

SET INTRODUTTIVO - DEMO: TOMI

DI JOHN COMPTON & MICHAEL GRIFFIN-WADE



GIOCARE LA DEMO

Set Introduttivo - Demo: Tomi 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: Magic Academy* (PZO4032)

Pedine: 1 × mimic, 1 pedina per PG

La più grande accademia magica vicino a Sandpoint è l'Acadamae di Korvosa, dove ogni anno il corpo docenti e gli studenti evocano innumerevoli diavoli e altri orrori da oltre questo mondo. Come la maggior parte delle università, nell'Acadamae sono presenti forti rivalità accademiche, e a volte queste rivalità possono crescere con conseguenze letali. Linna Montrovale, insegnante e fedele seguace di Desna, di recente ha deciso che il crescente attrito tra lei e gli altri insegnanti stava diventando troppo pericoloso, data la sua età avanzata. Preoccupata per la propria sicurezza, sta cercando di vendere un antico libro di incantesimi alla Società

dei Cercatori e di fuggire da Korvosa con altri documenti riservati legati alle sue ricerche. Il libro in questione si chiama *Codex dell'Apprendista Azlanti*, un libro di incantesimi di 1° livello con annotazioni. Ciò che rende pregiato il tomo è che molti credono che sia opera di un apprendista di Aroden prima che questi ascendesse al rango di divinità migliaia di anni fa. Sebbene la veridicità sulle sue origini sia ancora da dimostrare, gli incantesimi arcani in esso contenuti stimolano l'interesse da parte della Società dei Cercatori, e forse i divinatori dell'organizzazione potranno determinarne la vera natura.

Per crearsi una via di fuga, Montrovale ha così contattato il Capitano di Ventura Sheila Heidmarch, attualmente in visita a Sandpoint. Essendo una persona prudente, ha detto a Heidmarch solo quello che riteneva che il capitano di ventura dovesse sapere, e cioè che possiede il Codex e per un modico prezzo lo farà avere alla Società, ma occorre trattare la cosa con discrezione.

Heidmarch, sospettando che Montrovale possa trovarsi in pericolo, ha deciso di agire velocemente, anche se il suo istinto le dice che farsi coinvolgere nelle politiche dell'Academiae potrebbe essere rischioso. Conscia che recarsi di persona a Korvosa potrebbe insospettire chiunque sorvegli l'anziana docente e mettere entrambe in grave pericolo, il capitano di ventura ha messo insieme un gruppo a Sandpoint per chiudere l'affare con Montrovale, tornare con il Codex e, si spera, scoprire in che cosa sia coinvolta l'insegnante.

A quanto pare, il capitano di ventura ha ragione a preoccuparsi: Gorbic Salmore, rivale di Montrovale, è venuto a conoscenza del suo tradimento ed è alla ricerca del Codex per suo conto. Con poco tempo per prepararsi, ha inviato Cheh, un mimic asservito, per sopprimere Montrovale durante una lezione privata e sottrarre il libro. Salmore ha avvertito il mimic che i Cercatori avrebbero potuto essere in viaggio, e gli ha ordinato di fare in fretta. Cheh si è introdotto nella classe di Linna e ha effettuato una perquisizione veloce alla ricerca del libro.

Quando ha sentito qualcuno avvicinarsi alla stanza, ha nascosto in un armadio il leggio della stanza e si è camuffato diventando il leggio nascosto. Montrovale è entrata nella stanza un istante dopo che Cheh aveva completato la trasformazione, e non notando nulla di strano ha cominciato a spostare alcuni libri dagli scaffali della classe alla scrivania vicino al leggio. Dopo che Linna ebbe accumulato alcuni libri, Cheh è scattato e ha afferrato l'anziana insegnante. Bloccata nella sostanza adesiva di Cheh, Linna non poteva fuggire, e ha cercato di resistere all'interrogatorio di Cheh fino a quando le pressioni del mimic non l'hanno fatta svenire.

Cheh ha rovistato tra i libri raccolti da Montrovale, ma non è riuscito a trovare il *Codex dell'Apprendista Azlanti*. Annoiato, accontentandosi di leccarsi le ferite aspettando che qualcuno trovi il libro al suo posto, il mimic attende all'interno della classe.

TRAMA DELL'AVVENTURA

I personaggi giocanti vengono inviati a Sandpoint dal Capitano di Ventura, Sheila Heidmarch. Recandosi in fretta all'Academiae nella vicina Korvosa, chiedono indicazioni per trovare la classe di Montrovale per poi rinvenirla in uno stato pietoso, con il suo gatto che miagola disperatamente e cerca di farla riprendere. Se i PG dovessero rianimarla, il mimic attaccherà e cercherà di rubare il *Codex dell'Apprendista Azlanti*.

