



STAGIONE 0 – CAPITOLO 02

SULLE TRACCE DELL'OMBRA

DI FABIO GIANNAGE E MARCO MEZZOCAPO

*Tra attacchi improvvisi e nuove minacce,
riemergono frammenti di un passato dimenticato.
Nel frattempo, in tutta Kardia si indaga su strane
concentrazioni anomale di mana.*

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 **Un Ostacolo sul Cammino** a pag. 7.

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 3: LE ANTICHE ROVINE	8
SINOSSI	3	EPILOGO	9
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	10
PARTE 1: IL VIAGGIO	4	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 2	12
PARTE 2: IL GUARDIANO	6		

ANTEFATTO

Durante l'ultima Festa degli Eroi, strani eventi hanno sconvolto l'esistenza pacifica degli abitanti di Kardia. Demoni scomparsi da centinaia di anni, profetizzanti il ritorno di una "Regina oscura", e l'attacco improvviso di creature d'ombra hanno minacciato lo svolgimento dei festeggiamenti. I membri delle Fazioni hanno eroicamente affrontato la minaccia e adesso sembra che tutto sia tornato alla normalità. O quasi.

SINOSI

Gli eroi si uniscono alle delegazioni in partenza per studiare alcune concentrazioni di mana corrotto, apparentemente legate alla comparsa degli emissari della Regina dei Demoni. Seguendo un utile strumento per tracciare il "mana oscuro", i PG si ritrovano in un luogo misterioso che mostra il medesimo simbolo apparso sulle creature. Sconfitto il guardiano che sorveglia le rovine, emergono alcuni dettagli sul passato di Kardia.

INTRODUZIONE

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

*"La Festa degli Eroi è ormai alle spalle, ma l'**agitazione** e l'**incredulità** per ciò che è successo ancora non abbandonano le vostre menti. Non è chiaro da dove siano venute le creature con quello strano marchio, né il loro intento, ma avete potuto chiaramente avvertire una **forte energia maligna e corrotta**, una sorta di **mana oscuro** il cui ricordo vi fa ancora rabbrivire.*

*Il prezioso contributo di alcuni coraggiosi eroi, che ha permesso alle **Fazioni** di studiare le creature responsabili degli attacchi, ha permesso al Ministero dell'Antica Biblioteca di realizzare un **tracciatore magico** di mana corrotto. Muniti di questo prezioso congegno, vi siete quindi offerti volontari per una missione di ricognizione."*

I PG stanno per affrontare un **viaggio**, una delle meccaniche su cui si basa l'esperienza di **Fabula Ultima** (vedi pag. **106** del **Manuale Base**). Naturalmente, alcune regole sono state riadattate per renderle più consone a *Fabula Chronicles*: segui le indicazioni nella **Parte 1: Il Viaggio** per ricostruire lo scenario di gioco. Inoltre, agli eroi viene affidata una **Bussola del Mana** (vedi pagina seguente), un Oggetto Iconico molto importante per lo svolgimento della missione. Lascia pure al gruppo la decisione su chi dovrebbe equipaggiare l'oggetto (è una copia singola!); dovessero essere incerti, suggerisci che sia il più portato per lo Studio a prendersene cura.

OGGETTO ICONICO: BUSSOLA DEL MANA (Accessorio)

La Bussola del Mana è un tracciatore sperimentale di mana oscuro, ideato dal Ministero dell'Antica Biblioteca e prodotto dalla Gildea del Cristallo utilizzando un vecchio modello pensato per valutare la purezza dei minerali estratti a Rubinia. Anziché indicare semplicemente la concentrazione di mana, è stato modificato e incantato per segnare la posizione di mana corrotto nelle vicinanze. È formato da un piccolo disco di metallo, non più grande del palmo di una mano. Il braccio rotante fissato al disco ha una punta in mana cristallizzato, incantato in modo da essere sensibile all'oscurità.

