



SET INTRODUTTIVO - COMPENDIO DEL GM

Questo documento è riservato ai GM. Dovresti familiarizzare con il Libro degli Eroi e il Libro del Game Master prima di leggerlo.

SOMMARIO

AVVENTURA: LA MINIERA LETALE	3	USARE AVVENTURE PUBBLICATE	13
MOSTRI	9	PIÙ STRUMENTI PER UN GIOCO DIVERTENTE	15
OGGETTI MAGICI	11		

AUTORI • JASON BULMAHN E SEAN K REYNOLDS

ILLUSTRAZIONI • Concept Art House, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Mariuz Gandzel, Andrew Hou, Wayne Reynolds, Svetlin Velinov, Ben Wootten, Kevin Yan, Liu Yang, and Kieran Yanner

DIRETTORE CREATIVO • James Jacobs

SEZIONE ARTISTICA • Sarah E. Robinson e Andrew Vallas

CARTOGRAFIA • Jason Engle

REDAZIONE • F. Wesley Schneider, Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, Sean K Reynolds, James L. Sutter, Rob McCreary, Mark Moreland, e Stephen Radney-MacFarland

EDITORE • Erik Mona

PAIZO CEO • Lisa Stevens

VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez

DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters

SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self

STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo

TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz

CAMPAIGN COORDINATOR • Michael Brock

PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:



E



DIREZIONE EDITORIALE - Massimo Cranchi

SUPERVISIONE - Martino Mosna

TRADUZIONE - Roberto Pecoraro

GRAFICA E IMPAGINAZIONE - Susanna Ruffato



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

PAIZO.COM/BEGINNERBOX

EDITO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:



Giochi Uniti

Via Sant'Anna dei Lombardi 36

Napoli 80134

Tel. 081-19323393

www.giochiuniti.it; info@giochiuniti.it

BEN VENUTO NEL COMPENDIO DEL GM!



Se stai guardando questo documento, probabilmente hai letto il *Libro del Game Master* e sei in cerca di altre cose da usare con i tuoi giocatori in Pathfinder Gioco di Ruolo! È esattamente quel che troverai nelle prossime pagine.

AVVENTURA: LA MINIERA LETALE

Si tratta di una breve avventura in un dungeon per quattro personaggi di 1° livello, ambientata nei pressi del paese di Sandpoint. Se hai fatto giocare l'avventura "Il Dugueon di Zannanera" del *Libro del Game Master* e hai bisogno di una breve avventura da mettere in scena subito dopo, "La Miniera Letale" si gioca in appena un paio d'ore. Inoltre, puoi anche usarla come missione secondaria di altre avventure.

MOSTRI

Ci sono centinaia di mostri in Pathfinder Gioco di Ruolo. Questa sezione di due pagine presenta quattro mostri da aggiungere alla lista dei potenziali nemici dei tuoi PG! La vedova nera gigante è un ostico ragno velenoso di GS 3. Abitante nelle paludi, il lucertoloide può essere un nemico pericoloso o, se

cautamente neutrale, un utile alleato. Il minotauro mangia carne ed è un singolo avversario difficile per personaggi di alto livello o il letale capo di una tribù di orchi o goblin. Il ratto mannaro è un subdolo mutaforma, che si affida alla furtività e agli attacchi furtivi anziché agli assalti frontali come i lupi mannari.

OGGETTI MAGICI

Tutti amano gli oggetti magici! Questa sezione presenta due nuove pagine di oggetti magici, inclusi molti di valore ideati per personaggi di alto livello, così come bacchette, pergamene e pozioni dei nuovi incantesimi del *Compendio del Giocatore*.

USARE AVVENTURE PUBBLICATE

Ci sono dozzine di avventure complete pubblicate per la versione integrale di Pathfinder Gioco di Ruolo. Questa sezione ti spiega come usare queste avventure con le regole semplificate del *Set Introduttivo* e te ne raccomanda un paio di 1° livello che puoi usare facilmente.

LA MINIERA LETALE

Questa avventura è stata ideata per fornire a un novello Game Master una breve avventura da giocare dopo “Il Dungeon di Zannanera” del *Set Introduttivo*. I tuoi giocatori possono usare gli stessi personaggi impiegati in “Il Dungeon di Zannanera” o altri, che utilizzino personaggi pregenerati o ne creino di loro.

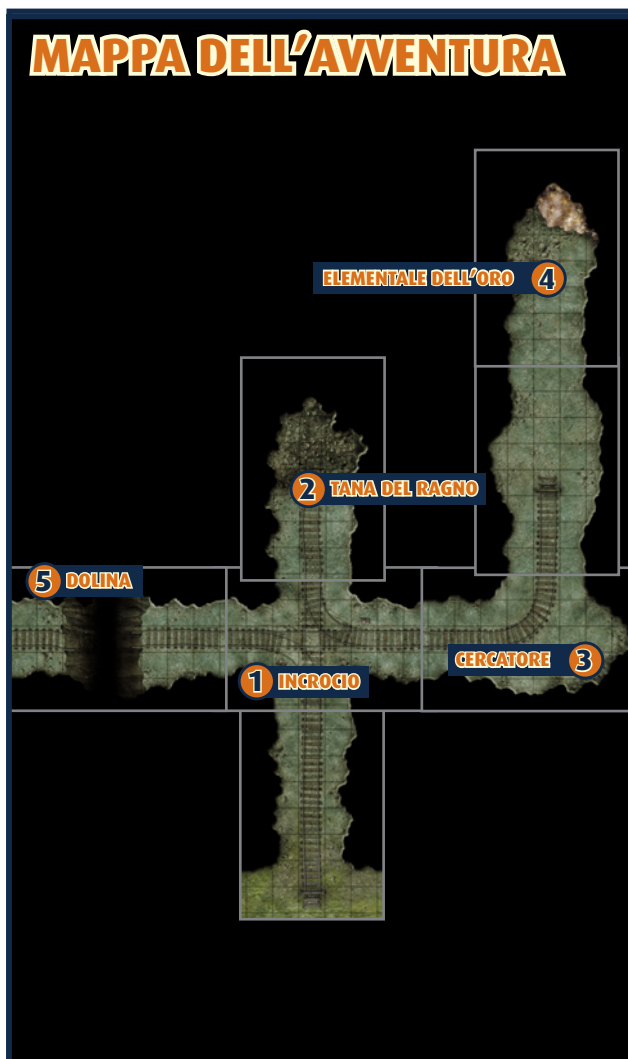
Questa avventura è stata concepita per quattro personaggi di 1° livello, ma va bene anche per due o tre PG. Per giocare questa avventura, dovresti avere familiarità con le basi dell'essere un Game Master, come aver fatto giocare “Il Dugeon di Zannanera” del *Set Introduttivo*. Questa avventura presume che tu sappia come effettuare prove abilità, prove di iniziativa, tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza, e come mettere in scena un incontro di combattimento.

Leggi le pagine 3-8 prima di far giocare questa avventura così da familiarizzare con lo svolgimento dei suoi eventi.

COMINCIARE L'AVVENTURA

Una volta che i giocatori hanno un personaggio e sono pronti a giocare, potete iniziare. Assicuratevi che tutti abbiano a portata di mano dadi e schede del personaggio. Piazzate il Flip-Mat al centro del tavolo con il lato bianco rivolto verso l'alto (solo griglia, nessun dungeon). Usa un pennarello cancellabile per disegnare la parte esterna della miniera (la parte in basso di questa mappa) e fai disporre ai giocatori le loro pedine fuori della sua entrata. Quando siete pronti a partire, leggi ad alta voce il testo nel riquadro blu in fondo alla pagina. Poi, vai all'Area 1, a pag. 3.

