



STAGIONE 0 – CAPITOLO 03

UN TUFFO NEL BUIO

DI CLAUDIA CARBONARA E ANGELO LUNATI

*I recenti terremoti hanno scosso tutta Kardia,
specialmente le aree ricche di minerali di roccialuce.
Mentre gli eroi si adoperano per aiutare chi è rimasto in difficoltà,
la trama delle forze del male inizia a prendere forma.*

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 **Eroi del Bene** a pag. **8**.

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 pwihvare 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: GIÙ LA MASCHERA	7
SINOSSI	3	EPILOGO	9
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	12
PARTE 1: LA MINIERA	4	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 2	13

ANTEFATTO

Le concentrazioni di mana oscuro, trovate in tutta Kardia dopo l'attacco dei demoni, non sono state che l'inizio dei problemi. Seguendo la Bussola del Mana messa a disposizione dal Ministero dell'Antica Biblioteca, gli eroi sono arrivati in luoghi misteriosi, protetti da un antico guardiano. Scoperto un passaggio verso rovine circondate da cristalli luminescenti, hanno potuto esplorare il luogo prima che un violento terremoto li inducesse alla fuga.

Da allora, in prossimità di alcune miniere di Kardia la terra non ha mai smesso di tremare.

SINOSSI

La **roccialuce** è un cristallo luminescente e potente catalizzatore di mana fondamentale per lo studio della magia. La sua estrazione, coordinata dalla Gildea del Cristallo, rischia di essere rallentata o bloccata del tutto a causa dei **frequenti terremoti**. Sembra che i fenomeni sismici abbiano diversi epicentri, tutti in prossimità delle miniere di roccialuce che punteggiano i regni di Kardia. I molteplici crolli hanno reso insicure le aree e messo in fuga i minatori più timorosi, aprendo al contempo nuove gallerie dall'aspetto instabile. Vista la situazione d'emergenza, il **Gran Consiglio** di Kardia ha quindi disposto che squadre di ricognitori si rechino a **verificare la situazione**, soccorrere eventuali feriti e mappare i nuovi tunnel.

Giunto a destinazione, il gruppo fa la conoscenza del responsabile degli scavi, che richiede il loro aiuto sfruttando una scusa plausibile per condurli nelle profondità delle gallerie. Caduti nella sua trappola, ad attenderli vi è un pericolo molto più grande e **nuovi indizi** sui piani della **Regina dei Demoni**.

INTRODUZIONE

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

*“L'autunno ha ormai lasciato il posto all'**inverno** e il cielo scuro, privo della luce delle lune, sembra **annunciare tempi difficili**. Frequenti terremoti stanno scuotendo le **miniere di roccialuce** di Kardia, mettendo in pericolo i minatori e rallentando l'intera filiera estrattiva coordinata dalla Gildea del Cristallo. La roccialuce, importante **catalizzatore e amplificatore di mana**, si presenta sotto forma di **cristalli luminescenti** ed è sempre stata oggetto di studio per gli accademici. Il suo uso ha garantito il raggiungimento di nuove vette nell'uso della magia.*

*Il Gran Consiglio ha quindi disposto che le Fazioni inviino squadre di ricognizione per prestare **supporto ai minatori**. Non avete quindi esitato a imbarcarvi su una **maginave** per raggiungere una delle miniere più vicine.”*

PARTE 1: LA MINIERA

In questa parte del Capitolo, i PG scendono nella [miniera] per indagare sull'accaduto, guidati dal [capo miniera] e dal suo [compagno animale]. Questa parte dovrebbe durare approssimativamente un'ora e mezza.

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!**

LA MINIERA

Le miniere di roccialuce sono presenti in tutta Kardia, sebbene siano perlopiù localizzate a Rubinia. La supervisione delle attività estrattive spetta alla Gilda del Cristallo, in collaborazione con le altre Fazioni per quanto concerne la sicurezza dei carichi, la mappatura delle gallerie e lo studio dei minerali. A seconda del territorio in cui sorgono, le miniere possono assumere aspetti e conformazioni diverse.

