



STAGIONE 0 – CAPITOLO 01

OSCURI PRESAGI

DI NICOLA DEGOBBIS

*Con il loro sacrificio, i Grandi Eroi hanno sconfitto
la Regina dei Demoni e sigillato l'oscurità.
Tuttavia, dopo 500 anni di pace
le forze del male sono di nuovo in agguato.*

Questo materiale è riservato al Game Master.
Se sei un Giocatore, **NON LEGGERLO**: potresti rovinarti il divertimento!



Ti do il benvenuto in **Fabula Chronicles**!

Pwihma di iniziare, voglio ricordarti che ciascun Capitolo è pensato per essere giocato da un gruppo composto da **1 Game Master e 4 Giocatori** in una sessione di circa **3 ore** (incluso il tempo dedicato alla creazione condivisa). Puoi comunque far divertire **fino a 6 Giocatori**, seguendo le regole di conversione presenti nel paragrafo **Fermare il Male** a pag. 9.

Uno dei punti di forza del Gioco di Ruolo **Fabula Ultima** è la **narrazione condivisa**, che permette a tutti i giocatori di partecipare attivamente alla creazione del mondo e di inserire o modificare diversi elementi nel corso dell'avventura. Per non privare di dolcezza questa caratteristica così importante e divertente di **Fabula Ultima**, ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** comprende alcuni elementi testuali uguali per tutti i gruppi di gioco, mentre le restanti parti (soprattutto quelle indicate tra parentesi quadre, come ad esempio **[insediamento]** o **[capo]**) sono **totalmente plasmate** da te e dai Giocatori, rendendo così unica ogni sessione!

Esempio: **[insediamento]** potrebbe corrispondere a un'oasi nel deserto abitata da mercanti e allevatori di bestiame o a un villaggio di montagna isolato dal resto del mondo. Nel primo caso, il **[capo]** potrebbe essere un anziano saggio dalla pelle bruciata dal sole con lunghe vesti di seta e un turbante, mentre nel secondo potrebbe trattarsi di un'arzilla montanara con la passione per il formaggio di capra!

Sentiti libero di adattare le caratteristiche fisiche e comportamentali dei **PNG** incontrati alle esigenze del gruppo, cambiando età, identità di genere e altri fattori rilevanti per la narrazione; ricorda però che non sarà possibile modificare in alcun modo i **PNG Iconici**!

Se dovessi avere dubbi riguardo la conduzione del gioco, puoi consultare la **Guida Strategica Ufficiale di Fabula Chronicles** o il documento di **Errata e FAQ per Fabula Ultima**.

Buon divertimento! E cerca di non lasciare nessuno con l'amaro in bocca, pwih!

SOMMARIO

ANTEFATTO	3	PARTE 2: LA SCOMPARSA	6
SINOSSI	3	PARTE 3: IL RITORNO DEL MALE	7
INTRODUZIONE	3	EPILOGO	10
CREAZIONE CONDIVISA	4	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	11
PARTE 1: I FESTEGGIAMENTI	5	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 1	12

ANTEFATTO

Da secoli, le nazioni che regnano sulle diverse isole di Kardia sono in pace tra loro. Sono ormai passati 500 anni dal sacrificio dei Grandi Eroi nell'Ultima Guerra. La Regina dei Demoni è stata sconfitta, il suo spirito sigillato cosicché non possa più nuocere alla popolazione. Tuttavia, i suoi servitori non hanno mai digerito l'insuccesso e hanno continuato a tramare nell'ombra per vendicarsi sulle forze del bene.

SINOSSI

Gli eroi si trovano in un **centro abitato** dell'arcipelago di **Kardia**, all'interno del mondo di **Fabula Chronicles**. Proprio in questi giorni si celebra la **Festa degli Eroi**, un importante anniversario in cui si ricordano i caduti dell'Ultima Guerra contro la Regina dei Demoni.

I PG si uniscono ai festeggiamenti organizzati dalla popolazione locale. Prima del banchetto serale, **l'organizzatore** scompare misteriosamente. Dopo averlo cercato, i personaggi lo trovano minacciato da alcune **presenze maligne** ritenute scomparse da 500 anni.

