

Pathfinder

PLACEHOLDER

a cura di: *autore*

Questa guida è stata prodotta in \LaTeX su Windows
utilizzando gli stili **Auriocus Kalligraphicus** e **Merriweather**.

Le pubblicazioni a cui si può fare riferimento
o di cui vi è menzione appartengono ai rispettivi proprietari,
così come gli stili e i pacchetti usati ai rispettivi autori.

Pathfinder: PLACEHOLDER

autore

Copyright © 2018

Indice

I	Introduzione	iii
	Per iniziare	iv
	Ambiente e dungeon	v
0.1	Regole ambientali	v
0.1.1	Acido	v
0.1.2	Acqua	vi
0.1.2.1	Affogare	vi
0.1.3	Caduta	vii
0.1.4	Caldo	ix
0.1.4.1	Prendere fuoco	ix
0.1.4.2	Diffusione del fuoco	x
0.1.4.3	Incendi	xi
0.1.4.4	Spegnere un fuoco	xi
0.1.4.5	Fumo	xii
0.1.4.6	Lava	xii
0.1.5	Fame e sete	xii
0.1.6	Freddo	xiii
0.1.6.1	Ghiaccio	xiv
0.1.7	Oscurità	xiv
0.1.8	Soffocamento	xv
0.2	Dungeon	xv

II	La Storia	1
1	Il Giudizio	2
1.1	Profili	5
1.1.1	Ulfgar	5
1.1.2	Capo della banda degli orchi	5
1.2	Quest secondarie	6
1.2.1	Pergamena delle celle	6

Parte I

Introduzione

Per iniziare

Il presente elaborato rappresenta una linea guida per la conduzione di una sessione di gioco di Pathfinder Gdr.

*La sessione in questione è stata pensata per i giocatori che si stanno ancora avvicinando al gioco, parliamo, quindi, di un'avventura progettata per un party che abbia un livello medio di **5** e con avanzamento del personaggio a velocità media; ciò non vuol dire che il GM non possa comunque adattarla per giocatori più esperti.*

I manuali su cui è basato questo testo sono "Pathfinder – Manuale di Gioco" e "Pathfinder – Bestiario".

Oltre alle sezioni in cui è presente un canovaccio della storia, si possono trovare anche gli elementi salienti per l'interazione con i PNG e le specifiche di profili dei personaggi e luoghi esplorabili.

Le possibili conseguenze a particolari azioni o scelte, qualora non venissero indicate in questo testo, saranno decise dal GM. Procedendo con la lettura, verranno chiarite le conoscenze base per la piena comprensione di questa guida.

Ambiente e dungeon

In questo capitolo introduttivo ci soffermeremo sulla struttura del mondo di gioco adottata per costruire questa sessione. Tuttavia, il GM più esperto può fare a meno di sfogliare queste pagine e usare le regole che più preferisce; infatti, questo vuole essere solo un capitolo riassuntivo e di supporto alle modalità di esplorazione e di interazione con l'ambiente di gioco. Regole sui tipi di terreno e sul clima non sono elencate.

0.1 Regole ambientali

Ogni posto esplorabile ha delle proprietà, dal tipo di terreno al clima. In questa sezione le analizzeremo (verranno trattate solo le regole che riguardano il contenuto di questa avventura), includendo anche regole relative ai PG come fame e sete.

0.1.1 Acido

Chiunque sia a contatto con una sostanza acida riceve 1d6 di danni ogni turno, a meno che non sia proprio immersa, in tal caso riceverà 10d6 di danni ogni turno. Gli attacchi acidi valgono come turno di esposizione (1d6 di danni aggiuntivi).

*Gli acidi emanano fumi tossici, che valgono come veleno; se qualcuno li inala dovrà scegliere, per ogni turno di esposizione, se affrontare una prova di **Tempra** o se perdere un punto di **Costituzione**. Tuttavia, il veleno scompa-*

re non appena ci si allontana dalla zona tossica. Una creatura in generale, se anche fosse immune all'acido, può anche **affogarci** (Vedi in **Acqua**, sotto **Affogare**).