Effetto:

- Ottieni un modificatore di + 1 nelle azioni di **Studio** contro PNG con il Tratto **corrotto**.

PARTE 1: IL VIAGGIO

In questa parte del Capitolo, i PG affrontano il viaggio tra le terre di Kardia, seguendo le indicazioni fornite dalla Bussola del Mana per tracciare l'oscurità.

Usa la seguente parte di **creazione condivisa** per stabilire con il gruppo le informazioni sul viaggio. Con i Giocatori crea i dettagli del luogo di partenza e dei territori da attraversare, 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 VIAGGIO

1 In quale zona dei vari regni di Kardia vi trovate?

Esempio: nelle verdi vallate di Geminis; tra i picchi innevati di Torax; tra le zone palustri di Rubinia; ecc.

2 Quali gruppi di individui potreste incontrare?

Esempio: una comunità sperduta di minatori; un clan di cacciatori; una carovana di mercanti erranti; ecc.

3 State utilizzando un mezzo di trasporto? Com'è fatto? (**Nota:** ricordate che siamo in un High Fantasy!)

Esempio: a bordo di una maginave o di carri per viaggiatori; sul dorso di pennuti dorati; a piedi; ecc.

4 Quali sono gli elementi caratterizzanti delle terre che state attraversando?

Esempio: immense dune da scalare; frequenti acquazzoni; foreste di piante giganti semoventi; ecc.

5 Quali sono i pericoli più noti di queste terre?

Esempio: ci sono stati avvistamenti di pericolosi insetti di dimensioni eccezionali; una palude di creature fungine assai irascibili; una banda di briganti in cerca di cristalli di mana; ecc.

Per stabilire la durata del viaggio non avrai bisogno di utilizzare la **Scheda del Mondo**, ti basterà deciderlo con il gruppo. Poiché la **Parte 1: Il Viaggio** dovrebbe occupare approssimativamente la **prima ora** di gioco, è consigliabile che non duri più di **tre giorni**. Puoi considerare la **Parte 2: Il Guardiano** come un **pericolo** o una **scoperta** da collocare a partire dal secondo giorno di viaggio.

Usa la tabella seguente (puoi trovarla anche a pag. **107** del Manuale Base) per determinare il **livello di minaccia** del viaggio. Ricorda che con un risultato di **1** il gruppo fa una **scoperta inattesa**, mentre con **6 o più** incontra un **pericolo**.

Esempi di Aree	Livello di Minaccia	Tiro di Viaggio
Entro villaggi, città o zone sorvegliate	Minimo	d6
Praterie, strade pattugliate, campagne	Basso	d8
Foreste, colline, fiumi	Medio	d10
Grandi foreste, montagne, mare aperto, paludi	Alto	d12
Deserti, distese ghiacciate, giungle, vulcani	Molto Alto	d20

Poiché durante il viaggio il gruppo potrebbe attraversare territori dalla morfologia e pericolosità assai variegata, ecco alcuni suggerimenti di pericoli e scoperte che potrebbero affrontare. Tieni sempre conto del tempo di gioco e cerca di regolare la difficoltà delle minacce presenti affinché non siano ripetitive o troppo frustranti per il gruppo: stai giocando con i Giocatori, non contro di loro!

- *Un pericolo ambientale come una tempesta di sabbia o di neve potrebbe infliggere **danni minori** (vedi pag. **108** del **Manuale Base**) o i PG che non lo evitano potrebbero essere afflitti dallo status **confuso**.*
- *Un pericolo come rischiare disidratazione, assideramento o intossicazione potrebbe infliggere **danni pesanti** o **minori**, a tua discrezione.*
- *Il gruppo potrebbe trovarsi ad affrontare un'imboscata, un attacco animale o un tentativo di rapina, da risolvere con uno **scontro facile**.*
- *Si potrebbero incontrare alcuni abitanti del luogo, raccogliendo informazioni utili per garantire un -1 al prossimo tiro di viaggio.*
- *Una carovana di mercanti ansiosi di vendere le loro mercanzie potrebbero permettere di ricaricare i PI.*
- *Potresti inserire elementi legati alla missione, magari derivanti da quanto accaduto nel Capitolo 1 o che facciano presagire dettagli sul resto dello scenario: per esempio, si potrebbero incontrare zone corrotte dal mana oscuro, tracce di altri attacchi o graffiti che richiamino il marchio visto in precedenza creature.*