1 In quale luogo di Kardia si trova la [miniera]?

Esempio: lungo i bordi frastagliati di Rubinia; nell'assolato deserto in una delle isole centrali delle Terre di Emas; incastrato tra due picchi innevati della Grande Dorsale; ecc.

2 Quali sono le caratteristiche del territorio in cui si trova la [miniera]?

Esempio: acquitrini di mana liquido che risplendono accecanti alla luce del sole; picchi scoscesi di roccia durissima su cui crescono funghi luminescenti; grandi alberi millenari le cui cime si perdono tra le nuvole; ecc.

3 Cosa rende unica la [miniera]?

Esempio: un sistema magi-meccanizzato di carrelli e carrucole che spostano il materiale estratto; nubi di vapore colorato che s'innalzano dalle profondità; il suono del vento incessante che alimenta la grande macinapietre; ecc.

4 Com'è fatto l'ingresso della [miniera]?

Esempio: un'apertura grezza nella roccia; un'entrata sbarrata con indicazioni di pericolo; un antico arco di pietra decorata; ecc.

5 Cos'è possibile trovare all'interno della [miniera]?

Esempio: labirintici corridoi in pietra grezza; una grande caverna popolata da una foresta fungina; corridoi ben puntellati e illuminati; ecc.

6 Quali pericoli si possono incontrare al suo interno?

Esempio: crolli frequenti; bestie che vivono nell'oscurità; una foresta senziente che cerca di avvolgere e mangiare gli eroi; ecc.

IL CAPO MINIERA

All'ingresso della **[miniera]** gli eroi incontrano il **[capo miniera]** e il suo **[compagno animale]**.

1 Che aspetto ha il **[capo miniera]**? (**Nota:** Dovrebbe ispirare fiducia.)

Esempio: è un uomo di mezza età dalle guance paffute e il naso paonazzo; è una giovane muscolosa dalle lunghe trecce bionde; è un anziano dallo sguardo astuto con piccoli occhiali sul naso; ecc.

2 Qual è la caratteristica peculiare del **[capo miniera]**?

Esempio: mentre parla si arriccia i peli del pizzetto; esclama sovente: "Per tutte le rocce!"; beve in continuazione da una fiaschetta logora; ecc.

3 Che aspetto ha il **[compagno animale]**? (**Nota:** Dovrebbe sembrare carino, di indole docile e servile.)

Esempio: è una talpa gigante con una lunga coda gialla; è un cane molosso con un collare di roccialuce; è un massiccio cinghiale bianco dai vivaci occhi azzurri; ecc.

4 Per quale motivo il **[capo miniera]** ha bisogno degli eroi?

Esempio: per salvare dei minatori intrappolati dal crollo; per esplorare una nuova galleria; per verificare la stabilità della struttura; ecc.

INCONTRO CON IL CAPO MINIERA

Raggiunta la **[miniera]**, gli eroi incontrano il **[capo miniera]**, mentre prepara il suo equipaggiamento per addentrarsi all'interno. Indossa una pesante tuta rinforzata e un elmetto protettivo su cui è incastonata una scheggia di roccialuce che proietta un raggio luminoso davanti a lui. Porta con sé una trivella magimeccanica portatile che consente di aprire nuovi varchi nella roccia, che chiama affettuosamente "Oba-chan".

Al suo fianco c'è sempre il fedele **[compagno animale]**, un compagno addestrato di grandi dimensioni, dal fiuto sopraffino, capace di individuare la roccialuce anche sotto molti strati di terra.

Quando si accorge degli eroi si rivolge a loro aggiornandoli sulla situazione, mostrandosi grato e chiedendo il loro aiuto. Usa le risposte della creazione condivisa per fornire i dettagli ai PG su quale sia il loro incarico. Non fa mistero del fatto che nella miniera potrebbero esserci creature pericolose, perché le ha viste aggirarsi nella zona poco prima del crollo.



Da dove viene questa musica?

