrete spendere nelle abilità. In ogni abilità non potete avere un numero di gradi maggiore del livello totale del vostro personaggio. Assicuratevi di annotare tutti i bonus alle abilità dovuti alla razza o alle capacità di classe (come conoscenza bardica, scoprire trappole o seguire tracce). Successivamente, inserite i bonus da abilità di classe e di caratteristica e sommate questi valori per ottenere il bonus finale di ogni abilità.

Per esempio, se il vostro personaggio fosse un umano barbaro 4/ladro 3 con Intelligenza 12, riceverebbe 6 gradi per ogni livello da barbaro (4 base + 1 umano + 1 Int) e 10 gradi per ogni livello da ladro (8 base + 1 umano + 1 Int), per un totale di 62 gradi. Potrebbe assegnare fino a 7 gradi a qualsiasi abilità fino a raggiungere un totale di 62. Riceverebbe un bonus +3 da abilità di classe in qualsiasi abilità che compare nella lista delle abilità di classe del barbaro o del ladro (questo bonus resta +3 anche se l'abilità è in entrambi le liste).

Passo 4: Talenti

I personaggi in Pathfinder Gioco di Ruolo ricevono un talento ogni livello dispari (1°, 3°, 5°, ecc.), anziché uno ogni tre livelli. In generale, questo significa che i personaggi che vengono convertiti di livello superiore al 6° guadagneranno 1 talento, i personaggi oltre il 13° ne guadagneranno 2 e quelli oltre il 18° 3. La Tabella 3-1 a pagina 28 indica il numero di talenti che il vostro personaggio guadagna quando avanza. Determinate tale numero e segnate tutti i talenti addizionali scelti cui avete diritto.

Mentre molti talenti sono stati solo modificati, alcuni sono stati rimossi del tutto dal gioco ed un gran numero di essi è stato aggiunto. Se il vostro personaggio possiede un talento che è stato rimosso, selezionatene uno nuovo da quelli presentati nel Capitolo 5. Verificate il testo di tutti i talenti rimasti per vedere quanto sono cambiati. Se non sono più in linea col concetto del vostro personaggio, il GM potrebbe permettervi di sostituirne alcuni.

I seguenti talenti sono stati rimossi dal gioco: Agile, Diligente, Indagatore, Negoziatore, Dita Sottili e Seguire

Tracce. I seguenti talenti sono stati rinominati: Scacciare Extra diventa ora Incanalare Extra e Scacciare Migliorato diviene Incanalare Migliorato.

La Tabella C-3 riassume alcuni dei nuovi talenti che potreste prendere in considerazione quando ricostruite il vostro personaggio. I dettagli riguardanti questi talenti si trovano a partire da pagina 117 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Passo 5: Altre Statistiche ed Equipaggiamento

Oltre alle scelte basilari riguardanti il personaggio, bisogna effettuare un certo numero di altre piccole modifiche al vostro personaggio. Esse sono state divise nelle semplici modifiche indicate sotto.

Punti ferita: Alcune classi ricevono ora un incremento del tipo di Dado Vita da tirare per determinare i loro punti ferita. Se avete livelli da bardo, ranger, ladro, stregone o mago, aumentare il numero totale dei punti ferita di 2 per il vostro 1° livello e di 1 per ogni livello oltre al 1° livello del vostro personaggio. Per esempio, se il vostro personaggio era un guerriero 4/ladro 3, dovrete aggiungere 3 punti ferita al suo totale (1 per ogni livello da ladro). Questo ammontare salirebbe a 4 se il primo livello del vostro personaggio fosse da ladro (2 per il primo livello, +1 per ogni livello aggiuntivo da ladro).

Classe preferita: Ogni personaggio ha una classe preferita, scelta alla creazione. Per ogni livello di questa classe che possedete, otterrete +1 punti ferita o +1 punti abilità. I livelli di altre classi o classi di prestigio non conferiscono tale bonus. Si noti che i mezzelfi possono avere due classi preferite, ottenendo i bonus ogni volta che prendono un livello in una di quelle classi.

Equipaggiamento: Sebbene quasi tutto l'equipaggiamento sia rimasto invariato, ci sono alcune eccezioni degne di nota. Le armi sono le stesse, eccetto per alcune che sono state modificate per bilanciarle. Se il personaggio indossa un'armatura media o pesante, si noti che ognuna di esse riceve un incremento di +1 al bonus di armatura. Le armature leggere sono rimaste immutate. La maggior parte dell'equipaggiamento normale è rimasto lo stesso. I cavalli da guerra vengono ora considerati addestrati a cavalcare in combattimento (come descritto nell'abilità Addestrare Animali a pagina 92). Pochi prezzi sono stati modificati, ma questo non dovrebbe influenzare la conversione.

TABELLA C-3: NUOVI TALENTI

Talenti	Prerequisiti	Benefici
Addestramento Arcano nelle Armature*	Competenza nelle Armature Leggere, incantatore di 3° livello	Riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 10%
Addestramento nel Combattimento Difensivo*	—	Si usano i Dadi Vita totali come bonus di attacco base alla DMC
Agile	—	La velocità base aumenta di 1,5 metri
Andatura Fulminea*	Des 17, Posizione Velata, bonus di attacco base +11	Si ottiene 50% di occultamento se ci si muove

