

SET INTRODUTTIVO - DEMO: ROVINE

Di JOHN COMPTON & THURSTON HILLMAN



GIOCARE LA DEMO

Set Introduttivo - Demo: Rovine è un'avventura dimostrativa per *Pathfinder GdR Set Introduttivo* per 4-6 personaggi di 1° livello di quel set, questo significa che può essere fatta giocare per introdurre nuovi giocatori. I giocatori sono incoraggiati a usare i personaggi pregenerati in dotazione, ma possono anche creare proprio personaggi giocanti di 1° livello se la durata del

tuo evento lo consente. A parte la mappa, tutto quello di cui hai bisogno per far giocare questa demo si trova in *Pathfinder GdR Set Introduttivo*.

Durata della demo: 45 minuti-1 ora

Mappa: *GameMastery Map Pack: Ruins* (PZO4012)

Pedine: 1 × goblin capo, 4 × goblin, 1 pedina per PG

Avendo acquisito informazioni da un gruppo di girovaghi varisiani passati per Absalom, la Società dei Cercatori ha incaricato i PG di investigare su una serie di rovine nelle Varisia settentrionale. Ritenendo che il sito sia stato un perduto avamposto thassiloniano, la Società vuole che i PG recuperino qualsiasi artefatto relative a questa antica cultura.

TRAMA DELL'AVVENTURA

I PG si fanno strada nelle profondità di Bosco Sperduto nella Varisia settentrionale e si imbattono in una serie di rovine. Lì, attivano un'illusione programmata da tempo sopita, che chiede loro di declamare le glorie di Xanderghul, Signore delle Rune di Orgoglio. Se riescono a convincere l'illusione di essere degli ammiratori del Signore delle Rune, l'immagine concede loro una rara e preziosa reliquia thassiloniana.

Mentre i PG continuano a esplorare le rovine, gli autoproclamati guardiani goblin della tribù dei Rocciacuccioli li assalgono.

PER INIZIARE

"Stimati avventurieri, abbiamo la splendida occasione di essere i primi a esplorare un'antica rovina thassiloniana qui in Varisia", vi dice il Capitano di Ventura dei Cercatori Sheila Heidmarch mentre siete seduti a fare colazione nella taverna e locanda Drago Arrugginito. L'offerta che vi ha proposto sin da ieri notte durante una bevuta ha suscitato la vostra curiosità sia per il tesoro che potreste ottenere sia per la possibilità di essere reclutati nella Società dei Cercatori.

"Anche se la nostra terra è piena di questi siti, molti sono stati saccheggiati da avventurieri e vagabondi sin dalla caduta di Thassilon, diecimila anni fa. Pochi imperi sono giunti alle stesse vette di potere e maestria nella magia dei defunti signori delle rune, e la preziosa

conoscenza nascosta nelle pietre dei monumenti che si sono lasciati alle spalle è senza paragoni nel Mare Interno. Mi serve che esplorate questo sito e recuperiate qualsiasi reliquia che riuscite a trovare. Saranno inestimabili per le nostre ricerche e potranno offrire ulteriori opportunità di esplorazione in futuro."

Concede ai PG di porre qualsiasi domanda possano avere in serbo per Sheila Heidmarch riguardo le rovine che devono esplorare. Seguono alcune delle domande più comuni e le risposte del capitano di ventura.

Dove sono queste rovine? "È nel profondo della foresta di Bosco Sperduto, a nord di Riddleport. Ho predisposto che una piccola imbarcazione da pesca vi accompagni fino in città, ma dovrete viaggiare via terra fino alla foresta vera e propria."

Cosa può dirci riguardo Thassilon o i signori delle rune? "Thassilon era un potente antico impero che un tempo si estendeva su tutta quella che oggi è la Varisia e oltre. Si spaccò in sette reami, ognuno dei quali governato da un diverso bellicoso signore delle rune che avevano ottenuto il potere di imbrigliare la potenza della magia del peccato. Nonostante il loro potere, Thassilon crollò e i Signori delle Rune scomparvero diecimila anni fa."