INTRODUZIONE

Non appena siete pronti per cominciare, leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Sono passati esattamente 500 anni da quando i **Grandi Eroi dell'Ultima Guerra** hanno sconfitto e sigillato la temibile **Regina dei Demoni** e i suoi seguaci.*

*In tutte le comunità del mondo si celebra la **Festa degli Eroi**, uno dei momenti più importanti dell'anno che culmina con le celebrazioni del **Giorno della Luce**: un giorno in cui si ricorda la disfatta delle forze dell'oscurità, bandite da questo mondo grazie al sacrificio dei Grandi Eroi che permise alla pace di tornare in ogni dove.*

*Quest'anno, in occasione del **cinquecentesimo anniversario** della liberazione dalle forze del male, ogni singola festa è stata organizzata in maniera **particolarmente sontuosa** e chiunque vuole contribuire: bancarelle con specialità locali o esotiche che **fanno venire l'acquolina in bocca**, giostre di cavalieri, spettacoli e saltimbanchi ravvivano ovunque l'atmosfera e contribuiscono a celebrare questo importantissimo evento.*

*In tutta Kardia fervono i preparativi per i festeggiamenti e l'intera popolazione è elettrizzata. Potete letteralmente **sentire l'euforia nell'aria** e tutto sembra perfetto, forse troppo...”*

CREAZIONE CONDIVISA

Per prima cosa, crea con i Giocatori i dettagli sull'ambientazione di questo Capitolo: porgi loro le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che stai partecipando anche tu alla creazione condivisa!

IL MONDO

La regione di Kardia è costituita da un arcipelago di isole volanti di diversa grandezza, che fluttuano costantemente intorno a un Nucleo di Mana cristallizzato (vedi **Ambientazione** in *Guida Strategica Ufficiale*).

1 In che zona del mondo di **Fabula Chronicles** è ambientato questo Capitolo?

Esempio: in un villaggio di una Fazione specifica; in una fortezza sconosciuta; nelle caverne a Nord del Regno Incantato; in un avamposto militare; in una città sommersa; ecc.

2 Quale tipo di territorio naturale caratterizza quest'area del mondo?

Esempio: un'infinita distesa di sale; un intricato complesso di caverne generato dal secolare corso di fiumi sotterranei; una foresta così fitta da impedire ai raggi del sole di filtrare all'interno; un mare di ghiaccio intervallato da pozze di calda acqua termale; ecc.

L'INSEDIAMENTO

Gli eroi si trovano in un centro abitato di qualche tipo all'interno della regione appena descritta.

1 Com'è fatto **[insediamento]**?

Esempio: è un paesino scavato nella roccia; è un villaggio in cima alle querce secolari con case di legno e ponti di corda; è una città di cristallo nelle profondità del deserto; è una città volante che si sposta ogni notte; ecc.

2 Quali luoghi o punti di riferimento caratterizzano maggiormente **[insediamento]**?

Esempio: la Grande Biblioteca di Ghiaccio; un cristallo centrale che fornisce energia alla città volante; il grande fiore di pietra rosa che dà i semi per gli alberi pietrificati; il Mercato dei Coralli Marinidi; il meleto proibito che apre una volta l'anno; ecc.

3 Qual è la funzione principale di **[insediamento]**?

Esempio: è un luogo di culto; è un'accademia dove si ricerca la conoscenza; è un polo estremamente ricco che attira mercanti da ogni dove; è un importante centro strategico militare; ecc.

4 Da chi è composta la popolazione di **[insediamento]**?

Esempio: contadini e allevatori di creature magiche; membri di diversi ceti sociali che convivono in armonia o sono in netto contrasto; artigiani esperti nella lavorazione del mana cristallizzato; delegati di una Fazione in missione; ecc.

5 Chi è **[capo]** di **[insediamento]** e com'è fatto?

Esempio: Fergus, il Mastro Nano che non smette mai di borbottare sulle disgrazie del mondo ed è costantemente indaffarato. Ha un animo generoso e aiuta gli abitanti del villaggio come può. Porta una benda sull'occhio destro (forse solo per bellezza?) e le sue mani sono sempre unte a causa del costante lavoro; ecc.

