



STAGIONE 0 – CAPITOLO 04

SUSSURRI NEL VENTO

DI CLAUDIA CARBONARA E FABIO GIANNACE

Il malvagio Culto della Rinascita della Quarta Luna, legato alla Regina dei Demoni, si è in filtrato in tutta Kardia portando scompiglio e rivalità nel Gran Consiglio. Gli eroi sono chiamati a proteggere la pace, che dopo secoli comincia a vacillare.

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 nei paragrafi **Il Cavaliere** e **Il Cacciatore** a pag. 5 e 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 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: RIPORTARE L'ARMONIA	5
SINOSSI	3	EPILOGO	11
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	12
PARTE 1: IL GRAN CONSIGLIO	4	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 4	13

ANTEFATTO

I recenti terremoti hanno causato problemi di vario tipo nelle miniere di Kardia, portando le Fazioni a inviare squadre di soccorso a occuparsi della situazione. Tuttavia, gli eroi non hanno potuto evitare di scontrarsi con i membri del Culto della Rinascita della Quarta Luna, una misteriosa organizzazione legata agli attacchi dei demoni e a strane sparizioni di roccialuce in tutta la regione. Impensierito, il Gran Consiglio di Kardia ha quindi chiesto ai Postini Esploratori di convocare un'assemblea straordinaria, invitando anche tutti gli eroi coinvolti.

SINOSI

Durante l'assemblea, i membri del Gran Consiglio enunciano diverse proposte per risolvere i problemi causati dal Culto e dai seguaci della Regina dei Demoni. Tuttavia, alcuni dignitari sono colti da **timore e confusione**, costringendo gli eroi a dare fondo a tutte le loro capacità diplomatiche per **impedire alla situazione di degenerare**, smentendo falsità e scoprendo al contempo alcune **verità nascoste**.



Siamo giunti al secondo Atto della Stagione 0!

*Per chi ha giocato anche i Capitoli 1, 2 e 3, compiwimenti: avete ora a disposizione **1 Punto Legame** aggiuntivo (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. **11**). Potete spenderlo subito, ma ci saranno diverse altre occasioni all'interno di questo Capitolo; potreste approfittarne per dare un tocco personale alla storia!*

INTRODUZIONE

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

*“L'alto edificio del **Cuore dell'Unione** svetta sulla parte superiore dell'isola di **Concordia**, mentre la città ai suoi piedi è in fermento per l'imminente seduta del **Gran Consiglio**. Al suo interno, la **Sala degli Eroi**, un **ampio auditorium** appositamente progettato per simili occasioni, riesce a malapena a contenere la folla di eroi, cittadini di Concordia e semplici curiosi qui riuniti per ascoltare le sagge voci dei consiglieri. Il misterioso **Culto della Rinascita della Quarta Luna** ha seminato **tensione e sospetto** tra la popolazione, mentre regnanti e capi fazione cercano di mantenere la mente lucida e il polso saldo per evitare un **eccessivo allarmismo**. Siete determinati a fare tutto ciò che potete per **proteggere la pace** che da cinquecento anni unisce i popoli di Kardia, anche in questi tempi oscuri.”*

PARTE 1: IL GRAN CONSIGLIO

In questa parte del Capitolo, che non dovrebbe occupare più di mezz'ora di gioco, i PG assistono all'assemblea, imparando a riconoscere alcuni dei personaggi più influenti di tutta Kardia.

Questa speciale riunione del Gran Consiglio sta per avere inizio! Diversi valletti e attendenti sono intenti a regolare il flusso di eroi e cittadini di Concordia, facendoli accomodare all'interno dell'auditorium. La curiosità è tale che non è possibile far entrare tutti: per questo motivo, le autorità hanno piazzato dei magivisori (proiettori magici) in diversi punti della città. Naturalmente, i PG fanno a tutti gli effetti parte degli invitati e possono limitarsi a seguire i loro compagni di Fazione (ma puoi sempre inserire qualche imprevisto per "scaldare i motori").