Talenti	Prerequisiti	Benefici
Attacco Lacerante a Due Armi*	Doppio Taglio, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11	Si attacca contemporaneamente un avversario con entrambe le armi
Botta di Scudo*	Attaccon con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Spinta gratuita quando si attacca con lo scudo
Cogliere di Sorpresa*	—	Nessuna penalità per usare armi da mischia improvvisate
Collera della Meduza*	Pugno della Gorgone, bonus di attacco base +11	2 attacchi extra contro un avversario ostacolato
Colpo Arcano*	Capacità di lanciare incantesimi arcani	+1 al danno e le armi sono considerate magiche
Colpo di Ritorno*	Bonus di attacco base +11	Attacco ad avversari che colpiscono usando la loro portata
Colpo Penetrante*	Arma Focalizzata, guerriero di 12° livello	L'attacco ignora 5 punti di riduzione del danno
Colpo Penetrante Superiore*	Colpo Penetrante, guerriero di 16° livello	L'attacco ignora 10 punti di riduzione del danno
Colpo Vitale*	Bonus di attacco base +6	Infligge due volte il danno con un singolo attacco
Colpo Vitale Migliorato*	Colpo Vitale, bonus di attacco base +11	Infligge tre volte il danno con un singolo attacco
Colpo Vitale Superiore*	Colpo Vitale Migliorato, bonus di attacco base +16	Infligge quattro volte il danno con un singolo attacco
Comandare Non Morti	Incanalare energia negativa	Incanalare energia per controllare i non morti
Critico Accecante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +16	In caso di critico, il bersaglio è accecato
Critico Affaticante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è affaticato
Critico Assordante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è assordato
Critico Debilitante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11	In caso di critico, il bersaglio è infermo
Critico Focalizzato*	Bonus di attacco base +9	Bonus +4 ai tiri per confermare i colpi critici
Critico Incapacitante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è barcollante
Critico Inesorabile*	Critico Affaticante, bonus di attacco base +15	In caso di critico, il bersaglio è esausto
Critico Prodigioso*	Altri due talenti critici, guerriero di 14° livello	Si applicano due effetti ai critici
Critico Sanguinante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11	In caso di critico, il bersaglio sanguina per 2d6 round
Critico Stordente*	Critico Incapacitante, bonus di attacco base +17	In caso di critico, il bersaglio è stordito
Dirompente*	Guerriero di 6° livello	Aumenta la CD per lanciare incantesimi adiacenti a sé
Disarcionare*	Spingere Migliorato, Combattere in Sella	Disarciona gli avversari in sella
Disarmare Superiore*	Disarmare Migliorato, bonus di attacco base +6	Le armi tolte all'avversario vengono scagliate via
Doppio Taglio*	Combattere con Due Armi	Aggiungere il bonus di For ai danni con la mano secondaria
Esibizione Bardica Extra	Esibizione bardica	Esibizione bardica per 6 round in più al giorno
Fintare Superiore*	Fintare Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari perdono il bonus di Des per 1 round
Incanalare Allineamento	Incanalare energia	Incanalare energia cura o ferisce gli esterni
Incanalare Elementale	Incanalare energia	Incanalare energia cura o ferisce gli elementali
Incanalare Selettivo	Car 13, incanalare energia	Si sceglie chi colpire con incanalare
Incanalare Punizione*	Incanalare energia	Si incanala energia in un attacco
Indulgenza Extra	Indulgenza	Imposizione delle mani beneficia di un'indulgenza in più
Immobile*	Riflessi in Combattimento	Gli avversari vengono fermati
Imposizione delle Mani Extra	Imposizione delle mani	Imposizione delle mani due volte in più al giorno
Inseguire*	Bonus di attacco base +1	Passo di 1,5 metri come azione immediata
Ira Extra	Ira	Ira per 6 round in più al giorno
Lanciare Oggetti*	—	Nessuna penalità all'attacco con armi a distanza improvvisate
Ki Extra	Riserva Ki	Aumenta la riserva ki di 2 punti
Maestria Arcana nelle Armature*	Addestramento Arcano nelle Armature, Competenza nelle Armature Medie, incantatore di 7° livello	Riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 20%
Maestria nelle Armi Improvvisate*	Cogliere di Sorpresa o Lanciare Oggetti, bonus di attacco base +8	Rende micidiale un'arma improvvisata

Talenti	Prerequisiti	Benefici
Maestria negli Scudi*	Botta di Scudo, bonus di attacco base +11	Quando si attacca con lo scudo non si applicano le penalità per combattere con due armi
Mastro Artigiano	5 gradi in un'abilità Artigianato o Professione	Si creano oggetti magici senza essere incantatori
Mira Inesorabile*	Tiro Preciso Migliorato, bonus di attacco base +16	Ignora bonus di armatura o scudo ad un attacco a distanza
Mira Letale*	Des 13, bonus di attacco base +1	Scambia il bonus agli attacchi a distanza il con danno
Oltrepassare Superiore*	Oltrepassato Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari oltrepassati provocano attacchi di opportunità
Passo Acrobatico	Des 15, Passo Leggero	Si ignorano 6 metri di terreno difficile quando ci si muove
Passo Leggero	Des 13	Si gironano 1,5 metri di terreno difficile quando ci si muove
Posizione Velata*	Des 15, Schivare, bonus di attacco base +6	Si ottiene 20% di occultamento quando ci si muove
Pugno della Gorgone*	Stile dello Scorpione, bonus di attacco base +6	Rende barcollante un'avversario la cui velocità è ridotta
Riflessi Fulminei Migliorato	Riflessi Fulminei	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Riflessi
Sbilanciare Superiore*	Sbilanciare Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari sbilanciati provocano attacchi di opportunità
Scacciare Non Morti	Incanalare energia positiva	Incanalare energia per far fuggire i non morti
Scudo Focalizzato*	Competenza negli Scudi, bonus di attacco	Bonus +1 alla CA quando si usa uno scudo
Scudo Focalizzato Superiore*	Scudo Focalizzato, guerriero di 8° livello	Bonus +1 alla CA quando si usa uno scudo
Spezzaincantesimi*	Dirompente, guerriero di 10° livello	Gli avversari provocano attacchi se i loro incantesimi falliscono
Spezzare Superiore*	Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +6	Il danno da spezzare passa all'avversario
Spingere Superiore*	Spingere Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari spinti provocano attacchi di opportunità
Stile dello Scorpione*	Colpo Senz'Armi Migliorato	Riduce la velocità del bersaglio a 1,5 metri
Stoccata*	Bonus di attacco base +6	Penalità -2 alla CA per attaccare entro portata
Tempra Possente Migliorata*	Tempra Possente	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Tempra
Volontà di Ferro Migliorata*	Volontà di Ferro	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Volontà

* Questo è un talento di combattimento e può essere scelto come talento bonus del guerriero.

