



STAGIONE 0 – CAPITOLO 05

ARIA DI TEMPESTA

DI ANGELO LUNATI E MARCO MEZZOCAPO

Ripristinata l'armonia del Gran Consiglio, gli eroi partono in cerca degli spiriti che già un tempo sconfissero la Regina dei Demoni. Il viaggio a bordo della maginave sembra parte della routine, quando delle ombre nere oscurano l'orizzonte.

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 **Tutto Secondo i Piani** a pag. 5.

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 3: L'ARCANUM SI RIVELA	7
SINOSSI	3	EPILOGO	8
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	9
PARTE 1: VITA DI BORDO	3	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 5	10
PARTE 2: IMBOSCATA!	5	RICONOSCIMENTI	11

ANTEFATTO

Nonostante le divergenze sorte durante l'ultima assemblea, il Gran Consiglio di Kardia è rimasto unito di fronte alla minaccia comune rappresentata dai demoni e del Culto della Rinascita della Quarta Luna, soprattutto grazie all'intervento degli eroi, che hanno convinto o persuaso diversi cittadini a continuare ad appoggiarne le attività. In cerca di risposte e soluzioni per affrontare il nemico, i membri delle Fazioni si sono quindi messi in viaggio per cercare i Grandi Eroi del passato.

SINOSI

In viaggio sulle maginavi messe a disposizione dal Gran Consiglio, in un clima sereno e collaborativo con l'equipaggio, gli eroi in cerca degli spiriti di coloro che hanno già affrontato la Regina dei Demoni cadono però in un'imboscata delle forze dell'oscurità. Pur non riuscendo a raggiungere la loro meta, sono accolti da un misto di rivelazioni positive e negative, con cui dovranno presto fare i conti per il bene di Kardia.

INTRODUZIONE

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

*“La **brezza soffia leggera** mentre lasciate il magiporto di Concordia a bordo di una delle numerosi **maginavi** della flotta del Gran Consiglio. Le scorse giornate sono state tese in città, ma alla fine la situazione è tornata alla normalità e quasi tutti hanno ritrovato l'**armonia**. Al termine dell'assemblea vi è stato affidato l'importante incarico di rintracciare i **Grandi Eroi** del passato, costretti a reincarnarsi continuamente; le loro conoscenze potrebbero sicuramente tornarvi utili, sempre che siano davvero **disposti** a fornirvele... Con questo pensiero lasciate la città, assieme a numerosi altri mezzi e membri delle Fazioni pronti a dare tutto per il bene di Kardia.”*

PARTE 1: VITA DI BORDO

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG hanno modo di scoprire come si vive a bordo di una [maginave] e dedicarsi a nuove attività, collaborando con il [capitano] e i membri dell'[equipaggio].

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 MAGINAVE

La **[maginave]** è un tipo di aeronave, a scopo sia commerciale che militare, abbastanza grande da poter trasportare risorse e navigare per molto tempo. L'**[equipaggio]** è composto da diversi magimarina e un **[capitano]**.

1 Su che tipo di **[maginave]** state viaggiando?

Esempio: un incrociatore leggero; una maginave turistica; una maginave specializzata nella caccia aerea; ecc.;

2 Qual è la caratteristica della **[maginave]**?

Esempio: una serra lussureggiante; una stanza da gioco; un acquario che attraversa tutti i ponti; ecc.;

3 Chi è il suo **[capitano]** e cosa lo caratterizza?

Esempio: un ex pirata che vive nell'ideale dell'amore e della libertà; un veterano dal carattere severo e marziale; un robot senziente ma fin troppo "letterale" nell'intendere le cose; ecc.

4 Da chi è composto l'**[equipaggio]** e che atteggiamento hanno nei confronti dei passeggeri?

(Nota: l'atteggiamento non deve far impensierire i PG o renderli sospettosi)

Esempio: animali antropomorfi dall'aspetto amichevole ma dediti a scherzi di ogni tipo; automi piuttosto ostili; ex pirati libertini che non vedono l'ora di conoscere meglio i nuovi mozzi; ecc.

5 Tra i membri dell'**[equipaggio]** quale di essi è il più caratteristico?

(Nota: dovrebbe essere un PNG simpatico con cui interagire)

Esempio: un cuoco bonaccione che fa sempre confusione; un nostromo che tende sempre a distrarsi concentrandosi su particolari inutili; una vedetta sdentata che conosce canzoni mai sentite prima; ecc.

