

LA PIETRA DI ANATEMA

Una avventura Advanced Fighting Fantasy
per 3-5 avventurieri novizi a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



GALFIERO RISALITI E STUART LLOYD



CHIMERA E

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questa avventura, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine che attualmente non c'è alcun introito economico dalla distribuzione di questa produzione, pur non escludendo eventuali modifiche della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente avventura.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione della presente produzione è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto. Qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

La presente avventura può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente avventura implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Blackmoor è un marchio registrato di *Wizards of the Coast*, che è una divisione di *Hasbro* e alcune proprietà intellettuali associate appartengono a *Zeitgeist Games* e *Goodman Games*. Il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *Blackmoor* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

I concetti delle **campagne GDR dei Mondi Viventi** sono stati resi popolari da *RPGA*, che ora è una divisione di *Wizards of the Coast*. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *RPGA* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione e **AFF2** sono marchi registrati di *Arion Games* e il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *AFF2* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.



Questa avventura è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Immagine di copertina tratta da: <https://pixabay.com/es/fantas%C3%ADa-bosque-m%C3%ADstica-2530043/> CC0 Creative Commons

Immagine di controcopertina tratta da: <https://pixabay.com/en/bomarzo-forest-monsters-viterbo-1938087/> CC0 Creative Commons

La Pietra di Anathema (CHBLWN1) – 1ª Edizione – Città del Messico, 1 Ottobre 2018

Questa pubblicazione è una traduzione di *The Shard of Anathema*, degli stessi autori ed editore.

Indice

| | |
|---|----|
| AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA | 4 |
| AGGANCIO ALL'AVVENTURA | 4 |
| CAPITOLO 1: LA MALEDIZIONE DI ANATEMA..... | 6 |
| 1 – Casa di Aicia e Jorund..... | 6 |
| 2 – Casa di Galan..... | 6 |
| 3 – Stalla dei cavalli..... | 6 |
| 4 – Stalla delle mucche | 6 |
| 5 – Pagliaio..... | 6 |
| 6 – Pascoli..... | 6 |
| 7 – L'aia | 7 |
| CAPITOLO 2: IN CANTINA | 7 |
| CAPITOLO 3: L'ARIETE INSONNE..... | 7 |
| Trasportare la Pietra | 8 |
| CONCLUSIONI | 8 |
| Conclusione A | 8 |
| Conclusione B..... | 8 |
| Conclusione C | 9 |
| Conclusione D..... | 9 |
| NOTE NEI FOGLI DEI PERSONAGGI | 9 |
| La Gratitudine di Anatema..... | 9 |
| Battuto dal Fiore Giallo..... | 9 |
| Servo Demoniaco | 9 |
| Buffone di Anatema..... | 9 |
| Mappa della fattoria | 10 |
| Appendice 1: Oggetti utili e servizi in vendita ad Anatema..... | 11 |

Ogni commento riguardante le tue avventure Advanced Fighting Fantasy a Blackmoor o riguardante questo umile lavoro é benvenuto. Questo é il piú importante stimolo che ci spinge a continuare a pubblicare di piú e, nei limiti delle nostre capacità, meglio.

Ci potete contattare all'indirizzo: chimeraehobbygroup@yahoo.it

Questa avventura é dedicata a Dustin Clingman.

Questa avventura è progettata per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente, ed è adatta per 3-5 avventurieri novizi, ovvero con 0 XP. Tuttavia, può essere facilmente adattata ad avventurieri principianti (cioè fino a 300 XP) aggiungendo un punto di ABILITÀ agli avversari. Questa avventura può essere utilizzata come prima parte dell'arco narrativo *Da Anatema a Benedizione* o può essere giocata come un'avventura singola.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente, richiedono una singola sessione tra le due e le quattro ore di gioco e questa avventura in particolare è tra le più brevi, come dovrebbero essere tutte le avventure per principianti, per consentire più tempo all'inizio del gioco, per imparare le regole (se necessario) e creare nuovi personaggi.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Questa avventura si svolge ad Anatema, un piccolo villaggio sulla Via Commerciale, a sud di Jackport. Anatema è un villaggio agricolo piuttosto insignificante, a parte le sue tradizioni dolciarie e il famoso Rituale del Raccolto Abbondante, una celebrazione annuale (si consiglia di collocarla pochi giorni dopo il solstizio d'inverno) per garantire che le colture crescano e il bestiame ingrassi. Questo rituale è così noto che attira anche persone al di fuori del villaggio, poiché si dice che i fedeli possono vedere Sollus benedire i campi e ascoltare la sua canzone di beatitudine.