Oggetti magici: Con pochissime eccezioni, tutti gli oggetti magici fanno ancora parte del gioco. Dovrete controllare la descrizione di ognuno dei vostri oggetti per vedere se è cambiato (vedi capitolo 15). In particolare, dovrete verificare qualsiasi oggetto che conferiva un bonus alle abilità, dato che l'abilità potrebbe essere cambiata. *L'amuleto della salute*, *i guanti del potere orchesco* e *i guanti della destrezza* sono stati modificati. Ognuno di questi oggetti è ora una cintura, ciò significa che non si possono usare tutti insieme. Ci sono cinture che forniscono bonus in più di un attributo ed il vostro GM potrebbe concedervi di combinare tali oggetti in un'unica cintura agli scopi della conversione. Lo stesso è vero per gli oggetti che incrementavano le caratteristiche mentali. *Il mantello del carisma*, *la fascia dell'intelletto* ed *il talismano della saggezza* sono stati tutti spostati sullo slot testa. Se non potete usare un oggetto, il vostro GM può concedervi di venderlo al suo valore pieno durante la conversione per permettervi di prenderne un altro oggetto al suo posto. I GM sono incoraggiati ad essere flessibili durante questo processo.

Manovre in combattimento: In Pathfinder GdR le regole per spingere, disarmare, lottare, oltrepassare, spezzare e sbilanciare sono state combinate in un

unico meccanismo chiamato manovre in combattimento. Ogni personaggio ha un bonus da manovra in combattimento (o BMC) che rappresenta la sua capacità di compiere manovre in combattimento. Inoltre, ogni personaggio ha anche una difesa da manovra in combattimento (o DMC) che rappresenta la CD per chiunque tenti una manovra in combattimento contro il personaggio.

Per determinare BMC e DMC del personaggio, usate le formule seguenti. Si noti che BMC e DMC usano un modificatore di taglia speciale. Tale modificatore funziona come segue: Piccolissimo -8, Minuto -4, Minuscolo -2, Piccolo -1, Medio +0, Grande +1, Enorme +2, Mastodontico +4, Colossale +8.

BMC = bonus di attacco base + modificatore di For + modificatore di taglia speciale

DMC = 10 + bonus di attacco base + modificatore di For + modificatore di Des + modificatore di taglia speciale

In aggiunta, ogni volta che un personaggio compie una manovra in combattimento, dovrebbe aggiungere qualsiasi bonus agli attacchi in mischia derivante da incantesimi od oggetti magici (come benedizione

o velocità). Un personaggio può aggiungere anche qualsiasi bonus alla sua CA alla DMC ad eccezione di quelli da armatura, armatura naturale e scudo (schivare e deviazione sono i più comuni). Annotate questi valori sulla vostra scheda del personaggio. Vedi pagina 209 per ulteriori informazioni sulle manovre in combattimento.

Incantesimi: La maggioranza degli incantesimi del gioco è rimasta invariati, ma sono state apportate alcune modifiche ad alcuni di essi. Dovreste leggere il testo di qualunque incantesimo avete in programma di lanciare per vedere se è rimasto invariato. Inoltre, l'incantesimo *metamorfofi* è stato modificato radicalmente. Adesso è un incantesimo di 5° livello ed è in relazione con una moltitudine di incantesimi che appartengono alla scuola metamorfofi. Se il vostro personaggio è un trasmutatore o ha accesso a questo incantesimo, potreste voler guardare incantesimi simili, come *forma ferina*, *corpo elementale*, *forma di drago*, *forma gigante* e *forma vegetale*.

Punti esperienza: Infine, il sistema dei punti esperienza è un po' cambiato in Pathfinder GdR. La prima cosa che dovete fare è chiedere al vostro GM quale tipo di gioco sta pianificando di adottare in termini di avanzamento del personaggio. Ne esistono tre tipi di base: veloce, medio e lento. La 3,5 si basava su un modello di avanzamento veloce, quindi molte delle campagne preesistenti continueranno su questa strada, ma dovreste verificare col GM per esserne sicuri.

Successivamente, determinate se siete ad oltre metà strada verso il prossimo livello usando la tabella di avanzamento 3,5. Se è così, mettetevi a metà strada tra gli stessi livelli usando la Tabella 3-1 a pagina 28. Se siete a meno di metà strada dal prossimo livello, assegnatevi il numero minimo di punti esperienza necessari per essere al vostro livello attuale usando la Tabella 3-1.

Alcuni GM preferiscono un metodo di conversione più preciso in cui si calcola la percentuale che vi separa dal prossimo livello e la si applica all'ammontare di PE necessari per ottenere un livello usando le regole di Pathfinder GdR. Verificate con il vostro GM prima di applicare questo metodo.

Convertire i PNG

Il processo di conversione dei PNG è simile alla conversione dei personaggi giocanti. I GM che effettuano queste conversioni hanno due opzioni. La prima è una conversione completa, in tal caso il GM dovrebbe far passare il PNG per lo stesso processo di conversione di un PG. Ciò dovrebbe essere riservato ai PNG davvero vitali o importanti, come gli antagonisti o i personaggi maggiori che avranno ruoli ricorrenti nella campagna. La seconda versione è una conversione veloce ideata per i PNG che appaiono per un singolo incontro o le cui statistiche complete probabilmente non serviranno nel gioco.

Le conversioni veloci possono essere effettuate al tavolo quando necessario per l'avanzamento della storia. Potete scarabocchiare i numeri relativi su di un foglio di carta appena si presentano tali situazioni e ci si muove attraverso l'avventura. Quando eseguite una conversione veloce, effettuate i cambiamenti seguenti. Se una capacità o una statistica non viene menzionata, presumete che non sia cambiata. Si noti che il GS dei PNG è stato ridotto di 1 in Pathfinder GdR e l'ammontare di PE della relativa ricompensa dovrebbe essere aggiustato di conseguenza.

Passo 1: Aggiungere 1 punto ferita per livello del PNG per ogni livello da bardo, esperto, guerriero, ladro, mago, popolano, ranger o stregone posseduto dal PNG. Inoltre, aggiungere un numero di punti ferita pari al livello più alto che il PNG possiede in una qualsiasi classe per rappresentare il suo bonus di classe preferita.

Passo 2: Calcolare BMC e DMC del PNG usando le formule seguenti. Si noti che il BMC e la DMC usano un modificatore di taglia speciale. Tale modificatore funziona come segue: Piccolissimo -8, Minuto -4, Minuscolo -2, Piccolo -1, Medio +0, Grande +1, Enorme +2, Mastodontico +4, Colossale +8.

$$\text{BMC} = \text{bonus di attacco base} + \text{modificatore di Forza} + \text{modificatore di taglia speciale}$$

$$\text{DMC} = 10 + \text{bonus di attacco base} + \text{modificatore di Forza} + \text{modificatore di Des} + \text{modificatore di taglia speciale}$$

Passo 3: Modificare le abilità del personaggio seguendo le conversioni sulla Tabella C-2 di questa guida. Non bisogna ricalcolare i bonus. Potrebbe esserci una piccola discrepanza nei numeri o nei bonus se paragonati ad una conversione completa, ma ha un'influenza marginale sul gioco. Si noti che se un personaggio ha due abilità 3,5 che si convertono nella stessa abilità di Pathfinder GdR, bisogna tenere il valore più alto e ignorare l'altro.