Se ti interessa usare lo specifico map tiles della mappa di questa avventura, anziché disegnarla tu, vedi Usare Map Tiles a pag. 8!



LEGGI AD ALTA VOCE PER COMINCIARE L'AVVENTURA!



“Una settimana fa, un paio di periti minerari nani sono venuti nel paese di Sandpoint chiedendo di una miniera nelle colline circostanti. La miniera è stata abbandonata generazioni fa, dopo che un terremoto ne fece crollare una parte e lasciò il resto instabile. I periti volevano vedere se il vecchio tunnel poteva essere stabilizzato e, nel caso, acquisire da Sandpoint i diritti per estrarvi l'oro.

Nessuno ha più visto i periti da quando se ne sono andati tre giorni fa, e il sindaco Kendra Deverin è preoccupa che possano essere nei guai o aver rubato dell'oro! In ogni caso, ha bisogno di qualcuno scopra cosa è successo ai nani. Ha offerto 100 mo a qualsiasi avventuriero possa fornire informazioni sui periti scomparsi. Avete così deciso che questo lavoro fa per voi.

Giusto nel caso i nani siano dei ladri, lo Sceriffo Belor Hemlock vi ha fatto suoi vice, concedendovi la facoltà di arrestarli e di riportarli a Sandpoint. Armati del vostro equipaggiamento, una mappa datavi dal sindaco, e con la legge dalla vostra parte, viaggiate per un giorno tra le colline e arrivate all'entrata della vecchia miniera.

L'esterno della miniera è una caverna naturale puntellata da spessi tronchi che si estende direttamente nel fianco della collina. Potete vedere pezzi di vecchie attrezzature, arrugginiti binari per carrelli da miniera e alcune recenti orme di stivali nani, ma per il resto tutto è tranquillo. Prima di entrare nella miniera, avete il tempo di accendere torce, lanciare incantesimi o effettuare altri preparativi.”



1 INCROCIO

Questa stanza mostra indizi del fatto che la miniera è abitata da mostri e che i nani scomparsi hanno combattuto qui. Quando i PG entrano in questa area, disegna sulla mappa e leggi loro quanto segue.

“Gli arrugginiti binari per carrelli da miniera si incrociano sul pavimento di questa area, portando a ovest, nord, est e indietro a sud fino all’ingresso. Le orme di stivali nanici sono visibili dappertutto sul lurido pavimento. Il terreno a nord-est è stato recentemente bruciato dal fuoco. Una porzione della pietra della parete nordovest è più chiara del resto.”



prova di Percezione. I PG che ottengono 10 o più trovano dozzine di ragni morti bruciati delle dimensioni di una mano tra i detriti anneriti. I PG che ottengono 15 o più notano dei vetri rotti: i resti di un’ampolla di fuoco dell’alchimista.

PORZIONE DI ROCCIA CHIARA: Le pareti della miniera sono sporche e coperte dalla fuliggine di anni di torce, tranne in questa area, dove sembra che una porzione di questa roccia sia stata staccata dal muro con un attrezzo. Se un PG esamina l’area di roccia chiara usando una luce (e non con scurovisione), deve effettuare una prova di percezione con CD 15. Se la supera, nota alcuni deboli bagliori argentei nella roccia: oro!

TROVARE INDIZI

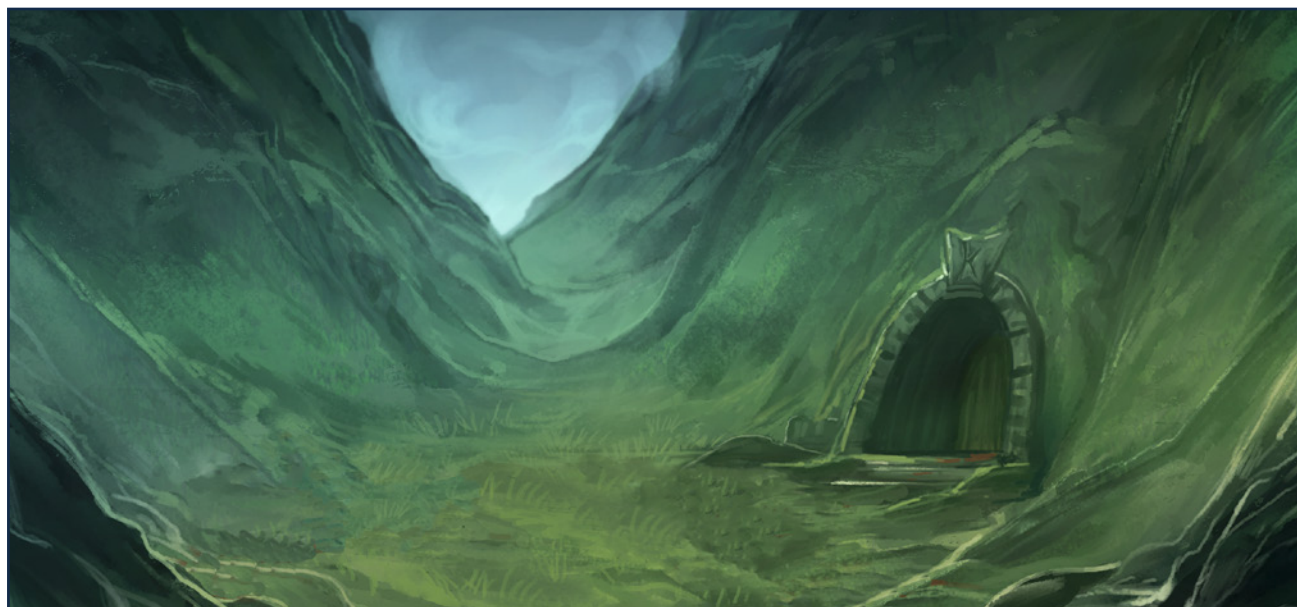
Lasciare indizi su incontri recenti contribuisce a creare un dungeon che sembri un luogo vissuto. In un’avventura di questo tipo, in cui i PG indagano, gli indizi li aiutano a capire che sta succedendo e a decidere cosa fare dopo.

Ricorda che vuoi che i PG trovino la maggior parte degli indizi, altrimenti vagheranno senza meta per il dungeon. Quando stabilisci le CD delle prove di Percezione per trovare qualcosa, rendine alcune facili (come CD 10) così che i PG notino sicuramente quello che vedono. Va bene stabilire alcune CD più difficili (come CD 15), specialmente se si tratta di un indizio che dà ai PG un vantaggio in una successiva battaglia. Indizi molto difficili da notare potrebbero avere CD 20 o superiore, e solo i PG con ottimi bonus alle prove di Percezione hanno una possibilità ragionevole di notarli.

Quando i nani cercatori sono venuti qui, hanno dato un’occhiata in giro e usato picconi da minatore per scalpellare una porzione della parete per esaminarla in cerca d’oro (creando la parte chiara). Quando andarono a nord nell’**Area 2**, trovarono uno sciame di piccoli di ragno con la loro madre, corsero indietro in quest’area, quindi usarono del fuoco dell’alchimista per uccidere lo sciame (creando l’area bruciata sul terreno). La madre si è ritirata nella sua tana e i nani sono andati verso l’**Area 3**.

ORME DI STIVALE: Se i PG esaminano le orme di stivale, ognuno di quelli che lo fa deve effettuare una prova di Percezione. I PG che ottengono 15 o più possono dire che sebbene le orme qui conducano a est, non ci sono orme che tornano da tale direzione: i nani che sono andati per quella strada non sono tornati. I PG che ottengono 20 o più possono dire che alcune delle orme sono di semplici passi, mentre ce ne sono due serie di passi che corrono provenendo da nord.