0.1.2 Acqua

Qualsiasi personaggio può **guadare acque** relativamente calme senza affrontare prove. Allo stesso modo, **nuotare** in acque calme richiede solo una prova di **Nuotare** con CD di 10. I nuotatori addestrati possono subito **prendere 10**. Armature o equipaggiamento pesante rendono più difficile qualsiasi tentativo di nuotare.

L'acqua agitata è molto più pericolosa. Un personaggio deve effettuare una prova di **Nuotare** con CD di 15 o una prova di **Forza** con CD di 15 per evitare di essere travolto. In caso di fallimento, il personaggio prende 1d3 di danni non letale per turno (1d6 di danni letali se si incappa in rocce e cascate).

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rappresenta anche un pericolo per la navigazione e, peggio, infligge danni da pressione di 1d6 al minuto ogni 30 metri che un personaggio è sotto la superficie. Se un tiro salvezza di **Tempra** (CD di 15, +1 per ogni prova precedente) ha successo il nuotatore non subirà alcun danno in quel minuto. L'acqua molto fredda infligge 1d6 danni non letali ogni minuto di esposizione.

Per la caduta in acqua, riferirsi al punto **Caduta in acqua** della sottosezione **Caduta**.

0.1.2.1 Affogare

Un personaggio può trattenere il respiro per un numero di turni pari al doppio del suo punteggio di **Costituzione**. Se un personaggio spende un'azione standard o completa (lunga un turno), il tempo rimanente in cui il personaggio può trattenere il respiro viene ridotto di 1 turno. Dopo questo periodo di tempo, il personaggio deve affrontare, a ogni turno, una prova di **Costituzione** con CD di 10 per continuare a trattenere il respiro. A ogni round, la CD aumenta di 1. Quando un personaggio fallisce una prova di **Costituzione**, inizia

ad annegare. Dopo un turno, cade in stato di incoscienza (o pf). I personaggi incoscienti devono affrontare delle prove di **Costituzione** immediatamente. Una volta che viene fallita una di queste prove, perde 1 punto ferita. Nel turno successivo, annega.

È possibile annegare in sostanze diverse dall'acqua, come sabbia, sabbie mobili, polvere fine, silos pieni di grano...

0.1.3 Caduta

La caduta va divisa in categorie:

Caduta involontaria Il soggetto cade accumulando 1d6 di danni ogni 3 metri fino a un massimo di 20d6. È possibile lanciare incantesimi solo se si cade da almeno 150 metri o se l'incantesimo è immediato come **Caduta morbida**. Lanciare un incantesimo richiede una **prova di concentrazione** con CD pari a 20 + livello dell'incantesimo (risultato d20 + livello da incantatore + modificatore legato agli incantesimi; **Chierici, Druidi e Ranger**, come modificatore per gli incantesimi, usano il loro modificatore di **Volontà**; **Bardi, Maghi e Paladini** usano il loro modificatore di **Carisma**; infine, gli **Stregoni** usano il loro modificatore di **Intelligenza**). Anche se si lanciano incantesimi come **Teletrasporto** il momento della caduta rimane, quindi, anche se ci si sposta su una superficie piana, verrà sottratto il danno accumulato fino a quel momento.

Caduta volontaria/Acrobazia Il soggetto, se cade perché ha saltato o se durante la caduta esegue **Acrobazia**, riceve 1d6 di danni non letali (recuperabili con il riposo) prima degli 1d6 di danni letali ogni 3 metri di caduta fino a un massimo di 20d6. La riduzione del danno, quindi l'aggiunta di 1d6 di danni non letali prima dei d6 di danni letali, può essere cumulata su si cade su una superficie morbida o, per esempio, il fango.

Caduta in acqua La caduta in acqua è un po' diversa: se lo specchio d'acqua in cui si cade è profondo almeno 3 metri, i primi 6 metri di caduta non fanno danno. I successivi 6 cumulano danno non letale (1d3 ogni 3 metri). Se si continua a cadere, viene cumulato danno letale (1d6 ogni 3

metri).