Ricordate che state giocando un TTJRPG, per cui non può mancare un sottofondo musicale nello stile dei titoli videoludici più famosi, adeguato agli ambienti esplorati e agli eventuali scontri presenti (basta che non sia *oppwihmente* e siano tutti d'accordo). Chi non ha mai nascosto un'orchestra d'archi in un dungeon? Dateci dentro con quei cori ancestrali, *pwih!*

ESPLORAZIONE DELLA MINIERA

L'esplorazione della miniera equivale a quella di un **dungeon**, un grande classico dei JRPG in cui gli eroi troveranno ad aspettarli trappole e pericoli.

La narrazione è gestita attraverso **scene da dungeon** (vedi pag. 110 del **Manuale Base**). Non hai quindi bisogno di creare una mappa degli ambienti: puoi raccontare i momenti chiave che coinvolgono gli eroi, lasciando a ciascun Giocatore la descrizione delle azioni rilevanti del proprio PG. Test e conflitti si svolgono come di norma.

Ogni stanza dovrebbe essere caratterizzata da un elemento specifico (**indizio, tesoro**, ecc.). L'**ultima**, quella più lontana dall'ingresso, deve corrispondere alla **stanza del Boss**, un grande ambiente illuminato da una vena di roccialuce pulsante con solo una via di uscita. Qui si svolge lo scontro previsto nella **Parte 2: Giù la Maschera**. Tieni sempre conto del tempo di gioco e cerca di regolare la difficoltà del dungeon affinché non sia ripetitivo o troppo frustrante per il gruppo. Ricorda: stai giocando con i Giocatori, non contro di loro!

Poiché questa parte dovrebbe occupare la prima metà della sessione è consigliabile che il **dungeon** non sia composto da più di **cinque stanze**, inclusa la **stanza del Boss**. Usa gli elementi della creazione condivisa per descrivere gli ambienti e sentiti libero di immaginare i collegamenti e la distanza tra le varie sezioni.

Durante l'esplorazione del dungeon è importante che il gruppo noti, effettuando i Test più appropriati:

- Strumenti da lavoro abbandonati e vecchi segni di scavi, come se nessuno stia lavorando da tempo.
- Segni che importanti quantitativi di roccialuce sono stati estratti e portati via (in aggiunta alla normale attività della **[miniera]**).
- L'area è permeata di mana oscuro (chiunque abbia giocato il Capitolo 2 può riconoscere l'aura negativa, quasi di oppressione, che emana).
- Frammenti di mana oscuro cristallizzato e roccialuce poco luminescente giacciono al suolo.

Ecco alcuni suggerimenti di ambienti, pericoli o indizi che il gruppo potrebbe incontrare prima di raggiungere la **stanza del Boss**:

- **Stanza ristoro**: resti di un accampamento in una zona riparata e ben difendibile della **[miniera]**, dove i PG possono riposare e stringere nuovi Legami. Il bivacco dei minatori potrebbe aiutare i PG a raccogliere indizi sul fatto che quest'area è abbandonata da tempo.
- **Stanza con pericolo minore**: una minaccia frequente e conosciuta nella **[miniera]** come bestie abituate all'oscurità o piante carnivore, oppure una parete che crolla o un pavimento che sprofonda potrebbero rallentare i PG o infliggere **danni minori** (vedi pag. 108 del **Manuale Base**).
- **Stanza con indizi**: un luogo in cui si descrive l'ambiente e si accenna al pericolo minore con dettagli da indagare, come versi di animali o impronte recenti.
- **Stanza del tesoro**: deposito di vecchi oggetti accumulati dove i PG trovano varie risorse per ricaricare gratuitamente dei Punti Inventario (idealmente, almeno 2).