Galan è un giovane paesano e un po' codardo. I suoi genitori lo considerano un buono a nulla, perché ha tirato fuori un sacco di scuse puerili per non andare all'avventura una volta raggiunta l'età. Nel villaggio di Anathema, come in molti altri luoghi di Blackmoor, questo lo rende "inadatto al matrimonia" ed è una vergogna per la famiglia. Qualche settimana fa, Galan raccolse tutto il suo coraggio e alla fine si unì ad altri avventurieri, ma tornò con vergogna ad Anathema solo una decimana più tardi, coperto di tagli e lividi. Si chiuse a chiave e quasi non uscì di casa. Il gruppo era andato ad esplorare un dungeon e ha incontrato alcuni Orchi. Hanno cercato di nascondersi, ma Galan li ha fatti scoprire con la sua goffaggine. Nel combattimento successivo, Galan fu quasi ucciso e i suoi compagni dovettero combattere duramente per salvarlo, poi lo rimandarono ad Anatema, dicendogli di non avventurarsi mai più. Quello che nessuno notò durante il suo breve periodo di avventura, fu che Galan trovò un frammento di pietra nera lucida e non lo disse a nessuno. C'è un chiaro alone di malvagità attorno a questo frammento: quando viene toccato, voci

nella testa promettono potere illimitato. Il frammento è in realtà un frammento del calice contenente la potente malattia magica che eoni fa ha ucciso Temrin, antica divinità del Tempo.

Quando gli ex-compagni di Galan tornarono ad Anatema, carichi di tesori e storie avvincenti, dissero a tutti del suo comportamento maldestro e spericolato, rendendolo più che mai ridicolo. Per questo motivo, Galan decise di cedere alle richieste della Pietra e la immerse in una tazza del suo stesso sangue. Fortunatamente, Galan non è un veicolo molto efficace per i poteri magici incontrollati della Pietra, quindi le manifestazioni demoniache che seguirono, anche se hanno rovinato il Rituale del Raccolto Abbondante, non sono state così catastrofiche come avrebbero potuto essere.

AGGANCIO ALL'AVVENTURA

Avete deciso che il modo migliore per iniziare la vostra esperienza di avventurieri è quello di assistere alla famosa Fiera del Raccolto Abbondante, l'evento più importante del piccolo villaggio agricolo di Anathema, sulla Via Commerciale, a sud di Jackport. Il soggiorno per tutta la durata delle celebrazioni alla Birreria e Locanda di Hullgrim, l'unica locanda di Anathema, si rivela piuttosto economico.

Ogni giocatore paga sei monete d'oro per tre giorni alla locanda. Se vogliono spendere un po' di più per attrezzature, possono attendere un altro po': il momento arriverà presto.

I festeggiamenti durano tre giorni, con fiere, intrattenimenti, molti dolci tradizionali e uno strano rituale chiamato la Cacciata del Malvagio, in cui gli abitanti votano affinché una persona venga temporaneamente bandita dal villaggio. Questa persona viene vestita da babau (il Malvagio) e cacciata da Anatema mentre gli abitanti del villaggio lanciano sassi e urlano prese in giro e insulti. Il "Malvagio" potrà tornare al villaggio solo dopo un po' di tempo. Dopotutto, si rivela essere un'occasione divertente per gli abitanti del villaggio e per i visitatori, come te. Alla fine delle celebrazioni c'è la parte più famosa di tutte: il Rituale del Raccolto Abbondante, che si svolge appena fuori dal villaggio, nei campi.

Se i personaggi non provengono dallo stesso villaggio, questa è una buona opportunità per le presentazioni, visto che sono gli unici avventurieri, anche se inesperti, nel mezzo di molti agricoltori e questo da solo dovrebbe essere una buona ragione per stringersi la mano. Si ricordano di essersi visti alla Birreria e Locanda di Hullgrim, dove hanno per forza dormito tutti, visto che è l'unica locanda del villaggio.

Henrick il Saggio ha preparato il rituale per ore, collocando pietre runiche e danzando con il suo bastone. Immaginate che molto sia spettacolo, ma il finale del rituale è vera magia. Vi hanno detto che, quando Henrick completa il suo cantico finale, c'è una luce intensa, Sollus appare e benedice il villaggio prima di cantare una meravigliosa canzone per ispirare le piante e gli animali a crescere. Sperate che questa canzone ispiri anche l'inizio del vostro periodo di avventura.

L'atmosfera è palpabile quando Henrick finisce il suo canto con un gesto drammatico. Tuttavia, questa volta, c'è un improvviso lampo di luce rossa nel cielo e una fredda sensazione di terrore si insinua sugli abitanti del villaggio, lasciandoli confusi e spaventati. La festa è decisamente rovinata, e il resto degli eventi ha pochissimi partecipanti.

Personaggi con 1 punto in Vista Rivelante percepiranno la magia al lavoro. Un eroe con 2 o più punti sarà in grado di percepire momentaneamente una presenza malvagia. Un personaggio con 1 punto nella Abilità Speciale Conoscenza del Magico noterà qualcosa di magico, con 2 o più punti saprà che c'è qualcosa di demoniaco in corso.

I personaggi, prima di andare a dormire, possono parlare con gli abitanti del villaggio e con Henrick, che non ha idea di cosa sia andato storto ed è estremamente preoccupato. Più tardi, ricorderà la presenza dei personaggi al Rituale.