Se un personaggio si **tuffa** in acqua dovrà superare una prova di **Acrobazia** o di **Nuotare** con CD pari a 15, questo finché l'acqua è profonda 3 metri per ogni 9 metri di caduta (se per esempio la caduta è di 18 metri, l'acqua dev'essere profonda 6 metri almeno). Tuttavia la CD aumenta di 5 ogni 15 metri di caduta in più.

Danno da oggetti in caduta Benché non appartenga esattamente a questa sezione, vediamo ora i danni che provoca un oggetto se cade su un personaggio, basandoci su dimensione e altezza della caduta (questa regola può essere benissimo adattata dal GM):

Dimensione	Caduta meno di 9 m	Caduta tra 9 e 15 m	Caduta più di 15 m
Piccolo	Dimezza	2d6	Raddoppia
Medio	Dimezza	3d6	Raddoppia
Grande	Dimezza	4d6	Raddoppia
Enorme	Dimezza	6d6	Raddoppia
Gigantesco	Dimezza	8d6	Raddoppia
Colossale	Dimezza	10d6	Raddoppia

I Dimezza e i Raddoppia in tabella si riferiscono al risultato del lancio dei dadi. Un oggetto fragile arrecherà la metà del danno: se l'oggetto cade, per esempio, da 6 metri si tirano i dadi e si dimezza due volte il risultato, se cade da 16 metri non verrà raddoppiato il danno e così via; tuttavia, questo è a discrezione del GM. È possibile usare questa tabella anche per determinare il danno se viene lanciato un oggetto su un nemico: questo, se si accorge che l'oggetto sta cadendo su di lui o gli è stato lanciato, dovrà superare una prova di **Riflessi** (d20 più modificatori di **Destrezza** e di **Riflessi**).

0.1.4 Caldo

Il caldo infligge danni non letali finché non ci si raffredda (si raggiunge l'ombra, ci si immerge in acqua, si sopravvive fino a notte fonda e così via...). Una volta che un personaggio ha accumulato tanti danni quanti sono i punti vita, i danni successivi saranno letali.

*Un personaggio in condizioni di caldo veramente forte (dai 33 gradi) deve affrontare una prova di **Tempra** ogni ora (CD di 15, +1 per ogni prova precedente) o incassare 1d4 di danni non letali. Se si indossano vestiti o armature pesanti si avrà penalità di -4 alle prove. Un personaggio con l'abilità **Sopravvivenza** ottiene un bonus alla prova, mentre chi è incosciente riceve 1d4 di danni non letali ogni ora.*

*In caso di caldo elevato (dai 45 gradi), un personaggio dovrà affrontare la prova di **Tempra** o subire gli 1d4 danni ogni 10 minuti. Se si indossano vestiti o armature pesanti si avrà penalità di -4 alle prove. Un personaggio con l'abilità **Sopravvivenza** ottiene un bonus alla prova, mentre chi è incosciente riceve 1d4 di danni non letali ogni 10 minuti.*

*Soffrendo il caldo, si rischia di avere un colpo di calore (**Affaticamento**), che si annulla col riposo in condizioni climatiche normali.*

*Il caldo estremo (aria di 60 gradi o più, fuoco, acqua bollente, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria di una tale temperatura infligge 1d6 di danni ogni minuto, senza possibilità di salvataggio. In aggiunta, un personaggio dovrà affrontare la prova di **Tempra** o subire gli 1d4 danni ogni 5 minuti. Se si indossano vestiti o armature pesanti si avrà penalità di -4 alle prove.*

L'acqua bollente arreca 1d6 di danni al minuto; se si è immersi i danni sono di 10d6 al minuto.

0.1.4.1 Prendere fuoco

I personaggi esposti a incendi, olio bollente o fuochi magici non istantanei possono trovarsi capelli, vestiti ed equipaggiamento a fuoco. Per i fuochi magici è importante specificare se sono istantanei, questo perché se sono istantanei appaiono e spariscono immediatamente senza dare a fuoco niente.