SEGNI DI BRUCIATURA: Se i PG esaminano i segni di bruciatura, tutti quelli che lo fanno devono effettuare una



2 TANA DEL RAGNO

Sebbene i nani cercatori si siano adoperati per uccidere lo sciame di piccolo ragno, la madre è ancora rintanata in questa caverna e ha bisogno di mangiare bene per deporre altre uova. Quando i PG entrano in questa area, disegna sulla mappa e leggi loro quanto segue.

“I binari per carrelli da miniera continuano verso nord in un tunnel crollato. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono coperti da un leggero strato di tela di ragno, come le macerie del crollo. Unita da una membrana al pavimento nell'angolo più lontano a destra c'è una massa incrostata di uova di ragno dischiuse e le carcasse prive di sangue di un coniglio e una volpe. Orme di stivali nanici entrano in questa area ma non vanno lontano prima di girare nuovamente verso sud.”



RAGNATELE: Le ragnatele si aggrappano alle rocce come formando l'interno di un bozzolo. Non occupano quadretti, intrappolano personaggi o bloccano la visuale, ma sono abbastanza appiccicose da rallentare i PG che ci camminano in mezzo e contano come terreno difficile (*Libro degli Eroi*, pag. 55). Le ragnatele non rallentano mamma ragno.

CREATURA: Mamma ragno vive qui nascondendosi in un buco tra i detriti, come indicato sulla mappa. Se qualcuno dei PG arriva entro 1,5 metri (1 quadretto) da lei, o se restano nella stanza per più di 2 round, attacca. Quando il ragno decide di attaccare, tutti i PG dovrebbero effettuare una prova di Percezione. Tira in segreto una prova di Furtività per il ragno (1d20+13). I PG il cui risultato della prova di Percezione è pari o superiore a quello della prova di Furtività del ragno lo notano prima che attacchi e non sono sorpresi. Quanti falliscono sono sorpresi. Procedi con la sezione Combatti!



COMBATTI!

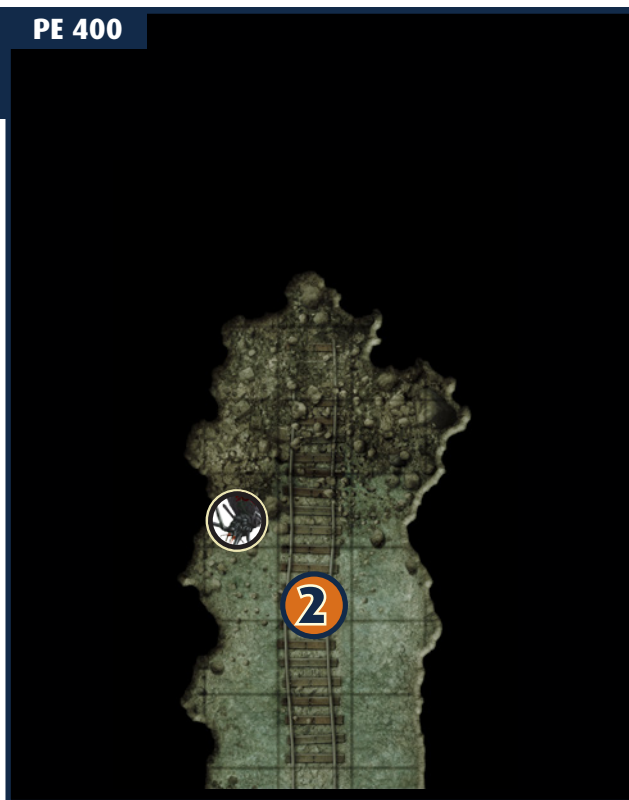


Il combattimento comincia con un round di sorpresa. I personaggi sorpresi non possono compiere azioni e le creature non sorprese (incluso il ragno) possono compiere un'azione di movimento o un'azione standard, non entrambe.

Fai tirare l'iniziativa come di norma (anche a chi è sorpreso). Il ragno e i PG che non sono sorpresi compiono la loro azione nel round di sorpresa, secondo l'ordine di iniziativa (saltate il turno di chi è sorpreso). Concluso il round di sorpresa, si potrà agire normalmente: nessuno è più sorpreso e tutti possono compiere un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione gratuita ogni round.

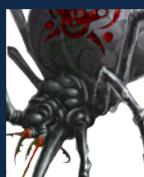
TESORO: Invischiate nella tela del ragno ci sono 15 mo, 55 ma e una fiala di liquido arancione (una pozione di guarigione).

PE 400



RAGNO GIGANTE

PUNTI FERITA 16



INIZIATIVA +3

VELOCITÀ 9 M (6 QUADRETTI)

DIFESA

CLASSE ARMATURA 14, contatto 13, impreparato 11

TS TEMPRA +4, TS RIFLESSI +4, TS VOLONTÀ +1

SPECIALE creatura priva di intelletto

ATTACCO

SCALARE 9 m (6 quadretti)

MISCHIA (azione standard) morso +2 attacco (1d6 danni più veleno; vedi sotto)

STATISTICHE

ABILITÀ Furtività +7 (+11 su ragnatela), Percezione +4, Scalare +16

VELENO

Ogni volta che un ragno morde un personaggio, questi deve effettuare un tiro salvezza su Tempria con Classe Difficoltà (CD) 14. Se il personaggio ha successo, resiste al veleno. Se fallisce, è infermo per 1 minuto (10 round). Un personaggio infermo subisce penalità -2 a tiri per colpire, tiri per i danni delle armi, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica. Se viene morso di nuovo, un altro tiro salvezza fallito aumenta la durata di ulteriore 1 minuto.



3 CERCATORE

I nani sono passati attraverso quest'area e l'**Area 4**, a nord, dove un elementale della terra li ha attaccati. Quando i PG entrano in questa area, disegna sulla mappa e leggi loro quanto segue.

“Il tunnel continua verso est, girando poi a nord. Nell'angolo nord-est sul pavimento c'è un nano maschio vestito da minatore. Sembra essere stato picchiato ed è difficile dire se sia vivo oppure no. In base alla direzione del suo corpo, sembra che corresse verso sud-est prima di essere colpito.”



Uno dei cercatori riuscì a scappare qui prima che l'elementale lo seguisse e riuscisse a ridurlo a punti ferita negativi. Fortunatamente, è robusto ed è riuscito a stabilizzarsi da solo (*Libro degli Eroi*, pag. 60), ma è ancora privo di sensi.

NANO: Il nano svenuto è un cercatore di nome Grald. Qualsiasi PG che impieghi due azioni standard per esaminarlo vede che è ancora vivo, sebbene privo di sensi a causa delle ferite. Attualmente è a -2 punti ferita. Se i PG riescono a riportare i suoi punti ferita almeno fino a 0 (ad esempio attraverso *cura ferite leggere*, incanalare energia, l'abilità *Guarire* o la capacità allontanare la morte di un chierico), si riprende. Quando si rende conto di dove si trova, gesticola ai PG di stare zitti, poi gli sussurra qualcosa. Leggi quanto segue ai tuoi giocatori.

“Mio fratello Durn e io siamo stati attaccati da un mostro di roccia dorata che vive in un mucchio di minerale grezzo a nord. Abbiamo corso, ma prima ha preso Durn e poi mi ha inseguito. Non so se Durn sia ancora vivo. Potete portarci fuori di qui?”



Se glielo domandano, Grald racconta ai PG quello che successe con i ragni (**Area 2**), il fuoco dell'alchimista e la porzione di muro scavata (**Area 1**), e la grossa fossa (**Area 5**). Tutto quello che sa del tunnel a nord di qui (**Area 4**) è che il mostro che ci vive e che c'è una vasta area crollata che luccica per via dell'oro.

I PG possono parlare con Grald quanto vogliono, ma se fanno troppo rumore o usano luci anziché scurovisione, questo allerta il mostro nell'**Area 4** (non viene qui per attaccare, ma è consapevole dei PG quando si avvicinano alla sua tana, anche se usano *Furtività*).

