

SET INTRODUTTIVO - DEMO: ORRORI

DI JOE CAUBO & JP CHAPLEAU



GIOCARE LA DEMO

Set Introduttivo - Demo: Orrori 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: Crypts* (PZO4031)

Pedine: 1 × scheletro campione, 4 × scheletri, 1 pedina per PG

Parecchie notti fa, un gruppo di malviventi portarono a termine con successo una truffa nella città di Sandpoint. Su esortazione del loro capo, si diressero immediatamente verso la campagna, con l'intento di allontanarsi dai paesani infuriati di Sandpoint e lasciare che le acque si calmassero. Due notti fa, si sono ritrovati nei sobborghi della città di Galduria, e hanno deciso di fare un giro delle taverne per celebrare il loro recente successo. Nel mezzo della loro escursione, hanno incontrato un carro trainato da cavalli condotto da una solitaria vecchietta macilenta. Pesantemente in preda ai fumi dell'alcol bevuto, i festaioli fermarono la vecchiaia dall'aspetto vulnerabile e la maltrattarono, colpendola fino

a farle perdere conoscenza e rubando dal carro alcuni sacchi pieni di svariati oggetti.

Tra gli oggetti rinvenuti una volta rivoltati in terra i sacchi, i criminali trovarono una macabra candela nera ricoperta di strani sigilli e con un leggero odore di sangue. Ottennebrati dalla sbornia, si recarono nel cimitero locale e l'hanno accesa, per scimmiettare un rituale, imitando le maledizioni delle streghe e i canti dei cultisti. Presi dal divertimento, non si accorsero del paio di corpi dinoccolati emersi da una cripta vicina per poi unirsi alle danze. Prima che potessero riaversi dal torpore dell'alcol, i non morti li ridussero a brandelli.

TRAMA DELL'AVVENTURA

I personaggi giocanti sono stati inviati dal Capitano di Ventura della Società dei Cercatori in visita, Sheila Hedmarch, da Sandpoint fino alla città varisiana di Galduria per indagare in merito a delle voci di un'infestazione di non morti. Una volta sul posto, dovranno interrogare gli abitanti prima di avventurarsi nel cimitero a tarda notte per affrontare apertamente la minaccia.

PER INIZIARE

Il Capitano di Ventura Sheila Hedmarch conduce i PG attraverso la città di Sandpoint durante il suo giro di visite presso i suoi contatti in città. In una strada affollata, un uomo improvvisamente le si avvicina e le mostra il suo *navimaghete*, una bussola magica usata dai Cercatori. Dopo averle parlato velocemente e a bassa voce, scompare nuovamente nella calca. Leggi quanto segue per dare il via all'avventura.

Nel trambusto del mercato di Sandpoint, l'odore di spezie e altri aromi esotici danza nell'aria. Dopo una breve conversazione avuta con un uomo con una misteriosa bussola dorata, il Capitano di Ventura Sheila Hedmarch si volta indietro. Vi osserva, attirando la vostra attenzione prima di parlare a voce bassa.

"Mi hanno appena riferito di alcuni problemi che stanno sorgendo nella città di Galduria, a nord est rispetto a dove ci troviamo adesso. La città è nota perché ospita l'Accademia del Crepuscolo, una scuola di magia dedicata a... materie per non convenzionali. I rapporti dei nostri agenti parlano della scomparsa di alcuni giovani malviventi che hanno assalito una delle insegnanti dell'Accademia, Hazelindra, mentre tornava a casa. Inoltre, circolano voci riguardo spaventose creature che si aggirano nei dintorni del cimitero cittadino, per cui si incolpa l'Accademia stessa. Ho anche saputo anche di una strana luce che compare di notte nel cimitero. Credo che la luce, le sparizioni e i morti che camminano possano essere collegati. Se è davvero così, qualunque sia il legame tra queste tre cose è degno di indagine. Cercate di scoprire quanto possibile in merito alla situazione, e tornate per fare rapporto. Agite senza dare nell'occhio."

Detto ciò, il capitano di ventura sussurra qualcosa al suo servitore, che immediatamente a rovistare in ceca di piccole borse di monete da distribuirvi. Hedmarch vi dice "Queste dovrebbero bastare per trovare un passaggio sicuro per andare e tornare da Galduria. Aspetto di ricevere i vostri rapporti." Poi, si volta e scompare insieme al suo servitore in mezzo alla folla del mercato.