Chi prende fuoco deve superare una prova di **Riflessi** con CD 15. Ogni volta che viene fallita la prova si subiranno 1d6 di danni e si potrà tentare la prova al turno successivo. Se si ha successo, il fuoco si spegnerà. Per estinguere il fuoco ci si può anche tuffare in acqua o avere un bonus di +4 alla prova se ci si rotola a terra o se si usa qualcosa come un mantello per spegnere le fiamme. La prova va eseguita anche per ogni oggetto a fuoco.

0.1.4.2 Diffusione del fuoco

Il fuoco fuori controllo si espande di un certo numero di caselle, a ogni turno. La presenza di oggetti infiammabili, vegetazione secca e vento possono contribuire a far diffondere le fiamme. Cospargere le vicinanze di materiale non infiammabile può contribuire a placare le fiamme, e ciò che è stato già bruciato non può esserlo ancora.

Per verificare come si diffonde il fuoco lancia 1d20 a ogni turno e fai riferimento alla seguente tabella:

Risultato d20	Reazione del fuoco
1	Il fuoco non cresce in questo turno
2	Il fuoco cresce di 1 casella a nord
3	Il fuoco cresce di 1 casella a est
4	Il fuoco cresce di 1 casella a sud
5	Il fuoco cresce di 1 casella a ovest
6	Il fuoco cresce di 1 casella in ogni direzione
7-8	Il fuoco non cresce in questo turno
9	Il fuoco cresce di 2 casella a nord
10	Il fuoco cresce di 2 casella a est
11	Il fuoco cresce di 2 casella a sud
12	Il fuoco cresce di 2 casella a ovest
13	Il fuoco cresce di 2 casella in ogni direzione
14-18	Il fuoco non cresce in questo turno
19	Il fuoco cresce di 3 casella in ogni direzione
20	Il fuoco cresce di 4 casella in ogni direzione

0.1.4.3 Incendi

Gli edifici che prendono fuoco sono inghiottiti dalle fiamme e rasi al suolo quasi immediatamente, a seconda della dimensione. Questi diventano insalvabili se nessun personaggio o NPC si accinge a estinguere le fiamme. Decidere quanto velocemente brucia un edificio è a discezione del GM: le **costruzioni piccole da un piano** bruciano in 6d8 minuti; le **grandi abitazioni** (come le case delle città e le case dei mercanti) bruciano in 4d20 minuti; **costruzioni più grandi della media** come ville, castelli e cattedrali bruciano in 2d4 ore. Se un edificio è fatto completamente di materiali infiammabili brucerà in metà tempo, mentre edifici costruiti principalmente con materiali non infiammabili brucerà in metà del tempo in più. Alcuni edifici collasseranno mentre bruciano.

0.1.4.4 Spegnerne un fuoco

Per **spegnere un incendio** è necessario gettare sulle fiamme una grande quantità di acqua o altro materiale non infiammabile, come la terra. Una strategia efficace per l'estinzione rapida di un incendio consiste nel circondare l'area con materiale non infiammabile. Il giocatore dovrà, quindi, effettuare un attacco a distanza contro una **CA** di 10 per portare il materiale su una determinata casella. Di seguito sono elencati vari metodi per l'estinzione del fuoco:

Otre Venti otri piene d'acqua estinguono una casella.

Secchio Quattro secchi pieni di acqua o materiale non infiammabile estinguono una casella.

Serbatoio 12 serbatoi di acqua estinguono una casella.

Calderone Un calderone di acqua o materiale non infiammabile estinguono una casella.

Buco portatile Un buco portatile riempito d'acqua o da altro materiale non infiammabile spegne un'area di 12 per 12 caselle.