Grald è un minatore, non un avventuriero, e non vuole combattere contro nessun mostro. Se i PG gli chiedono di accompagnarli, li segue da dietro, poiché sa di non essere di grande aiuto in battaglia. Se Grald viene attaccato, usa attacco, danni e tiri salvezza di un goblin (*Libro del Game Master*, pag. 69), tranne quando cerca di correre via anziché combattere. Diventa un po' più sicuro di sé se i PG lo curano completamente fino ai suoi 6 punti ferita, ma non combatte lo stesso a meno che non sia costretto.

PE 200



INCONTRI DI INTERPRETAZIONE

Combattere mostri è divertente, ma lo è anche interagire con i PG! Come scegli di far parlare Grald aiuta a renderlo memorabile e divertente per i tuoi PG. Magari parla con un accento insolito o continua a stuzzicarsi il volto escoriato e a sussultare: fagli fare qualsiasi cosa possa invogliare i PG ad aiutarlo.

PUNTI ESPERIENZA: Soccorrere Grald è un incontro di interpretazione con GS 1/2 (*Libro del Game Master*, pag. 27), che vale 200 PE (l'ammontare indicato nella mappa di questa pagina).



4 ELEMENTALE DELL'ORO

Questo è l'incontro principale di questo mini-dungeon. Nelle vicinanze c'è la forma privo di sensi del fratello di Grald, Durn. Quando i PG entrano in questa area, disegna sulla mappa e leggi loro quanto segue.

“A breve distanza, i binari per carrelli da miniera si interrompono. Il tunnel prosegue oltre, puntellato con sostegni di legno per stabilizzare l'incompiuto soffitto. Più avanti, una massa di roccia caduta riempie la fine del corridoio, anche se a questa distanza non si capisce se sia roccia crollata o si tratti semplicemente dei detriti di scavo della miniera. Parte della roccia caduta ha dei riflessi d'oro. A metà del tunnel c'è un altro nano maschio in abiti da operaio, disteso a faccia in su. Due serie di orme di nano portano in questa area, e solo una conduce fuori.”

NANO: Il nano privo di sensi, Durn, è vivo e stabilizzato a -1 punti ferita. I PG possono aiutarlo dopo aver sconfitto l'elementale o portarlo in salvo se decidono di fuggire dal combattimento.

CREATURA: L'elementale della terra si è parzialmente sepolto in un mucchio di oro grezzo, lasciando visibile metà del suo corpo roccioso. Anche se l'elementale non ha bisogno di mangiare, respirare o dormire, gli piace nutrirsi e fondersi con l'oro nel minerale grezzo, ed è felice di restare lì a meno che non venga disturbato. Grald e Durn lo hanno disturbato, quindi li ha attaccati. Notare l'elementale della terra nel mucchio di rocce è una prova di Percezione con CD 10 (non è preparato a cercare di nascondersi), ma permane la penalità -1 alle prove di Percezione per ogni 3 metri di distanza (*Libro degli Eroi*, pag. 38).

Se i PG cercano di sgattaiolare in quest'area, devono effettuare delle prove di Furtività contrapposte alle prove di Percezione dell'elementale. Se hanno successo e iniziano a combattere, il primo è un round di sorpresa e l'elementale è sorpreso (i PG no). Tuttavia, se l'elementale è stato allertato della presenza dei PG (vedi **Area 3**), nessuno è sorpreso, non c'è un round di sorpresa e il combattimento si svolge normalmente.



COMBATTI!



Se i PG sorprendono l'elementale, questo combattimento inizia con un round di sorpresa dove l'elementale è sorpreso mentre i PG non lo sono. Se i PG non sorprendono l'elementale, questo è un normale combattimento senza round di sorpresa.

Questo è un incontro impegnativo per personaggi di 1° livello. Se se la stanno vedendo dura con il mostro, ricorda loro che possono ritirarsi, riposare fuori della miniera per recuperare punti ferita, e tentare nuovamente con un'idea più precisa di quello che la creatura può fare. Per esempio,

PE 800 + 200



STAT DELL'ELEMENTALE DELLA TERRA

Il blocco statistiche dell'elementale della terra, a pag. 66 del *Libro del Game Master*, non è stato qui replicato, quindi quando inizia questo combattimento dovresti avere a portata di mano tale libro aperto a quella pagina (o puoi fotocopiare o copiare a mano questa stat). Molte avventure pubblicate fanno riferimento ai blocchi statistiche di mostri presentati in altri libri, quindi dovresti abituarti a questo metodo (questo significa anche che non viene sprecato spazio per ristampare stat di mostri con cui avete già avuto a che fare).

poiché l'elementale non ha attacchi di paura e non è malvagio, un PG chierico potrebbe non preparare *protezione dal male* o *rimuovi paura* perché questi incantesimi non servono in questa battaglia. Similmente, poiché l'elementale è un esterno e non un umanoide, un PG mago potrebbe non preparare *charme su persone* dato che questo incantesimo funziona solo sulle creature umanoidi.

TESORO: Quando l'elementale viene ucciso, si sgretola e crolla in un mucchio di rocce delle dimensioni di un uomo. Se i PG scavano tra le rocce, trovano 10 gemme di turchese del valore di 10 mo ognuna e 5 pepite d'oro puro del valore di 50 mo ognuna.

Il minerale grezzo in questa area va fuso per produrre dell'oro utilizzabile, quindi non serve a niente che i PG lo raccolgano: dovrebbero estrarne molti chilogrammi per fonderli in uno d'oro, e non hanno l'equipaggiamento per fare tutto questo. Inoltre, il minerale è di proprietà di Sandpoint, e prenderlo senza il permesso del sindaco significa derubarla. I PG potrebbero decidere di portare qui di nascosto l'equipaggiamento necessario, ma è un lavoro arduo e lento, e non è così eccitante o remunerativo come combattere mostri!

PUNTI ESPERIENZA: Soccorrere il cercatore, Durn, è un incontro di interpretazione con GS 1/2 (*Libro del Game Master*, pag. 27). L'ammontare dei punti esperienza è indicato sulla mappa (così come gli 800 PE dell'incontro di combattimento per sconfiggere l'elementale).

5 DOLINA

Il terremoto che ha fatto chiudere la miniera 30 anni fa ha creato qui una dolina. I nani cercatori d'oro si accorsero che non c'era un modo semplice per passare attraverso quest'area per esaminare gli altri tunnel. Quando i PG entrano in questa area, disegna sulla mappa e leggi loro quanto segue.

“I binari per carrelli da miniera terminano non più di 3 metri più avanti, contorcendosi e penzolando su una dolina irregolare che sbarrava la strada in quella direzione. Quattro metri e mezzo oltre il bordo più vicino, i binari e il solido pavimento proseguono seguendo il tunnel che continua verso ovest.”



ORME DI STIVALE: Se i PG cercano in questa area, devono effettuare una prova di Percezione con CD 10. Quelli che la superano trovano facilmente orme di stivali nanici in quest'area che vanno fino alla dolina, ma niente indica che i nani abbiano cercato di saltare o arrampicarsi per oltrepassare questo ostacolo.

DOLINA: La dolina occupa un quadrato di 4,5 m di lato. La parte a est è profonda circa 4,5 metri, degradando dolcemente verso quella ovest fino a una profondità di 3 metri. È richiesta una prova di Acrobazia con CD 15 per saltare la fossa o una con CD 30 per farlo senza rincorsa di 3 metri (vedi *Saltare, Libro degli Eroi*, pag. 35). Le pareti della miniera sono lisce e per arrampicarsi sopra è richiesta una prova di Scalare con CD 20. I PG possono anche calarsi nella dolina, camminare attraverso il fondo e arrampicarsi fuori dall'altra parte.