HENRICK DVART, IL SAGGIO

ABILITÀ 4, RESISTENZA 18, MAGIA 7, FORTUNA 10

Talenti: Benedetto, In Sintonia, Sacro

Abilità Speciali: Magia – Sacerdotale (Sollus) (3), Conoscenza del Magico (1), Armi Lunghe (Falce) (2), Convincere (2), Conoscenza della Religione (Sollus) (3), Conoscenza dell'Agricoltura (3)

Poteri Sacerdotali: vedi Galana (AFF2, pagine 92-93)

Henrick il Saggio ha vissuto tutta la vita ad Anatema. È ben conosciuto, rispettato e amato da tutti e ha la massima autorità per un non nobile (status sociale: 7). Henrick prima o poi ha aiutato chiunque in qualche modo, ma il momento per lui più importante dell'anno è il Rituale del Raccolto Abbondante. Durante l'anno, molti abitanti del villaggio e alcuni avventurieri vengono mandati a cercare i componenti del Rituale, poiché il delizioso cibo prodotto è una fonte di reddito fondamentale per il villaggio.

Il giorno successivo, un Alto Thoniano di mezza età con un vestito semi-nobile e un cappello flocio, vi attende da Hullgrim a colazione: "Buongiorno, sono il giudice aggiunto Farlon Hightower, il nobile benefattore di Anatema. Qualcosa è successo alla fattoria dove è stato eseguito il Rituale la scorsa notte! Le lattaie sono tornate al villaggio urlando di demoni e

magia nera e ora nessuno si avvicina per la salute delle loro anime. Tuttavia, i proprietari di quella fattoria: Jorund, Aicia e il loro figlio Galan sono ancora lì. Le milizie hanno da fare, per mantenere le persone calme e la metà di loro comunque non si azzarderà. Abbiamo bisogno di eroi coraggiosi per salvare i nostri agricoltori ... ci aiuteresti, per caso? Lo apprezzeremmo immensamente."

A quanto pare, questo potrebbe essere l'inizio della vostra carriera da avventurieri.

I giocatori potrebbero aver bisogno di promesse di eterna gratitudine o pietismi sugli innocenti. Forse Farlon si farà aiutare da Henrick il Saggio che può fornire una fiala di Acqua Santa o UNA Benedizione di un'Arma gratuita come da Appendice 1 (se, nonostante tutto, rifiutano, vai alla Conclusione A), ma se accettano, non hanno bisogno di andare subito al luogo delle manifestazioni demoniache. Possono prima cercare aiuto e attrezzatura (vedi Appendice 1), come consiglia lo stesso Farlon.

"Molte grazie, amici miei. Vi ricompenseremo meglio che potremo. Poiché non sapete cosa affronterete, vi consiglio di acquistare qualche equipaggiamento e magari visitare Granis, il capitano della milizia. Può aiutarvi o almeno consigliarvi."

GRANIS

ABILITÀ 7, RESISTENZA 18, FORTUNA 8

Talenti: Visione Notturna, Fortebraccio

Abilità Speciali: Asce (3), Armatura (2), Convincere (2)

Arma: Ascia da Battaglia

Armatura: Armatura di Magia

Granis guida la milizia ad Anatema (solo quattro giovani oltre a lui, ma per un villaggio così piccolo di solito basta). Suo padre e sua madre furono esiliati da un regno dei Nani per qualche motivo che Granis non conosce e, proprio prima di morire, come talvolta accade, suo padre chiese al suo migliore amico, un compagno umano, di prendersi cura della sua famiglia. Quando l'avventuriero umano raggiunse la moglie del suo compagno, questa stava morendo di parto. L'avventuriero mantenne comunque la sua parola, adottò il neonato Nano e lo crebbe nel suo villaggio, Anatema. Granis usò la sua naturale resistenza da ragazzo, facendo in modo che nessuno si prendesse gioco della sua altezza. È diventato il capitano della milizia di Anatema e la gestisce con rigore. È molto di malumore per il Rituale fallito e la successiva scomparsa di Jorund, Aicia e Galan.

Se gli eroi hanno bisogno di muscoli, Granis è un perfetto aiutante.

CAPITOLO 1: LA MALEDIZIONE DI ANATEMA

A questo punto puoi dare ai giocatori la mappa (vedi sotto) con le posizioni dei vari edifici attorno al luogo del Rituale fallito della notte precedente. I personaggi iniziano la loro avventura attraversando il piccolo canale agricolo nell'angolo in basso a sinistra della mappa.

1 – Casa di Aicia e Jorund

Questa casa é deserta e non c'è nessun segno di contadini ne' cose fuori posto. Gli eroi avidi che decideranno di cercare oggetti di valore troveranno 10mo e 147ma. In cantina ci sono il contadino e sua moglie tra scatole di legno di formaggio e verdure. Implorano gli eroi di uccidere tutti gli animali "posseduti" rimasti nella fattoria. Aicia e Jorund sono i proprietari della migliore fattoria di Anatema. Entrambi sono nati e cresciuti ad Anathema e sono degli agricoltori modello, sono riusciti a produrre più carne di manzo, pollo e grano di chiunque altro nel villaggio negli ultimi anni. Ciò rende ancora più dolorosa l'antipatia di loro figlio per l'agricoltura.

2 – Casa di Galan

All'inizio questo cottage sembra deserto. È evidente che si compone di una camera singola al piano terra e una porta della cantina. Al piano terra si possono trovare 2mo e 16ma. Se i personaggi aprono la porta della cantina, vai al Capitolo 2.

3 – Stalla dei cavalli

Le porte della stalla sono state fracassate dall'interno e le impronte degli zoccoli a terra si allontanano dalla fattoria. Qualcosa deve aver spaventato i cavalli. Le stalle sono vuote.