LA FESTA DEGLI EROI

Ogni anno, gli abitanti di Kardia organizzano la **Festa degli Eroi**, un momento molto sentito in cui si ricorda l'Ultima Guerra e il sacrificio dei Grandi Eroi per sconfiggere le forze del male. Anche l'insediamento visitato è in festa e i PG vengono coinvolti dalla popolazione locale.

1 Qual è il tema della festa?

Esempio: enogastronomico; teatrale; religioso; circense; sportivo; ecc.

2 Che tipologia di attrazioni ci sono?

Esempio: bancarelle di cibo; giostre di cavalieri; gare di abbuffate; sfide di magia; esposizione di pozioni dagli effetti straordinari; ecc.

3 Qual è l'attrazione principale della festa?

Esempio: un torneo tra tutti gli abitanti per eleggere il campione del Giorno della Luce; una rievocazione della battaglia contro la Regina dei Demoni, dove i personaggi interpretano le forze del male e i bambini interpretano i Grandi Eroi; una gara culinaria; una rappresentazione teatrale con effetti speciali e colpi di scena; ecc.

4 Chi è **[organizzatore]** della Festa degli Eroi e com'è fatto? (**Nota:** dovrebbe essere il più *kawaii* possibile.)

Esempio: Laila, una dolce ma energica mugnaia che si fa in quattro perché tutto sia perfetto. Non ama i ritardi o le imprecisioni, ma è estremamente golosa e le sue buffe espressioni di disappunto spariscono presto quando vede il suo dolce preferito; ecc.

PARTE 1: I FESTEGGIAMENTI

In questa parte del Capitolo, i PG hanno modo di partecipare alla Festa degli Eroi e divertirsi conoscendo la popolazione locale o partecipando alle attrazioni. Dovrebbe occupare approssimativamente la prima ora di gioco.

Mentre gli eroi stanno visitando **[insediamento]**, incontrano **[capo]**, che racconta loro brevemente la storia locale e le usanze della popolazione. Una volta terminata la spiegazione, il gruppo si imbatte in **[organizzatore]**, che si occupa di pianificare e coordinare al meglio le celebrazioni della Festa degli Eroi di quest'anno.

Se i Giocatori affermano di conoscere già uno di questi due PNG, puoi concedere loro di **stringere un Legame** che sia coerente con la motivazione fornita. Il gruppo può anche **spendere Punti Fabula** per aggiungere elementi narrativi alla scena.

C'è molta agitazione nell'aria per terminare i preparativi della Festa, ed è possibile che **[capo]** e **[organizzatore]** si trovino in **disaccordo** su diversi punti: cogli l'occasione per permettere ai PG di interagire, magari effettuando dei Test in base a ciò che i Giocatori vogliono ottenere.

ESEMPIO

*Selene vuole supportare l'organizzatrice, che sta proponendo di decorare la piazza del villaggio con delle meravigliose ghirlande. Effettua un **Test Contrapposto** di **[INT + VOL]** o **[VIG + VOL]** contro il capo del villaggio, cercando di convincerlo.*

Gli eroi possono quindi partecipare ai festeggiamenti, sfruttando le risposte fornite durante la creazione condivisa. Ogni Giocatore dovrebbe avere la possibilità di effettuare almeno un Test, il cui esito non dovrebbe però influenzare il resto del Capitolo (in pratica, niente duelli all'ultimo sangue o scontri mortali).

ESEMPIO

*Una delle attrazioni principali della festa di questo villaggio è una grande battuta di caccia, in cui la popolazione locale si reca nella foresta più vicina per stanare un grande animale: questo verrà poi servito come portata principale durante il banchetto serale del Giorno della Luce. I PG possono partecipare alla caccia effettuando uno o più Test di **[VIG + DES]** o **[DES + INT]**, inseguendo personalmente la preda o suggerendo ai compagni cosa fare. Un altro modo è avviare un **Orologio** (da **6 a 10 sezioni**, a seconda di quanto possa essere centrale questo evento all'interno della narrazione) per risolvere le diverse fasi della caccia, riempiendo o svuotando le sezioni in base ai Test effettuati dai PG.*

Una volta che ciascun PG ha partecipato ad almeno un evento della Festa, proseguite con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: LA SCOMPARSA

In questa parte del Capitolo, [organizzatore] sparisce improvvisamente e i PG si mettono alla sua ricerca. Dovrebbe approssimativamente occupare la seconda ora di gioco.