Durante l'assemblea, i consiglieri (ossia regnanti e capi fazione) si alzano a turno dal loro scranno per esporre rapporti e fare proposte agli altri membri (oppure passare semplicemente la palla a un collega). Vista l'eccezionalità dell'evento, anche alcuni rappresentanti degli eroi e altri dignitari vengono invitati a esporre il loro punto di vista, riportando direttamente i fatti accaduti.

In questo Capitolo sono presenti diversi **PNG Iconici**; prenditi del tempo per controllare le informazioni presenti nella **Guida Strategica Ufficiale** per maggiori dettagli su come gestirli (vedi pagg. **12** e **14**). Potresti cogliere l'occasione per scoprire con i Giocatori i personaggi introdotti nella parte di **Ambientazione** dello stesso documento, (vedi pag. **24**) così da cercare di fornire un'immagine il più simile possibile a tutti i Giocatori di **Fabula Chronicles**.

Non appena i PG si sono accomodati, leggi o parafrasa:

*"Sistemandosi il bavero della divisa, il vecchio **Erante** prende la parola, facendo gli onori di casa e introducendo l'ordine del giorno, per poi congratularsi con i colleghi delle altre Fazioni per l'ottimo lavoro svolto:*

*'Come sempre, i **Postini Esploratori** continueranno a collaborare con gli altri membri di questo Gran Consiglio, specialmente ora che serviranno sempre più informazioni sulle attività di questo **misterioso culto**, informazioni che, scoccando una **fugace occhiata** ai membri dell'**Antica Biblioteca**, provvederemo a condividere prontamente con chiunque ne abbia bisogno.'*

Durante l'assemblea, i PG assistono distrattamente all'intervento degli altri capifazione, di diversi regnanti e dignitari: tutti sembrano abbastanza d'accordo sulla linea comune da seguire, sebbene non manchino alcune voci discordanti, provenienti soprattutto da alcuni rappresentanti dei cittadini di Concordia, intimoriti dai recenti attacchi. Essendo un incontro molto importante, il Gran Consiglio ha diviso l'assemblea in più sedute nel corso della giornata, così da permettere a tutti di riposare e riflettere su quanto appena discusso. Tuttavia, proprio prima di giungere al primo stacco programmato, un uomo alto ed elegante prende la parola:

*"Da cinquecento anni, Kardia è in pace. In tutto questo tempo, il Gran Consiglio si è quotidianamente impegnato a **difendere** gli abitanti delle nazioni che la popolano. Naturalmente, non sono mancate occasioni di **disaccordo** tra noi consiglieri e coloro che ci hanno preceduto, né mancheranno in futuro... eppure, i recenti attacchi e lo **spiacevole** coinvolgimento del Culto della Rinascita della Quarta Luna, di cui se ben ricordate avevo già fatto cenno nei nostri precedenti ritrovi, hanno fatto sorgere nella popolazione **un certo malcontento**."*

Con parole precise e un tono calmo ma autoritario, il **Granduca Vermilion** pronuncia un discorso infervorato sull'importanza di difendere Kardia da demoni e cultisti, garantendo agli abitanti protezione e tranquillità; un commissario speciale con poteri equivalenti all'intero Gran Consiglio potrebbe aiutare a gestire la situazione... affermazione che causa un certo sgomento tra i presenti. Vista la situazione (e il loro ruolo in quanto occupanti del Seggio Supremo del Gran Consiglio), i **Sovrani Gemelli** intervengono prontamente per ricordare che pace e armonia devono essere preservate nel rispetto di tutti gli abitanti di Kardia, senza scatenare inutili corse al potere che in questo momento di forte minaccia potrebbero solo rivelarsi un'ulteriore debolezza.