TUNNEL OCCIDENTALE: Lo scopo di questa area è fornirvi un appiglio per espandere la miniera per ulteriori incontri. Magari ci sono dei mostri che possono volare o arrampicarsi fuori dalla dolina, oppure il terremoto ha aperto un passaggio verso un'area più profonda abitata da mostri sotterranei.

CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

Una volta che i PG hanno soccorso i nani cercatori d'oro, potrebbero tornare in paese (con loro) per riscuotere la loro ricompensa dal sindaco. I nani sono ancora interessati alla miniera, ma prima vorrebbero che qualche avventuriero la ripulisse da tutti i mostri che ci abitano. I nani non possono permettersi di pagare i PG più di poche monete d'oro, ma non tutte le avventure devono necessariamente iniziare con delle offerte in denaro per fare qualcosa! Se i PG vogliono esplorare la vecchia miniera, è perfetto! Aggiungete qualche tunnel, stanza e mostro, e sarete pronti per partire. Se invece i PG preferiscono andare all'avventura altrove, ci sono molte idee tra cui scegliere a pagina 15 del *Libro del Game Master*.

PUNTI ESPERIENZA: I PG guadagnano dei punti esperienza per aver sconfitto i mostri e soccorso i nani.

PE 400



Ogni stanza della mappa ha un ammontare di PE relativo a quell'incontro. Sommate le ricompense in PE di tutti gli incontri che i PG hanno affrontato, dividete il totale per il numero dei PG e ricompensate ognuno di loro con tale ammontare di PE.

USARE MAP TILES

La mappa a colori di questa avventura proviene da un supplemento della Paizo chiamato *GameMastery Map Pack: Mines*, che ti fornisce diciotto map tiles 12,5 cm per 20 cm. Alcuni GM usano i map tiles perché non amano disegnare a mano le mappe, mentre altri li usano perché gli piace usarli durante il gioco. Proprio come la Flip-Mat del tuo Set Introduttivo, puoi usare dei pennarelli, cancellabili o meno, con i *GameMastery Map Packs*!



MOSTRI

Questi mostri si aggiungono a quelli presentati nel *Libro del Game Master*.



VEDOVA NERA GIGANTE

NEUTRALE

Questi ragni sono più grandi, ostici e pericolosi degli altri ragni giganti, e usano la loro spessa ragnatela per rallentare e catturare i nemici prima di avvolgerli in bozzoli e divorarli.

INIZIATIVA +2	VELOCITÀ 9 M	GS 3	PE 800	PF 37
SENSI SCUROVISIONE 18 M			PERCEZIONE +4	



DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 13
 TEMPRA +7, RIFLESSI +3, VOLONTÀ +1
 DIFESE SPECIALI creatura priva di intelletto

ATTACCO

SCALARE 9 m
 MISCHIA (azione standard) morso +6 (1d8+6 più veleno)
 ATTACCO SPECIALE ragnatela

STATISTICHE

FOR +4, DES +2, COS +3, INT —, SAG +0, CAR -4
 ABILITÀ Furtività +7 (+11 nelle ragnatele), Percezione +4,
 Scalare +20

OGGETTI

EQUIPAGGIAMENTO nessuno
 TESORO nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

RAGNATELA Come azione standard, una vedova nera gigante può lanciare ragnatele a una creatura entro 9 m con un attacco di contatto con bonus +5. Se la tela colpisce, il bersaglio non può muoversi dallo spazio che occupa finché non supera come azione standard una prova di Forza con CD 16 per liberarsi.

VELENO Quando una vedova nera gigante colpisce un avversario con il morso, la creatura deve superare un TS su Tempria con CD 17 o subisce penalità -1 ai TS su Tempria per 1 ora. La penalità aumenta di 1 ogni volta che la creatura morsa fallisce il TS su Tempria.



LUCERTOLOIDE

NEUTRALE

I lucertoloidi sono rettili predatori coraggiosi e possenti che vivono nelle paludi, negli acquitrini e lungo le coste. Rifiutano la civiltà e preferiscono la semplice vita tribale nelle proprie terre. Sono famigerati per mangiare nemici e alleati morti.

INIZIATIVA +0	VELOCITÀ 9 M	GS 1	PE 400	PF 11
SENSI NORMALI (UMANO)			PERCEZIONE +1	



DIFESA

CA 17, contatto 10, impreparato 17
 TEMPRA +4, RIFLESSI +0, VOLONTÀ +0
 DIFESE SPECIALI trattenere il fiato

ATTACCO

MISCHIA (azione standard) randello +2 (1d6+1)
 MISCHIA (azione standard e di movimento) randello +2 (1d6+1), morso +0 (1d4)
 DISTANZA (azione standard) giavellotto +1 (1d6+1)

STATISTICHE

FOR +1, DES +0, COS +1, INT -1, SAG +0, CAR +0
 ABILITÀ Acrobazia +2, Nuotare +8, Percezione +1

OGGETTI

EQUIPAGGIAMENTO randello, scudo pesante (di legno anziché metallo), 3 giavellotti
 TESORO 2 tiri su Tesoro Casuale Minore (*Libro del Game Master*, pag. 30)

CAPACITÀ SPECIALI

TRATTENERE IL FIATO Un lucertoloide può trattenere il fiato due volte più a lungo del normale (vedi Soffocamento, *Libro del Game Master*, pag. 47).



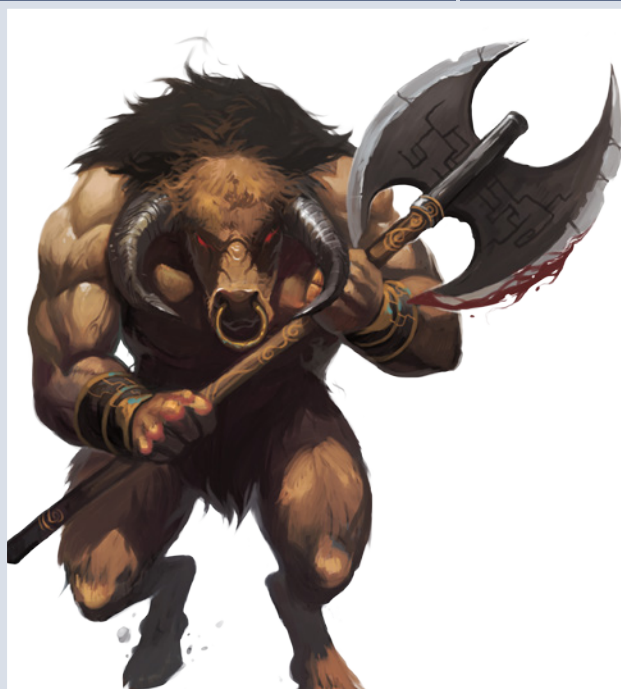
MINOTAURO

CAOTICO MALVAGIO

I minotauro sono furiosi, violenti e amano i labirinti dove possono tendere trappole e confondere le prede. Non si perdono mai. Talvolta lavorano per mostri più potenti o schiavizzano una tribù di orchi o goblin.