Durante la creazione condivisa, i Giocatori decidono che lo scavo si trova su un piccolo scoglio fluttuante al largo dell'isola di Rubinia. Per accedere alla miniera occorre scendere in un profondo pozzo oscuro in prossimità di un lago, che conduce a una serie di ambienti scavati nella roccialuce sottostante. Il GM Marco interpreta la loro guida, il vecchio Zork con la sua formica gigante Isabella; l'uomo chiede agli eroi di aiutarlo nel salvataggio di alcuni minatori bloccati dal crollo. Il gruppo si ritrova quindi in un labirinto di gallerie, alla ricerca dei dispersi.

Per prima cosa, gli eroi devono superare una zona pericolosa in cui il soffitto è così sottile da mostrare acqua e pesci sulle loro teste. Qualsiasi rumore può costare caro, provocando crepe nella roccia e sommergendo la miniera.

Scampato il pericolo, gli eroi raggiungono una sala più sicura, dove si trova un accampamento. Gli indizi rivelano che qui vivevano i minatori, ma sembra che non ci sia nessuno da molto tempo. Gli eroi trovano, in un piccolo andito nascosto alla vista da una parete di roccia semi crollata, una cassa chiusa a chiave in cui sono custoditi vari oggetti utili.

Proseguendo, dopo aver affrontato una selva di bizzarre erbe ululanti, il gruppo raggiunge il fondo della miniera: un salone sconfinato, adorno di colonne scolpite nella roccialuce, in cui sono ben visibili tracce di mana oscuro. Qui li aspetta una brutta sorpresa...

Una volta che il gruppo ha affrontato la Parte 1: La Miniera, proseguite con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: GIÙ LA MASCHERA

In questa parte del Capitolo, i PG scoprono di essere stati ingannati dal [capo miniera], che rivela i suoi veri piani. Dovrebbe occupare il restante tempo di gioco.

Leggi o parafrasa quanto segue:

*“È passato del tempo da quando vi siete **addentrati nelle gallerie**, ma non c'è traccia dell'obiettivo della vostra missione. Dopo qualche attimo di respiro, il vostro accompagnatore si gira verso di voi con un **ghigno beffardo**.*

*‘Credo che ormai ci siamo addentrati sufficientemente all'interno per poter parlare con tranquillità. Immagino che non vi stupirà sapere che qui non c'è **nessuna missione** da compiere, ma solo delle **vittime ignorare...***

*Ormai il tempo è giunto, la **Quarta Luna** sta per rinascere e io e i miei fratelli e sorelle abbiamo lavorato affinché la sua venuta si manifesti in tutta la sua gloria. I nostri occhi e le nostre orecchie sono ovunque su Kardia e le forze della **Regina dei Demoni** sono ormai prossime al risveglio per preparare l'attacco finale!*

Il destino è già stato scritto, non vi resta che abbracciarlo... sta a voi decidere se con le buone o con le cattive!”

Sfrutta questo momento per far interagire i PG con il [capo miniera]. Questi rivela agli eroi di essere membro del **Culto della Rinascita della Quarta Luna**, un gruppo di fanatici infiltrati in tutta Kardia in combutta con la Regina dei Demoni. Il suo obiettivo è corrompere gli eroi e indurli a unirsi alla setta.

Quando il [capo miniera] si rende conto che le convinzioni dei PG sono irremovibili, rivela di averli condotti in questa zona della [miniera] proprio per la grande concentrazione di **roccialuce** presente, pronta a essere corrotta con un cristallo di mana oscuro per assoggettare persino i cuori più valorosi.

Se gli eroi **non intervengono**, avvicina il cristallo in suo possesso alla roccialuce, che reagisce alla corruzione risuonando come un diapason e scatenando le stesse vibrazioni dei giorni passati (potrebbe causare crolli, **senza** coinvolgere i PG): sta provando a controllare i personaggi, che devono effettuare un test di **[VOL + VOL] con LD pari a 10** per cercare di resistere: chi fallisce è afflitto dallo status **confuso** fino al termine dello **scontro**. Se viene invece **interrotto**, il **[capo miniera]** occupa il suo primo turno del conflitto con il tentativo di corruzione.