4 – Stalla delle mucche

I personaggi, avvicinandosi, sentono le mucche. Chiunque esegua un tiro Abilità Speciale ABILITÁ + Percezione o Vista Rivelante noterà un debole bagliore inquietante. Entrando, vedranno il caos e sentiranno l'odore di zolfo. Il legno che suddivideva la stalla è stato distrutto o bruciato. Ci sono molti cadaveri smembrati di mucche in giro. Un numero di mucche pari ai personaggi sono in piedi sulle zampe posteriori, gli occhi rosso fuoco. Le mucche demoniache attaccano immediatamente.

MUCCA DEMONIACA

ABILITÁ 6, RESISTENZA 10, ATTACCHI 2

Armi: artiglio/zoccolo medio, piú sputafuoco e vampata di fuoco (vedi sotto).

Armatura: armature naturale media.

Sputafuoco: una Mucca Demoniacca sputa fuoco (coni lunghi 3 m e larghi 3 m nel punto piú largo, lontano dalla mucca), Alla fine di ogni round, lancia un dado. Con un 1-3, la Mucca Demoniacca ha sputato fuoco e tutti i personaggi nella zona del cono perdono un punto di RESISTENZA, ignorando l'armatura. Si può fare un test di FORTUNA per non subire il danno.

Vampata di Fuoco: durante qualsiasi round nel quale una Mucca Demoniacca non combatte corpo a corpo, può spruzzare un liquid fiammeggiante dalle sue mammelle. Può essere evitato con un tiro di ABILITÁ (+ Abilità Speciale Evitare) o un tiro di FORTUNA. Se colpisce, causa 1d6 danni da fuoco, ignorando l'armatura.

Emissioni nocive: le Mucche Demoniacche producono un vapore sulfureo che distrae e irrita chiunque sia impegnato in un corpo a corpo con loro. A meno che i personaggi non abbiano una magia Respirare o simile, combatteranno con una penalità di -1 ai loro attacchi.

Acqua Santa: Se si versa o si spruzza Acqua Santa su una Mucca Demoniacca, causa 1d6 danni, ignorando l'armatura.

NOTA: se le Mucche Demoniacche non sono state uccise prima di entrare a casa di Galan, attaccheranno i personaggi quando (se) usciranno.

5 – Pagliaio

Qui non c'è nessuno. Se i personaggi investigano e spostano il fieno, troveranno delle rune sul pavimento, scarabocchiate febbrilmente da Galan, controllato dalla Pietra. Chiunque abbia almeno 1 punto in Conoscenza del Magico o Linguaggio Demonico le riconoscerà come rune evocative. Distruggerle è facile con mezzi pratici (come raschiare il pavimento, ecc.) e il primo personaggio che inizia questa azione guadagna 5 XP.

6 – Pascoli

Qui normalmente pascolano le mucche e i cavalli. Tuttavia, l'influenza corrottrice della Pietra ha trasformato l'erba in Tangleweed (Out of the Pit, pagina 112), che brama il sangue dei personaggi. Ogni quadrato di Tangweed che i personaggi attraversano (quadrati marroni e verdi sulla mappa) fa loro perdere 1 punto di RESISTENZA.

I personaggi possono identificare il Tangleweed con un tiro di Conoscenza delle Piante, Conoscenza del Bosco, Conoscenza delle Pianure o simili. Chiunque superi il tiro saprà che teme il fuoco e se i personaggi hanno un metodo per produrlo, possono evitare il Tangleweed. Se i personaggi non identificano il Tangleweed, ci entreranno direttamente (tutti perdono 1 punto STAMINA prima di

sapere cosa sta succedendo). In questo caso, dovranno capire come attraversare un vasto campo di Tangleweed. Un tiro di Corsa (ABILITÀ + Forza + potenziali modificatori di fuga) permette di subire la metà del danno, arrotondando per difetto. Per ogni punto di FORTUNA che gli eroi spendono, possono ridurre ulteriormente il danno di 1.

7 – L'aia

Delle pollastre si pavoneggiano nell'aia (2 per ogni personaggio). Quando vedono i personaggi, si fermano e si schierano in formazione, quindi li caricheranno. Solo allora i personaggi noteranno che i loro occhi si sono illuminati di rosso. I personaggi hanno 1 round per fare qualcosa (fare un attacco a distanza, lanciare una magia, ecc.). Poi i polli gli svolazzeranno in faccia e inizieranno a beccarli. Gli eroi possono colpire un Pollo Demoniaco per round, uccidendolo istantaneamente (dato che ogni Pollo ha un punto di STAMINA e nessuna armatura). Ogni Pollo Demoniaco che sopravvive infliggerà automaticamente 1 punto di danno ad ogni personaggio (ignorando l'armatura). Se i personaggi lanciano loro del cibo, la loro natura di pollo prenderà il sopravvento e loro non saranno in grado di resistere a mangiarlo. Ogni provvista distrarrà 2 polli abbastanza a lungo che, quando l'incontro sarà finito, i personaggi potranno ucciderli senza problemi.