Qualora non dovessero verificarsi pericoli o scoperte, sentiti libero come GM di aggiungere e far giocare qualsiasi scena ritieni opportuna per riempire l'ora di gioco prevista da questa prima parte. Se il viaggio mette invece a dura prova i PG, ricorda loro di sfruttare le risorse a disposizione per **riposare**, magari inserendo una **scena di riposo** obbligatoria prima di passare alla **Parte 2: Il Guardiano**.

Dopo la creazione condivisa, i Giocatori decidono di viaggiare nella regione di Geminis. Il gruppo lascia un villaggio in direzione della valle che costeggia il fiume Ahor, con l'obiettivo di seguire una traccia di mana corrotto fino a una fitta foresta di mangrovie. La GM Francesca stabilisce per il viaggio una durata di tre giorni: uno per superare la valle, uno per entrare nella foresta e l'ultimo per raggiungere il **[luogo misterioso]** descritto nella successiva parte del Capitolo.

Durante il primo giorno, il gruppo attraversa un'area di prateria (**d8**) piuttosto tranquilla. Francesca tira il dado e ottiene **1**, quindi il gruppo fa una scoperta! I PG incontrano un allevatore di piccoli ma feroci volatili, le coccilline; in cambio di aiuto nella sua fattoria, egli offre qualche consiglio sulla via migliore per attraversare la foresta. Il gruppo ottiene un **-1** al prossimo tiro di viaggio.

Durante il secondo giorno, il gruppo si inoltra nella foresta (**d10**). Francesca tira il dado e ottiene **5** (che diventa **4** grazie al bonus del giorno precedente). A quanto pare, i consigli dell'allevatore si rivelano davvero preziosi per il gruppo, che prosegue tranquillo il suo viaggio fino a sera.

Una volta che il gruppo ha affrontato la Parte 1: Il Viaggio (e trascorsa circa un'ora di gioco), proseguite con la creazione condivisa che apre la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: IL GUARDIANO

In questa parte del Capitolo, i PG raggiungono il [luogo misterioso] e affrontano un [guardiano]. Dovrebbe approssimativamente occupare la seconda ora di gioco.

Che sia l'ultimo giorno di viaggio o un improvviso imprevisto di percorso, i PG si ritrovano in un **[luogo misterioso]**. Usa la creazione condivisa per descriverlo assieme al gruppo.

IL LUOGO MISTERIOSO

1 Come è fatto il **[luogo misterioso]**?

Esempio: una serie di torri in rovina in mezzo al deserto; un complesso labirintico di caverne; macerie semisommerse nel cuore di una palude; ecc.

2 Quali elementi caratterizzano il **[luogo misterioso]**?

Esempio: è possibile muoversi solo attraverso ponti sospesi; gran parte della zona è sommersa; la fitta vegetazione impedisce alla luce di filtrare, lasciandovi immersi nella semioscurità; ecc.

3 Quale tipo di flora e fauna si trovano nel **[luogo misterioso]**?

Esempio: una foresta di piante carnivore giganti; funghi fluorescenti più grandi di un uomo; melm caramel che pwhettano attorno a una fonte; sciame di farfalle multicolori che rilasciano scie di mana; ecc.

4 Il **[luogo misterioso]** reca lo stesso marchio scorto sui demoni. Dove si trova?

Esempio: le rovine, se viste dall'alto, sono disposte secondo il simbolo; al centro di un altare di pietra; è un motivo decorativo lungo le pareti; ecc.