Prima di proseguire, informa i Giocatori che è un vero e proprio **scontro con un boss**. Se pensi che il gruppo non sia sufficientemente preparato, sentiti libero di adattare la scena alle loro capacità o condizioni attuali.

EROI DEL BENE

Lo **scontro** vede gli eroi schierati contro il **[capo miniera]** (una creatura di rango **campione** equivalente a **3 personaggi**) e il suo **[compagno animale]** (di rango **élite**), assieme a eventuali **[minatori corrotti]** (di rango **soldato**) giunti in aiuto da gallerie nascoste. Il **[capo miniera]** è un **Cattivo minore** che dispone di un numero di **Punti Ultima pari ai PG presenti** (che ottengono invece **1 Punto Fabula** per la comparsa in scena di un Cattivo). In questo Capitolo, il **[capo miniera]** **non può** usare i Punti Ultima per scegliere l'opzione **Fuga** (vedi pag. **101** del **Manuale Base**), ma piuttosto per:

- **Invocare un Tratto:** dopo aver effettuato un Test, il **[capo miniera]** può spendere **1 Punto Ultima** per invocare un suo Tratto e **ritirare uno o entrambi i dadi**.
- **Recupero:** il **[capo miniera]** può usare un'azione e spendere **1 Punto Ultima** per guarire da **tutti gli status** e recuperare **50 Punti Mente**.

Nonostante la sua indole pacifica e apparentemente bonaria, il **[compagno animale]** obbedisce agli ordini del padrone, unendosi al combattimento. Qualsiasi interazione volta a fermare la creatura (anche mediante **Abilità** come **Voce Ferale**) sembra funzionare, ma il Cattivo sfrutta la roccialuce corrotta per costringerla a combattere.

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

3 GIOCATORI	[capo miniera] + [compagno animale]*
4 GIOCATORI	[capo miniera] + [compagno animale]
5 GIOCATORI	[capo miniera] + [compagno animale] + [minatore corrotto]
6 GIOCATORI	[capo miniera] + [compagno animale] + 2 [minatore corrotto]

* in questo caso, la creatura dispone di **90 PV** e svolge un **solo turno** per round.

TATTICHE NEMICHE

Il **[capo miniera]** inizia lo scontro suo primo turno di ciascun round, il **[capo miniera]** dovrebbe usare **Like a Bomb-er**, finché è disponibile o non è in **Crisi**. Nel suo secondo e terzo turno dovrebbe invece usare **Ostacolo** o **Oba-chan** contro un bersaglio casuale. Quando entra in **Crisi**, il **[capo miniera]** dovrebbe utilizzare nel suo primo turno **Caricaaa!!!** (se possibile) e quindi fare ricorso a **Furto Vitale** invece di **Ostacolo**.

Il **[compagno animale]** dovrebbe usare **Scuotiroccia** nel suo primo turno di ciascun round, mentre nel suo secondo turno dovrebbe lanciarsi su un bersaglio casuale con **Perforartiglio**.

VITTORIA!

Se gli eroi riescono a sconfiggere il Cattivo e i suoi seguaci, perquisendolo possono trovare una pergamena contenente informazioni su alcune particolarità della roccialuce (vedi **I Segreti della Roccialuce**, sotto). Il gruppo ha a malapena il tempo di leggerla prima che le vibrazioni scatenate dal tentativo di controllo del **[capo miniera]** facciano crollare definitivamente la struttura, obbligando i PG a mettersi velocemente in salvo.

SACRIFICIO

Se un PG sceglie l'opzione **Sacrificio** (vedi **Resa e Sacrificio** a pag. 12 della **Guida Strategica Ufficiale**), offre la sua vita per consentire ai suoi compagni di mettersi in salvo, portando alla sconfitta del **[capo miniera]** e terminando lo scontro. Permetti al giocatore di narrare come questo avvenga; considera anche la possibilità che i PG riescano comunque a scoprire **I Segreti della Roccialuce** (vedi sotto), pur fuggendo dalla scena.