Che tipo di pericoli si aspetta che troviamo? "È difficile dirlo. Anche se Thassilon si è estinto da tempo, molte delle sue difese e dei suoi guardian rimangono e proteggono gli antichi segreti dei signori delle rune. Siate pronti a tutto!"

Quando i PG sono pronto a partire, descrivete loro il viaggio a Riddleport e un breve escursione via terra attraverso la foresta di Bosco Sperduto e procedete direttamente con il primo incontro.

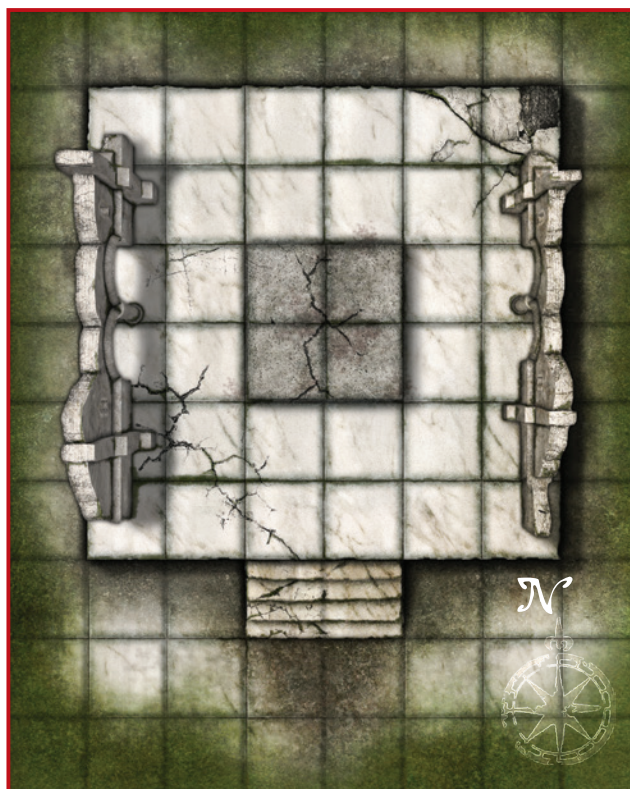
IL DONO DEL SIGNORE DELLE RUNE

Il folto della foresta di Bosco Sperduto inizia a diradarsi fino a diventare una grande radura. Al di là della radura, passato il vialetto di pietre bianche, si ergono i resti di quella che un tempo doveva essere una struttura impressionante. Restano solo i frammenti di quelli che dovevano essere i muri orientali e occidentali, con un vialetto che ci arriva da sud. Al centro di questo edificio aperto c'è una piattaforma sopraelevata di pietra larga tre metri decorata con diverse rune strane.

A parte la piattaforma, non c'è nulla di rilevante qui. Quelli che ispezionano le rune sulla piattaforma possono effettuare una prova di Conoscenze Arcane con CD 15 per riconoscerle come rune thassiloniane. Il primo PG che arriva entro 1,5 metri dalla piattaforma al centro della struttura attiva un effetto di illusione programmata da tempo dimenticato, come segue:

Un barlume di luce illumina per un attimo la piattaforma, solo per essere sostituita dalla forma di una bella donna di mezza età drappeggiata in una veste sopraffina coperta di rune. Gli occhi della donna guardano verso il viale, senza prendere atto della sua decadenza o del suo disfacimento: il suo guardo è fisso su qualcosa che va al di là della vista. Senza preavviso, una voce rassicurante giunge dalla sua forma mentre le labbra cominciano a muoversi.