Mentre la giornata di festeggiamenti sta volgendo al termine, un membro dell'entourage di [organizzatore] raggiunge trafelato i PG e, con un **tono molto preoccupato**, li informa della sua improvvisa scomparsa.

Se i PG si sono affezionati a [organizzatore], non dovrebbero esitare a mettersi sulle sue tracce; se invece sono titubanti, ricorda loro che **sono comunque degli eroi** e, in quanto tali, ci si aspetta che siano pronti ad aiutare chi si trova in difficoltà (soprattutto in quanto membri delle Fazioni di Kardial!).

Gli eroi hanno a disposizione diverse strade per risolvere la questione: possono semplicemente **chiedere informazioni** ai passanti, **perlustrare** l'abitazione del PNG o altri punti di riferimento, **eseguire dei Rituali**, ecc. In ogni caso, un buon modo per gestire il tutto è **avviare un Orologio** il cui riempimento possa fornire gli indizi per raggiungere l'ultima parte del Capitolo.

Fai però notare ai Giocatori che è importante **ritrovare [organizzatore] entro la fine del banchetto serale**, poiché dovrà tenere un importante discorso (o qualcosa di simile) e la popolazione si preoccuperebbe molto della sua assenza, specialmente [capo].

Gli eroi non hanno quindi molto tempo per trovare il PNG scomparso: **avvia un Orologio**, ben visibile a tutti, che possa mettere la giusta pressione al gruppo, magari **riempiendo un certo numero di sezioni** ogni volta che un PG completa un'attività di qualche tipo.

ESEMPIO

*Selene prova a capire cosa sia successo all'organizzatrice cercando documenti o lettere di ogni sorta nella sua abitazione (la tipica atmosfera dei JRPG: nessuno si preoccupa delle intrusioni domestiche o che qualcuno spii nella corrispondenza!). Effettua quindi un **Test Aperto** di **[INT + INT]**, ottenendo più informazioni in base a quanto più alto è il Risultato. Alla fine dell'attività svolta da Selene, il GM riempie 1 sezione dell'Orologio "Fine del banchetto!"*

RAPIMENTO!

Man mano che le indagini procedono, ai personaggi dovrebbe essere sempre più chiaro che **[organizzatore]** non si è allontanato di sua iniziativa, ma **è stato rapito** da alcune strane creature, molto probabilmente **demoni** o **mostri** legati all'elemento **ombra**.

I PG non sanno che queste sono in realtà **emissari della Regina dei Demoni**, risvegliati da un antico torpore. Sono tornati a tormentare Kardia poiché il sigillo che li ha tenuti imprigionati per 500 anni ha iniziato a cedere. Nessuno osa pensare a cosa potrebbe accadere al mondo se la temibile Regina dovesse risvegliarsi, e sicuramente gli abitanti di **[insediamento]** non vorrebbero rovinarsi la festa venendo a conoscenza di queste informazioni. Lascia ai Giocatori la possibilità di decidere se **riferire quanto scoperto** a **[capo]** o ad altri PNG incontrati durante il Capitolo, **tenere tutto per sé** e godersi il resto dei festeggiamenti o **avvisare l'intera popolazione** (probabilmente scatenando il panico!). Potrebbero anche scegliere di continuare le indagini prima di avvisare chiunque, rimandando il tutto alla fine del Capitolo.

Una volta che i PG hanno trovato [organizzatore] o quando il banchetto è giunto al termine, proseguite con la terza parte del Capitolo.

PARTE 3: IL RITORNO DEL MALE

In questa parte del Capitolo, i PG trovano [organizzatore] e si scontrano con le forze del male che lo stanno tenendo in ostaggio. Dovrebbe approssimativamente occupare la terza ora di gioco.