Giunta la pausa, i PG hanno modo di ascoltare diverse opinioni tra colleghi eroi e passanti, oltre a poter effettivamente discutere tra loro di quanto appena visto. Non appena hanno un attimo di calma, uno dei valletti del Cuore dell'Unione consegna agli eroi un **messaggio segreto**, senza proferir parola su chi possa essere il mittente: con una scrittura raffinata ma assolutamente irriconoscibile, un misterioso individuo (che si descrive come un umile e devoto servitore di Kardia, in nome della giustizia e della verità) prega i personaggi di aiutare il Gran Consiglio a mantenere la calma tra la popolazione, individuando chiunque possa dimostrarsi favorevole alla proposta del Granduca per **convincerlo a cambiare idea**, così da tenere i consiglieri uniti sulla linea da seguire per gestire la situazione.

Dopo che i PG hanno ricevuto il messaggio segreto, proseguite con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: RIPORTARE L'ARMONIA

In questa parte del Capitolo, i PG interagiscono con diversi personaggi per evitare che appoggino la proposta del Granduca. Dovrebbe occupare le restanti ore di gioco.

Riflettendo sull'assemblea o osservando la folla radunata all'esterno del Cuore dell'Unione, i PG possono scorgere alcune persone che attirano la loro attenzione: un **[cacciatore]** accompagnato da una **[creatura mostruosa]**, un **[collezionista]** di **[animali esotici]**, un **[sapiente]**, un **[cavaliere]** e un **[acrobata]**. Questi PNG, che potrebbero rimanere nei pressi del palazzo o trovarsi nelle sue vicinanze, sono tutti convinti che il Granduca abbia (almeno in parte) ragione e continueranno a diffondere quest'opinione in città se gli eroi non faranno qualcosa per persuaderli del contrario.

Lascia che i Giocatori scelgano con quali PNG interagire, personalizzandoli con loro grazie alle domande di **creazione condivisa** che puoi trovare a partire da pag. 6. Non è necessario che gli eroi parlino con tutti, ma è consigliabile scegliere almeno 3 personaggi da convincere o tranquillizzare. Inoltre, sebbene Concordia e il Cuore dell'Unione siano **Luoghi Iconici di Kardia**, le strade della città possono tranquillamente essere percorse dai PG e alterate (senza strafare!) mediante la spesa di Punti Fabula.

Naturalmente, convincere ciascun personaggio potrebbe essere tutt'altro che semplice; ognuno può infatti corrispondere a una serie di Test, un conflitto sociale o persino un combattimento! Ogni PNG affrontato con successo si impegnerà quindi a sostenere il Gran Consiglio e a diffondere la voce per le strade della città, contribuendo così alla buona riuscita del Capitolo. Se i Giocatori dovessero essere particolarmente sfortunati, tranquillizzati: tutti gli eroi convocati e disponibili stanno **sicuramente** lavorando per mantenere la pace!

IN CERCA DI VERITÀ

Prima di proseguire, avvia quattro diversi Orologi da **6 sezioni** (ricorda di renderli visibili ai Giocatori!): “Combattimento”, “Conoscenza”, “Diplomazia” e “Sotterfugio”. Riempire tutte le sezioni di un Orologio permette di scoprire una **verità**: ulteriori dettagli (segreti o noti a pochi abitanti) sulla storia di Kardia e la sua situazione attuale. Ogni volta che i PG riescono a convincere o riportare alla ragione uno dei PNG indicati, riempi le sezioni degli Orologi corrispondenti (come indicato in ciascuna descrizione). Al termine del Capitolo (vedi **Verità Rivelate**, pag. **10**), narra ai Giocatori quanto scoperto in base agli Orologi completati... sempre che siano riusciti a riempirne completamente almeno uno!