CAPITOLO 2: IN CANTINA

Aprite la botola della cantina e siete colpiti da una fortissima puzza di zolfo. Al piano di sotto, in mezzo a scatole di legno ammucchiate, c'è un uomo molto giovane con lunghi capelli Rossi ricci e un bel incarnato, febbricitante e rannicchiato, davanti a una tazza di argilla piena di quello che sembra sangue bollente, anche se non c'è fuoco sotto di essa. Sembra confuso e borbotta delle scuse. I suoi vestiti sono macchiati di sangue.

Il bel giovane nella cantina è ovviamente Galan. È molto dispiaciuto per quello che ha fatto, ma non uscirà e non toccherà la tazza di sangue, che è piena del suo sangue. Ha immerso la Pietra maledetta lì per "riattivarla". La parte cosciente di lui è molto dispiaciuta per quello che ha fatto, ma è solo metà cosciente e metà sotto controllo della Pietra.

GALAN

ABILITÀ 4, RESISTENZA 4, FORTUNA 5

Abilità Speciali e Talenti: niente di che....

Galan è l'unico figlio di Aicia e Jorund. È cresciuto sognando di viaggiare e di vivere una vita di avventura,

lontano dalle fattorie e stalle puzzolenti dove i suoi genitori lo hanno fatto crescere. Alla fine, ha dimostrato di non essere né un eroe, né un agricoltore: nulla si è materializzato, trasformandolo in un giovane risentito e arrabbiato. Il destino gli ha dato la Pietra maledetta e, sfortunatamente, ha colto l'occasione per armeggiare con essa, sperando che avrebbe reso i suoi sogni realtà.

Se i personaggi alla fine scendono e si avvicinano a lui, Galan calcia la tazza di sangue bollente nella loro direzione (la Pietra non c'è più). Tutti i personaggi che sono al piano di sotto devono passare un tiro di FORTUNA o il liquido empio andrà a contatto con la loro pelle, causando febbre e debolezza improvvise: ad ogni round, tutti i personaggi con la febbre devono superare un tiro da 3d6 contro SKILL + STAMINA per evitare di dedurre un punto di STAMINA. A zero STAMINA, i personaggi perderanno i sensi (ma non moriranno, semplicemente non risponderanno più). Alla fine dell'avventura, Henrick curerà tutti i personaggi colpiti con i suoi poteri sacerdotali insieme a Galan, che è anche lui malato. I personaggi malati che hanno bisogno di cure (compresi quelli incoscienti) avranno bisogno di una decimana in più alla fine di questa avventura, a causa del tempo extra necessario per la guarigione.

Dopo questo attacco a sorpresa, Galan si rannicchia di nuovo e spiega, borbottando, che non è stata colpa sua, ma la Pietra lo stava controllando. Racconta brevemente la storia di come ha trovato la Pietra e di come è stato indotto a "riattivarla" immergendola nel suo stesso sangue. Non era abbastanza forte per resistere. Alla fine, dice che un Ariete Demoniaco ha preso la Pietra ed è scappato verso Redwood. Se i personaggi inseguono questa falsa pista (nonostante il puzzo di zolfo nella cantina), vai alla Conclusione B. Se i personaggi invece non credono a Galan e cercano nella cantina, vai al Capitolo 3.

CAPITOLO 3: L'ARIETE INSONNE

Appena iniziate a cercare in cantina, un mucchio di scatole di legno crolla: nascondeva l'ingresso di un'altra stanza e un Ariete Demoniaco ne esce furioso sulle zampe posteriori, con occhi terribili che brillano di rosso. Incastrato tra le sue corna, c'è un lungo frammento di luccicante pietra nera, che gocciola sangue sulla sua fronte.

ARIETE DEMONIACO

ABILITÀ 8, RESISTENZA 14, ATTACCHI 2

Arma: artiglio/zoccolo/corno grande, piú sputafuoco (vedi sotto)

Armatura: Media

Sputafuoco: l'Ariete Demoniaco sputa fuoco (coni lunghi 3 m e larghi 3 m nel punto piú largo) ad ogni round e tutti i personaggi nella zona del cono perdono un punto di RESISTENZA, ignorando l'armatura. Si può fare un test di FORTUNA o di ABILITÀ (+Abilità Speciale Evitamento) per non subire il danno.

Emissioni nocive: l'Ariete Demoniaco produce un vapore sulfureo che distrae e irrita chiunque sia impegnato in un corpo a corpo con lui. A meno che i personaggi non abbiano una magia Respirare o simile, combatteranno con una penalità di -1 ai loro attacchi corpo a corpo.

Acqua Santa: Se si versa o si spruzza Acqua Santa sull'Ariete, questo subisce 1d3 danni, ignorando l'armatura.

L'Ariete Demoniaco può essere sconfitto con mezzi normali o i personaggi possono provare a far saltare via la Pietra con armi a distanza (tiro per colpire con penalità -3 e tiro FORTUNA riuscito) o affrontando stoicamente un attacco frontale, cercando di strappare il frammento al volo (tirando con successo Manolesta, prendendo il pieno danno dall'Ariete). Questo truccetto fa perdere ogni energia all'Ariete Demoniaco, lasciandolo stordito a terra.