Se i personaggi sono riusciti a trovare **[organizzatore]** prima della fine del banchetto, prosegui con **Trovato!** Se invece non hanno ottenuto abbastanza indizi e il banchetto è ormai terminato, prosegui con **Troppo Tardi...** In entrambi i casi, procedi poi con **Fermare il Male**, una **scena di conflitto** in cui gli eroi affrontano gli antagonisti di questo Capitolo.

Il sigillo che ha tenuto a bada le forze del male per 500 anni si sta sciogliendo; per questo motivo, alcuni emissari della Regina dei Demoni sono riusciti a liberarsi e a intrufolarsi a **[insediamento]**; approfittando della confusione, hanno rapito **[organizzatore]** con lo scopo di prendere possesso del suo corpo e poi mescolarsi con la popolazione locale. Il fine ultimo è **a tua discrezione**: cerca di fornire una motivazione adeguata in base all'esperienza di gioco del gruppo, alle note sull'ambientazione presenti nella **Guida Strategica Ufficiale** e alle indicazioni condivise durante la creazione iniziale di questo Capitolo.

*Esempio: Essendo un PNG di una certa importanza all'interno della comunità locale, i servitori del male vogliono sfruttare la sua identità per manipolare **[capo]** e i suoi consiglieri per compiere scelte di dubbia morale; **oppure** potrebbero voler trarre vantaggio dal suo collegamento con un'organizzazione locale e raccogliere risorse preziose per il risveglio della loro Regina (ad esempio le anime stesse della popolazione!).*

Cerca però di non strafare e assicurati che tutto abbia un senso: siamo ancora all'inizio dell'avventura di questi eroi e le trame maligne del Cattivo (o dei Cattivi?) si sono appena messe in moto, per cui è difficile che questi umili servitori siano capaci di **alterare lo spazio-tempo** o **permettere a un'entità oscura di risorgere** semplicemente impossessandosi di una creatura umanoide.

TROVATO!

Se gli eroi riescono a rintracciare il PNG scomparso prima della fine del banchetto, **[organizzatore]** sta ancora lottando per impedire alle forze maligne di prendere possesso del suo corpo. Approfittando dell'arrivo dei PG, si getta verso di loro **implorando di aiutarlo**, mentre le creature, affatto contente di essere state disturbate, **si lanciano all'attacco**.

Prima di iniziare lo **scontro**, rendi chiaro ai Giocatori che i loro sforzi per trovare il PNG in tempo non sono stati vani: disporranno infatti di un vantaggio importante nel conflitto. Sta a te decidere quale ti sembra più appropriato: ad esempio, uno di loro potrebbe spendere 1 Punto Fabula per invocare in aiuto un abitante del villaggio o lo stesso **[organizzatore]**, facendo perdere 1 turno allo schieramento nemico o unendosi allo scontro per il resto della scena. Cerca però di **non esagerare**: limitando questo vantaggio a un solo utilizzo, puoi evitare che tutto il gruppo possa potenzialmente invocare in aiuto una folla inferocita, rendendo troppo semplice la sfida con le creature avversarie.

Inoltre, le eventuali creature di rango **soldato** presenti dovrebbero darsela a gambe se messe in difficoltà (ad esempio, se ridotte in **Crisi** o se il **campione** dovesse essere sconfitto prima di loro).

TROPPO TARDI...

Se gli eroi hanno perso troppo tempo alla festa o non sono riusciti a trovare **[organizzatore]** prima della fine del banchetto, la sua assenza viene presto notata e alcuni abitanti si uniscono alle ricerche. In poco tempo, **[capo]** raggiunge i PG, **evidentemente sconvolto e agitato**, facendo chiaramente intuire il peggio: seguendolo appena fuori da **[insediamento]**, il gruppo trova **[organizzatore]** scosso da violente convulsioni, circondato da alcune creature maligne che vi guardano soddisfatte. Un'**empia voce minacciosa** esce dal suo corpo, e le creature **si lanciano all'attacco**.