Borsa conservante Una borsa conservante di tipo I riempito con acqua o materiale non infiammabile estingue un'area di 3 per 3 caselle, il tipo II estingue un'area di 5 per 5, il tipo III estingue un'area di 7 per 7 e il tipo IV estingue un'area di 10 per 10.

0.1.4.5 Fumo

Un personaggio che inala fumo deve fare una prova di **Tempra** ogni turno (CD di 15, +1 per ogni prova precedente) o passare il turno a soffocare. Fallire la prova tante volte quanto il proprio modificatore di **Costituzione** farà cadere in uno stato di **Incoscienza**. Un personaggio che soffoca per 2 turni consecutivi prende 1d6 di danni non letali.

Il fumo oscura la vista, che risulta nell' **occultamento** (20% di possibilità di mancare il bersaglio) dei personaggi al suo interno.

0.1.4.6 Lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni ogni turno di esposizione, tranne nel caso di immersione totale (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni ogni turno.

Il danno dalla lava (metà di quello da contatto, quindi 1d6 o 10d6) continua 1d3 turni dopo che non si è più esposti. L'immunità o resistenza al fuoco viene considerata come immunità o resistenza alla lava o al magma. Una creatura immune al fuoco potrebbe ancora affogare se completamente immersa nella lava.

0.1.5 Fame e sete

I personaggi potrebbero trovarsi senza cibo o acqua e senza mezzi per ottenerli. Con clima normale, i personaggi medi hanno bisogno di almeno 1 litro di liquidi e circa 1 kg di cibo al giorno per evitare la **fame** (i personaggi piccoli ne richiedono la metà). In climi molto caldi, i personaggi hanno bisogno da due a tre volte più acqua per evitare la **disidratazione**.

Un personaggio può fare a meno di **bere** per 1 giorno più un numero di ore pari al suo punteggio di **Costituzione**. Oltre questo, un personaggio deve effettuare una prova di **Costituzione** ogni ora (CD di 10, +1 per ogni prova precedente) o prendere 1d6 di danni non letali. I personaggi che subiscono una quantità di danno non letale uguale ai loro punti ferita iniziano a subire danno letale.

Un personaggio può stare **senza cibo** per 3 giorni, in crescente disagio. Oltre questo, un personaggio deve effettuare una prova di **Costituzione** ogni giorno (CD di 10, +1 per ogni prova precedente) o prendere 1d6 di danni non letale. I personaggi che subiscono una quantità di danno non letale uguale ai loro punti ferita iniziano a subire danno letale.

I personaggi che hanno subito danni non letali per mancanza di cibo o acqua sono **affaticati**. Il danno non letale causato dalla sete o dalla fame non può essere recuperato finché il personaggio non mangia o beve; nemmeno la magia guarisce questo tipo di danno.

0.1.6 Freddo

Il freddo causa danni non letali a una creatura che ne soffre. Il freddo causa danni finché non ci si allontana dalla zona interessata dal fenomeno e non ci si riscalda. Se i danni non letali accumulati sono pari ai **Punti Vita** la vittima inizia a ricevere danni letali.

I danni da freddo si hanno dai 4 gradi in giù; la vittima deciderà se ricevere gli 1d6 danni o effettuare una prova di **Tempra** con CD 15 (+1 per ogni prova precedente) per ogni ora che ci si trova al freddo. Se chi fa la prova possiede anche l'abilità **Sopravvivenza** può applicare il bonus di quest'ultima al tiro della prova. Dai -18 gradi la scelta tra i danni o la prova va fatta ogni 10 minuti, a meno che non si abbia un outfit apposito. Dai -29 gradi la vittima subisce 1d6 di danni senza possibilità di salvezza; in aggiunta, si deve scegliere tra la prova o 1d4 di danni.

Il freddo rigido provoca l'ipotermia (stato di **Affaticamento**), che può essere annullata grazie al riposo in un luogo almeno tiepido.

0.1.6.1 Ghiaccio

Il movimento sul ghiaccio è diverso da quello su altri terreni, significa che per ogni casella di movimento sul ghiaccio bisogna muoversi di due. Le prove di **Acrobazia**, e in generale quelle legate a **Destrezza**, avranno una CD di +5. Chi resta abbastanza a contatto con il ghiaccio rischia di soffrire di un severo raffreddamento.