Come se non bastasse, l'intervento del Granduca ha reso la folla particolarmente “chiacchierona”, ed è già possibile sentire alcuni passanti vociferare sulle sue possibili mire politiche: lascia ai PG la possibilità di apprendere alcune particolari **dicerie** (vedi **Sussurri e Segreti**, pag. **9**), soprattutto qualora dovessero spendere dei Punti Fabula per **alterare la storia** (vedi **Manuale Base**, pag. **98**) per rendere le sfide con i PNG più avvincenti: per esempio, un Giocatore potrebbe far comparire dei valletti con vassoi di cibo che tagliano la strada all'**[acrobata]**, oppure un vecchio amico appartenente a una casata rispettata dal **[cavaliere]** potrebbe fare la sua comparsa e convincerlo con le buone ad ascoltare gli eroi.

Man mano che la giornata prosegue, il Gran Consiglio torna a riunirsi e alcuni **eventi** si svolgono in città, che i PG siano direttamente presenti o meno (vedi **Il Tempo Scorre**, pag. **9**). Ricordati di inserire queste scene non appena ti sembra più opportuno, cercando di rispettare le tempistiche indicate senza però interrompere l'azione portata al tavolo dai Giocatori.

L'ACROBATA

Successo: 2 sezioni “Diplomazia” e 3 sezioni “Sotterfugio”

Questo personaggio è estremamente agile e veloce, sta sgattaiolando tra la folla dirigendosi verso l'uscita.

1 Che aspetto ha l'**[acrobata]**?

Esempio: è avvolto in un mantello scuro; è una ragazza con le orecchie e la coda da gatto; è un giovane molto alto e magro; ecc.

2 L'**[acrobata]** porta con sé un oggetto curioso, di che si tratta?

Esempio: uno strumento musicale che produce applausi; una maschera che fa le linguacce; una scatola di metallo da cui proviene uno strano ticchettio; ecc.

PROVA

L'**[acrobata]** si sente particolarmente insicuro e ha intenzione di rinchiudersi in qualche luogo isolato fuori città per sfuggire ai demoni e al Culto. Per assicurarsi la sua collaborazione occorre **inseguirlo** e, dopo averlo raggiunto, convincerlo che non è in pericolo. Questa sfida corrisponde a due Orologi da **4 sezioni**, uno per i PG e uno per l'**[acrobata]**: se quello del gruppo si riempie prima di quello del PNG, la sfida si considera superata.

IL CACCIATORE

Successo: 3 sezioni “Combattimento” e 2 sezioni “Conoscenza”

Questo personaggio attira l'attenzione dei PG per il suo fare arrogante. È accompagnato da una **[creatura mostruosa]** addomesticata.

1 Che aspetto ha il **[cacciatore]**?

Esempio: è un uomo massiccio con braccia nodose che indossa un cappello di pelliccia; è una giovane minuta con un arco sulle spalle; è un uomo basso che porta due grosse pistole alla cintura; ecc.

2 Com'è fatta la **[creatura mostruosa]** che lo accompagna?

Esempio: è una tigre alata con la coda di scorpione; è un falco nero con il becco molto lungo; è un piccolo drago blu dalle scaglie lucenti; ecc.

PROVA

Il **[cacciatore]** sostiene che il Consiglio sia troppo debole, così come molti degli eroi che lo sostengono. Per convincerlo del contrario è necessario sconfiggere in uno **scontro** la **[creatura mostruosa]** che lo accompagna, un avversario di rango **élite**.

In base al numero di Giocatori presenti, calibra lo scontro secondo questo schema:

3 GIOCATORI	[creatura mostruosa]*
4 GIOCATORI	[creatura mostruosa]
5 o 6 GIOCATORI	[creatura mostruosa]**

* in questo caso, la creatura dispone di **70 PV** e svolge **1 turno** per round.

** in questo caso, la creatura dispone di **210 PV** e svolge **3 turni** per round.

IL [CAVALIERE]

Successo: 3 sezioni “Combattimento” e 2 sezioni “Diplomazia”

Questo personaggio ha un atteggiamento fermo e autoritario; spicca per il suo portamento e la sua aria corrucciata.