Dopo tre turni, se la porta della cantina è stata lasciata aperta e incustodita, l'Ariete Demoniaco coglierà l'occasione e scapperà. Solo i personaggi con il Talento Pié Veloce possono stargli dietro e continuare il combattimento, altrimenti avranno solo un'opportunità di lanciare un attacco a distanza prima di perdere il contatto. Quindi possono solo provare a seguire le tracce in aperta campagna (vai alla Conclusione B).

Trasportare la Pietra

Una volta che l'Ariete Demoniaco è stato sconfitto, i personaggi potrebbero voler portare la Pietra fuori dalla casetta di Galan, anche se va bene anche lasciarla lì e chiamare Henrick. La Pietra ha una chiara aura malvagia: quando viene toccata, delle voci in testa promettono un potere illimitato e si deve fare sia un test di FORTUNA che un tiro (3d6) di ABILITÀ + RESISTENZA. Fallire solo in uno dei tiri provoca una febbre istantanea. Oltre a questo, vengono inflitti 2 danni se la Pietra è in contatto con la pelle o 1 danno se la Pietra viene immediatamente lasciata cadere. Ogni giocatore malato in ogni round successivo deve accettare il dominio della Pietra (in questo caso, nessun danno extra viene ricevuto) o opporsi. Se un personaggio si oppone al dominio della Pietra (questo può essere fatto anche dopo averlo accettato per un po'), tira 3d6 contro ABILITÀ +

RESISTENZA e, se il tiro fallisce, il personaggio sarà dominato ma non ci saranno danni. Se il tiro ha successo, il personaggio può opporsi ad essere dominato, ma la malattia infliggerà 2 danni se la scheggia è in contatto con la sua pelle o 1 danno se lo scheggia non è in contatto.

Se la Pietra prende possesso di uno o più personaggi, ordinerà loro di nascondersi da qualche parte sottoterra e immergerla nel sangue, per "riattivarla". Se un personaggio riattiva la Pietra, diventerà permanentemente controllato da essa, senza possibilità di opposizione, e sarà un PNG sotto il controllo del Regista fino alla fine dell'episodio. I personaggi controllati dalla Pietra saranno curati da Henrick, ma avranno bisogno di una teciama in più per guarire e tornare ad avventurarsi di nuovo. Se tutti i personaggi vengono permanentemente controllati, vai alla Conclusione C.

Se i personaggi riescono a tenere le cose sotto controllo, ci vorranno 1d6 + 1 round prima che Henrick il Saggio li raggiunga. In questo caso, se tutto va bene, vai alla Conclusione D.

CONCLUSIONI

Conclusione A

Decidete che gli strani avvenimenti di Anatema non sono affari vostri e ve ne andate. Più tardi venite a sapere che una "invasione" demoniaca ad Anatema è stata gestita con successo da un gruppo di avventurieri conosciuti come la Compagnia del Fiore Giallo. Forse in futuro le vostre strade si incroceranno di nuovo con loro, ma vi rendete conto di aver perso il primo round.

I personaggi ottengono 0 Punti Esperienza da questa avventura e aggiungono le seguenti note ai loro fogli dei personaggi: *Buffone di Anatema* e *Battuto dal Fiore Giallo*. Vedi sotto cosa significa.

Conclusione B

Cercate tracce per giorni, ma non ne trovate nessuna. Alla fine, vi arrendete: non potete recuperare la Pietra maledetta. In seguito, venite a sapere che è stata recuperata con successo da un gruppo di avventurieri noto come la Compagnia del Fiore Giallo. Forse in futuro le vostre strade si incroceranno di nuovo con loro, ma avete perso il primo round.

I personaggi ottengono 10 Punti Esperienza da questa avventura e aggiungono le seguenti note ai loro fogli dei personaggi: *Battuto dal Fiore Giallo*. Vedi sotto cosa significa.

Conclusione C

Che incubo! Siete caduti sotto il controllo della Pietra! Avete ricordi confusi fino a quando non avete visto la faccia di Henrick il Saggio che cercava di rassicurarvi. In seguito, verrete a sapere che siete stati salvati da un gruppo di avventurieri conosciuti come la Compagnia del Fiore Giallo. Forse in futuro le vostre strade si incroceranno di nuovo con loro, ma avete perso il primo round.

I personaggi ottengono 15 Punti Esperienza da questa avventura e aggiungono le seguenti note ai loro fogli dei personaggi: *Battuto dal Fiore Giallo* e *Servo Demoniaco*. Vedi sotto cosa significa.

Conclusione D

Henrick il Saggio di Anatema sussulta appena tocca la Pietra maledetta e la mette subito in una scatola d'argento incisa con simboli sacri su tutti i lati. "Devo ringraziare voi, miei amici per aver liberato il nostro villaggio da questa minaccia demoniaca e aver salvato i contadini. Metterò sotto chiave questa maledetta Pietra e cercherò il modo per distruggerla una volta per sempre. Farò le ricerche necessarie e troverò gli oggetti che servono a distruggerla in sicurezza, anche se la mia prima impressione è che questo oggetto potrebbe essere collegato a Eggofcoot, una presenza enigmatica che comanda un esercito di creature empie sul lato nord del Mar Nero e una rete di agenti a Blackmoor, acquista potere divorando la magia e in passato ha causato molti problemi a Blackmoor. Devo anche trovare i componenti giusti per eseguire un altro Rituale del Raccolto Abbondante o le persone potrebbero morire di fame il prossimo inverno, ma per ora possiamo festeggiare."