5 Il **[luogo misterioso]** cela un **[passaggio]**. Come è fatto e dove si trova?

Esempio: una caverna celata da una cascata; una botola nel terreno; un portone istoriato incastonato in una parete di roccia; ecc.

Quando gli eroi arrivano al **[luogo misterioso]** possono notare come sembri sospeso nel tempo, mostrando le vestigia di un passato difficile da definire. Sia fauna che flora presentano lievi malformazioni o macchie di colore scuro: descrivi questi elementi facendo riferimento alla creazione condivisa.

Mentre il gruppo si aggira nel **[luogo misterioso]** in cerca di indizi, la Bussola del Mana lo conduce sempre più verso l'interno. Seguendo la direzione, i PG trovano un'enorme statua di cristallo nero che sporge dal **[passaggio]** dalla cintola in su, dando l'impressione di essere a guardia di qualcosa. Non ci sono altre vie per seguire le indicazioni dello strumento, quindi gli eroi devono necessariamente avvicinarsi al **[passaggio]**: quando lo fanno, la Bussola sembra quasi impazzire; nel giro di qualche istante, gli occhi della statua (il **[guardiano]**!) si illuminano di una luce innaturale mentre inizia a percuotere il terreno, pronta a fermare chiunque si avvicini troppo.

UN OSTACOLO SUL CAMMINO

Il **[guardiano]** affronta il gruppo in una **scena di conflitto**, uno **scontro con un boss** diviso in due fasi: dopo che è stato sconfitto nella sua forma base (vedi **Fase 1** a pag. 10), recupera le forze assorbendo il mana oscuro presente nell'area e aumentando la sua statura, mentre **[braccio destro]** e **[braccio sinistro]** si staccano dal corpo iniziando a fluttuare accanto a lui (vedi **Fase 2** a pagg. 10-11).

In base al numero di Giocatori presenti, gli avversari coinvolti nella Fase 2 potrebbero variare, secondo questo schema:

3 GIOCATORI	utilizzare 1 [guardiano] della Fase 2 + 1 [braccio sinistro]
4 GIOCATORI	utilizzare 1 [guardiano] della Fase 2 + 1 [braccio sinistro] + 1 [braccio destro]
5 GIOCATORI	utilizzare 1 [guardiano] della Fase 2 + 2 [braccio sinistro] + 1 [braccio destro]
6 GIOCATORI	utilizzare 1 [guardiano] della Fase 2 + 2 [braccio sinistro] + 2 [braccio destro]

Il **[guardiano]** è una creatura di rango **élite**, equivalente perciò a 2 personaggi; in base ai Giocatori presenti, la creatura può avere più o meno arti (di rango **soldato**), da combattere o meno: potresti descrivere come alcune di questi rimangano sul terreno immobili o come se ne generino altri assorbendo il mana oscuro, modificando così la tensione della scena. Ricorda anche al gruppo come non sia sempre necessario ridurre un avversario a 0 PV per sconfiggerlo: anche le azioni di Obiettivo possono aiutare a risolvere un conflitto!

Se i PG riescono a sconfiggere il **[guardiano]**, questi si sgretola con un'esplosione di energia magica, liberando il **[passaggio]** finora ostruito dalla sua immensa mole. Tuttavia, il cristallo sulla Bussola del Mana si sovraccarica e si infrange, rendendo il dispositivo inutilizzabile (rimuovere quindi l'Oggetto Iconico dall'equipaggiamento).

INCIDENTE DI PERCORSO

Nella malaugurata ipotesi che tutti i PG vengano **ridotti a 0 PV** durante lo scontro, la **Resa** ha una precisa conseguenza: il gruppo perde i sensi e si risveglia all'esterno del **[luogo misterioso]** con la **metà dei PV e dei PM massimi**. La Bussola è completamente inutilizzabile (rimuovere l'Oggetto Iconico dall'equipaggiamento) e, non appena i PG provano a rientrare, un violento terremoto scuote la terra, precludendone l'accesso: il gruppo non può proseguire con la **Parte 3: Le Antiche Rovine**. Puoi comunque far narrare ai Giocatori come i personaggi tornino alle rispettive Fazioni con la coda tra le gambe, passando quindi all'**Epilogo**.