1 Che aspetto ha il **[cavaliere]**?

Esempio: è una giovane in armatura lucente; è un essere misterioso con il volto coperto dall'elmo; è un giovane con la giubba tempestata di medaglie; ecc.

2 Il **[cavaliere]** porta con sé il simbolo della sua casata, com'è fatto?

Esempio: uno scudo con una torre e un falco; un medaglione con un serpente a due teste; una lunga spada con l'elsa a forma di giglio; ecc.

PROVA

Il **[cavaliere]** non apprezza il Gran Consiglio perché ritiene che sia composto solo da burocrati o veterani che non sanno più cosa siano l'onore e il coraggio. Per fargli cambiare idea bisogna batterlo in duello (uno **scontro** con un avversario di rango **élite**).

In base al numero di Giocatori presenti, calibra lo scontro secondo questo schema:

3 GIOCATORI	[cavaliere]*
4 GIOCATORI	[cavaliere]
5 o 6 GIOCATORI	[cavaliere]**

* in questo caso, la creatura dispone di **65 PV** e svolge **1 turno** per round.

** in questo caso, la creatura dispone di **195 PV** e svolge **3 turni** per round.

IL COLLEZIONISTA

Successo: 2 sezioni “Conoscenza” e 3 sezioni “Sotterfugio”

Questo personaggio appare schivo e riservato; è un accanito collezionista di un particolare tipo di **[animali esotici]** e sembra più preoccupato per la loro incolumità che per il futuro di Kardia.

1 Che aspetto ha il **[collezionista]**?

Esempio: è un ragazzino che indossa vestiti di colori sgargianti; è una dama elegante con una grande parucca incipriata; è un ometto rotondo con il monocolo; ecc.

2 Che tipo di **[animali esotici]** colleziona?

Esempio: api grosse come mele; morbidi furetti dalla coda arcobaleno; serpenti bianchi con la coda che sprizza scintille; ecc.

PROVA

Il **[collezionista]** è convinto che il Consiglio non sia in grado di proteggere la popolazione, tantomeno i suoi magnifici pezzi da collezione. Per fargli cambiare idea, occorre aiutarlo a trovare un modo efficace per “mettere in salvo” i suoi protetti. Gli **[animali esotici]** sono irrequieti (forse a causa del trambusto generale) e nemmeno il loro padrone riesce a calmarli: l'obiettivo è portarli in un luogo tranquillo senza farli scappare. Per tener traccia dell'avanzamento di questa sfida puoi usare un Orologio da **4 sezioni**.

IL [SAPIENTE]

Successo: 3 sezioni “Conoscenza” e 2 sezioni “Diplomazia”

Questo personaggio è un appassionato di storie arcane; colpisce i PG per la sua aria saggia e intelligente.

1 Che aspetto ha il [sapiente]?

Esempio: è un vecchio curvo con la barba bianca; è una donna bassa e nerboruta dalle trecce arrotolate sul capo; è un bambino con occhi seri e penetranti; ecc.

2 Il [sapiente] indossa un accessorio stravagante, di che si tratta?

Esempio: un paio di scarpe con la punta rivolta all'insù; un vaso di fiori a mo' di cappello; una lunga sciarpa variopinta che porta arrotolata in vita; ecc.

PROVA

Il [sapiente] ha perso la fiducia nel Gran Consiglio perché ritiene che i suoi membri non siano particolarmente brillanti, dato che non sono riusciti a prevedere il ritorno della Regina dei Demoni. Per fargli cambiare idea è necessario risolvere un enigma di sua invenzione: crealo liberamente e fallo risolvere ai Giocatori. In alternativa, puoi gestire la sfida con un Orologio da **4 sezioni**, il cui riempimento corrisponde alla soluzione.

