

SET INTRODUTTIVO DEMO: RELIQUIE

DI JOHN COMPTON & MARK GARRINGER



GIOCARE LA DEMO

Set Introduttivo - Demo: Reliquie 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: Dungeon Sites* (PZO4030)

Pedine: 1 x chierico umano, 2 x guerriero umano, 1 pedina per PG

Centinaia di anni fa, l'élite dei sacerdoti di Aroden portava onorati scettri cerimoniali noti come pastorali. Questi segni di autorità garantiscono al clero di alto rango immunità diplomatica anche durante le guerre civili che lacerarono tutto il meridione dell'Avistan. Si dice che uno di questi scettri giaccia in una volta ancestrale vicino Sandpoint, e che la famiglia che la possiede sia caduta in disgrazia.

TRAMA DELL'AVVENTURA

Eberius Tauranor fa venire una squadra di mercenari alle prime armi a Sandpoint per "aiutare" un contatto d'affari in difficoltà e alleggerirlo del *pastorale* di famiglia. Per recuperare la reliquia, i PG devono prima sopravvivere a una complessa trappola, che implica il crollo di una serie di colonne, o evitarla. Dall'altro lato del pavimento con la trappola, dovrebbero cercare la statua cerimoniale posta

li, per scoprire lo spazio nascosto sotto di essa e trovare il *pastorale* che cercano. Tuttavia, mentre cercano di lasciare la camera la banda delle Nocche Insanguinate tende un'imboscata ai PG per impadronirsi della reliquia.

PER INIZIARE

Leggi quanto segue per dare il via all'avventura:

"Ah, così finalmente siete qui", brontola Eberius Tauranor mentre vi ammassate in una sala da pranzo privata. Man mano che il fango secco dei vostri stivali si stacca e si sbriciola, sparisce nell'intricata trama del tappeto di peluche nella sala da pranzo privata. Un pallido riflesso dell'impazienza che balugina negli occhi iniettati di sangue di Eberius risplende nella luce della sala comune mentre chiudete la porta alle vostre spalle. Anche se siete ansimanti per esservi preparati in fretta per la sua richiesta di vedervi immediatamente, Eberius non vi dà molto tempo per riposarvi prima di darvi le importanti informazioni confidenziali.

"Un mio contatto d'affari è caduto in disgrazia, ma non può rischiare che i suoi rivali percepiscano la sua debolezza. Gli ho offerto la mia assistenza e da all'ora è stato... fin troppo ansioso di cercare di restituirmi il favore con un singolo oggetto magico della sua collezione. Alcune centinaia di anni fa, uno dei suoi antenati riuscì a raggiungere i vertici della gerarchia di Aroden: abbastanza in alto da ottenere un *pastorale*, una verga lunga sessanta centimetri ricoperta da una foglia d'oro e delle gemme. Il mio contatto potrebbe anche non essere consapevole di possedere un tale tesoro, e io preferirei non rinfrescargli la memoria. Dal momento che ha concesso così generosamente l'opportunità di esplorare le proprietà della sua famiglia, voglio recuperare quello scettro.

"Fatelo" dice con voce suadente, tirando fuori un sacchetto che tintinna quando lo poggia sul tavolo, "e vedrò di darvi la giusta ricompensa. Basta che stiate attenti alle Nocche Insanguinate: mi sono reso conto che ne sono appena arrivate molte in paese e non possiamo rischiare che fiutino la nostra scoperta." Tira fuori un foglio spiegazzato e lo getta sul tavolo. "questa mappa vi mostrerà come raggiungere la volta. Da lì, dovrete fare da soli."

I PG non hanno difficoltà ad attraversare le indaffarate strade di Sandpoint, raggiungere il confine del paese e raggiungere la vicina tenuta. Una volta lì, entrano nel mausoleo maltenuto e passano da una camera all'altra di cripte e sepolcri prima di arrivare a una porta segreta indicata sulla mappa di Eberius. Quando i PG scendono una stretta scalinata, entrano nella camera segreta in cui si dice sia tenuto il *pastorale*.

IL PAVIMENTO DI COLONNE CON RUNA

Magiche torce prive di fiamma illuminano questa massiccia camera di pietra, che è dotata di una strana serie di colonne che sorgono dal profondo baratro al centro della stanza. La cima di ogni colonna è allo stesso livello del pavimento ed è dotata di una runa arcana. Dall'altro lato della stanza giacciono due troni di pietra su una pedana rialzata. Sulle pareti dietro il trono di sinistra

c'è il rilievo di un re che firma un documento mentre parla a una folla di volti anonimi. Dietro il trono di destra c'è il rilievo di un ladro che tiene un coltello alla gola di un uomo anonimo mentre deruba una donna nelle vicinanze.

Trappola: La fossa, di 6 metri per 12 metri, al centro della stanza è profonda 12 metri. Le 25 colonne con runa in cima disposte nella fossa arrivano al livello del pavimento, permettendo ai PG di camminarci sopra con una prova di Acrobazia con CD 5. Ogni volta che si cammina su una colonna con runa, la runa cambia colore. All'inizio tutte le rune sono inattive, ma quando un personaggio cammina su una runa, questa comincia a brillare. Le rune prima risplendono di giallo brillante, e cambiano poi colore ogni volta che ci si passa sopra, passando dal giallo all'arancione, fino al cremisi scuro alla terza attivazione. Quando una colonna diventa cremisi, l'intero pilastro si abbassa di 6 metri, vibrando per l'intera discesa. Un personaggio che sta in piedi su una colonna cremisi può tentare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per saltare in salvo prima che il pilastro si abbassi. Se il personaggio non riesce a saltare in salvo, deve effettuare un ulteriore tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per evitare di precipitare dalla colonna quando si ferma di colpo dopo la rapida discesa. Fallire il tiro salvezza significa che il personaggio cade nella fossa sottostante, subendo 2d6 danni. La runa smette di brillare dopo che una colonna si abbassa e tutte le colonne si spengono, risalendo al loro livello originario dopo 1 ora.