SUGGERIMENTO

Qualora lo scontro dovesse mettere in seria difficoltà il gruppo, puoi valutare di inserire un round tra una fase e l'altra per consentire ai PG di riorganizzarsi. Se dovesse protrarsi molto a lungo, puoi anche considerare di sfruttare un espediente narrativo per interrompere anticipatamente il conflitto: ad esempio, un personaggio potrebbe danneggiare gravemente il nucleo di mana che alimenta la creatura, facendone cessare il funzionamento, oppure il lancio di un incantesimo potrebbe forzare l'apertura del **[passaggio]** e consentire l'ingresso senza dover sconfiggere il **[guardiano]**.

Una volta che i PG hanno superato il [guardiano] proseguite con la terza parte del Capitolo.

PARTE 3: LE ANTICHE ROVINE

In questa parte del Capitolo il gruppo esplora il [passaggio] e ciò che nasconde, cercando di comprenderne la natura. Dovrebbe approssimativamente occupare la terza ora di gioco.

I PG si imbattono in un'area in rovina all'interno del **[luogo misterioso]**, scendendo in profondità dopo aver attraversato il **[passaggio]**. Fai uso degli spunti forniti dai Giocatori durante la **creazione condivisa** e descrivi questo spazio nel modo che ti sembra più appropriato. All'interno dell'area, rischiarata dalla luce emanata da abbondanti formazioni cristalline, sono presenti segni di un combattimento recente. I segni di corruzione sono molto evidenti all'interno di queste rovine e i PG dovrebbero sentirsi quasi schiacciare da forti **sentimenti** negativi.

L'energia scatenata durante lo scontro ha però reso instabile l'area: fai capire al gruppo che è ora iniziato un **Orologio da 8 sezioni**, al completamento del quale l'esplorazione sarà terminata. Per ogni indizio recuperato o informazione dedotta, riempi **1 sezione**. È importante che il gruppo noti, effettuando i Test più appropriati:

- Oggetti antiquati, distanti dagli usi odierni di Kardia.
- Armi ed equipaggiamento in buono stato, come se il combattimento si fosse concluso da poco.
- Stendardi e vessilli sbiaditi, appartenenti a casate ormai estinte, risalenti all'Ultima Guerra.
- Una o più gabbie di mana cristallizzato frantumate in più parti. Sui resti si possono distinguere chiaramente indizi riconducibili alle creature affrontate nel Capitolo 1. Che fossero delle prigionie?

Una volta riempito l'Orologio, i minerali presenti nelle rovine risplendono più intensamente e l'energia accumulata durante lo scontro causa un **violento terremoto**, che obbliga il gruppo a fuggire precipitosamente per non essere schiacciato dai detriti.

EPILOGO

Fuggiti dal **[luogo misterioso]**, i PG si sentono quasi sollevati, come se l'energia negativa che si era accumulata si stesse disperdendo. Possono quindi decidere brevemente se correre ad avvisare le Fazioni sull'accaduto, studiare gli oggetti eventualmente recuperati o approfittare della calma per effettuare ricerche approfondite sull'Ultima Guerra e i Grandi Eroi.

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

*Una figura dalle **mani guantate** stringe un frammento di un **crystallo luminescente**, irradiandolo con uno strano incantesimo oscuro. La luce emanata dalla pietra si fa livida e fredda, gettando lampi sinistri su una **figura legata e imbavagliata**, poco distante.*

*Un **suono di passi** riecheggia nella sala vuota, poi il bagliore corrotto illumina completamente il volto del malcapitato. Gli occhi bianchi e sbarrati, il volto impietrito. Poi, un **sorriso rilassato**. La mano scioglie i legacci e il cavaliere, ora libero, si alza, pronto a unirsi ai ranghi di un **esercito in marcia**.*

Il Capitolo è concluso!