Dopo essersi imbarcati sulla **[maginave]**, i PG vengono convocati dal **[capitano]** nel suo ufficio per confrontarsi sulla rotta da prendere e ricevere aggiornamenti sulla situazione attuale. Concluso l'incontro, dovrebbero avere il tempo di gironzolare allegramente per la **[maginave]** e interagire con l'**[equipaggio]**.

Tuttavia, prima di procedere leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master**:

"Tra i picchi scoscesi di una misteriosa montagna si erge un'oscura torre. All'interno di una delle grandi sale, una sfera di cristallo poggiata su un alto piedistallo proietta l'immagine di numerose maginavi intente a lasciare Concordia. Una figura si staglia di fronte a queste immagini e nell'ombra che la circonda si intravede soltanto il sottile sorriso che piega le sue labbra, viola e perfette, mentre osserva la scena..."

Poiché un **Cattivo** ha appena fatto la sua comparsa in scena, **tutti i Giocatori ottengono 1 Punto Fabula**. Proseguì quindi con l'esplorazione della **[maginave]**.

A questo punto, il gruppo dovrebbe affrontare varie **attività legate alla vita di bordo**, ed eventualmente alcune avversità, in modo da interagire con l'equipaggio e assaporare una tipica giornata a bordo di una **[maginave]**. Queste attività potrebbero includere esperienze rilassanti e divertenti, come la pesca di pesci volanti e le gare di cucina, o sfide più impegnative, come aiutare a riparare un piccolo guasto, sedare un eventuale attrito tra membri dell'**[equipaggio]** o sfuggire a una minacciosa tempesta.

Il gruppo potrebbe effettuare dei Test per affrontare gli avvenimenti, magari risolvendo Orologi o sfidando dei PNG con Test Contrapposti; permetti a ogni Giocatore di narrare come collabori al raggiungimento dell'eventuale successo, scegliendo le Caratteristiche da utilizzare di conseguenza.

Potresti anche sfruttare questo momento per permettere ai giocatori di interagire tra loro con una **scena di riposo**, un momento tranquillo in cui stringere nuovi **Legami** o modificarne di esistenti.

ESEMPIO

*Il gruppo di eroi ha lasciato Concordia a bordo della Zefiro, un'aeronave militare specializzata nella caccia di enormi creature da addomesticare. Il **Capitano Sir Astrill IV** è un vecchio cavaliere **attaccato alla tradizione** che ama fare **lunghi monologhi** sull'importanza della cavalleria e di come la disciplina salverà il mondo. Fortunatamente, tra il suo equipaggio vi è **Sonya**, un'addestratrice dal **carattere solare** con la **battuta sempre pronta**, che non perde mai una buona occasione per prendere di mira Sir Astrill IV:*

*Durante il viaggio, Sonya chiede agli eroi se siano interessati a conoscere qualcosa di più su come addestrare una creatura. Uno dei PG, un **Viandante** di nome Flick, è molto interessato e si offre come aiutante. Effettua quindi un **Test Aperto** di **[VIG + INT]** per vedere come se la cava nel districarsi tra pulizie di gabbie e sfamare immense creature non proprio docili. Chissà che questa breve esperienza non si riveli utile più avanti!*

PARTE 2: IMBOSCATA!

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG cadono in un'imboscata. Oltre a dover evitare di essere sconfitti, gli eroi devono anche impedire alla [maginave] di precipitare nel vuoto.

Dopo una giornata a bordo della [maginave], il gruppo si è allontanato da Concordia quanto basta affinché i servi della Regina dei Demoni attacchino, mettendo in azione il piano delle forze del male.

Leggi o parafrasa quanto segue:

"Il vostro viaggio viene improvvisamente interrotto dalla voce allarmata della vedetta:

*'Capitano! Nuvole scure a tribordo!' Da lontano potete vedere delle **strane nubi temporalesche**, con **tinte cremisi**, che sembrano avvicinarsi pericolosamente alla maginave. Il timoniere tenta in tutti i modi di deviare la rotta, ma **il vento è troppo forte** e il **mana instabile**. Mentre cercate di capire che cosa stia accadendo, un membro dell'equipaggio vi prega di mettervi al riparo, e nella confusione generale potete udire chiaramente la parola "**Cronotempesta**", facendovi intuire di dover scendere alla svelta sottocoperta.*