Prima di iniziare lo scontro, rendi chiaro ai Giocatori che una delle creature ha preso il controllo del corpo di **[organizzatore]**: sconfiggerla potrebbe quindi rivelarsi più difficile, dato che sarebbe meglio **non danneggiare** gravemente il corpo ospite. Se i Giocatori non riescono a trovare una soluzione, aiutali proponendo di completare un **Orologio**, magari eseguendo un **Rituale** o compiendo determinate azioni per ottenere il risultato migliore.

Inoltre, le eventuali creature di rango **soldato** presenti dovrebbero darsela a gambe se messe in difficoltà, ma non prima che il gruppo abbia provato a salvare **[organizzatore]** (ad esempio, se ridotte in **Crisi** una volta espulso il **campione** dal corpo del PNG ospite).

FERMARE IL MALE

In questo scontro, i PG fronteggiano degli umili rappresentanti delle forze del male, **demoni e mostri** legati all'elemento **ombra** con le fattezze più adatte alla creazione condivisa iniziale: piccoli imp con un occhio solo, spiriti della natura corrotti, umanoidi che hanno perso la ragione, ecc. Inoltre, sentiti libero di adattare le statistiche delle creature presentate (vedi **Appendice A**, pag. **11**) ai PG coinvolti nello scontro. Per esempio, potresti **alterare le Affinità** affinché la sfida non risulti troppo ardua, se non impossibile, per alcuni personaggi, o modificare alcuni tratti se non ti sembrano congeniali alla situazione.

In base al numero di Giocatori presenti, gli avversari coinvolti potrebbero variare, secondo questo schema:

3 GIOCATORI	utilizzare 1 [demone risvegliato] equivalente a 3 personaggi
4 GIOCATORI	utilizzare 1 [demone risvegliato] equivalente a 3 personaggi e 1 [maligno]
5 GIOCATORI	utilizzare 1 [demone risvegliato] equivalente a 3 personaggi e 2 [maligno]
6 GIOCATORI	utilizzare 1 [demone risvegliato] equivalente a 4 personaggi* e 2 [maligno]

* in questo caso, la creatura dispone di **240 PV**, ha un'Iniziativa pari a **13** e dispone dell'Abilità **Volante** (vedi **Manuale Base**, pag. **309**).

Ricorda che una creatura di rango **campione** può svolgere un numero di turni pari ai personaggi a cui equivale.

La creatura di rango **campione** è chiaramente il PNG più ostico da affrontare per il gruppo (e probabilmente il potenziale leader dello schieramento nemico), mentre quelle di rango **soldato** sono dei semplici sgherri pronti a morire per la causa (o a darsela a gambe alla prima difficoltà!).

Mentre combattono, fai notare ai Giocatori che gli avversari sono tutti caratterizzati da un visibile **marchio sulla pelle**, che risulta sconosciuto o mai visto prima d'ora (anche in questo caso, fornisci i dettagli che ti sembrano più appropriati).



Ricorda che i Giocatori hanno la facoltà di decidere le sorti della creatura che sconfiggono: quando **un avversario viene ridotto a 0 Punti Vita**, permetti a chi l'ha colpito per ultimo di descrivere come si dia alla Fuga o sia definitivamente eliminato (probabilmente dissolvendosi nell'aria).

Nonostante lo scontro non sia troppo arduo, può capitare che **uno o più PG siano ridotti a 0 Punti Vita**, scegliendo obbligatoriamente la **Resa**; in tal caso, concedi ai Giocatori di continuare a supportare i compagni, spendendo Punti Fabula al posto di un altro Giocatore per **invocare un Tratto o un Legame** (ovviamente, con il consenso del Giocatore in questione, pwih!)

Nel caso in cui tutto il gruppo dovesse essere sconfitto dagli avversari, fai intervenire dei PNG in aiuto (ad esempio, **[capo]** e altri coraggiosi abitanti arrivano a soccorrerli, scacciando le creature). Tuttavia, se il corpo di **[organizzatore]** è ancora posseduto dal **campione**, questi non lo abbandona e il PNG sparisce, **rattristando** tutta la comunità.