Il viaggio per Galduria dura due giorni, e i PG non incontrano alcuna difficoltà lungo le strade, giusto qualche viaggiatore, ma nessun ostacolo. Una prova riuscita di Conoscenze Locali con CD 15 permette ai PG di ricordare che di recente i poco ortodossi studi magici dell'Accademia del Crepuscolo di Galduria hanno fatto sì che un esperimento con degli zombi sfuggisse di mano a un gruppo di necromanti, con il risultato di scatenare il panico in città e nella campagna circostante. Mentre i PG si avvicinano alla città, notano che le strade sono deserte e nell'aria ristagna una nebbia persistente, risultato

dei vapori che si sprigionano dalle sorgenti calde del vicino Lago Ardente quando si condensano a contatto con il freddo del precoce inverno varisiano. Un sentimento di isolamento e solitudine permea i fatiscanti confini della città. Al loro arrivo, i PG scoprono la città priva del brusio della folla a cui erano abituati a Sandpoint. Le poche persone che percorrono le strade si muovono con passo veloce, apparentemente pronte a correre in qualsiasi momento.

SOBBORGHİ DI GALDURIA

Galduria è un piccolo paese mercantile sulle rive del Lago Ardente. I problemi hanno avuto origine nella parte occidentale della città, nella zona più vicina al cimitero. Uno slargo nella strada forma la piazza dove un piccolo getto d'acqua scorre in una fontana sbrecciata. Intorno alla piazza si trova la locanda locale, un piccolo tempio dedicato a Desna, e un poso di guardia da cui una guardia solitaria osserva con sospetto chiunque si avvicini senza però fare nulla.

I PG hanno molte opzioni per indagare sugli strani avvenimenti nell'area e nei dintorni, e possono farlo in qualsiasi ordine. Non devono necessariamente compiere ogni azione indicata, e il GM dovrebbe sentirsi libero di modificare la storia a suo piacimento, aggiungendo o togliendo qualcosa a seconda delle necessità. Solo l'incontro con la strega Hazelindra è necessario per l'avventura, dato che conosce la natura della candela e può fornire ai PG le informazioni di cui hanno bisogno per portare a termine la loro missione.

Locandiere: Il locandiere locale, un umano di nome Eldon Forber, sa che qualche notte prima un gruppo di malviventi si è presentato alla locanda, ma lo hanno pagato per non dire a nessuno della loro presenza in città. Mentre i suoi clienti alticci si complimentavano l'un l'altro per il loro successo di quella notte, il locandiere ha sentito che intendevano "usare la candela di quella vecchia megera" in qualche scherzo macabro al cimitero. Credendo che la candela fosse collegata all'Accademia del Crepuscolo, il locandiere ha smesso intenzionalmente di ascoltare la storia degli avventori ubriachi, dato che era l'unico modo per poter negare di essere a conoscenza della cosa. Forber prende sul serio il suo impegno di non parlare dei malviventi, e può essere convinto a parlarne solo con l'inganno. Un PG può ottenere da lui le informazioni sopra riportate superando una prova di Raggirare con CD 15.

Villici: I poveri e depressi abitanti del paese hanno udito suoni simili a lamenti e passi strascicati provenienti dal cimitero a ovest della città, e a causa della loro superstizione si rifiutano di andarci di notte. Voci sostengono che un altro dei feroci rituali dell'Accademia del Crepuscolo deve essere andato storto. Stoici e rassegnati, i villici sembrano accettare il coprifuoco che si sono autoimposti come il loro destino nella vita e sembrano non sentire il bisogno che le cose cambino. Se i PG fanno domande in merito ai malviventi scomparsi o in su qualsiasi fatto sospetto avvenuto la notte della scomparsa, superando una prova di Diplomazia con CD 15 per raccogliere informazioni possono scoprire da una paesana che quella notte ha sentito cantare delle voci ubriache nel cimitero.

Sacerdote: Amelon Birm, il locale sacerdote di Desna e unico curato del piccolo tempio che adorna il centro del villaggio, è scomparso dal giorno successivo alla prima apparizione dei non morti. Sebbene gli abitanti suppongano che abbia fatto ritorno a Sandpoint per procurarsi le componenti necessarie



per degli incantesimi o dei rinforzi per combattere quella che ritengono una minaccia crescente per il paese, in realtà è stato ucciso la prima notte dopo la visita dei malviventi ubriachi, quando ha cercato di porre fine lui stesso alla minaccia dei non morti. Una prova di Percezione con CD 15 durante la perquisizione della chiesa porterà alla scoperta dei registrazioni del sacerdote, la cui ultima nota riporta che avrebbe indagato presso il vecchio cimitero vicino alla città per scoprire cosa fossero quelle forme in movimento che si stagliavano contro quella strana luce.

Guardia: La guardia di Galduria, composta da quattro umani corpulenti guidati da un miope crociato in pensione, racconta che nei giorni scorsi ha incontrato nei pressi del cimitero alcuni non morti che vagavano solitari senza meta apparente. Gli uomini sono preoccupati, e nessuno di loro desidera uscire dalla città di notte. I PG che superano un prova di Intuizione con CD 15 capiscono che una delle guardie non sta dicendo tutta la verità; se gli si forza leggermente la mano, rivela di aver visto, qualche notte prima, una strana luce nel cimitero lampeggiare dal tramonto all'alba, e di ritenere che i non morti accendano un fuoco ogni notte.