I personaggi ottengono 25 Punti Esperienza (+10 se hanno ucciso tutti gli animali demoniaci) da questa avventura e aggiungono le seguenti note ai loro fogli dei personaggi: *La Gratitudine di Anatema* (vedi sotto per ulteriori dettagli). Se sei rimasto veramente impressionato da come hanno interpretato i loro ruoli, puoi aggiungere fino a 10 Punti Esperienza extra.

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono riportare i loro punteggi di

FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA al loro livello iniziale prima di cominciare nuove avventure.

NOTE NEI FOGLI DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze delle varie note prese sui fogli dei personaggi.

La Gratitudine di Anatema

Tutti i personaggi che ricevono La Gratitudine di Anatema ricevono anche 50 monete d'oro, come segno tangibile di gratitudine. Possono anche soggiornare gratuitamente ad Anatema per tre decimane (o parti di decimane) prima che la gente si annoi di loro (a patto che non facciano niente di eclatante durante il loro soggiorno, ovviamente).

Battuto dal Fiore Giallo

In una ben nota occasione pubblica, un gruppo di avventurieri noto come "la Compagnia del Fiore Giallo" ha fatto molto meglio di voi, provocando una pubblica umiliazione.

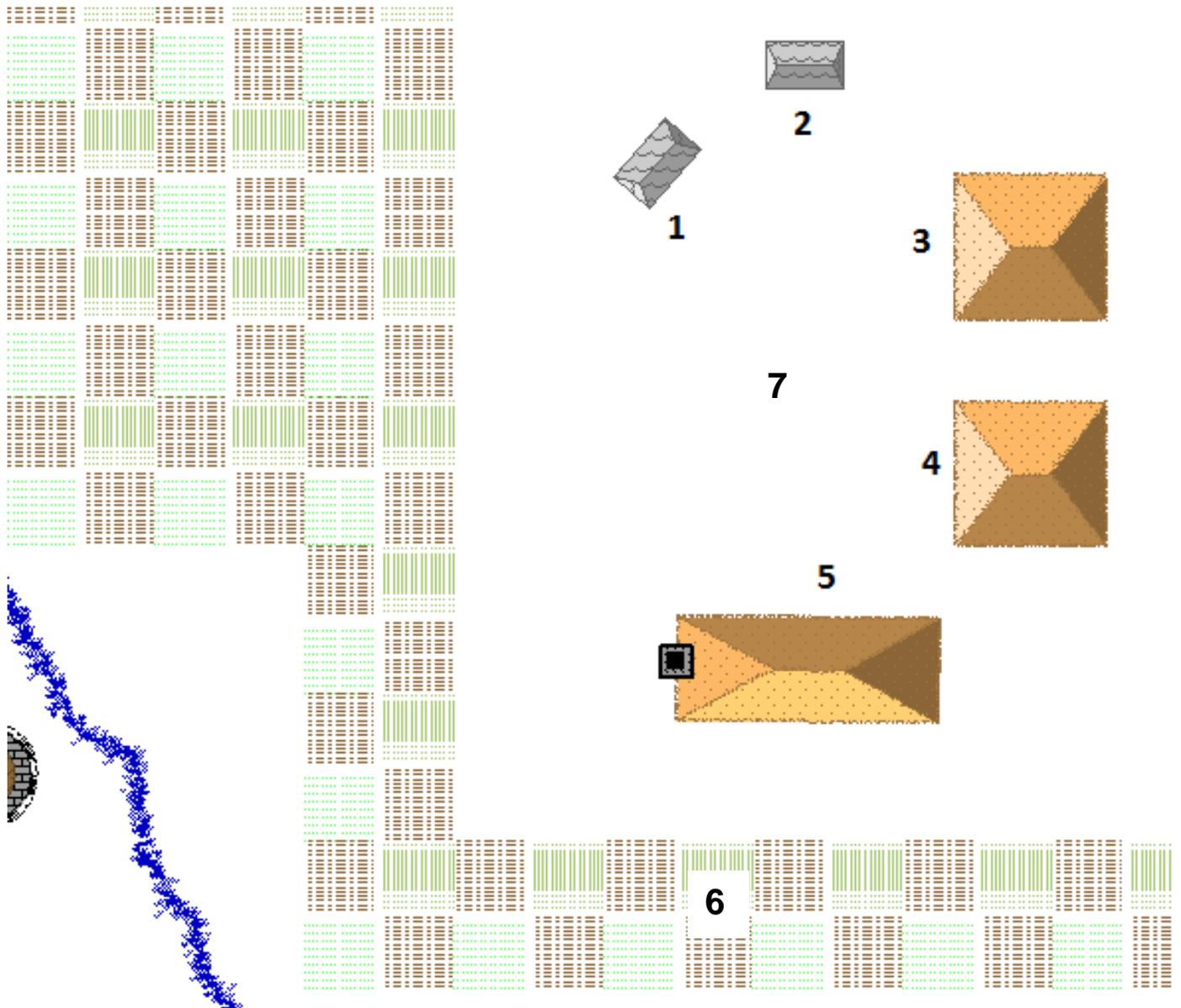
Servo Demoniaco

Una volta sei stato controllato da un potere demoniaco e alla fine sei stato salvato da questa maledizione. Tuttavia, questa esperienza ha profondamente scosso la tua anima e i futuri tentativi di controllarti da parte di demoni avranno un punto di vantaggio.