Se invece gli eroi escono vittoriosi dal conflitto, l'ultima creatura pronuncia delle parole minacciose sul ritorno della Regina dei Demoni prima di sparire dalla scena (qualcosa del tipo: "Avete fermato noi, ma la nostra Regina oscura sta tornando, preparatevi alla fine!"). Inoltre, se il **campione** aveva preso il controllo di **[organizzatore]**, il simbolo sul suo corpo scompare una volta che l'avversario viene sconfitto.

EPILOGO

Concluso lo **scontro** e tornati a **[insediamento]**, i protagonisti devono affrontare le conseguenze delle loro scelte: gli abitanti potrebbero continuare a festeggiare ignorando gli avvenimenti, oppure tutta la comunità potrebbe essere scossa dall'accaduto.

Qualunque sia l'esito, per concludere leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master**:

*"In un lungo corridoio di pietra, adornato solo da un tappeto cremisi al suolo e da **lugubre torce dalla luce azzurra** sulle pareti, una figura con un'**armatura nera completa** cammina di spalle, con passo fermo e tronfio, tenendo l'elmo sotto il braccio sinistro. I **capelli lunghi** e di **colore bianco candido** ondeggiavano sopra le sue spalle. Dopo alcuni metri, si ferma dinanzi a un gigantesco portone che si apre con un tetro cigolio, rivelando la cima di un torrione.*

*Un'**irregolare distesa rocciosa**, rischiarata solo da alcuni **lampi verdi** che squarciano il cielo notturno, si staglia al di sotto.*

*Un fulmine, più acceso degli altri, illumina tutta la vallata, rivelando un **esercito demoniaco** che si perde a vista d'occhio.*

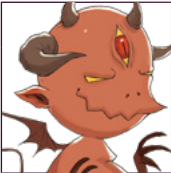









*Vedete solo la bocca di questo cavaliere, **viola e perfetta**, incresparsi in un sadico sorriso al fragore di un secondo fulmine, mentre tutto l'esercito scoppia in empie urla."*

Il Capitolo è concluso!

Ricorda di controllare le ricompense e le indicazioni su come aggiornare il Diario dell'Eroe nella *Guida Strategica Ufficiale*. Segui i social di NEED GAMES! per non perderti le novità e le future uscite di *Fabula Chronicles, pwih!*

APPENDICE A: PROFILI DEI PNG

In questa sezione puoi trovare le statistiche dei PNG avversari affrontati dagli eroi nell'ultima parte del Capitolo. Per una spiegazione dettagliata su come leggere il profilo di un PNG, puoi consultare il **Manuale Base di Fabula Ultima** a pag. 320.

	MALIGNO	Liv 5 ♦ MOSTRO				
Mostruosi servitori della Regina dei Demoni, risvegliati da un antico torpore. Seguono gli ordini del loro leader; fuggono se in svantaggio.						
Tratti tipici: ambizioso, codardo, dispettoso, sagace.						
DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV 50 ♦ 25	PM 55	Iniz. 8
DIF 8	D. MAG 8		 VU 	 RS 	 IM  RS  VU 	
ATTACCHI BASE						
✂ Unghie Incandescenti ♦ [DES + VOL] ♦ [TM + 5] danni da fuoco. Bersaglia la Difesa Magica.						
INCANTESIMI						
★ Collera ⚡ ♦ [INT + VOL] ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea. Il bersaglio subisce lo status furente e non può eseguire le azioni di Guardia e Incantesimo nel suo prossimo turno.						
★ Guscio ♦ 10 PM ♦ Incantatore ♦ Scena. Fino al termine di questo incantesimo, il maligno ottiene Resistenza ai danni fisici.						