Passo 4: Aggiungere i talenti addizionali in funzione del livello totale del personaggio del PNG. Se il personaggio è di livello superiore al 6°, aggiungere 1 talento. Se il personaggio è di livello superiore al 13°, aggiungerne 2. Infine, se il personaggio è oltre il 18°, aggiungerne 3.

Passo 5: Per finire, effettuare tutte le modifiche al personaggio basate sulla sua classe. A differenza di una conversione completa, la conversione veloce copre solo le parti salienti della classe. Le indicazioni seguenti coprono i cambiamenti maggiori.

- **Barbaro:** Dare al barbaro un numero di round al giorno di ira pari a 4 + il suo modificatore di Cos + 2 per ogni livello da barbaro oltre il primo. Aggiungere un potere d'ira per ogni due livelli che il barbaro possiede.
- **Bardo:** Dare al bardo un numero di round al giorno di esibizione bardica pari a 4 + il suo modificatore di Car + 2 per ogni livello oltre il primo. Ai livelli seguenti,

aggiungere i tipi di esibizione indicati: 1°—distrazione, 8°—ispirare terrore, 12°—musica lenitiva, 14°—accordo spaventoso, 20°—musica mortale.

- **Chierico:** Accertarsi di dare al chierico la Competenza nelle Armature Pesanti come talento se sta indossando un'armatura pesante. Aggiungere i nuovi poteri di dominio del chierico. Segnate l'ammontare dei danni di incanalare energia e calcolatene la CD.
- **Druido:** Effettuare la conversione veloce del compagno animale del druido.
- **Guerriero:** Dare al guerriero un +1 al tiro per colpire e ai danni della sua arma principale al 5° livello. Aumentare questo bonus di +2 al 9°, +3 al 13° e +4 al 17°. Al 3° livello, aumentare la velocità del guerriero mentre sta indossando un'armatura media. Al 7° livello, aumentare la velocità del guerriero mentre sta indossando un'armatura pesante.
- **Ladro:** Aggiungere un talento da ladro al 2° livello e un ulteriore talento per ogni 2 livelli oltre il 2°. Contare le capacità speciali 3.5 del ladro come talenti da ladro. Aggiungere colpo da maestro al 20° livello.
- **Mago:** Cambiare la specializzazione del mago nella corrispondente scuola arcana. Se il mago non era uno specialista, aggiungere la scuola universale. Ai livelli indicati, aggiungere i poteri della scuola arcana appropriata.
- **Monaco:** Ricalcolare i bonus del monaco quando effettua la raffica di colpi usando i numeri della Tabella 3-10. Al 4° livello, aggiungere una riserva ki pari alla metà del livello da monaco + il suo modificatore di Sag. Accertarsi di usare il livello da monaco come bonus di attacco base quando si sta calcolando il suo BMC e aggiungere il modificatore di Sag e il modificatore CA del monaco alla sua DMC.
- **Paladino:** Aumentare il tiro salvezza su Volontà del paladino. Al 2° livello, aggiungere un numero di utilizzi di imposizione delle mani pari alla metà del livello da paladino + il modificatore di Car. Aggiungere un'indulgenza ogni 3 livelli. Ai livelli seguenti, aggiungere le auree indicate: 8°—aura di fermezza, 11°—aura di giustizia, 14°—aura di fede, 17°—aura di rettitudine. Al 20° livello aggiungere la capacità campione sacro.
- **Ranger:** Effettuare la conversione veloce del compagno animale del ranger. Al 3° livello, dare al ranger un bonus +2 all'iniziativa ed alle prove di abilità di Conoscenza (geografia), Percezione, Furtivo e Sopravvivenza sul terreno in cui si trova attualmente il PNG. Aumentare questo bonus di +2 per ogni cinque livelli oltre il 3°. Aggiungere l'abilità preda all'11° livello, eludere migliorato al 16°, preda migliorata al 19° e maestro cacciatore al 20°.
- **Stregone:** Assegnare la stirpe arcana o eliminare il famiglia e selezionare una stirpe differente. Aggiungere gli incantesimi bonus conosciuti basati su livello, stirpe arcana e qualsiasi potere di stirpe ottenuti dallo stregone in base al livello. Aggiungere

Escludere Materiali come talento bonus ed aggiungere un talento da stirpe al 7°, 13° e 19° livello.

PARTE 2: CONVERSIONE DELLE REGOLE

Sin dal lancio del regolamento 3.5, è uscita una moltitudine di manuali che presentano contenuti riguardanti nuove regole, che variano da talenti e incantesimi fino a classi di prestigio e mostri. Anche se troverete molti elementi riguardanti nuove regole conformi al nuovo gioco nei prodotti *Pathfinder GdR Saga* e *Pathfinder GdR Moduli*, e nei supplementi per *Pathfinder Ambientazione*, tutte le regole della 3.5 possono essere usate con una minima conversione. Questa sezione della guida di conversione fornisce trucchi e



consigli per convertire alcuni degli elementi delle più comuni regole del gioco.

Razze

Convertire le razze è un processo semplice. La maggior parte delle razze di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* riceve un bonus +2 ad una caratteristica fisica (For, Des o Cos) e un bonus +2 ad una mentale (Int, Sag o Car). Inoltre, molte razze ricevono una penalità -2 ad una caratteristica. Se la razza che state convertendo non corrisponde a queste linee guida, considerate di aggiungere i bonus o le penalità necessari a rialinearli. La maggioranza delle capacità di classe può rimanere inalterate, ma dovrete controllare ogni bonus di abilità che si applica ad abilità che non esistono più nel gioco e modificarli di conseguenza.