TROPPO DEBOLI! (RESA GENERALE)

Se tutti gli eroi vengono sconfitti, si risvegliano ore dopo (con **PV** e **PM** pari a **metà** dei loro valori **massimi**) fuori dalla **[miniera]**, ormai crollata a causa delle forti vibrazioni. Non vi è più traccia di roccialuce nelle vicinanze. Ad attenderli vi è un biglietto da parte del **[capo miniera]**: questi li sbeffeggia, dicendo di averli risparmiati perché non così forti da meritare la sua attenzione. La sconfitta subita brucia talmente tanto che i PG dovrebbero valutare un cambio di **Tema**. Inoltre, si rendono conto che le loro tasche sono state letteralmente svuotate: ogni PG perde **tutti** gli eventuali **Punti Inventario** residui; per ricaricarli bisognerà spendere zenit nelle attività di *downtime* (vedi **Tra i Capitoli** a pag. 11 della **Guida Strategica Ufficiale**).

I SEGRETI DELLA ROCCIALUCE

La pergamena, dall'aspetto molto antico, sembra provenire da un **manoscritto** trafugato dalla sede del **Ministero dell'Antica Biblioteca**. Contiene informazioni sulla roccialuce e le sue proprietà: il minerale ha la capacità di amplificare l'energia con cui viene irradiato, qualunque siano la sua natura e il suo scopo; per cui, se viene contaminato da mana oscuro permette di manipolare la mente di chi viene esposto alla sua luce. La roccialuce corrotta viene anche citata come "**la Burattinaia**".

EPILOGO

Con lo spettro del combattimento alle spalle e fuggiti dalla **[miniera]** (o rinvenuti all'esterno), ai PG non resta altro che far ritorno alla maginave che li ha condotti in questo luogo. Molto di quello che hanno scoperto va riferito immediatamente alle rispettive Fazioni, che decideranno poi il da farsi in base a quanto considerino le informazioni una minaccia per l'ordine di Kardia. Nuovi pericoli si stanno addensando all'orizzonte: non c'è tempo da perdere.

Per concludere, leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master**:

“Il lieve rollio della maginave vi culla mentre con lo sguardo osservate le terre sotto di voi allontanarsi. La vostra mente ripercorre le **rivelazioni appena scoperte** e un brivido vi attraversa la schiena mentre pensate alle **conseguenze**. Quando state ormai per lasciare il ponte della nave, un rumore sordo cattura la vostra attenzione, costringendovi a guardarvi intorno. Con stupefatto terrore, vi accorgete che alcuni degli **scogli** più vicini all'isola che avete appena lasciato **stanno precipitando** nel Mare di Mana, mentre alcune **isole di piccole dimensioni** stanno addirittura **perdendo lentamente quota**.

Volgendo lo sguardo al cielo potete ora scorgere la sagoma distinta di una **cometa**, la cui scia sta iniziando a illuminare di **tinte sinistre** la volta celeste sopra Kardia, accompagnando il percorso delle **tre lune**.

La **Quarta Sorella** è rinata!”

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!**

NUOVO PROGETTO

Dopo i recenti avvenimenti, gli studi sulla roccialuce hanno permesso alla Gildea del Cristallo di ideare questo prototipo esplosivo, utilizzando alcuni dei campioni recuperati dalle squadre di ricognizione. D'ora in poi, l'Artefice può realizzare un nuovo tipo di Progetto (vedi **Tra i Capitoli** a pag. **11** della **Guida Strategica Ufficiale**):

INVENZIONE	POTENZA	AREA	USO
Scossaluce	Media	Piccola	Consumabile
Costo Totale del Progetto: 400 z ♦ Difetto: No.			
Un piccolo involucro contenente una scheggia non raffinata di roccialuce. Se lanciata, infligge lo status scosso a un massimo di 5 creature (a scelta del PG che usa l'oggetto).			

RICOMPENSA DI FINE ATTO

Ogni PG che abbia completato in qualsiasi ordine i Capitoli 1, 2 e 3 della Stagione 0 di **Fabula Chronicles** può scegliere una di queste **ricompense aggiuntive**, messe a disposizione dalle Fazioni come ringraziamento per il lavoro svolto.