"Servitori del benedetto Signore delle Rune Xanderghul, parlo per conto del potente sovrano di



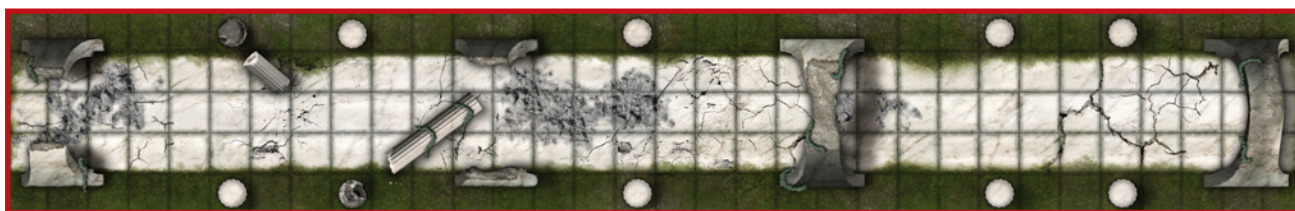
questa terra. Poiché siete venuti in questo luogo, non dubitate dei grandi doni che il potente Xanderghul ha da offrire, e che saranno vostri. Tutta quello che il grande Xanderghul chiede in cambio è la vostra supplica e una dichiarazione di devozione al potente signore di queste terre. Attendo la vostra risposta così da poterla comunicare a sua eccellenza."

Questa inviata illusoria del Signore delle Rune di Pride è un incantesimo altamente specializzato destinato ad accogliere le lodi al suo creatore. Accertati di chiarire che la voce stessa è un effetto telepatico, per questo i PG possano capire le parole dell'immagine.

Quando i PG sono pronto, possono tentare quietare l'inviata con lodi al grande Signore delle rune Xanderghul. A ogni PG è concesso un tentativo, anche se gli altri possono assisterlo senza rinunciare al proprio tentativo. Se un PG aiuta, deve aggiungere il suo personale abbellimento alla magnificazione di Xanderghul. Per soddisfare l'inviata, almeno un PG deve superare una prova di Raggiare o Diplomazia con CD 15. Se un PG fallisce una prova, subisce l'ira dell'inviata di Xanderghul ed è scosso (*Libro del Game Master* 95) per il minuto successivo. Se tutti i PG falliscono la prova, l'incantesimo si ripristina dopo 1 ora.

Dopo che un PG è riuscito a quietare l'inviata di Xanderghul, l'immagine sorride e annuisce prima di sparire in un lampo di luce. Nel punto in cui sparisce, l'immagine viene sostituita da un dono: un medaglione di pietra con l'emblema di una runa di una stella a sette punte che dovrebbe essere di grande interesse per la Società dei Cercatori. Dopo aver donato il medaglione, il potere magico residuo dell'avamposto si è esaurito e l'inviata non si ripresenta.

Tesoro: Una prova di Conoscenze Arcane o Conoscenze Storia con CD 20 rivela il significato storico del dispositivo: è un simbolo di dedizione ai signori delle rune e un mezzo attraverso cui tenevano d'occhio a distanza i loro sottoposti.



GLI EREDI DI THASSILON (GS 4)

Mentre i PG si fanno ulteriormente largo attraverso le rovine, il loro percorso li porta alla base di un viale con colonne e passaggi a volta crollati da tempo.

I raggi del sole provenienti dal cielo si abbattono sulla distesa erbosa, riflettendosi sulla bianca pietra sparsa per la zona. Lungo la via che riconduce nella foresta v'è un lungo tratto di una strada fatta di pietra: colonne e pilastri caduti mostrano i segni del lungo tempo trascorso.

Il vialetto è circondato da una distesa di erba, ma tutte le aree lungo il percorso coperte da macerie sono considerate detriti fitti (*Libro del Game Master* 42).

Creature: Nascosti tra le colonne ci sono molti predoni della tribù goblin dei Rockwhelp, che si sono recentemente trasferiti nell'area. Non gli ci volle molto per far scattare l'effetto di illusione programmata e l'intera tribù si innamorò della donna evocate. Da allora, l'hanno gelosamente protetta dagli estranei. Non esiste campione più feroce della donna senza nome di Hork Shalesmash, che è riuscito a vincere un medaglione dall'inviata e ora reclama la runa di Xanderghul come propria. Nonostante, la sua avventatezza, ha guidato numerose incursioni contro i potenziali trasgressori per difendere questo luogo.