Classi Base

Tra tutti gli elementi del regolamento, convertire una classe base è quello che richiede una considerazione più accurata. Molte classi necessitano di alcune migliorie per essere alla pari di quelle presentate nel manuale base. Il primo passo è assicurarsi che il Dado Vita e la progressione del bonus di attacco base della classe corrispondano. Se la classe ha una progressione del bonus di attacco base lenta (come il mago), si dovrebbe usare il d6 come Dado Vita. Le classi con una progressione media (come i chierici) dovrebbero usare il d8 come Dado Vita, mentre quelle con una progressione veloce (come i guerrieri) dovrebbero usare il d10. Come regola generale, se la classe non aveva come Dado Vita un d12 in 3,5, non dovrebbe ottenerlo in Pathfinder GdR.

Oltre a questo semplice aggiustamento, qualsiasi altra modifica alla classe dipende effettivamente dalla classe stessa. Quando le classi base sono state ridisegnate in Pathfinder GdR, sono state tenute presenti le regole seguenti.

- Le classi ad ogni livello dovrebbero ottenere qualcosa oltre all'incremento dei loro bonus di attacco base e tiri salvezza. Se la classe che state convertendo ha dei buchi, dovrete considerare di aggiungere qualche semplice capacità per aumentare la sua utilità.
- Le classi dovrebbero ricevere qualcosa di forte al 20° livello. Questa capacità fondamentale dovrebbe essere veramente tale da giustificare il raggiungimento del più elevato potere di una classe. Non è obbligatorio, ma è un grande strumento per incoraggiare un personaggio a seguire strettamente una classe.
- I privilegi di classe dovrebbero basarsi sul livello del personaggio in quella classe, non sul livello totale del personaggio. Questo ricompensa ulteriormente i personaggi che prendono livelli aggiuntivi in una classe, anche se quel particolare livello concede pochi altri benefici.
- Le rigide restrizioni riguardanti l'utilità e le capacità chiave di una classe dovrebbero essere mitigate. L'attacco furtivo è un ottimo esempio di questo (dato che ora è possibile usarlo contro una varietà più ampia di creature, questo privilegio di classe diventa più utile).
- Aggiungere nuove capacità. Bisogna cercare di evitare di togliere capacità. Questo rende la conversione molto più facile, in quanto tutto quel che si deve fare è aggiungere qualcosa al personaggio preesistente. Bisogna anche evitare di spostare le capacità chiave a livelli successivi, in quanto questo le toglierebbe ad alcuni personaggi, il che potrebbe invalidare scelte riguardanti classi di prestigio o talenti.
- Confrontare la classe finita alle altre classi base nel *Manuale di Gioco* per bilanciarla. Bisogna prestare particolare attenzione a tutte quelle classi che svolgono un ruolo simile. Se la classe convertita è chiaramente migliore o peggiore di una classe base, probabilmente bisogna operare ulteriori cambiamenti.

Talenti

Molti talenti possono funzionare anche in Pathfinder Gioco di Ruolo con poche o nessuna modifica. Dovreste, tuttavia, riesaminare ogni talento per assicurarvi che non contenga elementi del regolamento che sono cambiati in modo significativo. Quando convertite un talento, verificate se non sia il caso di effettuare le seguenti semplici modifiche.

- Se il talento fa in qualche modo riferimento alle abilità, come nelle sezioni dei prerequisiti o del beneficio, bisogna assicurarsi che l'abilità in questione non abbia cambiato nome o sia stata eliminata dal gioco. Se il talento richiede che il personaggio abbia uno specifico numero di gradi in una particolare abilità, modificare il requisito rendendolo pari al numero indicato - 3 (minimo 1 grado).
- Se il talento coinvolge la creazione di oggetti magici, si ignori ogni sezione che fa riferimento a un costo in PE durante la creazione.
- Se il talento si affida alle meccaniche di scacciare non morti, adesso farà riferimento alle meccaniche di incanalare energia. Quelli che si occupano specificatamente di mettere in fuga il non morto o di farlo cadere sotto il controllo del personaggio dovrebbero avere come prerequisito Scacciare Non Morti o Comandare Non Morti.

Equipaggiamento

Tranne poche eccezioni, l'equipaggiamento può essere usato senza alcuna modifica. Quando si converte un nuovo tipo di armatura, tuttavia, bisogna assicurarsi di aumentare il suo bonus alla CA di +1 se è un'armatura media o pesante. Quando si converte qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento non magico, bisogna verificare ogni riferimento ad abilità che hanno cambiato nome o sono state eliminate dal gioco e correggere l'oggetto di conseguenza.

Incantesimi

Nel complesso, molti incantesimi possono essere utilizzati senza alcuna conversione, ma ci sono alcune eccezioni degne di nota. Quando si riesamina un incantesimo per integrarlo nel gioco, bisogna prendere in considerazione i consigli seguenti.

- Qualsiasi incantesimo che usava le regole della *metamorfosi 3.5* ora dovrebbe essere parte della sottoscuola metamorfosi ed andrebbe ridisegnato per funzionare all'interno di quel sistema.
- Controllare l'incantesimo riguardo riferimenti alle abilità, come per i talenti, onde accertarsi della compatibilità.
- Se l'incantesimo richiede che l'incantatore spenda PE, dovrebbe invece guadagnare una componente materiale il cui prezzo è pari ad approssimativamente 5 volte il costo in PE.

TABELLA C-4: PROGRESSIONE DEL TIRO SALVEZZA DELLE CLASSI DI PRESTIGIO

Livello	Tiri salvezza buoni	Tiri salvezza medi
1°	+1	+0
2°	+1	+1
3°	+2	+1
4°	+2	+1
5°	+3	+2
6°	+3	+2
7°	+4	+2
8°	+4	+3
9°	+5	+3
10°	+5	+3

- Se l'incantesimo causava o infliggeva un risucchio di livello permanente, ora conferisce livelli negativi permanenti. Si noti che qualsiasi incantesimo di 6° livello o inferiore che restituiscono la vita ai morti dovrebbe conferire due livelli negativi permanenti, mentre gli incantesimi di 7° e 8° livello dovrebbero conferirne uno. Solo gli incantesimi di 9° livello possono riportare in vita il morto senza conferire livelli negativi permanenti.
- Gli incantesimi che concedono un'immunità totale contro un effetto o una condizione sono scoraggiati e dovrebbero essere riservati a magie molto potenti. Gli incantesimi di livello inferiore che concedono immunità dovrebbero essere modificati affinché diano dei bonus per resistere a quegli effetti oppure altre forme di protezione.
- Gli incantesimi che provocano la rimozione dal combattimento di un personaggio o una creatura sono altrettanto scoraggiati. Se utilizzati, dovrebbero concedere almeno un tiro salvezza ed inoltre dovrebbero comprendere altri mezzi di fuga per bersagli pieni di risorse. Gli incantesimi di alto livello sono un'eccezione, ma dovrebbero essere inseriti con parsimonia.
- Gli incantesimi che causano la morte istantanea dovrebbero invece causare una massiccia quantità di danni. Vedi incantesimi come *dito della morte* e *distruggere viventi* per esempio. Questo permette a tali incantesimi di mantenere la loro funzione letale, ma impedisce che eliminino creature con centinaia di punti ferita a causa di un tiro salvezza fallito.