ANTICHI TRONI

Dall'altro lato della stanza ci sono due troni di pietra coperti di polvere, e delle antiche parole in Azlanti sono incise sulle pareti di pietra. I molti buchi e cavità presenti rendono il luogo sospetto, ma non ci sono trappole. Una prova riuscita di Percezione con CD 15 permette ai PG di notare che i troni possono essere sollevati (prova di Forza CD 20), rivelando delle sottostanti nicchie nascoste. Chi se ne intende di religione potrebbe notare che uno dei rilievi non rappresenta un aspetto di Aroden, una cosa che potrebbe aiutare a identificare quale sia lo scettro falso. I PG possono effettuare una prova di Conoscenze Religioni appena raggiungono i troni e studiare i rilievi sulle pareti.

CD della prova Dettagli

10	Aroden, noto anche come l'Ultimo Azlanti, era una divinità della cultura, dell'umanità e dell'innovazione, ma morì circa 100 anni fa. Si dice che abbia camminato su Golarion in molte diverse sembianze.
15	Le 12 sembianze di Aroden erano agricoltore, artigiano, artista, cacciatore, ladro, mercante, mendicante, pastore, pescatore, sarto, soldato e studioso.

Tesoro: Sulla parete dietro il trono destro è incisa una scena in cui compaiono un artista, un mendicante, un artigiano, uno studioso, un soldato e un sarto. Sotto al trono c'è una piccola nicchia che contiene il *pastorale*, avvolto in una veste cerimoniale coperta dai sacri emblemi di Aroden, e 400 mo. Lo scettro è lungo approssimativamente 60 centimetri e ha un diametro di 5 centimetri, è ricoperto da una foglia d'oro e piccole gemme semipreziose, e termina in un *pastorale*.



Ogni volta che lo scettro cattura la luce, appare la splendente sagoma azzurrina di un piccolo occhio alato incastonato nella parte curva dell'oggetto.

Sulla parte dietro il trono sinistro è incisa una scena in cui compaiono un contadino, un pescatore, un cacciatore, un monaco, un pastore e un ladro. Il trono sinistro nasconde una collezione di testi sacri, una *pergamena di luce diurna* e un *pastorale* falso. Questa imitazione sembra identica al vero scettro, collocate nella nicchia a destra. Lo scettro falso è stato alterato da un effetto magico permanente affinché irradi magia come la vera reliquia, ma una prova di Conoscenze Arcane o Sapienza Magica con CD 15 rivela che è un'imitazione. Lo scettro falso, sebbene sia un'imitazione, vale comunque 150 mo.

ATTACCO DEI RIVALI (GS 3)

Quando il primo PG si fa strada attraverso le colonne con runa, un manipolo di ladri della banda delle Nocche Insanguinate entra dall'altro lato della stanza e minaccia il gruppo.

Creature: Le Nocche Insanguinate hanno saputo della volta e hanno seguito i PG; attendendo che si occupassero delle trappole e degli altri pericoli del posto. I tre criminali si precipitano nella stanza attraverso cui sono venuti i PG e bloccandogli la strada. Intimano ai PG di dargli il *pastorale* e minacciano di ucciderli tutti facendoli diventare i cadaveri più freschi di quest'antica tomba se rifiutano. Tuttavia le Nocche Insanguinate vorrebbero mettere in imbarazzo questo nuovo gruppo senza ricorrere alla violenza, quindi i PG possano utilizzare l'abilità Raggiungere sui rivali, convincendoli a prendere lo scettro falso e a lasciarli in pace se riescono a rendere

indifferenti i nuovi arrivati (il loro atteggiamento iniziale è ostile), vedi pag. 36 del *Libro degli Eroi* per informazioni sugli atteggiamenti dei PNG. Le Nocche Insanguinate usano gli attacchi a distanza per bersagliare i nemici dall'altro lato del baratro e sperano prendere in ostaggio il primo dei PG che li raggiunge finché non avranno lo scettro.

CAPO DELLE NOCCHIE INSANGUINATE

GS 3

PE 800

Chierico malvagio (*Libro del Game Master* 63)

pf 32

TAGLIAGOLE DELLE NOCCHIE INSANGUINATE (2)GS 1/2

PE 200 ciascuno

Guardia cittadina (*Libro del Game Master* 70)

pf 11 ciascuno

CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

Se i PG sconfiggono le Nocche Insanguinate o inducono in altro modo i taglia gole a lasciarli andare con lo scettro, Eberius li ricompensa con qualche lodi. Come bonus addizionale, gli consegna una borsa contenente una manciata di monete d'oro e dice loro di festeggiare con stile mentre sono qui a Sandpoint. Se, tuttavia, hanno permesso alle Nocche Insanguinate di fuggire con il *pastorale*, Eberius si infuria per pochi dolorosa moment prima di mormorare tra sé e sé che dovrà trovare un'altro gruppo per dare la caccia ai taglia gole prima che la reliquia scompaia per sempre da Sandpoint.



AUTORI • JOHN COMPTON & MARK GARRINGER

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