INIZIATIVA +0	VELOCITÀ 9 M	GS 4	PE 1.200	PE 45
----------------------	---------------------	-------------	-----------------	--------------

SENSI SCUROVISIONE 18 M	PERCEZIONE +10
--------------------------------	-----------------------



DIFESA

CA 14, contatto 9, impreparato 14 (vedi sotto)

TEMPRA +6, **RIFLESSI** +5, **VOLENTÀ** +5

CAPACITÀ DIFENSIVE mai impreparato

ATTACCO

MISCHIA (azione standard) ascia bipenne +9 (3d6+6) o carica possente

MISCHIA (azione standard e di movimento) ascia bipenne +9 (3d6+6), ascia bipenne +4 (3d6+4), corno +4 (1d6+2)

ATTACCHI SPECIALI carica possente, portata lunga

STATISTICHE

FOR +4, **DES** +0, **COS** +2, **INT** -2, **SAG** +0, **CAR** -1

ABILITÀ Furtività +2, Percezione +10

OGGETTI

EQUIPAGGIAMENTO ascia bipenne

TESORO 1 tiro su Tesoro Casuale Maggiore (*Libro del Game Master*, pag. 30)

CAPACITÀ SPECIALI

CARICA POSSENTE Se un minotauro carica, effettua un attacco con il corno contro il suo bersaglio (bonus di attacco +11, 2d6+6 danni).

GRANDE Un minotauro è una creatura grande. Occupa uno spazio di 3 m per 3 m (2 per 2 quadretti).

PORTATA LUNGA Un minotauro può effettuare attacchi in mischia contro creature lontane 1,5 m (1 quadretto) o 3 m (2 quadretti).



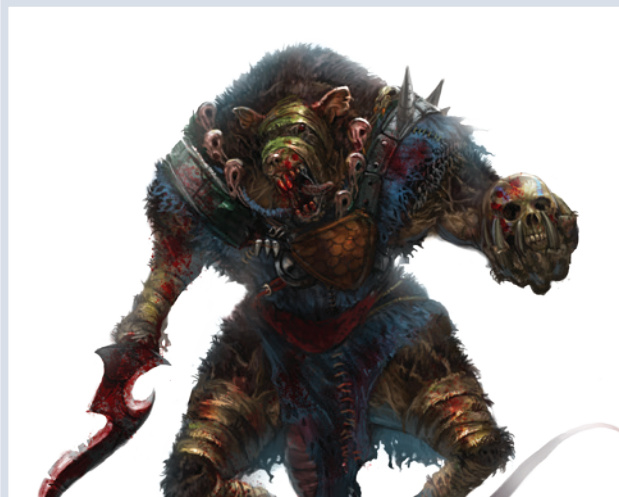
RATTO MANNARO

LEGALE MALVAGIO

I ratti mannari sono subdoli e ansiosi. Costretti da una maledizione a essere famelici ibridi tra uomo e ratto nelle notti di luna piena, vivono nelle fogne e sgattaiolano fuori per derubare la gente. Molti lavorano per o formano gilde di ladri.

INIZIATIVA +3	VELOCITÀ 9 M	GS 2	PE 600	PF 20
----------------------	---------------------	-------------	---------------	--------------

SENSI FIUTO, VISIONE CREPUSCOLARE	PERCEZIONE +8
--	----------------------



DIFESA

CA 19, contatto 14, impreparato 15

TEMPRA +3, **RIFLESSI** +6, **VOLENTÀ** +3

CAPACITÀ DIFENSIVE eludere (come un ladro)

RIDUZIONE DEL DANNO 10/argento

ATTACCO

MISCHIA (azione standard) spada corta +4 (1d6+2/19-20)

MISCHIA (azione standard e di movimento) spada corta +4 (1d6+2/19-20), morso -1 (1d4+1 più malattia e maledizione della licantropia)

DISTANZA (azione standard) balestra leggera +4 (1d8/19-20)

ATTACCHI SPECIALI attacco furtivo +1d6 (come un ladro)

STATISTICHE

FOR +2, **DES** +3, **COS** +3, **INT** +0, **SAG** +3, **CAR** -2

ABILITÀ Percezione +4, Scalare +4

OGGETTI

EQUIPAGGIAMENTO armatura di cuoio borchiato, spada corta, balestra leggera con 20 quadrelli

TESORO 3 tiri su Tesoro Casuale Minore (*Libro del Game Master*, pag. 30)

CAPACITÀ SPECIALI

EMPATIA CON I RATTI Un ratto mannaro può comunicare empaticamente con i ratti e i ratti mannari.

LICANTROPIA Funziona come la licantropia di un lupo mannaro (*Libro del Game Master*, pag. 72), tranne che trasforma la vittima in un ratto mannaro.

MALATTIA Funziona come la capacità malattia del ratto crudele (*Libro del Game Master*, pag. 79).

RIDUZIONE DEL DANNO Quando un ratto mannaro subisce danni da un'arma da mischia o a distanza non d'argento, riduci il danno di 10 (minimo 0).

OGGETTI MAGICI

Questi oggetti sono ottimi come tesoro per ricompensare gli avventurieri. Se generi un oggetto magico casuale per un tesoro usando la tabella nel *Libro del Game Master*, sentiti libro di sostituire uno di questi oggetti a uno di quelli tirati casualmente di valore uguale o superiore. Alcuni di questi oggetti hanno un valore tale che solo gli avventurieri di 5° livello o superiore possono averli.

+1 COTTA DI MAGLIA DELLA RESISTENZA AL FUOCO

ARMATURA 6.300 MO



Ogni volta che subisci danni da fuoco, sottrai 5 dal danno. Se sei anche protetto da *resistere all'energia* (*Libro degli Eroi*, pag. 20), sottrai solo 10 al danno per quell'incantesimo, non un totale di 15.

+1 SCUDO ATTIRA FRECCHE

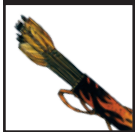
SCUDO 4.170 MO



Questo *scudo pesante di metallo+1* concede un +1 addizionale alla tua Classe Armatura contro le armi a distanza. Tuttavia, le armi a distanza contro di te non hanno mai una probabilità di mancare dovuta a occultamento o *invisibilità*.

MUNIZIONE AMMAZZA NON MORTI

ARMA 2.280 MO



Se colpisce un non morto, il bersaglio deve superare un TS su Tempra (CD 20) o subisce +50 danni (questo danno non si moltiplica in caso di critico). Se manchi, la munizione è distrutta e il suo potere perso.

MUNIZIONE SOPORIFERA

ARMA 132 MO



Se colpisce una creatura vivente (che non sia un costruito o un elementale), il bersaglio subisce i danni normali e deve superare un TS su Volontà (CD 11) o si addormenta come per un incantesimo *sonno*.

SPADA LUNGA MALEDETTA -2

ARMA NESSUN COSTO



Sembra una spada lunga+1, ma infligge penalità -2 ai tiri per colpire e per i danni. Una volta che l'hai usata, devi usarla al posto delle altre armi e non puoi sbarazzartene senza un incantesimo *rimuovi maledizione*.

ANELLO ACCUMLA INCANTESIMI MINORE

ANELLO 2.000 MO



Un chierico o un mago può lanciare qualsiasi incantesimo di 1° livello contenuto in questo anello. Puoi lanciare questo incantesimo una volta dall'anello come azione standard, consumando l'incantesimo immagazzinato e permettendo all'anello di contenerne un altro.

ANELLO DI PROTEZIONE +2

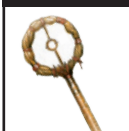
ANELLO 8.000 MO



Questo anello d'argento ti concede bonus +2 alla Classe Armatura. Puoi indossare un solo *anello di protezione* per volta (indossarne un secondo non ha effetto, che si tratti di un anello +1 o +2).

BASTONE DELL'AMMALIAMENTO

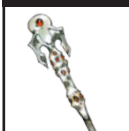
BASTONE 4.500 MO



Questo bastone è fatto di legno dorato con in cima un cerchio d'oro intrecciato. Ti consente di usare *sonno* (1 carica), *risata incontenibile* (2 cariche) e *sonno profondo* (3 cariche).

BASTONE DELL'UCCISORE DI NON MORTI

BASTONE 5.750 MO



Questo bastone è fatto di legno bianchissimo, con inciso un osso sulla sommità tempestata di gemme. Ti consente di usare *pietra magica* (1 carica), *consacrare* (2 cariche) e *rimuovi malattia* (3 cariche).