*Dopo qualche attimo e alcuni **violenti scossoni**, la situazione sembra farsi nuovamente tranquilla. Tuttavia, quando la voce del capitano vi richiama sul ponte e uscite allo scoperto vi attende **una brutta sorpresa...**"*

TUTTO SECONDO I PIANI

Approfitando di una tempesta magica, il nemico ha preparato un'imboscata per fermare gli eroi e impedire al gruppo di mettersi in contatto con gli spiriti del passato. In questo **scontro con un boss**, i PG affrontano un Cattivo **minore** (una creatura di rango **campione**) accompagnato da uno **sciame** (vedi **Manuale Base**, pag. 297)

di creature di rango **soldato** uguali tra loro. Puoi *reskinnare* (vedi **Manuale Base**, pag. 302) questo boss come preferisci, considerando ovviamente che i PG sono sospesi in aria a bordo di una **maginave**. Potrebbe ad esempio trattarsi di una grande creatura alata, accompagnata da altre più piccole, o dai membri stessi dell'equipaggio e il capitano, oppure ancora da cavalieri a bordo di cavalcature alate capeggiati da un imponente capobanda. In ogni caso, il boss possiede una **gemma con sfumature rossastre** che gli permette di interagire con le tempeste e influenzare le creature che l'accompagnano, e combatte fino alla morte (o alla sconfitta dei PG). Gli eroi devono anche fare attenzione a mantenere il controllo della **[maginave]** per non schiantarsi o precipitare nel vuoto! Inoltre, ricordati che i PG **ottengono 1 Punto Fabula** perché un Cattivo è entrato in scena; avvisa inoltre i Giocatori che questo nemico dispone di un numero di **Punti Ultima** pari a quello dei PG coinvolti nel conflitto.

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

3 GIOCATORI	[boss]*
4 GIOCATORI	[boss] + [sciame]
5 GIOCATORI	[boss] + 2 [sciame]
6 GIOCATORI	[boss] + 3 [sciame]

* in questo caso, quando la creatura entra in **Crisi** attacca direttamente la **[maginave]** (lo sciame è puramente scenico).

TATTICHE NEMICHE

Lo scontro è di logoramento: il **[boss]** è infatti molto resistente agli attacchi ed è più incline a ricaricare i suoi Punti Vita, mentre lo **[sciame]** funge da sua riserva di Punti Mente. Inoltre, ogni volta che uno **[sciame]** viene sconfitto, un'altro prende il suo posto **all'inizio del round successivo**. Il **[boss]** usa il più possibile **Cogli l'Attimo!** per cercare di infliggere lo status **lento** a un PG, in modo che lo **[sciame]** possa poi attaccarlo e pietrificarlo. Quando il **[boss]** entra in **Crisi**, lo **[sciame]** si dedica completamente a compromettere il mezzo; attaccare e sconfiggere uno **[sciame]** fa svuotare **1 sezione** dell'Orologio di integrità della nave (vedi **Integrità della Nave**, di seguito). Poiché combatte fino alla morte, il **[boss]** non risparmia Punti Ultima per scegliere la **Fuga**.

INTEGRITÀ DELLA NAVE

Durante il combattimento, gli eroi devono anche evitare che lo **[sciame]** faccia precipitare la **[maginave]**. Quando il **[boss]** entra in **Crisi**, crea un Orologio da **6 sezioni** "Integrità della nave". Ogni volta che lo **[sciame]** attacca, riempi **1 sezione**; se l'Orologio si riempie del tutto, gli eroi sono costretti alla **Resa** mentre il mezzo precipita, perdendo i sensi e risvegliandosi in seguito tra le macerie: il Capitolo si conclude con **Una Brusca Frenata**. I PG possono **svuotare** le sezioni dell'Orologio durante il proprio turno tramite l'azione di **Obiettivo** (per esempio, possono dedicarsi a riparare i danni, soccorrere i membri dell'**[equipaggio]**, prendere il timone, ecc.).

I personaggi possono sfruttare i Punti Fabula a loro disposizione per invocare l'aiuto di alcuni dei PNG presenti in scena (almeno uno dovrebbe essere dalla loro parte!). Potrebbero anche tentare la fuga creando un Orologio parallelo a quello di integrità della nave. Se il gruppo si trova in particolare difficoltà, potresti portare l'attenzione sulla **gemma misteriosa**: con un Orologio da **10 sezioni**, il boss viene privato di essa, perdendo la possibilità di lanciare l'incantesimo **Copritemi!** e il supporto di qualsiasi **[sciame]** rimasto, rimanendo solo.