Ricordati 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 nella seconda 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.

FASE 1

	GUARDIANO	Liv 5 • COSTRUTTO						
Un costrutto a guardia delle rovine, animato dal mana presente nell'area. Non sembra disposto a lasciar passare nessuno.								
Tratti tipici: corrotto, lento, poderoso, vincolato al luogo.								
DES d6	INT d6	VIG d12	VOL d8	PV	140 • 70	PM	45	Iniz. 8
DIF +2	D. MAG +1					 RS	 VU	 IM
ATTACCHI BASE								
✂ Doppio Maglio • [VIG + VIG] • [TM + 5] danni da ombra . Bersaglia la Difesa Magica. Questo attacco ha multi (2) .								
✂ Pugno • [VIG + VIG] • [TM + 10] danni fisici .								
REGOLE SPECIALI								
Costrutto • Il guardiano è immune allo status avvelenato .								

FASE 2

	BRACCIO SINISTRO	Liv 5 • COSTRUTTO							
L'arto superiore sinistro di un costrutto guardiano, animato dal mana oscuro presente nell'area.									
Tratti tipici: corrotto, fluttuante, imprevedibile, rapido.									
DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d6	PV	50 • 25	PM	40	Iniz. 9	
DIF +0	D. MAG +0			 VU		 RS		 VU	 IM
ATTACCHI BASE									
⚔ Scheggia Oscura • [DES + INT] • [TM + 5] danni da ombra e il bersaglio subisce lo status debole .									
REGOLE SPECIALI									
Costrutto • Il braccio sinistro è immune allo status avvelenato .									
Privo di Mente • Il braccio sinistro è immune agli status confuso , furente , lento e scosso .									

		BRACCIO DESTRO				Liv 5 ♦ Costrutto		
L'arto superiore destro di un costrutto guardiano, animato dal mana oscuro presente nell'area.								
Tratti tipici: corrotto, distruttivo, lento, poderoso.								
DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	60 ♦ 30	PM	35	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0		CU		RS		VU	IM

ATTACCHI BASE

✂ **Presa Oscura** ♦ **[VIG + VIG]** ♦ **[TM + 5]** danni **fisici**. Se un bersaglio colpito da questo attacco è afflitto dallo status **debole**, questi viene afferrato dal braccio destro: una creatura afferrata subisce **danni minori (10) fisici** all'inizio di ogni turno del braccio destro e non può eseguire altre azioni se non quella di **Obiettivo** (con lo scopo di liberarsi).

Liberare un bersaglio afferrato dal braccio destro è un Orologio da **4 sezioni**; il braccio destro può afferrare una sola creatura alla volta. Il braccio destro non può agire finché sta tenendo afferrata una creatura.

✂ **Pugno** ♦ **[VIG + VIG]** ♦ **[TM + 5]** danni **fisici**.

REGOLE SPECIALI

Costrutto ♦ Il braccio destro è immune allo status **avvelenato**.

Privo di Mente ♦ Il braccio destro è immune agli status **confuso**, **furente**, **lento** e **scoeso**.

		GUARDIANO				Liv 10 ♦ Costrutto		
Un costrutto a guardia delle rovine che ha assorbito il mana corrotto presente nell'area. Non sembra disposto a lasciar passare nessuno.								
Tratti tipici: corrotto, poderoso, torreggiante, vincolato al luogo.								
DES d6	INT d8	VIG d6	VOL d12	PV	100 ♦ 50	PM	80	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2				RS		VU IM	

ATTACCHI BASE

✂ **Doppio Maglio** ♦ **[VIG + VIG]** ♦ **[TM + 5]** danni da **ombra**. Bersaglia la Difesa Magica. Questo attacco ha **multi (2)**.