AMULETO DELL'ARMATURA NATURALE +2

COLLO 8.000 MO



Questo amuleto di ferro rinforza le tue carni, concedendoti bonus +2 alla Classe Armatura.

AMULETO OCCHIAMORTALE DI BRONZO

COLLO 1.000 MO



Ottieni bonus +1 ai TS su Tempra. Se adori Erastil, una volta al giorno come azione standard puoi attivare *colpo accurato* su te stesso (come per l'incantesimo da mago di 1° livello).

BRACCIALI DELL'ARMATURA +3

POLSI 9.000 MO



Queste protezioni per le braccia esistono in una vasta gamma di fogge. Ti circondano con un campo di forza invisibile concedendoti bonus +3 alla Classe Armatura. Questi bracciali non funzionano se indossi un'armatura.

CAPPA DEL SALTIMBANCO

SPALLE 10.000 MO



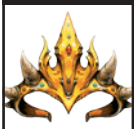
Una volta al giorno puoi pronunciare una parola di comando come azione standard, sparendo in uno sbuffo di fumo e teletrasportandoti al sicuro fino a 210 m di distanza, arrivando in uno sbuffo di fumo.

CINTURA DELLA POTENZA FISICACINTURA **10.000 MO**

Questa cintura di cuoio e oro possiede tutti i poteri di una *cintura della forza del gigante* e di una *cintura del vigore* (*Libro del Game Master*, pag. 56).

CORDA PER SCALARENESSUNO **3.000 MO**

Questa corda eccellente regge fino a 1.500 kg. Puoi comandarle di scorrere verso l'esterno a una velocità di 3 metri a round e legarsi saldamente, slegarsi da sola e tornare da te o annodarsi in incrementi di 30 centimetri.

FASCIA DELLA PRODEZZA MENTALEFRONTE **10.000 MO**

Questa fascia d'oro ingioiellata possiede tutti i poteri di una *fascia dell'ispirazione* e di una *fascia della sapienza* (*Libro del Game Master*, pag. 58).

MANTELLO DELLA RESISTENZA +3SPALLE **9.000 MO**

Questo mantello esiste in molti colori e fogge. Quando indossato, ti concede bonus +3 a tutti i tiri salvezza.

STIVALI DELLA LEVITAZIONEPIEDI **7.500 MO**

Puoi usare l'incantesimo *levitazione* (*Libro degli Eroi*, pag. 30) su te stesso come azione di movimento, a volontà. Questi stivali possono sollevare fino a 150 kg per volta.

TESCHIO ANATEMA DEI MORTINESSUNO **1.000 MO**

Quando tieni in mano questo teschio, ottieni bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni contro i non morti e ai tiri salvezza contro gli attacchi dei non morti. Puoi tenerne solo uno per volta.

POZIONI**CAMMINARE SULL'ACQUA** **750 MO****GRAZIA DEL GATTO** **300 MO****PROTEZIONE DALLE FRECCHE** **300 MO****RIMUOVI PARALISI** **750 MO****PERGAMENE MINORI****ANATEMA** **25 MO****UNTO** **25 MO****PIETRA MAGICA** **25 MO****CAVALCATURA** **25 MO****GRAZIA DEL GATTO** **150 MO****CONSACRARE** **200 MO****PROTEZIONE DALLE FRECCHE** **150 MO****RIMUOVI PARALISI** **150 MO****PERGAMENE MAGGIORI****SONNO PROFONDO** **375 MO****GLIFO DI INTERDIZIONE** **575 MO****FERMARE NON MORTI** **375 MO****CAMMINARE SULL'ACQUA** **375 MO****BACCHETTE****ANATEMA** **150 MO****UNTO** **150 MO****CAVALCATURA** **150 MO****PIETRA MAGICA** **150 MO****GRAZIA DEL GATTO** **900 MO****CONSACRARE** **1.400 MO****PROTEZIONE DALLE FRECCHE** **900 MO****RIMUOVI PARALISI** **900 MO****SONNO PROFONDO** **2.250 MO****GLIFO DI INTERDIZIONE** **4.250 MO****FERMARE NON MORTI** **2.250 MO****CAMMINARE SULL'ACQUA** **2.250 MO**



USARE AVVENTURE PUBBLICATE

Ci sono dozzine di avventure pronte da giocare per Pathfinder Gioco di Ruolo. Fanno risparmiare molto tempo a un GM indaffarato, fornendoti mappe, incontri e una storia completa da giocare. Queste avventure sono scritte per la versione completa di Pathfinder Gioco di Ruolo, quindi potrebbero usare regole che non sono spiegate nel *Set Introduttivo*. Questa sezione del Compendio del GM ti spiega cosa fare per far giocare queste avventure.

LA REGOLA BASE: IGNORARE QUEL CHE

NON CONOSCI

Il gioco è stato ideato per essere piuttosto modulare: tutte le sue parti lavorano insieme, e puoi aggiungerne o toglierne la maggior parte e continuerà a funzionare bene. Se in un'avventura vedi qualcosa che non è spiegata nel *Set Introduttivo*, non ti preoccupare: ignora quella regola e gioca lo stesso!

PUNTEGGI E MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Il *Set Introduttivo* evidenzia la differenza tra un Punteggio di Caratteristica e un Modificatore di Caratteristica: scrive per esteso il nome di una Caratteristica ("Forza") quando intende il relativo Punteggio di Caratteristica e usa la sua abbreviazione tutta maiuscola ("FOR") quando intende il Modificatore di Caratteristica (*Libro degli Eroi*, pag. 13). Il gioco completo non fa altrettanto, quindi bisogna leggere con attenzione! Un'avventura potrebbe dire "effettua una prova di Forza" o "effettua una prova For", ma intende sempre "tira

1d20 e aggiungi il tuo FOR", proprio come hai imparato a fare giocando con il *Set Introduttivo*.

Nelle avventure, i blocchi statistiche indicano i Punteggi di Caratteristiche, non i Modificatori di Abilità come nel *Set Introduttivo*. Quindi quando nel blocco statistiche di uno scheletro si legge "For 15", significa che il mostro ha un Punteggio di Caratteristica di Forza di 15, il che implica che il suo FOR sia +2 (proprio come indicato nel *Libro del Game Master*). Questo significa che ti è richiesto il passaggio extra di determinare il Mod Caratteristica dal Punteggio di Caratteristica del mostro (vedi pagina 13 del *Libro degli Eroi*), ma è un calcolo facile. Può essere utile ricordare che nel blocco statistiche delle avventure non c'è un più o un meno davanti alla cifra (For 15) come in quello del *Set Introduttivo*: in questo modo non rischierai di effettuare accidentalmente una prova di Forza 1d20+15 per uno scheletro!

NUOVE RAZZE E CLASSI

Un'avventura potrebbe avere PNG con razze o classi di cui non hai le regole, come uno gnomo stregone o un mezzorco ranger. Se vedi qualcosa nei loro blocchi statistiche che non hai mai sentito prima, ignoralo o sostituisilo con qualcos'altro del *Set Introduttivo* che conosci. Per esempio, se l'antagonista principale di un'avventura è un mezzelfo ranger caotico malvagio GS 3, non hai bisogno di sapere cosa sia un mezzelfo ranger per usare il suo blocco statistiche: usa solo i suoi tiri per colpire e salvezza lì indicati come faresti normalmente. Altrimenti, se preferisci non usare razze o classi sconosciute, puoi modificare il mezzelfo ranger GS 3 con un umano guerriero malvagio GS 3 del *Libro del Game Master*, oppure un ogre GS 3 o un gargoyle GS 4!

NUOVE ABILITÀ

Se un'avventura utilizza un'abilità non descritte nel *Set Introduttivo*, guarda il suo nome e come viene usata per farti un'idea di quello che si suppone faccia.