Strega: La vecchia strega Hazelindra vive fuori città ed è stata attaccata dai malviventi durante il tragitto di ritorno dopo una lezione all'Accademia del Crepuscolo. Hazelindra è particolarmente sospettosa nei confronti degli stranieri dopo essere stata picchiata e derubata l'altra notte, e teme altresì di venire incolpata per i problemi causati dall'ondata di non morti. I PG devono convincerla delle loro buone intenzioni prima che decida di parlare con loro e li faccia entrare in casa. Possono convincerla superando una prova di Diplomazia o Raggirare con CD 15.

Se la convincono a parlare, racconterà di un gruppo di malviventi che l'ha aggredita mentre stava rientrando a casa derubandola di alcuni oggetti, tra cui uno magico, che aveva iniziato a studiare di recente, chiamato *candela della notte*. Racconta anche che quando la candela viene accesa anima qualsiasi corpo morto che si trovi entro il suo raggio d'azione, ma che è invisibile durante il giorno. Inoltre, non può venire spenta se non soffocando la fiamma con del sangue vivo.

Hazelindra aggiunge che i PG possono tenere la candela se non raccontano all'Accademia del suo coinvolgimento in questa situazione.

IL MAUSOLEO (GS 4)

Il cimitero si trova a più di mezzo chilometro a ovest della città, ed è accessibile attraverso uno stretto sentiero che si snoda lungo le colline ammantate di densa nebbia che circondano Galduria. Se i PG percorrono questa strada di giorno, scopriranno i resti delle precedenti vittime dei non morti e i segni lasciati dal loro passaggio, ma non ne scorgeranno alcuno, né vedranno la candela.

Di notte, tuttavia, una luce brillante e tremula proveniente da una cripta al centro della necropoli penetra la fredda nebbia che avvolge il cimitero. Seguendo la luce i PG arriveranno alla candela, che si trova all'interno di un piccolo mausoleo. Mentre i PG si avvicinano di notte al mausoleo, leggere quanto segue per preparare la scena.

Una candela tremolante risplende come un faro dalla sommità di un sarcofago di pietra in questa cripta fredda e umida. Due file di colonne sostengono il soffitto intorno a un secondo sarcofago, e sei tette statue stazionano vigili a guardia del luogo del riposo. Le figure gettano ombre spezzate sulle pareti, dando l'impressione del movimento e lasciando sezioni longitudinali della stanza avvolte dalle tenebre. L'aria odora di umidità e di terra smossa di recente.

Creature: Un gruppo di scheletri, animati dalla *candela della notte*, è appostato nelle scure ombre del mausoleo, e attacca i PG mentre entrano per recuperare la candela magica. I quattro scheletri sono vestiti come i teppisti malviventi: infatti si tratta proprio dei resti dei criminali hanno attivato la candela. Lo scheletro campione indossa gli indumenti di un chierico di Desna, riconoscibili con una prova di Conoscenze Locali o Conoscenze Religioni con CD 15. Sconfiggere i non morti è più semplice se i PG riescono a spegnere la *candela della notte*, vedi sezione Sviluppo.

SCHELETRO UMANO (4)**GS 1/3****PE 135 ciascuno**pf 4 ciascuno (*Libro del Game Master 80*)**SCHELETRO CAMPIONE****GS 2****PE 600**pf 17 ciascuno (*Libro del Game Master 80*)

Sviluppo: Una volta sconfitti gli scheletri, i PG possono occuparsi della *candela della notte*. Superando una prova di Conoscenze Arcane o Conoscenze Religioni con CD 15, i PG scoprono che questo oggetto magico minore può essere spento efficacemente soffocando la fiamma con del sangue vivo. Per poter spegnere la fiamma (e prevenire la comparsa di altri non morti lungo il loro tragitto di ritorno

verso Sandpoint) devono versare sulla fiamma il sangue di una ferita aperta (che provochi almeno 1d4 danni). Quando la fiamma si spegne, ogni non morto presente nel cimitero cade a pezzi, perdendo 1 punto ferita ogni round.

CONCLUSIONE

Gli abitanti di Galduria ringraziano i PG per aver posto fine alla minaccia, e Hazelindra è la più riconoscente di tutti, offrendo loro un lauto pasto per premiarli dei loro sforzi e lasciando che prendano la candela della notte. Quando i PG fanno ritorno a Sandpoint per portare la candela al Capitano di Ventura Sheila Hedimarch, questa esprime la sua gratitudine e ammirazione per il lavoro dei PG, e promette di tenerli in considerazione per qualsiasi missione dovesse presentarsi in futuro.



AUTORI • JOE CAUBO & JP CHAPLEAU

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