				DEMONE RISVEGLIATO			Liv 10 ♦ DEMONE		
Entità malefica al servizio della Regina dei Demoni, nei suoi occhi brilla una maligna scintilla d'arguzia.									
Tratti tipici: crudele, saccente, sghignazzante, volante.									
DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	180 ♦ 90	PM	100	Iniz. 12	
DIF 12	D. MAG 9				 RS	 VU	 RS	 VU	
ATTACCHI BASE									
✂ Fendente Demoniaco ♦ [VIG + DES] +4 ♦ [TM + 5] danni da ombra .									
⚔ Tenebra Solida ♦ [DES + DES] +4 ♦ [TM + 5] danni da ghiaccio . Bersaglia la Difesa Magica.									
INCANTESIMI									
★ Divoracorporo ⚡ ♦ [INT + VOL] +4 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea . Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da ombra e il demone risvegliato recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.									
★ Grido di Guerra ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Scena . Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio ottiene un bonus +1 ai Test di Precisione.									
★ Tenebra Disorientante ⚡ ♦ [INT + VOL] +4 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea . Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da ombra e lo status confuso .									
ALTRE AZIONI									
⚙ Reazione ♦ Può eseguire un'azione di Attacco dopo che è stato mancato da un attacco in mischia.									
REGOLE SPECIALI									
Effetto Crisi ♦ Finché è in Crisi , le Affinità del demone risvegliato cambiano: diventa Vulnerabile al ghiaccio e Resistente al fuoco , ma anche Immune ai danni da ombra .									
Scalmanato ♦ Il demone risvegliato è Immune agli status lento e confuso .									
Tesoro Spirituale ♦ Frusta-Catena che fornisce un bonus di +1 ai Test di Precisione dell'arma.									

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 1

Gli eroi giungono a **Torre del Velo**, un piccolo villaggio situato su un'isola a nord di Concordia, noto per la celebre **Torre del Logos**, l'antica sede della Gilda dei Maghi, costruita su una vena di Mana cristallizzato poco a nord del centro abitato, protetto dalla sua antica magia. Il villaggio è un ritrovo di **studiosi** da tutta Kardia, caratterizzato da **case in pietra e legno** che si sviluppano intorno a una piazza centrale, sede del **teatro cittadino**. **Quattro grandi strade** fungono da vie di comunicazione principali.

Gli abitanti provano molto affetto per la Torre e la vedono un po' come un anziano da proteggere e rispettare; in quel luogo si trova anche il **Roseto dei Ricordi**, un regalo delle **driadi** che vivono nella foresta vicina. La fioritura avviene in concomitanza con la Festa degli Eroi e con i petali si prepara il **Tè della Rimembranza**: un infuso speciale bevuto dai giovani durante la **cerimonia di passaggio alla vita adulta**.

Un giovane e pomposo *panpun* di nome **Gyoza** detiene la carica di Borgomastro di Torre del Velo, mentre la Festa degli Eroi è organizzata da **Nereist**, una driade millenaria che sembra però una giovane fanciulla.

Ai visitatori viene offerto un sorso del Tè della Rimembranza per **vivere alcuni dei ricordi** della popolazione locale. I Giocatori approfittano del momento per creare alcuni retroscena tra i PNG di Torre del Velo, inserendo tensioni e rapporti di vario tipo. Un'altra attrazione è la **Gara Magica Floreale**, dove i PG hanno la possibilità di sfruttare Abilità e Punti Fabula per creare composizioni floreali animate. Infine, uno **spettacolo teatrale** conclude la giornata, ma sta agli eroi sostituire alcuni attori di scena, gravemente malati, e seguire le indicazioni del drammaturgo (recentemente scomparso) per non sfigurare davanti agli abitanti di Torre del Velo, completando un Orologio con successo.

Alla fine della rappresentazione teatrale, mentre tutto il villaggio sta applaudendo gli eroi, una fanciulla accorre spaventata, chiedendo aiuto: la driade Nereist è **stata rapita** da un pagliaccio, accompagnato da una strana creatura fiammeggiante. Gli eroi seguono le sue tracce fino alla foresta vicina, salvando la driade in tempo: il pagliaccio e l'imp sono servitori della Regina dei Demoni, risvegliati da un lungo sonno, e stavano pianificando di sfruttare il potere di Nereist per indebolire la magia della Torre del Logos. Una volta sconfitte le creature, gli eroi tornano alla festa senza riferire l'accaduto agli abitanti, per permettere loro di festeggiare senza pensieri, almeno per l'ultima volta.

FINE

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

TESTI: Nicola Degobbis

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

PLAYTESTER: Il Salotto di Giano

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

Fabula Chronicles è basato su Fabula Ultima TTJRPG © 2022 Need Games & Rooster Games.