SUSSURRI E SEGRETI

- ◇ I Postini Esploratori e il Ministero dell'Antica Biblioteca non vanno d'accordo (vero);
- ◇ Se ti cospargi di melm caramel puoi ringiovanire (falso);
- ◇ Il profeta viene da un altro mondo (falso);
- ◇ La Chiesa delle Lune nasconde qualcosa (vero);
- ◇ L'attitudine alla magia viene da parte materna (falso);
- ◇ Se il mare di mana dovesse prosciugarsi le lune cadrebbero insieme alle isole (vero).

IL TEMPO SCORRE

Poiché il tempo scarseggia e le voci corrono in fretta, i PG devono affrettarsi, ma è possibile che non riescano a interagire con tutti: d'altronde, la città non si ferma sicuramente per loro! Dopo un'ora e mezza di gioco (e non appena ti sembra più appropriato interrompere eventuali scene in corso), permetti ai PG di assistere (tornando nel Cuore dell'Unione o tramite magivisore) a un annuncio del **Granduca Vermilion**: grazie alla collaborazione della Gilda del Cristallo, Rubinia ha inviato diversi specialisti a mettere in sicurezza le aree danneggiate dai crolli, confermando così la sua intenzione di aiutare i cittadini e farli sentire al sicuro; un intento lodevole, che però continua ad animare i pensieri della folla: se i PG stanno cercando di riempire un Orologio legato a una sfida con i PNG (non riguardante le verità!), **svuota 1 sezione** di quell'Orologio.

Dopo un'ulteriore ora di gioco, i PG assistono nuovamente a un intervento dei **Sovrani Gemelli**: Arter e Vania si impegnano a sostenere chiunque sia stato danneggiato durante gli attacchi, collaborando a mantenere l'ordine

con ulteriori truppe provenienti da Geminis, soprattutto per ripulire eventuali aree ancora dense di mana oscuro. Questo annuncio manifesta invece l'impegno dei Sovrani Gemelli e di tutto il Gran Consiglio a continuare a mantenere la pace, tranquillizzando lievemente gli animi della folla: se i PG stanno cercando di riempire un Orologio legato a una sfida con i PNG (non riguardante le verità!), **riempi 1 sezione** di quell'Orologio.

UN AIUTO INATTESO

Se gli eroi riescono a convincere almeno 4 PNG, possono assistere a un incontro significativo, che li aiuterà nel loro intento. Scegli tra le due opzioni proposte quella che preferisci e leggi o parafrasa il testo corrispondente.

OPZIONE 1: LA FANCIULLA

*“Mentre cercate di raggiungere la prossima persona da convincere, una figura avvolta in un **mantello azzurro** con il cappuccio sollevato sul capo vi taglia la strada. È di corporatura **molto esile** e sta inseguendo un ragazzino che tiene tra le mani una borsa dello stesso colore. Dopo poco però è costretta a fermarsi e la sentite **ansimare**, affaticata. Alza gli occhi su di voi e incrociate uno **sguardo lucente** come cristallo, che illumina un **viso femminile**, giovane e delicato, dove spiccano due guance arrossate.”*

La figura incappucciata sta assistendo di nascosto all'assemblea. È molto affaticata per la corsa, ma allo stesso tempo radiosa per la possibilità di vivere una giornata fuori da “casa”. Se gli eroi recuperano la borsa (che si rivela essere sua), la ragazza ne preleva delle monete e le regala al piccolo ladro con un sorriso, tenendo il sacchetto vuoto per sé. Riconoscente nei confronti dei PG, la fanciulla confida loro alcuni discorsi che ha sentito, senza dire chiaramente dove: riempi **2 sezioni** dell'Orologio più vuoto riguardante le **verità** (in caso di parità, scegli tu!). In ogni caso, questo misterioso PNG Iconico non ha alcuna intenzione di rivelare la sua identità, né di entrare nel Cuore dell'Unione, per paura di essere riconosciuta.