Se i PG escono **vittoriosi** dal conflitto, procedi con la **Parte 3**; altrimenti, vai a **Una Brusca Frenata**, pag. 8.

PARTE 3: L'ARCANUM SI RIVELA

In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, i PG si ritrovano inaspettatamente alla presenza di un Arcanum, liberato dalle grinfie delle forze dell'oscurità.

Al termine del conflitto, i PG trovano sul campo di battaglia la misteriosa gemma posseduta dal [boss]. Quando si avvicinano per analizzarla, possono notare come sembri pulsare, mentre il suo colore sta lentamente virando verso un bianco perlaceo.

Dopo qualche attimo, il mana intorno alla [maginave] si stabilizza e uno **spirito** prende forma davanti al gruppo, torreggiando sopra i PG e trasportandoli all'interno di un piano onirico. Sullo sfondo si susseguono scene legate al passato (scorci dell'Ultima Guerra, rovine che tornano a essere edifici integri e perfettamente funzionanti, ecc.; tuttavia, i PG non sembrano riconoscere direttamente queste scene o questi luoghi). Lo spirito è **leggermente confuso**, come se fosse rimasto intrappolato a lungo, e **più voci insieme** sembrano provenire dalla sua figura. Gli eroi si trovano di fronte all'**Arcanum del Ricordo Eroico**, lo spirito dei Grandi Eroi che in passato hanno dato la vita per sconfiggere la Regina dei Demoni.

I Giocatori possono interagire con l'Arcanum, ottenendo informazioni legate ai Grandi Eroi e al loro rapporto con la Regina dei Demoni. L'Arcanum non fornisce ricordi lineari, essendo solo frammenti di più memorie confuse. Per questo, i PG devono effettuare dei Test appropriati per interagirvi, potendo comunque ottenere solo informazioni parziali (vedi **Frammenti di Passato**, sotto).

A prescindere dall'esito della conversazione, prima di congedarsi l'Arcanum rivela di percepire un forte disturbo magico all'interno della Biblioteca Vivente (vedi **Vento Favorevole**, pag. 8).

FRAMMENTI DI PASSATO

Per porre termine all'Ultima Guerra, i Grandi Eroi furono costretti a sacrificarsi per sigillare la Regina dei Demoni e i suoi perfidi seguaci. Ciò che non è noto ai più è che in realtà il sacrificio era parte di un immenso rituale alimentato dalla loro energia vitale, utilizzata per creare la prigioniera della Regina. Purtroppo, qualcosa andò storto: la Regina dei Demoni venne sigillata, ma una maledizione colpì le anime degli Eroi, impedendo loro di riunirsi al Mare di Mana. Visto il loro impegno a preservare la pace su Kardia, le anime maledette divennero comunque un potente Arcanum, capace di ispirare le generazioni future. Sebbene non ricordi esattamente come ciò sia avvenuto, l'Arcanum riesce a ricostruire l'immagine di un cavaliere dai lunghi capelli bianchi che officia un rituale, frammentando la sua anima in numerosi cristalli di roccialuce. Da quel momento in poi, è tutto confuso.

VINCOLARE L'ARCANUM

Vista la natura instabile del cristallo che ne sta trattenendo l'essenza, il gruppo non ha molto tempo a disposizione per **vincolare l'Arcanum** (vedi **Vincola ed Evoca** nel **Manuale Base**, pag. 177). Per farlo occorre eseguire un **Rituale** corrispondente a un Orologio da **4 sezioni** con **LD pari 10** (che diventa **pari a 7** se l'Arcanista possiede **Arcanismo Rituale**); tuttavia, un secondo Orologio da **6 sezioni** si riempie a ogni fallimento: il cristallo comincia a frantumarsi e una volta distrutto libererà completamente l'Arcanum, impedendo quindi il vincolo. Se nel gruppo sono presenti più Arcanisti, **tutti** possono vincolare l'Arcanum con lo stesso Rituale, ma solo un Arcanista può eseguirlo: eventuali altri Arcanisti o compagni che desiderino aiutare possono assisterlo (vedi **Manuale Base**, pag. 120). A prescindere dall'esito, il Rituale consuma **tutti i Punti Mente attuali** dell'Arcanista che lo esegue.



ARCANUM DEL RICORDO EROICO

Domini: eroismo, memoria, protezione.