Se i PG non hanno agito in modo furtive durante l'incontro precedente o attraversando il vialetto, i goblin si accorgono della loro presenza e si nascondono dietro le colonne preparando un attacco. Concedi ai PG una prova di Percezione con CD 18 per notare i predoni e agire nel round di sorpresa (*Libro degli Eroi* 54). All'inizio del primo round Hork Shalesmash cavalca vistosamente su Yarg, la sua cavalcatura lupo, e non partecipa al round di sorpresa.

HORK SHALESMASH

GS 1

PE 400

Goblin capo (*Libro del Game Master* 69)

pf 16

TATTICHE

Prima del combattimento Hork marcia sfacciatamente contro i PG una volta che i suoi seguaci sono sul posto.

Durante il combattimento Nel suo turno, Hork usa la sua capacità speciale legame arcano per lanciare *mani brucianti* (CD 12). Nel susseguirsi dei turni Hork tenta di colpire tutti qualsiasi PG che lo abbia bersagliato con incantesimi, che sia stato sbilanciato da Yarg o che indossi il medaglione thassiloniano.

Morale Hork non può sopportare il pensiero di qualcun altro che

sfoggi la "sua" runa, e combatte fino alla morte anche se gli viene dato il medaglione dei PG.

YARG

GS 1

PE 400

Lupo (*Libro del Game Master* 72)

pf 13

Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +1

TATTICHE

Prima del combattimento Yarg è leale a Hork, e aspetta ad attaccare finché Hork non lancia *mani brucianti*.

Durante il combattimento Yarg tenta di mordere e sbilanciare qualsiasi PG su cui Hork ha concentrato i suoi attacchi. Continua ad attaccare lo stesso PG finché Hork non passa a un nuovo bersaglio. Se Hork cade in battaglia, Yarg lo protegge da ulteriori attacchi dei PG.

Morale Yarg combatte fino alla morte, proteggendo Hork.

PREDONI ROCCIAUCCIOLI (4)

GS 1/3

PE 135 ognuno

Goblin (*Libro del Game Master* 72)

pf 6 ciascuno

TATTICHE

Prima del combattimento I predoni si nascondono tra le rovine dove è più probabile che i PG si aggirino.

Durante il combattimento I predoni attaccano brutalmente ma con scarsa coordinazione. Cercano di lasciare molto spazio a Hork, perché è noto per essere troppo avventato anche per un goblin.

Morale Se Hork viene sconfitto, tutti i goblin rimanenti tentano la fuga.

Sviluppo: Dopo aver sconfitto Hork Shalesmash, Yarg e i combattenti goblin, i PG potrebbero continuare a esplorare le rovine, ma non trovano nulla di particolare valore oltre a ninoli storici. Non affrontano ulteriori minacce mentre esplorano le rovine.

CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

Quando i PG tornano a Sandpoint, il Capitano di Ventura Heidmarch li ringrazia per i loro sforzi nell'esplorare le rovine recentemente scoperte e li loda per aver ritrovato l'antico medaglione. Sottolinea che il possesso del medaglione potrebbe averli aiutati a eludere gli altri guardiani delle rovine. Qualsiasi PG che infioresse la battaglia con i goblin in cambio riceve solo un lento scuotimento mortificato del capo del Capitano di Ventura Heidmarch.



AUTORI • JOHN COMPTON & THURSTON HILLMAN

DIRETTORE CREATIVO • James Jacobs

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

SEZIONE ARTISTICA • Sarah E. Robinson, Florian Stitz e Andrew Vallas

CARTOGRAFIA • Corey Macourek

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

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:



E



DIREZIONE EDITORIALE - Massimo Cranchi

SUPERVISIONE - Martino Mosna

TRADUZIONE - Roberto Pecoraro

GRAFICA E IMPAGINAZIONE - Susanna Ruffato

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.

Beginner Box Bash: Relics © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: John Compton and Mark Garringer.

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.

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



Paizo Publishing, LLC

7120 185th Ave NE, Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

PAIZO.COM/BEGINNERBOX