OPZIONE 2: IL PROFETA

*“State per raggiungere il vostro prossimo obiettivo quando passate vicino a un capannello di persone in ascolto di un uomo vestito con una **tunica di lino grezzo**. La sua voce vi arriva al cuore e restate **affascinati** dal suo discorso. Sta incitando i presenti a essere grati per il **dono della vita** e a cercare sempre di migliorare sé stessi. Lo ascoltate per qualche minuto e solo quando un gruppo di guardie, capitanate da un membro della **Chiesa delle Tre Lune**, arriva e lo allontana dalla folla vi rendete conto di aver ascoltato il Profeta, uno degli uomini più ricercati di Kardia per via delle idee che professa.”*

L'incontro con il Profeta apre la mente degli eroi, sebbene non possano fare nulla per aiutarlo (e opporsi alle guardie non sembra un'ottima idea, al momento!). Inoltre, l'uomo scompare dalla vista in pochi minuti, senza scambiare una parola. In ogni caso, **riempi** le restanti sezioni dell'Orologio più pieno (in caso di parità, scegli tu!).

EPILOGO

Dopo lunghe ore di tensione, soprattutto grazie all'aiuto degli eroi, il Gran Consiglio riprende pacificamente e approva l'idea di continuare a collaborare con le Fazioni per mantenere l'ordine su Kardia. Inoltre, viene proposto di cercare un valido aiuto contro la Regina dei Demoni: gli spiriti dei Grandi Eroi che un tempo si sacrificarono per salvare il mondo.

VERITÀ RIVELATE

In base agli Orologi completati, narra ai giocatori le **verità** che hanno appreso, elencate di seguito. Se non dovessero aver completato neanche un orologio, il gruppo non ha scoperto nulla di nuovo.

“COMBATTIMENTO”

In passato alcuni eroi hanno già fronteggiato la Regina dei demoni e l'hanno sconfitta.

“CONOSCENZA”

Gli eroi del passato sono obbligati a reincarnarsi continuamente, rimanendo esclusi dal ritorno al mare di mana.

“DIPLOMAZIA”

Gli eroi del passato si sacrificarono e le Tre Sorelle concessero loro parte della propria divinità, trasformandoli in Arcana.

“SOTTERFUGIO”

Un eroe del passato ha tradito i suoi compagni ed è passato al male.

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

*“Una figura in armatura completa cammina sicura per le vie della città immersa nel silenzio della notte. Dietro di lei **un esercito di demoni** si muove rapido, protetto dall'ombra. Le strade sono deserte, solo la **Quarta Sorella** nel cielo osserva la scena. Il campanile batte dodici rintocchi, poi la mano avvolta nel guanto d'arme **indica una direzione precisa** con un gesto secco e i demoni obbedienti sciamano da quella parte, **lanciandosi all'attacco.**”*

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.

		CREATURA MOSTRUOSA				Liv 10 • BESTIA			
Una bizzarra creatura ammaestrata. Obbedisce agli ordini del suo domatore, ma non sembra malvagia.									
Tratti tipici: aggressiva, coraggiosa, enorme, intelligente.									
DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	140 • 70	PM	40	Iniz. 14	
DIF +1	D. MAG +2				RS				RS
ATTACCHI BASE									
✂ Carica • [DES + VIG] +1 • [TM + 10] danni fisici.									
⚔ Ruggito della Bestia • [DES + INT] +1 • [TM + 5] danni fisici e il bersaglio subisce lo status confuso .									
REGOLE SPECIALI									
Fedeltà • La creatura mostruosa è immune agli status confuso e debole .									
Oso duro • Finché la creatura mostruosa è in Crisi , Ruggito della Bestia infligge 5 danni extra e tutti i danni inflitti da quell'attacco diventano da luce .									