Classi di Prestigio

Il processo di conversione di una classe di prestigio in Pathfinder Gioco di Ruolo è quasi identico a quello delle classi base, e persino più facile dato che la maggior parte delle classi di prestigio sono meno complesse delle classi base. Ci sono, tuttavia, alcune regole aggiuntive che vale la pena di esaminare.

- La progressione dei tiri salvezza per le classi di prestigio è leggermente diversa da quella relativa alle classi base, principalmente perché tale classe non è stata ideata per essere scelta da personaggi di 1° livello. Per questo, bisogna usare la Tabella C-4 per determinare

la progressione dei tiri salvezza della classe di prestigio. La progressione “buona” si riferisce a qualsiasi progressione ai tiri salvezza che inizi con un +2 nelle regole 3.5. La progressione “media” dovrebbe essere utilizzata per tutto il resto.

- Bisogna accertarsi di controllare i requisiti della classe di prestigio (e il resto della classe) per verificare la presenza di qualsiasi abilità che sia stata modificata o eliminata dal gioco ed aggiustarle di conseguenza. Inoltre, i requisiti riguardanti i gradi di abilità dovrebbero essere pari ai requisiti 3.5 – 3 (minimo 1 grado). Si noti che alcune delle classi di prestigio base non seguono esattamente questa formula e quindi bisogna valutare questi requisiti con attenzione.
- Le classi di prestigio dovrebbero concedere poche abilità di classe, in quanto molte di esse saranno ridondanti rispetto alle abilità di classe ottenute dalla classe intrapresa per qualificarsi per la classe di prestigio. Bisogna concentrarsi su qualsiasi abilità di classe riguardi il concetto alla base della classe e ignorare tutto il resto.

Trappole

Le trappole richiedono una conversione molto breve. Qualsiasi riferimento alle abilità Ascoltare, Cercare e Osservare dovrebbe essere sostituito con Percezione. Qualsiasi riferimento all'abilità Scassinare Serrature dovrebbe essere sostituito da Disattivare Congegni. Qualsiasi altro effetto che si riferisce a un'abilità do-

TABELLA C-5: FREQUENZE DEL VELENTO ED EFFETTI

Danno massimo 3.5	Frequenza	Effetto
1-7	Danno Massimo	1 danno
8-14	Danno Massimo/2	1d2 danni
15-23	Danno Massimo/3	1d3 danni
24-35	Danno Massimo/4	1d4 danni
36+	Danno Massimo/6	1d6 danni

vrebbe essere controllato per verificare eventuali cambiamenti.

Oggetti Magici

Nel complesso, molti oggetti magici non richiedono alcuna conversione, ma quelli che fanno riferimento alle abilità (così come per talenti, classi di prestigio e molte altre meccaniche) dovrebbero essere controllati per verificare eventuali cambiamenti. Bisogna prendere in considerazione i semplici punti seguenti quando si convertono oggetti magici.

- I costi di creazione di oggetti magici non prevedono più alcun costo in PE e, a differenza degli incantesimi, ciò non ha effetto sul prezzo di creazione di un oggetto magico.
- Qualsiasi oggetto magico che potenzia una caratteristica del personaggio dovrebbe essere prodotto come una cinta o una fascia (anche se sono possibili eccezioni, esse sarebbero rare e costeranno almeno una volta e mezzo il prezzo normale).
- Gli oggetti magici che dipendono da incantesimi, o funzionano come tali, dovrebbero essere controllati per verificare le stesse problematiche degli incantesimi.

Maledizioni, Malattie e Veleni

Questi tre elementi sono stati accorpati in un unico sistema. Quando incorporate tali elementi nel vostro gioco, seguite i semplici passi seguenti.

- Il tipo e la CD del tiro salvezza non cambiano.
- Alcune di queste affezioni hanno un tempo di insorgenza (in genere le malattie). Si tratta di un periodo di tempo dopo il quale l'affezione comincia a fare effetto. Per le malattie, di solito è 1 giorno, ma potrebbe essere un tempo variabile. Si utilizza il periodo di incubazione della malattia come la sua insorgenza. Inoltre, molti veleni da ingestione hanno un tempo di insorgenza di 10 minuti, mentre un veleno da contatto ha un tempo di insorgenza di 1 minuto. I veleni da inalazione o ferimento generalmente non hanno un tempo di insorgenza.
- Successivamente si passa alla frequenza. Essa stabilisce quanto spesso un personaggio deve effettuare un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'affezione una volta che il tempo di insorgenza è trascorso (oppure immediatamente per un'affezione priva di insorgenza). Per le maledizioni, questo periodo è variabile, ma di solito è una volta al giorno. Per le



malattie, la frequenza è quasi sempre una volta al giorno. Per i veleni, la frequenza è limitata in molti casi, nel senso che il personaggio deve effettuare un certo numero di tiri salvezza, dopo di che il veleno ha esaurito il suo corso (sebbene possa terminare in anticipo se le condizioni di cura sono soddisfatte). Per determinare la frequenza di un veleno, bisogna determinare l'ammontare massimo di danni alle caratteristiche che esso avrebbe potuto procurare in 3,5 e consultare la Tabella C-5. La voce frequenza indica quante volte il tiro salvezza deve essere effettuato ed è pari al danno massimo diviso il numero indicato (tranne per 7 o meno: in questo caso il danno massimo viene usato come frequenza). Tutti i valori dovrebbero essere arrotondati per eccesso al più vicino numero pari. Si noti che i veleni da ingestione richiedono un tiro salvezza una volta ogni minuto, mentre tutti gli altri richiedono un tiro salvezza ogni round. Per esempio, se un veleno da ferimento infliggeva

un massimo di 16 danni alla Forza, dovrebbe avere una frequenza di 1/round per 6 round (16 diviso 3, arrotondato a 6).