0.1.7 Oscurità

I personaggi e le creature con **Scurovisione** sono capaci di vedere in condizioni di totale oscurità ma le creature con vista normale saranno considerate **cie-che**. Lanterne e torce possono essere spente facilmente e creare oscurità, così come i fuochi magici e alcuni oggetti magici possono creare patine di oscurità impenetrabile.

Una creatura accecata perde l'opportunità di eseguire un attacco di precisione e l'abilità di caricare. Per muoversi velocemente (la velocità normale si dimezza nell'oscurità), una creatura deve superare una prova di **Acrobazia** con CD di 10; se la prova non viene superata, si cade.

Tutti i nemici di una creatura accecata risultano **occultati**, riducendo del 50% la possibilità di essere colpiti in combattimento. Una creatura dovrebbe individuare il bersaglio per colpirlo, se è accecata; se non si individua il bersaglio, si colpisce alla cieca, cioè l'attacco andrà in una direzione casuale. Per determinare la direzione di attacchi fisici o a distanza (inclusi **Incantesimi**) si tira un dado; verrà colpito il primo bersaglio in quella direzione.

Se si è accecati, si perderà il modificatore di **Destrezza** alla **CA** e si subisce un malus di -2 alla **CA**. Inoltre, si avrà un -4 a ogni prova basata su **Destrezza** e **Forza** e tutte le abilità e le prove che fanno affidamento alla vista falliranno. Non si potranno, infine, usare **Attacchi basati sullo sguardo** e si sarà immuni a questi.

Una creatura accecata può fare una prova di **Percezione** ogni turno come azione gratuita (CD uguale alla furtività dell'avversario). Una prova con successo permette sentire un avversario che non si riesce a vedere "da qualche parte".

È quasi impossibile indicare con precisione, quindi, un avversario non visto. Una prova di **Percezione** che supera la CD di 20 rivela la posizione dell'avversario (ma questo è sempre **occultato** alla creatura accecata).

Si può sempre andare a tentoni per cercare un nemico occultato; un personaggio può attaccare con le mani o con le armi nei quadrati adiacenti. Se una creatura si trova nelle caselle adiacenti, c'è il 50% di possibilità di colpirlo. Colpire in tal modo, tuttavia, non infligge danno, ma rivelerà l'attuale posizione del bersaglio; se questo si muove, la sua posizione è di nuovo sconosciuta. La posizione di una creatura non vista viene rilevata e puntata anche se questa colpisce un personaggio. Se però il nemico usa un attacco a distanza si conoscerà la direzione in cui si trova ma non l'esatta posizione.

0.1.8 Soffocamento

Un personaggio senza **aria** può trattenere il respiro per 2 turni per ogni punto di **Costituzione**. Se un personaggio spende un'azione standard o completa (perdita del turno), il tempo rimanente per **trattenere il respiro** viene ridotto di 1 turno. Dopo questo periodo di tempo, un personaggio deve eseguire una prova di **Costituzione** con CD di 10 per continuare a trattenere il respiro. La prova deve essere ripetuta ogni turno, con la CD in aumento di +1 per ogni prova con successo precedente. Quando il personaggio fallisce, inizia a soffocare. Dopo un turno, cade incosciente (0 punti ferita). Nel turno successivo, scende a -1 punti ferita e inizia a morire. Dopo 3 turni, soffoca.

0.2 Dungeon

I dungeon rappresentano uno dei punti cardine di un'avventura. Dedicate ai più coraggiosi, custodiscono segreti, tesori, mostri. Solo i più forti e intelligenti possono cavarsela in questi luoghi pericolosi.