		CAVALIERE				Liv 15 • UMANOIDE			
Un prode cavaliere senza macchia e senza paura. Convinto dei suoi ideali, sa comunque riconoscere un ottimo sfidante quando lo vede.									
Tratti tipici: ambizioso, competente, disciplinato, leale.									
DES d10	INT d10	VIG d6	VOL d6	PV	120 • 65	PM	45	Iniz. 13	
DIF +0	D. MAG +3				RS				
Equipaggiamento: corazza runica, spada di bronzo, scudo runico.									
ATTACCHI BASE									
✂ Spada di bronzo • [DES + VIG] • [TM + 12] danni fisici.									
REGOLE SPECIALI									
Attacco caricato • Il prossimo attacco del cavaliere ottiene multi (2) e ignora le Resistenze.									

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 4

Gli eroi sono stati invitati a Concordia per partecipare alla grande assemblea. Mentre ascoltano gli interventi dei governanti e dei capi fazione fanno la conoscenza di Orson, un cacciatore di mostri in pensione.

Questi racconta loro alcune delle sue mirabolanti avventure, in particolare di quella volta che ha sconfitto a mani nude un coccodrillo delle sabbie nei deserti di Emas, e non nasconde la sua preoccupazione: nella sua lunga vita ha affrontato tanti pericoli, ma non si è mai sentito inquieto come negli ultimi tempi, tra demoni che spuntano da tutte le parti e malvagi cultisti nascosti chissà dove.

Gli eroi fanno del loro meglio per tranquillizzarlo, ma i loro sforzi sono vani perché presto l'assemblea prende una brutta piega. Il Granduca Vermilion propone di sciogliere il Gran Consiglio ed eleggere un capo di Kardia, i sovrani Gemelli si oppongono e la folla si divide tra chi appoggia l'una e l'altra fazione.

Incoraggiati da Orson, che ritiene una follia l'idea di mettere il futuro del mondo nelle mani di un'unica persona, gli eroi accettano l'incarico di riportare alla ragione alcuni dei più ferventi sostenitori dell'arciduca.

Si recano dapprima da un nobile cavaliere, un uomo massiccio dai lunghi baffi arricciati, che porta sul mantello una spilla a forma di gufo. Per convincerlo che il Consiglio è sostenuto da persone coraggiose e degne d'onore, lo sfidano a duello, sconfiggendolo non senza difficoltà.

Dopo aver ascoltato un altro intervento dell'arciduca, che surriscalda ancora di più gli animi dei suoi sostenitori, gli eroi vanno a parlare con una vecchia saggia, con il naso adunco e una grossa borsa da cui è in grado di tirare fuori ogni tipo di oggetto. Lei non risparmia loro pesanti critiche, sostenendo che ormi il Consiglio ha perso la sua saggezza.

L'unico modo per convincerla è rispondere correttamente a tre indovinelli. Con il loro ingegno gli eroi arrivano alle prime due risposte esatte e, grazie a un cane sfuggito al padrone che distrae la vecchia, riescono a sbirciare la soluzione del terzo indovinello, superando la prova. Diventata improvvisamente più affidabile, la vecchia saggia confida agli eroi il segreto del suo aspetto, a suo dire giovanile: si cosparge ogni giorno di melm caramela.

Il tempo sta passando inesorabile e, dopo aver ascoltato un altro intervento dei Gemelli, che annunciano di aver inviato un esercito a caccia di demoni, gli eroi si affrettano a inseguire un altro personaggio favorevole allo scioglimento del Consiglio. Si tratta di un giovane incredibilmente agile, che scappa tra la folla su un saltarello a molla. Dopo averlo acciuffato, gli eroi riescono a dimostrarci che non è in pericolo e a convincerlo a opporsi allo scioglimento del Consiglio.

L'assemblea si conclude con una votazione in cui la fazione che difende la pace conquista la vittoria. Ma c'è un'idea che occupa le menti degli eroi: hanno infatti scoperto che in passato alcuni eroi si sacrificarono e le Tre Sorelle concessero loro parte della propria divinità, trasformandoli in Arcana. Chissà se è possibile recuperarli...

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. (Marco Bernocchi, Tommaso Giordano, Asya Mazzuco, Laura Soru, Alessandro Venti)

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

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