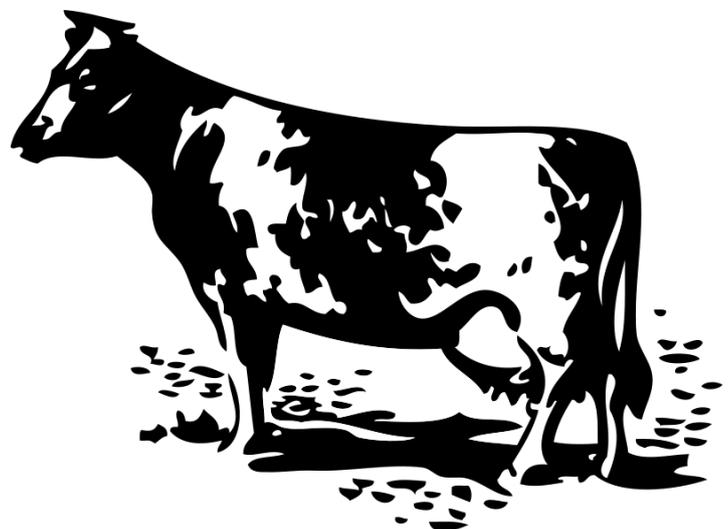
Buffone di Anatema

Gli abitanti di Anatema sono convinti che tu sia un buono a nulla e ti ridono dietro. Tutte le tue azioni sociali in questo villaggio hanno una penalità di 2 punti.

Mappa della fattoria



- 1 – Casa di Aicia e Jorund
- 2 – Casa di Galan
- 3 – Stalla dei cavalli
- 4 – Stalla delle mucche
- 5 – Pagliaio
- 6 – Pascoli



Appendice 1: Oggetti utili e servizi in vendita ad Anatema

| Oggetto | Costo | Quantità | Effetti |
|--------------------------|--------|----------|--|
| Pozione della Resistenza | 40mo | 1 | Riporta la RESISTENZA al livello iniziale |
| Pozione della Fortuna | 40mo | 1 | Riporta la FORTUNA al livello iniziale |
| Pozione della Magia | 60mo | 1 | Riporta MAGIA e PUNTI MAGIA ai loro livelli iniziali |
| Bracciale della Forza | 50mo | 1 | +1 ABILITÁ, +1 tiri danni, +2 Forza per 30 min |
| Zampa di Coniglio | 12mo | 1 | Recuperi un punto di FORTUNA (uso singolo) |
| Quadrifoglio | 12mo | 1 | Recuperi un punto di FORTUNA (uso singolo) |
| Prisma di quarzo | 18mo | 2 | Recuperi un PUNTO MAGIA (uso singolo) |
| Acqua Santa | 30mo | 3 | é anche un componente per Stregonerie |
| Pozione medicinale | 3mo | 6 | Recuperi due punti di RESISTENZA |
| Pan di Via Elfico | 10mo | 6 | Conta come un pasto. Recuperi 4 RESISTENZA. |
| Pasto al sacco | 14ma | 100+ | Un pasto |
| Fiammiferi | 4mo | 100+ | Accendono fuochi |
| Torcia | 7ma | 100+ | Fonte di luce |
| Spada | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Lancia | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Pugnale | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Corazza di Pelle | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Usbergo di Pelle | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Scudo Piccolo | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Scudo Grande | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Clava | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Bastone | Gratis | 4 | In prestito dalla milizia per questa avventura |
| Ascia da Battaglia | 75mo | 2 | |
| Arco Lungo | 25mo | 4 | |
| Arco Corto | 22mo | 5 | |
| Martello da Guerra | 75mo | 2 | |
| Mazza Ferrata Snodata | 80mo | 2 | |
| Ascia | 40mo | 5 | |
| Arma Lunga | 90mo | 1 | |
| Frecce (20) | 5mo | 100 | |
| Dardi (20) | 15mo | 20 | |
| Fionda | 2mo | 10 | |
| Giavellotto | 10mo | 5 | |
| Mazza | 70mo | 2 | |
| Benedire un'Arma | 10mo | N/A | +1 ai tiri di danno per i prossimi 3 combattimenti o per un giorno (il primo che accade) – questa benedizione é impartita da una sacerdotessa di Death molto anziana ma ancora nomade. |



Il piccolo Villaggio di Anatema celebra ogni anno il tradizionale Rituale del Raccolto Abbondante, per assicurarsi un grande raccolto e grasse mandrie. Questo é il piú grande avvenimento del villaggio e atrae addirittura visitatori da fuori. Si dice che il Rituale porti buona fortuna anche a chi assiste e per questo motivo avete deciso di iniziare le vostre carriere di avventurieri proprio partecipando al Rituale.

Sfortunatamente, quest'anno le celebrazioni rischiano di essere rovinate da un ma-laugurio.

Prima parte dell'arco narrativo di avventure: Da Anatema a Benedizione.