FUSIONE

Sei immune allo status **lento**.
Consideri la tua **Volontà** incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

CONGEDO

Memento. Quando una o più creature a te visibili vengono colpite da un **attacco o incantesimo offensivo**, puoi far sì che quell'attacco o incantesimo offensivo fallisca in automatico contro ciascuna creatura. Se lo fai, congeda questo Arcanum (non è un congedo volontario).
Puoi usare questo effetto anche se il Test di Magia o Precisione era un **successo critico**; se lo fai, quel **successo critico** non genera un'**opportunità**.

EPILOGO

A seconda dell'esito dello scontro, i PG possono uscire vittoriosi e proseguire il loro viaggio (**Vento Favorevole**) o trovarsi a raccogliere i pezzi (del morale e della [maginave]) dopo una sonora batosta (**Una Brusca Frenata**).

VINCOLARE L'ARCANUM

Poco prima che l'Arcanum si congeda dal gruppo, una forte fitta di dolore lo percorre, facendolo vacillare: sta percependo una forte interferenza di mana oscuro, proveniente... dall'interno della **Biblioteca Vivente**. A questo punto, le poche forze che gli permettevano di rimanere visibile vengono meno e i PG si ritrovano di nuovo a bordo della [maginave].

UNA BRUSCA FRENATA

Se i PG non riescono a sconfiggere il [boss], si risvegliano, miracolosamente scampati alla morte (hanno **solo 1 PV e 1 PM!**), tra le macerie della [maginave] che è precipitata su un piccolo scoglio fluttuante. Gli eroi non sono consapevoli di quanto tempo sia passato, ma si rendono conto che potrebbero non essere gli unici sopravvissuti: spetta a te decidere chi e come sia scampato alla morte.

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

*“Un **silenzio assordante** permea l'aria intorno a voi e **il tempo sembra essersi fermato** quando dai microfoni della radio di bordo fuoriesce un messaggio reso **quasi incomprensibile** dalle interferenze:*

‘Fzzz... richiesta di aiuto... fzzz... Regno di Geminis... Biblioteca Vivente... fate presto!’

*In un altro luogo a molte miglia di distanza da voi, un **cavaliere** indossa un elmo ornato da lunghe corna e con passo marziale abbandona un'enorme sala.*

*Alle sue spalle, una sfera di cristallo poggiata su un **alto piedistallo** proietta delle luci arancioni sulle pareti, luci che guizzano come fiamme vive...”*









Il Capitolo è concluso!

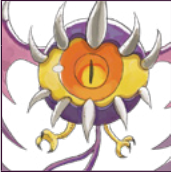


Ricordati di controllare le ricompense e le indicazioni su come aggiornare il Diario dell'Eroe nella *Guida Strategica Ufficiale*. Segui i social di NEED GAMES! per non perderti le novità e le future uscite di *Fabula Chronicles*, pwih!

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.

	BOSS	Liv 15 ♦ DEMONE				
Una malvagia creatura al servizio dell'oscurità. Sfrutta i poteri della Burattinaia per controllare una folla di seguaci.						
Tratti tipici: affamato, crudele, terrificante, veloce.						
DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	PM	Iniz. 12
DIF +1	D. MAG +2	 RS	 VU	 IM		 RS  VU  IM
ATTACCHI BASE						
✂ Cogli l'Attimo! ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici e il bersaglio subisce lo status lento .						
INCANTESIMI						
★ Ombra nel Vento ♦ 10 PM ♦ Incantatore ♦ Istantanea . Sfruttando il mana oscuro, il boss piega magia e volontà per sopraffare gli avversari. Fino al termine di questo incantesimo, se un incantesimo offensivo viene lanciato sul boss, la creatura che ha lanciato l'incantesimo offensivo in questione viene bersagliata al suo posto (eventuali altri bersagli vengono bersagliati normalmente). Dopo che ciò accade, questo incantesimo termina.						
★ Scossa vampirica ⚡ ♦ [VOL + VIG] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea . Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da fulmine e il boss recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.						
ALTRE AZIONI						
⚙ Cadrete con Me! ♦ Quando il boss entra in Crisi , ordina allo sciame di lasciare perdere i PG e di far precipitare la nave. Crea un Orologio da 6 sezioni "Integrità della Nave": quando viene completato, la maginave precipita con i PG a bordo, costringendoli alla Resa (vedi Integrità della Nave a pag. 6).						
REGOLE SPECIALI						
📖 Tesoro Spirituale ♦ Arpione Saldo (Arma arcana) ♦ 750 z Sei immune allo status scosso e gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.						
🕊 Volante ♦ Vedi Manuale Base , pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.						