Dungeon = Pericolo Prima cosa importante, dungeon è una trappola mortale. Ogni architave potrebbe nascondere una trappola, una grotta po-

trebbe essere casa di orchi crudeli, una tomba essere infestata da spiriti e una torre di uno stregone potrebbe essere cosparsa di rune mortali. Qualunque sia il dungeon il pericolo è sempre presente.

Dungeon = Storia *Gran parte dei dungeon sono rovine di luoghi caduti. Quando non sono covi di mostri e banditi costruiti appositamente per prendere alla sprovvista gli avventurieri, quindi, possono essere fonte di sapere. L'origine di un dungeon può anche far capire di più sulla sua struttura, aiutando così gli avventurieri che ci si vogliono addentrare.*

Dungeon = Mostri *I dungeon sono luoghi abbandonati, ma raramente disabitati. Vari mostri possono attaccarvi e tendervi imboscate; quel che è peggio è che gli abitanti dei dungeon conoscono il terreno su cui combattono.*

*ndipendentemente da vari motivi che possono spingere gli avventurieri a intraprendere la visita di un dungeon, questi saranno attratti maggiormente da un elemento: i dungeon nascondono **tesori**!*

Parte II

La Storia

Capitolo 1

Il Giudizio

Un gruppo di persone (*i giocatori*) si sveglia in un luogo misterioso. Si riesce a distinguere qualcosa data la poca luce che entra da quelle che sembrano pareti di legno. I movimenti di ciascuno sono limitati poiché tutti hanno le mani legate con delle corde (*Possibile usare **Artista della Fuga, Animare corde**...*). Guardando in giro ci si rende conto che il posto non è vuoto: ci sono dei vasi vuoti, dei sacchi di grano e una **cassa di legno da cui provengono dei suoni metallici**. Dall'esterno si sente rumore di zoccoli.

Da ciò si potrebbe concludere di come il *party* sia intropopolato su un carro merci! Per di più, nessuno ricorda cosa sia accaduto precedentemente né se conosce o meno le persone di fronte a sé!

Da qui i giocatori possono iniziare con le presentazioni, la descrizione di un loro outfit base e anche una breve storia sulle loro origini. Al termine del giro di presentazione la storia continua.

Il carro sobbalza per il terreno accidentato e una parete della **cassa di legno** cade, rivelando delle armi. (*Le armi della cassa saranno scelte dal GM. I giocatori possono tagliare le corde sfregandole contro le lame e possono decidere se equipaggiarsi o meno di queste*). Si sente un rumore sordo e uno dei cavalli cadere.

Il carro quindi si ferma all'improvviso; dopo pochi secondi si sentono dei versi grotteschi e un **nano**¹, sbloccata la porta sul retro, entra di fretta. *"Non c'è tempo da perdere!"* dice mentre slega ognuno e prende per ciascuno un'arma da una cassa in fondo. *"Me ne pentirò, ma ho bisogno di aiuto: sono arrivati!"*...

Q&A

1. **Chi sta arrivando?** *"La banda degli Spaccaossa. Un nome originale tanto quanto la loro ferocia".*
2. **Chi fa parte della banda?** *"Goblin! I più cattivi della zona!"*
3. **Chi sei?** *"Sono Ulfgar, un povero contadino che, grazie a voi, diventerà ricco! Perciò non credete che dopo non vi rimetta a dormire, mi servite per riscattare la mia ricompensa".*
4. **Di quale ricompensa parli?** *"Davvero me lo stai chiedendo? Come se non lo sapessi...Non ti avrò picchiato troppo forte, mi auguro!"*

Uscendo dal carro il party viene circondato da quattro **Goblin**². *"Che stiamo aspettando? Attacchiamo!"*...

Inizia il combattimento. Per 4 Goblin il grado di sfida sarebbe di $1/3 + 4 = 12/3 = 4$, perfetto se i vostri PG partono dal livello 5 circa. In situazioni diverse toccherà al GM adattare. Se uno dei PG riceve un colpo fatale automaticamente verranno storditi tutti i membri del gruppo e verranno sottratti armi e parte degli oggetti, per cui distingueremo due casi:

Vittoria I Goblin vengono sconfitti e, improvvisamente, Ulfgar fa un balzo all'indietro, prende una boccetta dal suo marsupio e, coprendosi il volto, la lancia ai piedi del party. Tutti svengono e il nano riporta ognuno di nuovo sul carro...