PER INIZIARE

Una brezza fredda soffia lungo le strade di Sandpoint, trasportando l'odore speziato della salsa di corteccia di thileu che accompagna i vostri pasticci di langusta. Avendo appena concluso degli affari nel nord, vi state godendo il primo pasto da settimane che non sia stato arrostito su un bastone o bollito in un elmo; la differenza, stabilite mentre state leccando la salsa dalle dita, è

corroborante. All'improvviso il Capitano di Ventura Sheila Heidmarch irrompe nel Drago Arrugginito e si dirige subito al vostro tavolo.

"Ben trovati, amici! Mi spiace dovervi dare così poco preavviso, ma ho bisogno dei vostri servigi con urgenza.

"Una mia conoscente ha deciso, a suo rischio e pericolo, di consegnare alla Società dei Cercatori un libro molto importante. Come parte dell'accordo, devo inviarvi con denaro sufficiente ad aiutarla a fuggire dalla crescente minaccia rappresentata dai suoi avversari all'interno della scuola magica di Korvosa conosciuta come Academiae.

"Portate questo denaro alla Professoressa Linna Montrovale presso l'Academiae e ditele che vi mando io. A fronte del pagamento, dovrebbe darvi il *Codex dell'Apprendista Azlanti*. Una volta entratine in possesso, dovrete fare ritorno velocemente a Sandpoint e, ovviamente, essere prudenti. Gli altri studiosi potrebbero non essere d'accordo all'idea di perdere un libro che non sapevano nemmeno di possedere, e pertanto cercate di non menzionarglielo."

Sheila lascia cadere sul tavolo una borsa tintinnante di monete, fa scivolare tra i piatti fumanti una mappa di Korvosa e annuisce con fare autoritario. Si alza, inclina la testa da un lato ed esce dalla taverna veloce tanto quanto era entrata, sicuramente presa da mille impegni.

CLASSE DI LINNA MONTROVALE (GS 2 E GS 4)

Gli avventurieri viaggiano verso Korvosa senza avere incidenti e iniziano la loro esperienza appena fuori della porta di legno chiusa della classe della Professoressa Montrovale che si trova in uno dei molti edifici dell'imponente Academiae (durezza 5, pf 15, CD 18 per romperla, Disattivare Congegni CD 15, vedi pag. 34 del *Libro del Game Master* per ulteriori informazioni su come rompere oggetti). Un PG che supera una prova di Percezione con CD 15 avverte il suono di un gatto che miagola dall'altra parte della porta.

Quando gli avventurieri aprono la porta della stanza, leggere il testo seguente.

Questa vecchia classe è ben tenuta: torce magiche prive di fiamma illuminano la stanza, librerie di legnoscuo sono allineate lungo i muri, e il pavimento di legno massiccio è ben lucidato. Eppure la stanza è deturpata dai segni di una colluttazione recente. Dei libri sono stati scaraventati per terra, delle carte giacciono sparpagliate, e nel circolo di evocazione della classe posto vicino a un leggio di mogano lucido si trova il corpo accartocciato di una donna anziana. È distesa a faccia in su, vestita con una scura toga da professore. Un gatto nero è accoccolato sul petto della donna, alternando miagolii e leccate alla faccia della donna, come se stesse cercando di svegliare la sua padrona.

Creature: Il mimic Cheh si nasconde nella stanza, al cui interno si trovano anche Apex, il gatto della Professoressa Montrovale, e il corpo incosciente della donna. Apex si comporta come se fosse sconvolto dalle ferite della padrona, mentre Cheh si nasconde in piena vista sotto forma di leggio finché non riesce a ottenere dai PG ciò che vuole.

**CHEH****GS 4****PE 1.200**Mimic (*Guida del Game Master* 76)

pf 52

I PG che esaminano Montrovale possono tentare una prova di Guarire per scoprire le informazioni seguenti:

CD	Dettagli
5	Montrovale è viva, ma il suo respiro è debole.
10	Montrovale ha parecchie costole rotte e contusioni serie. In alcune zone i suoi vestiti sono ricoperti di una polverosa sostanza grigia (un'ulteriore prova di Conoscenze Dungeon con CD 15 identifica questa polvere come l'adesivo ormai secco di una creatura del sottosuolo).
15	Sembra che il trauma sia stato causato da qualcosa che ha stritolato Montrovale sino a quando ha perso i sensi.