		SCIAME				Liv 5 ♦ BESTIA			
Maligni seguaci, corrotti dai poteri della Burattinaia. Obbediscono al loro capo, almeno finché è in possesso della gemma...									
Tratti tipici: affamato, fastidioso, repellente, veloce.									
DES d10	INT d8	VIG d6	VOL d8	PV	40 ♦ 20	PM	45	Iniz. 9	
DIF +0	D. MAG +0		VU VU		RS				RS
ATTACCHI BASE									
✂ Morso Strappa Vita ♦ [DES + DES] ♦ [TM + 5] danni fisici e il bersaglio subisce lo status lento . Se il bersaglio è lento o debole , l'attacco lo pietrifica : il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (minimo 0).									
ALTRE AZIONI									
⚙ Lode al Padrone! ♦ Lo sciame può usare un'azione e spendere fino a 10 PM per scegliere una creatura visibile. La creatura scelta recupera lo stesso ammontare di PM.									
REGOLE SPECIALI									
🛡 Imprendibile ♦ Lo sciame è immune allo status lento .									
🚀 Volante ♦ Vedi Manuale Base , pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.									

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 5

A bordo della **Mangianuvole**, una **maginave** specializzata nella raccolta e stoccaggio di fulmini, gli eroi hanno lasciato da poco Concordia in direzione di una piccola comunità a Ovest della Capitale. Pare infatti che il **Capitano Lucius** in uno dei suoi ultimi viaggi abbia raccolto informazioni riguardanti un eccentrico eremita che potrebbe essere uno dei Grandi Eroi reincarnato. Concordi che potrebbe essere una buona pista da seguire, gli eroi affidano al Capitano la gestione della rotta e dedicano il resto della giornata all'esplorazione della **maginave**.

Destino vuole che, poco dopo la partenza, il **nostromo Voroi**, la cui chioma reagisce istantaneamente alla presenza di eventuali tempeste, avverta l'equipaggio della vicinanza di possibili nubi cariche di fulmini, indicando la via con l'orientamento dei suoi ciuffi.

Per quanto impegnati in una missione di maggiore importanza, il Capitano non può farsi sfuggire l'occasione e chiede agli eroi di aiutarli nella raccolta. Eccitati dall'occasione di sperimentare una nuova attività, gli eroi accettano di buon grado e, armati di gabbie parafulmini, si mettono all'opera. La pesca dà ottimi frutti, nonostante la pericolosità e l'attacco di alcuni **fulmigabbiani** che non gradiscono che qualcuno rubi il loro cibo, ovvero le saette. Lessersi avventurati così all'interno delle nubi ha però causato dei problemi al motore che sostiene la **maginave**, compromettendone la potenza; per questo, per il resto della giornata l'equipaggio è alle prese con le riparazioni, ma con il supporto degli eroi il problema viene risolto velocemente.

Presi dalle faccende, gli eroi si accorgono troppo tardi di uno stormo di arpie guidato da una colossale **Arpia Demoniaca** che assalta la nave: non resta che affrontarle. Il conflitto è lungo e logorante; più di una volta sembra che l'**Arpia** stia per avere la meglio, ma alla fine gli eroi riescono ad eliminarla e con la sua dipartita anche lo stormo si disperde.

Tornata la calma, la maginave è pronta per ripartire, ma dal cristallo rimasto sul ponte emerge la mistica figura di uno dei Grandi Eroi, asceso ad Arcanum. Trasportati in una dimensione onirica, gli eroi vengono a conoscenza del rituale con cui è stata sigillata la Regina dei Demoni, che è ora pronta a vendicarsi.

Mentre è intento a illuminare gli eroi con le sue conoscenze, una vibrazione fa risuonare l'Arcanum, costringendolo a svanire, ma non prima che egli abbia informato il gruppo di un pericolo nei pressi della **Biblioteca Vivente**. A confermare ciò, un segnale disturbato proveniente dalla radio di bordo riporta gli eroi nel mondo presente.

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. (Tommaso Giordano, Asya Mazzucco, Marco Mezzocapo, Laura Soru, Francesca Viganò)

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

PIXEL ART: Gabriele Derosas

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