¹Profilo a fine capitolo.

²Vedi Pathfinder, Bestiario.

Sconfitta Dopo aver stordito tutti, i Goblin fuggono ridendo con i pochi averi delle loro vittime. Ulfgar poi, ripresosi dopo poco tempo, si occupa di riportare i suoi prigionieri sul carro. . .

"È ora di alzarsi, ragazzi!" dice Ulfgar mentre attraversate un grande portone di legno. Il *party* si trova, adesso, in una piccola cittadina; ci sono mura fatte di palizzate e pietre, qualche casa sparsa, una locanda e, al centro, una fortezza di pietra con alte mura e alte torri. Il carro si ferma. . . Una voce sconosciuta urla "*Prigionieri, scendete!*". Appena il *party* scende dal carro, ecco che si accorge che il carro si è fermato sotto la fortezza e che un grande **Orco** dalla pelle grigio scuro, con una benda sporca sull'occhio sinistro³ era la fonte di quella voce misteriosa. L'orco, il capo di un banda di banditi, dà una grande borsa di monete a Ulfgar, stringendogli la mano. Dopodichè, il *party* viene portato nei sotterranei della fortezza, in una grande cella comune. "*Attenderete qui la vostra...esecuzione*" vi dice uno dei banditi. Si era capito ormai chi dava la caccia al *party*, ma perchè? **Forse a questo poteva rispondere il loro capo**⁴. . .

*Da qui i giocatori possono esplorare liberamente l'ambiente. La porta della cella è facilmente scassinabile (A discrezione del GM decidere i risultati minimi delle prove). Esplorando, oltre a eventuali tesori posizionati dal GM, c'è una pergamena dietro una pietra che fuoriesce leggermente dal muro; dentro la pergamena c'è un testo in una lingua particolare*⁵

Una volta usciti, il *party* aveva avanti a sè due possibilità: **recarsi ai piani superiori** per affrontare il capo della banda o **cercare di fuggire** facendo attenzione a eventuali pericoli. . .

³Profilo a fine capitolo.

⁴Qui si può suggerire o meno ai giocatori di intraprendere un interrogatorio, presente nel capitolo successivo.

⁵Descrizione dell'oggetto a fine capitolo.

1.1 Profili

I seguenti profili sono descritti vagamente, la generazione di ulteriori caratteristiche è a discrezione del GM. Sono tuttavia disponibili delle schede già compilate (lingua inglese).

1.1.1 Ulfgar

Ulfgar è un nano alto circa un metro e quaranta; ha sulla settantina d'anni.

È una creatura ben in forma: ha un fisico abbastanza massiccio, una folta barba legata con una cordicella e una folta chioma castana. Veste con una giacca di pelle sotto cui ha una maglia di ferro; indossa dei pantaloni di cotone verdi a cui, su un passante della cintura, è attaccato un marsupio di stoffa un po' malandato.

Possiede un grande martello (*1d6 di danno*) e dei coltelli da lancio (*1d4 di danno*).

1.1.2 Capo della banda degli orchi

Kugdish, il capo degli orchi banditi, è una montagna di muscoli; è alto due metri e cinque, la sua età è sconosciuta. Ha un **Falcione** (*2d8 + 9 danni*). Per le altre caratteristiche fare riferimento alla voce **Ogre** del *Bestiario*.

1.2 Quest secondarie

Qui vengono descritti gli oggetti che possono far intraprendere avventure secondarie.

1.2.1 Pergamena delle celle

Questa pergamena è un po' consumata e ingiallita. Se maneggiata da un personaggio di taglia grande o con un modificatore di **Fortuna** troppo basso può necessitare di particolare attenzione nell'interazione con essa. La pergamena riporta scritto questo testo:

prova