L'attacco di Cheh ha lasciato Montrovale alle soglie della morte. Eppure Desna le è stata propizia e, sebbene giaccia incosciente sul pavimento, al momento è stabile a -1 punti ferita. Se il mimic dovesse attaccarla nuovamente, tuttavia, non sarà in grado di difendersi. Per rianimarla fino al punto che sia in grado di rispondere alle domande, i PG dovranno prendere una decisione su due piedi. Montrovale può venire guarita fino a un massimo di 7 punti ferita. Curarla

la renderà nuovamente cosciente, ma sarà poco coerente ed estremamente fragile.

Una volta che avrà ripreso i sensi, sarà in grado di raccontare quel poco che ricorda di ciò che le è successo e di come sia finita priva di sensi sul pavimento. Dice ai personaggi "Stavo cercando alcune carte sul leggio, e questa è l'ultima cosa che ricordo."

Trappola: Mentre i personaggi soccorrono Montrovale, Apex si dirige verso uno vicino scaffale e inizia a miagolare con forza. Se i PG dovessero controllare (Percezione CD 15 o inferiore se estraggono dei volumi dai ripiani) scopriranno una cassaforte nascosta dietro ai libri. Cheh voleva aprire la cassaforte ma ha scoperto che era troppo difficile da manipolare per la sua forma aberrante. Il gatto, notando che il mimic aveva concentrato in quel posto la sua attenzione, ha capito che doveva esserci qualcosa nascosto. Apex continua a miagolare fino a quando qualcuno apre la cassaforte o Montrovale si riprende.

La cassaforte non è di alta qualità, e funge più da trappola che da luogo sicuro in cui riporre le cose. I PG possono aprirla superando una prova di Disattivare Congegni con CD 15, ma così facendo fanno scattare una trappola *mani brucianti* (vedi sotto).

Una prova di Disattivare Congegni con CD 15 permette ai PG di determinare che la cassaforte non è fissata saldamente e può semplicemente venire estratta dalla parete (CD 15 per romperla), rivelando un buco in cui è visibile il contenuto della cassaforte.

MANI BRUCIANTI (GS 2)

Tipo magico; Percezione CD 26; Disattivare Congegni CD 26

EFFETTI

Attivatore contatto; Ripristino nessuno

Effetto Incantesimo (*mani brucianti*, 2d4 danni da fuoco, Riflessi CD 11 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 4,5 m)

Una volta che la cassaforte è stata aperta, al suo interno verranno rinvenuti i resti bruciati di una falsa copia del *Codex dell'Apprendista Azlanti*. Se i PG riescono in qualche modo ad aprire la cassaforte senza far scattare la trappola, il libro che trovano esteriormente sembra autentico, ma tutte le sue pagine sono bianche tranne l'iscrizione qui sotto.

Se i PG faranno scattare la trappola e sembra che il libro sia andato perduto, o se Cheh scopre che si tratta di un falso, attaccherà i PG se non lo ha già fatto.

Tesoro: La professoressa Montrovale ha una piccola riserva di pozioni nella cassettera della sua scrivania, che i PG possono trovare superando una prova di Percezione con CD

20. Tra li oggetti all'interno si trovano due *pozioni di cura ferite leggere*, una *pozione di forza del toro* e una *pergamena di armatura magica*. Linna ha nascosto anche una bottiglia etichettata come "Infuso medicinale" sotto la scrivania. La bottiglia contiene un alcolico molto forte che, se versato sul mimic, nega la sua capacità appiccicare per 3 round.

CONCLUSIONE

Una volta che i PG si sono sbarazzati del mimic, Montrovale li ringrazia per averla salvata da morte certa. Se le consegnano la borsa di gemme data loro da Sheila Heidmarc, in cambio riceveranno il distintivo dell'Academiae che porta sul mantello. Linna dice loro che Sheila conosce la parola di comando che lo trasformerà nel libro degli incantesimi. Se i PG le chiedono quale sia la parola di comando, sostiene che si tratta del nomignolo che le aveva dato il capitano di ventura quando erano amiche d'infanzia. Poi indossa un *cappello del camuffamento*, assumendo le sembianze di un giovane e pingue studente, e parte in tutta fretta.

*"Caro Gorbic,
Bel tentativo!
I miei migliori auguri,
Linna Montrovale"*



AUTORI • JOHN COMPTON & MICHAEL GRIFFIN-WADE

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 - Alessandro Nosenzo e 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