✂ **Pugno** ♦ **[VIG + VIG]** ♦ **[TM + 10]** danni **fisici**.

INCANTESIMI

★ **Rifugio mentale** ♦ **10 PM** ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.

Fino al termine di questo incantesimo, il guardiano diventa Resistente ai danni **fisici**.

★ **Risucchio Vitale** ♦ **[INT + VOL] +3** ♦ **10 PM** ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.

Il bersaglio subisce **[TM + 20]** danni da **aria** e il guardiano recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.

★ **Scatto d'Ira** ♦ **20 PM** ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.

Il bersaglio può eseguire immediatamente un attacco gratuito con uno dei suoi attacchi.

REGOLE SPECIALI

Centro di Controllo ♦ Se il guardiano viene ridotto a **0 PV**, braccio sinistro e braccio destro cadono a terra, inerti: lo scontro è considerato terminato.

Costrutto ♦ Il guardiano è immune allo status **avvelenato**.

Sensibile alla Magia ♦ Il guardiano infligge **danni minori (10) fisici** quando viene colpito da un **incantesimo offensivo**.

Tesoro Spirituale ♦ **Dito di Golem** ♦ **250 z** ♦ **[VIG + VIG]** ♦ **[TM + 14]** **fisico**

Due Mani ♦ **Mischia** ♦ **Nessuna Qualità**.

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 2

Gli eroi sono in viaggio per le terre di Geminis seguendo le indicazioni della Bussola del Mana. Il viaggio tra le montagne è difficile e il clima non aiuta nell'avanzare velocemente.

Una slavina ferma momentaneamente l'incedere e costringe il gruppo al riposo. Una volta liberata la strada gli eroi, a bordo di un carro, si rimettono in viaggio. Presto raggiungono il villaggio di Cadeitre, una piccola comunità rurale che offre riparo e sostentamento. Qui il gruppo riceve informazioni su un luogo in cima alla montagna che gli abitanti chiamano "buco oscuro" e da cui si tengono a debita distanza, considerandolo pericoloso. Sembra che la bussola punti proprio in quella direzione.

Il mattino seguente, arrivati nella zona, gli eroi si imbattono in un grande buco scavato nella montagna con dei gradini che scendono in profondità. Funghi violacei illuminano il cammino, mentre si scorgono piccoli rapaci dagli occhi bianchi, ormai perfettamente adattati all'oscurità. Lungo le pareti scavate nella roccia, si ripete quasi ossessivamente il simbolo visto sulle creature che hanno attaccato gli insediamenti.

Raggiunta la base della cavità, davanti a un cerchio tracciato sul muro con delle rune, c'è una statua di cristallo nero. Non appena il gruppo si avvicina, i suoi occhi si illuminano dello stesso bagliore violaceo della caverna.

Dopo uno strenuo scontro il guardiano viene distrutto, liberando così un passaggio.

Attraversato con la giusta circospezione, si apre allo sguardo un luogo un tempo abitato, con i resti di un insediamento ormai in rovina. Dopo una rapida ispezione, oltre a delle strane bacchette di metallo graduate, gli eroi scorgono i resti di una gabbia di mana cristallizzato, vicini a un luogo che è stato testimone di una battaglia.

È allora che la terra inizia a tremare, costringendoli a una fuga precipitosa. Non resta che far analizzare gli oggetti recuperati.

FINE

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

TESTI: Avventurieri de Il Salotto di Giano A.P.S. (Claudia Carbonara, Laura Cardinale, Fabio Giannace, Angelo Lunati, Marco Mezzocapo)

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

PLAYTESTER: Il Salotto di Giano A.P.S. (Fabio Giannace, Tommaso Giordano, Angelo Lunati, Asya Mazzucco, Niccolò Tricerri, Mattia Ventura, Francesca Viganò)

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

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