- Infine, c'è l'effetto. Che per maledizioni e malattie è



rimasto sostanzialmente invariato. Questo significa che alcune malattie hanno un effetto iniziale che si manifesta se il primo tiro salvezza viene fallito ed un effetto secondario che si manifesta per qualsiasi altro tiro salvezza fallito. Per i veleni, bisogna determinare l'ammontare massimo dei danni che il veleno avrebbe potuto infliggere in 3,5 e consultare la Tabella C-5. La voce effetto stabilisce l'ammontare di danni inflitti (dello stesso tipo) ogni volta che un tiro salvezza viene fallito (eccetto per il tiro salvezza iniziale, se il veleno ha un tempo di insorgenza). Se un veleno infliggeva diversi tipi di danno, questi dovrebbero essere calcolati separatamente. Per esempio, se un veleno infliggeva 3d6 danni alla Forza al primo tiro salvezza fallito (massimo 18) e 2d6 danni all'Intelligenza al secondo tiro salvezza fallito (massimo 12), si dovrebbe convertire in modo che infligga 1d3 danni alla For e 1d2 danni all'Int per ogni tiro salvezza fallito.

- Quasi tutte le afflizioni hanno una cura. Essa indica quanti tiri salvezza si devono effettuare per superare naturalmente l'afflizione prima che scada la frequenza. Molte maledizioni non hanno una voce cura. Le malattie di solito hanno la dicitura "2 tiri salvezza consecutivi", che significa che un personaggio deve effettuare 2 tiri salvezza su Tempra consecutivi per superare la malattia (sebbene esse continuino ad evitare del tutto di manifestarsi se il primo tiro salvezza viene superato). Molti veleni hanno la semplice dicitura "1 tiro salvezza", che significa che il veleno termina di fare effetto nel momento in cui il tiro salvezza viene superato.

Mostri

Convertire i mostri esistenti in Pathfinder GdR è un compito relativamente semplice. Molti mostri funzionano piuttosto bene dopo la conversione delle loro abilità ed il calcolo dei loro BMC e DMC. Inoltre, *Pathfinder GdR Bestiario* converte per voi la maggior parte dei mostri più comunemente usati. Detto questo, se state utilizzando un mostro 3,5 che non è presente nel Bestiario, le regole seguenti vi aiuteranno ad usare il mostro con poco sforzo.

- I tipi di Dado Vita dei mostri sono connessi alla progressione del loro bonus di attacco base, proprio come per i personaggi. Ciò significa che gli umanoidi mostruosi e gli esterni ricevono +1 punti ferita per Dado Vita posseduto. Le melme, il cui Dado Vita si riduce al d8, perdono 1 punto ferita per Dado Vita. I non morti, il cui Dado Vita si riduce al d8, perdono 2 punti ferita per Dado Vita, ma ora usano il modificatore di Carisma al posto di quello di Costituzione quando si calcolano i punti ferita e i tiri salvezza su Tempra. I non morti privi di intelletto hanno tipicamente un punteggio di Carisma pari a 10, mentre i non morti intelligenti tendono ad avere un punteggio di Carisma maggiore.

- Invece di modificare il Dado Vita dei costrutti, i loro bonus di attacco base sono passati dalla progressione media alla veloce. Ciò significa che tutti i costrutti ricevono un bonus +1 a tiri d'attacco, BMC e DMC. Questo bonus aumenta di +2 al 5° Dado Vita e di un ulteriore +1 ogni 4 Dadi Vita posseduti oltre il 5°. I non morti, che passano da una progressione lenta ad una media, ricevono un bonus +1 a tiri d'attacco, BMC e DMC al 3° Dado Vita, questo bonus aumenta di +1 ogni 4 Dadi Vita posseduti oltre il 3°.
- Per calcolare BMC e DMC del mostro si utilizza lo stesso metodo usato per i personaggi. Si noti che se un mostro possiede afferrare migliorato o una capacità simile, riceve un bonus +4 alle prove di BMC effettuate per lottare.
- Bisogna controllare le abilità del mostro per verificarne ogni cambiamento, utilizzando la Tabella C—2 per aggiornarle secondo le nuove liste. In genere si possono trascurare tutti i gradi di abilità residui, anche se bisogna trasferirli all'abilità Volare se la creatura ha una velocità di volare. Si noti che Volare è un'abilità di classe per qualsiasi creatura con una velocità di volare. Generalmente, si può considerare qualsiasi abilità in cui il mostro possiede dei gradi come un'abilità di classe. Anche se così non è nelle nuove regole, nelle quali per le creature sono state preparate delle liste per le abilità di classe basate sul tipo, ciò è abbastanza accurato per una conversione veloce.
- Le creature che risucchiavano livelli ora conferiscono livelli negativi permanenti. La CD per resistere o per rimuovere tali livelli rimane invariata.
- I costrutti, i vegetali e la maggior parte dei non morti non sono più immuni agli attacchi furtivi o ai colpi critici. Elementali, non morti incorporei e melme restano immuni a tali attacchi.

PARTE 3: CONDURRE IL GIOCO

Ci sono stati moltissimi cambiamenti tra le regole 3.5 e quelle utilizzate in Pathfinder Gioco di Ruolo. Alcune di queste modifiche riguardano interi sistemi e sono relativamente evidenti, mentre altre sono un po' più sottili. Se avete familiarità con le regole 3.5, è naturale che alcuni di questi cambiamenti passino inosservati per un certo numero di sessioni prima che qualcuno se ne accorga. Durante le vostre prime brevi sessioni, non preoccupatevi molto di sbagliare questi dettagli, ma concentratevi sui cambiamenti su scala più ampia. Come aiuto in questo, la lista seguente rivede alcuni dei cambiamenti di maggior impatto su entrambi i lati dello schermo.