Per esempio, un incontro con un gruppo di orchi predoni richiede che i PG effettuino una prova di Intimidire contro il capo per farlo desistere. Intimidire significa persuadere qualcuno, come Diplomazia, tranne che si usano minacce al posto di parole argute. Dato che Diplomazia è basata su Carisma, una prova di intimidire dovrebbe essere basata su Carisma, quindi fai effettuare ai tuoi PG una prova di Carisma per intimidire il capo degli orchi.

Se nel blocco statistiche di una creatura vedete un'abilità che non sapete cosa faccia o come usarla in un incontro, potete semplicemente ignorarla. Per esempio, un mostro volante come una manticora potrebbe avere l'abilità Volare nelle sue stat: ignoratela!

NUOVI TALENTI

Se nel blocco statistiche di una creatura vedi un talento e non sai cosa fa o come usarlo in un incontro, puoi semplicemente ignorarlo. Per esempio, un guerriero malvagio potrebbe avere il talento Disarmare Migliorato perché Pathfinder Gioco di Ruolo ha delle regole per disarmare un avversario: dato che non usi le regole per disarmare, ignora questo talento!

Potresti trovare il blocco statistiche di un mostro del *Set Introduttivo*, ma con alcuni talenti addizionali. Questo perché il *Set Introduttivo* indica solo quello che ti serve sapere per gestire il mostro: non mostra sempre i calcoli nascosti o "i retroscena" delle cose che sono già incorporate nel blocco statistiche. Per esempio, lo zombie nel *Set Introduttivo* ha effettivamente il talento Robustezza e questi punti ferita addizionali sono già compresi nel totale, ma il talento non è indicato nel blocco statistiche della creatura perché non ti serve sapere che ha quel talento: quando metti in scena un incontro, ti concentri su attacchi e difese dello zombi. Se vedi il blocco statistiche di uno zombi di un'avventura pubblicata, indica il talento Robustezza. Basta che pensi che il blocco statistiche stampato sia corretto, anche se è un po' diverso da quello che ricordi.

NUOVE OPZIONI DI COMBATTIMENTO

Il gioco completo prevede che le creature possano effettuare manovre speciali come disarmare o spingere un avversario. Alcuni mostri sono specializzati in questo genere di combattimento. Il modo più semplice per trattare questo tipo di mostri è fare come se non avessero tali capacità: potrebbero essere leggermente più deboli del previsto, ma va bene lo stesso. Puoi anche modificarli con capacità simili come afferrare della langusta o sbilanciare del lupo.

Alcune descrizioni di manovre e capacità speciali dicono "provoca un attacco di opportunità". Quando usi il *Set Introduttivo*, se una capacità dice che provoca un attacco di opportunità, non lasciare che la creatura la utilizzi se è entro 1,5 metri da un nemico.

NUOVI INCANTESIMI

Talvolta il blocco statistiche di una creatura indica un incantesimo che non è nel *Set Introduttivo*: cambialo con uno di quelli che conosci. Basta decidere se l'incantesimo indicato suona come un incantesimo di attacco o di difesa, e sostituirlo con un appropriato incantesimo di attacco o difesa del *Set Introduttivo*.

Alcuni mostri hanno poteri magici naturali chiamati capacità magiche. Funzionano proprio come incantesimi, ma la creatura non deve prepararli come un chierico o un mago. Trattali come incantesimi, e segnali quando vengono usati.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Le avventure pubblicate spesso introducono nuovi oggetti magici. Alcuni di essi fanno riferimento a incantesimi o regole che non sono nel *Set Introduttivo*. Se succede, basta cambiarli con oggetti del *Libro del Game Master* che hanno circa lo stesso prezzo. Se ti sembra un qualcosa che puoi usare con il *Set Introduttivo* (come un elmo che permette di usare *mani brucianti* una volta al giorno), procedi e usalo!

STAT DEI MOSTRI

Il blocco statistiche dei mostri è simile, ma non identico, a quello presentato nel *Set Introduttivo*. Leggi l'intero blocco statistiche e assicurati di sapere dove trovare le informazioni importanti come punti ferita, CA, tiri salvezza e tiri per colpire. Molti mostri usano delle abbreviazioni per capacità speciali con cui hai confidenza; per esempio, il blocco statistiche di un mostro potrebbe indicare "RD 5/contundente" anziché "Riduzione del Danno 5/contundente". Molte capacità speciali dei mostri funzionano allo stesso modo per tutte le creature (anche se i lati positivi e negativi potrebbero essere diversi per ogni mostro) e il blocco statistiche non ha una sezione in cui vengono spiegate. Fondamentalmente, una volta che sai come funziona riduzione del danno, afferrare, taglia, portata, resistenza agli incantesimi o vulnerabilità al freddo, non hai bisogno che ti venga spiegato per ogni mostro.

CRIPTA DELLA FIAMMA ETERNA

L'avventura la *Cripta della Fiamma Eterna* è un ottimo punto di partenza per i GM del *Set Introduttivo* che vogliono provare a usare le avventure della versione completa di Pathfinder Gioco di Ruolo. È per personaggi di 1° livello, quindi funziona bene con il *Set Introduttivo*, e visto che è un'avventura introduttiva per la versione completa di Pathfinder Gioco di Ruolo, spiega come funzionano le nuove opzioni. Inoltre, tutti i mostri delle avventure hanno blocchi statistiche completi (anziché dire "vedi scheletro a pag. 80"), quindi tutte le informazioni sono proprio lì nell'avventura. Include anche una sezione di sei pagine sul paese di Kassen, in caso i tuoi PG si allontanino da Sandpoint! Puoi comprare *Cripta della Fiamma Eterna* nei negozi di giochi, nelle librerie o su paizo.com



PIÙ STRUMENTI PER UN GIOCO DIVERTENTE

Ci sono talmente tante opzioni per i nuovi GM che è facile essere sopraffatti dalle scelte disponibili! Se hai usato il *Set Introduttivo* per un po' e stai pensando di passare al gioco completo, dai uno sguardo alle informazioni sottostanti che riguardano *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Seguono un paio di ulteriori suggerimenti che possono aiutarti a espandere il tuo gioco o renderlo più facile.

PATHFINDER GDR MANUALE DI GIOCO



La versione completa di Pathfinder GdR comprende sette razze, 11 classi e i loro percorsi fino al 20° livello, più abilità, talenti ed equipaggiamento, manovre in combattimento come disarmare o sbilanciare gli avversari, più di 500 nuovi incantesimi, 30 trappole, più di 300 oggetti magici e regole per creare nuovi oggetti magici. Il *Set Introduttivo* è compatibile con il *Manuale di*

Gioco: espandi il tuo gioco!

BEGINNER BOX HEROES MINIATURES SET



Questa serie di miniature di plastica predipinte squisitamente dettagliate è stata ideata per completare *Pathfinder Gioco di Ruolo Set Introduttivo* con tutti e quattro i personaggi pregenerati mostrati nel gioco: Kyra, Valeros, Merisiel e Ezren! Ogni miniatura è fatta con plastica di alta qualità e può essere usata con il *Set Introduttivo* e con il *Manuale di Gioco*.

CRIPTA DELLA FIAMMA ETERNA



Dei giovani eroi partono per ritrovare la fiamma eterna che brucia nella tomba del fondatore del loro paese, ma trovano solo il corpo del loro amato concittadino, dei banditi morti e degli scheletri animati. Gli eroi devono evitare trappole, scoprire la fonte di questa corruzione e sconfiggere il vendicativo pericolo che minaccia il loro paese natale.

Questa è un'avventura ambientata in un dungeon per personaggi di 1° livello.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box GM Kit © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

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

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