MANTELLO DA VIAGGIO (Accessorio) ♦ 500 Z

Otteni un bonus di +4 al modificatore d'Iniziativa.

Questo comodo mantello non solo aiuta ad affrontare le intemperie, ma anche a mimetizzarsi con l'ambiente circostante.

SPACCA CRISTALLI (Arma) ♦ 500 Z ♦ [VIG + VIG] ♦ [TM + 10] FISICO

Una Mano ♦ Mischia ♦ Bersaglia la Difesa Magica.

Un martello con la testa di pietra e frammenti di roccialuce al suo interno.


TUNICA DA APPRENDISTA (Armatura) ♦ 600 Z ♦ DADO DES ♦ DADO INT+2 ♦ -1

Sei immune allo status **confuso**.

Creata per contrastare gli effetti negativi del mana oscuro questa comoda tunica è stata progettata dalla Gilda del Cristallo.

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.



CAPO MINIERA

Liv 15 • UMANOIDE

Zelante e ambizioso membro del Culto della Rinascita della Quarta Luna. Non sopporta che gli si dica di no!

Tratti tipici: corrotto, cinico, sagace, spietato.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV 210 ♦ 105	PM 110	Iniz. 10
DIF +3	D. MAG +2	RS		RS	RS	VU

Equipaggiamento (non si può sottrarre!): elmetto da minatore, Oba-chan, tuta da minatore

ATTACCHI BASE

- ✂ **Oba-chan** ♦ [DES + VIG] +3 ♦ [TM + 12] danni **fisici**. I danni inflitti con quest'arma ignorano le Resistenze del bersaglio.
- ☒ **Like a Bomb-er** ♦ [DES + DES] +2 ♦ [TM + 10] danni da **fuoco** e il bersaglio subisce gli status **scosso** e **confuso**. Questo attacco ha **multi (2)**. Il capo miniera lancia dei piccoli involucri di polvere pirica, usati normalmente nel lavoro in miniera per far esplodere pareti di roccia.

INCANTESIMI

- ★ **Furto vitale** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**. Assorbi la vitalità altrui. Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **ombra**, e il capo miniera recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio (se la perdita è stata ridotta a 0 in qualche modo, non recupera PV).
- ★ **Ostacolo** ⚡ ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**. Intrappoli il nemico dietro ad un ostacolo di roccia. Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).
- ★ **Scatto d'Ira** ♦ 20 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**. Il bersaglio può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con uno dei suoi attacchi.

ALTRE AZIONI

- ⚙ **Caricaaa!!!** ♦ Il capo miniera sale in groppa al suo compagno animale e carica brandendo Oba-chan come una lancia. I danni inflitti da **Oba-chan** diventano [TM + 30]. Questa azione può essere effettuata se il compagno animale non è stato ridotto a 0 PV e non ha ancora agito in questo round. Dopo questa azione, il compagno animale non agisce per questo round.
- ⚙ **Riserva Limitata** ♦ L'attacco **Like a Bomb-er** può essere usato un numero di volte pari al numero di PG coinvolti nella **scena di conflitto**. Puoi usare un Orologio per aiutarti a tenere traccia di questo parametro.

REGOLE SPECIALI

★ **Tesoro Spirituale** ♦ **Elmetto d'ordinanza (Accessorio)** ♦ 750 z
Ottieni un bonus di +2 al modificatore d'Iniziativa e sei immune allo status **confuso**.



COMPAGNO ANIMALE

Liv 10 ♦ BESTIA

Un fedele compagno, costretto anche a eseguire ordini contro la sua stessa volontà.

Tratti tipici: di buon cuore, leale, teme il fuoco, vista cieca.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	180 ♦ 90	PM	50	Iniz. 9	
DIF +2	D. MAG +4				RS		RS VU		VU

ATTACCHI BASE

✂ **Perforartiglio** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **lento**.

INCANTESIMI

★ **Pelle di roccia** ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.