- Una delle prime decisioni che dovete prendere riguarda il ritmo di avanzamento del gruppo. In un gioco lento, i PG guadagneranno un livello dopo aver affrontato approssimativamente 30 incontri. In uno medio, otterranno un livello dopo 20 incontri. Un gioco veloce (che era il predefinito in 3.5) permette ai PG di

guadagnare un livello dopo circa 13 incontri. Questa decisione determina lo schema dei PE usato dai PG per guadagnare livelli (vedi pagina 28) e la tabella del tesoro usata per inserire tesori negli incontri (vedi pagina 427).

- Le modifiche alle classi base sono piuttosto lampanti dalla prospettiva del personaggio, ma assicuratevi di incorporarne alcune nei PNG e negli avversari cosicché i personaggi possano vedere in combattimento qualcosa di simile a loro. Lanciarsi in un combattimento contro un chierico malvagio con alcuni servitori non morti, per esempio, è un bel modo di mettere in mostra alcuni dei cambiamenti di incanalare energia.
- Le regole per stabilizzare i personaggi incoscienti sono state cambiate. Vedi pagina 199 per un riassunto di queste regole.
- La copertura è stata leggermente modificata per includere la copertura parziale (che conferisce solo un bonus +2 alla CA). Vedi pagina 203 per ulteriori informazioni.
- Accertatevi di familiarizzare con le nuove regole delle manovre in combattimento (vedi pagina 209). Queste regole velocizzano effettivamente queste azioni (come spingere, lottare e sbilanciare), rendendone più facile l'utilizzo in gioco.
- Documentatevi sulle nuove regole riguardanti la concentrazione. Lanciare un incantesimo sulla difensiva è leggermente più difficile rispetto a prima, e questo capiterà certamente nel gioco prima o poi. Vedi pagina 216 per ulteriori informazioni. La sottoscuola metamorfosi è stata aggiunta alla scuola trasmutazione. Sebbene non siano incredibilmente comuni, gli incantesimi di questa scuola sono delicati ed andrebbero rivisti. Vedi pagina 221 per la descrizione della sottoscuola.
- Anche se alcuni incantesimi sono stati cambiati, bisogna accertarsi di esaminare *cerchio magico contro il male* (pagina 270), *dissolvi magie* (pagina 288), *dissolvi magie superiore* (pagina 289), *evoca alleato naturale* (pagina 294), *evoca mostri* (pagina 294), *individuazione del magico* (pagina 313), *metamorfosi* (pagina 330), *neutralizza veleno* (pagina 338), *protezione dal male* (pagina 353), *rendere integro* (pagina 357), *rianimare morti* (pagina 360), *rimuovi malattia* (pagina 362), *rimuovi maledizione* (pagina 362) e *riparare* (pagina 363). Ognuno di questi incantesimi comuni ha subito una serie di cambiamenti che incidono sullo svolgimento del gioco. Inoltre dovrete trascorrere un po' di tempo a rivedere tutti gli incantesimi che vengono lanciati comunemente dai PG nel gruppo.
- Pathfinder GdR utilizza regole più semplici per ideare gli incontri rispetto alla 3.5. Inoltre, i mostri ora valgono un ammontare prestabilito di punti esperienza. Ciò significa che alla fine della giornata, tutto quello che dovete fare è sommare i PE e dividere il risultato per il numero dei vostri giocatori. Infine, ci sono stati alcuni aggiustamenti alla modalità in cui vengono date le ricompense in tesori, che dipendono dal tipo di campagna che state pianificando di svolgere (progressione lenta, media o veloce). Assicuratevi di aver assimilato tutte le informazioni alle pagine 425-428.

- Le regole per le trappole sono state leggermente modificate ed andrebbero riviste. Vedi pagina 445 per le regole e pagina 449 per una lista di trappole semplici.
- Pathfinder GdR prevede un sistema veloce per generare PNG. Vedi pagina 480 per ulteriori informazioni.
- Pathfinder GdR modifica certi presupposti riguardo l'acquisto degli oggetti magici. Si tratta di un cambiamento importante, dato che limita i tipi di oggetto che il PG può acquistare e significa che useranno oggetti meno comuni durante le loro avventure. Non tutti i PG dovrebbero avere un anello di protezione, un mantello della resistenza ed una cintura della forza del gigante. Il gioco non presume che ogni PG abbia tali oggetti, così come non esiste nessuna ragione di renderli così comuni come lo erano in 3.5. Pathfinder GdR incoraggia i PG ad usare alcuni degli oggetti più esotici che trovano durante i loro viaggi, anziché monetizzarli solo per comprare il miglior oggetto per il loro personaggio a livello di statistiche. Le regole a pagina 490 per l'acquisto di oggetti magici dovrebbero essere riesaminate se permette ai PG di ottenere gli oggetti in questo modo.
- Si noti che la creazione di un oggetto magico non richiede più all'artigiano di spendere PE durante la creazione. Le regole, tuttavia, comportano una prova di abilità per creare con successo un oggetto magico. Se il tiro fallisce, l'oggetto viene sprecato, ma se fallisce di 5 o più, viene invece creato un oggetto maledetto. Vedi pagina 584 per le regole di creazione degli oggetti magici.
- È stata apportata una serie di cambiamenti alle capacità speciali nell'Appendice 2 e alle condizioni nell'Appendice 3. Per quanto riguarda le capacità speciali, assicuratevi di documentarvi riguardo: bonus alle caratteristiche (pagina 601); danni alle caratteristiche (pagina 601); afflizioni come maledizioni (pagina 594), malattie (pagina 594) e veleni (pagina 595); riduzione del danno (pagina 603); e risucchio di energia e livelli negativi (pagina 604). Per quanto riguarda le condizioni, assicuratevi di documentarvi sulle condizioni: barcollante (pagina 605), confuso (pagina 605), immobilizzato (pagina 606), in lotta (pagina 606), incorporato (pagina 606), rotto (pagina 607).
- Infine, ricordate la prima regola: Questo è il vostro gioco. Se una particolare regola non si adatta al vostro gruppo o stile di gioco, sentitevi liberi di cambiarla o di inventarne una nuova che vi aggradi. Parlate al vostro gruppo delle regole affinché vi aiuti ad identificare queste questioni e ad inventare delle soluzioni. Potete sempre condividere le vostre idee e questioni con centinaia di altri giocatori tramite le nostre messageboard su paizo.com o sul forum Italiano di Pathfinder su sclone.com/pathfinder.

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 v1.0a 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 Roleplaying Game Conversion Guide. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.