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

★ **Scuotiroccia** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 × B PM ♦ **Fino a tre creature** ♦ **Istantanea**.

Spuntoni di roccia affilati sorgono dal terreno sotto i nemici, avvolgendoli. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da **terra**. Questo incantesimo non può bersagliare creature che stanno volando, fluttuando, cadendo o che si trovano a mezz'aria.

Opportunità ♦ ciascun bersaglio colpito esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

REGOLE SPECIALI

Crisi ♦ Finchè è in **Crisi**, il compagno animale perde Resistenza ai danni da **fulmine** e guadagna Resistenza a quelli da **ombra**, e **Perforartiglio** infligge 5 danni extra.



MINATORE CORROTTO

Liv 5 ♦ UMANOIDE

Un instancabile lavoratore dall'animo gentile, irrimediabilmente corrotto dal potere della Burattinaia.

Tratti tipici: corrotto, forte, irritabile, tetro.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	45	Iniz. 10	
DIF +3	D. MAG +1				RS		RS		

Equipaggiamento (non si può sottrarre!): piccone, tuta da minatore.

ATTACCHI BASE

✂ **Colpo di Piccone** ♦ [VIG + VIG] ♦ [TM + 10] danni **fisici**.

REGOLE SPECIALI

Mente Corrotta ♦ Finchè è in **Crisi**, il minatore corrotto è immune a tutti gli status.

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 3

A bordo di una maginave, gli eroi viaggiano in direzione di uno degli **scavi minerari** situati al confine di **Torax**, interrogandosi su cosa li attenda e sfruttando il tempo del viaggio per fare conoscenza.

Giunti a destinazione, i PG si trovano di fronte a un'immensa voragine che scende nelle profondità della terra e di cui non si vede il fondo. Qui li attende **Korpulax**, un nano dalla barba vigorosa intrecciata con anelli decorati di **pietraluce**, e al suo fianco un'enorme *salalucciola* di nome **Prudence**.

Grato per l'arrivo degli eroi, Korpulax li informa di essere il responsabile degli scavi e che si stava accingendo a scendere all'interno della voragine poiché alcuni dei minatori sono rimasti bloccati a causa di una recente scossa di terremoto.

Gli eroi si offrono di accompagnarlo e si equipaggiano come meglio possono per prepararsi alla **missione di salvataggio**.

Mentre scendono in profondità, il gruppo si accorge della peculiarità di questa zona: più ci si addentra, meno si subiscono gli effetti della gravità. Dopo aver superato una corrente ascensionale carica di detriti e incontrato varie zone di scavo abbandonate, gli eroi cominciano a dubitare della veridicità delle parole del nano.

Messo alle strette, quando ormai hanno raggiunto il punto più profondo degli scavi, Korpulax rivela la sua **vera identità** cercando di convincerli ad abbracciare il **Culto della Rinascita della Quarta Sorella** e rivelando loro la sua ampia diffusione in tutta Kardia. Senza indugiare, gli eroi decidono di affrontare il nano, che grazie all'utilizzo di un cristallo di mana oscuro corrompe il proprio compagno animale e si prepara allo scontro. Dopo un aspro conflitto, gli eroi riescono ad avere la meglio e ad abbandonare gli scavi, portando con sé una pergamena ritrovata tra le vesti del nano.

Il suo contenuto rivela la possibilità di utilizzare la roccialuce per manipolare le menti, soprannominata per questo "La Burattinaia", e l'utilizzo che ne sta facendo il **Culto della Rinascita Quarta Sorella**.

Imbarcati sulla maginave sulla via del ritorno, un rumore sordo attira l'attenzione degli eroi: tutto intorno a loro piccoli scogli cominciano a precipitare e le isole fluttuanti più piccole perdono lentamente quota. Sopra di loro appare nitida la sagoma della cometa: **la Quarta Sorella è giunta**.

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. (Max Casagrande, Simone Dal Borgo, 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 TTJRP © 2022 Need Games & Rooster Games.