



STAGIONE 0 – CAPITOLO 06

NEL VORTICE DEI RICORDI

DI CLAUDIA CARBONARA E LAURA CARDINALE

*Approfittando della ricerca dei Grandi Eroi,
le forze del male hanno messo in moto il loro oscuro piano.
Mentre le Fazioni accorrono per rimediare alla distrazione,
gli eroi devono però fare i conti con il proprio passato.*

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 **Affrontare l'Incubo** a pag. 6.

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: INCUBI DAL PASSATO	6
SINOSI	3	EPILOGO	7
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	9
PARTE 1: UNA DURA REALTÀ	3	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 6	10
PARTE 2: IL LABIRINTO DEI RICORDI	4	RICONOSCIMENTI	10

ANTEFATTO

Sorpresi da un'imboscata e sconvolti dalle rivelazioni dell'Arcanum del Ricordo Eroico, gli eroi comprendono di essere stati condotti fuori strada, probabilmente con l'obiettivo di celare i reali intenti della Regina dei Demoni. Infatti, mentre loro sono impegnati altrove, la Biblioteca Vivente viene attaccata e saccheggiata, sferrando un duro colpo al principale centro di conoscenza della regione.

SINOSI

A seguito delle informazioni ottenute dallo spirito dei Grandi Eroi, i membri delle Fazioni accorrono presso la **Biblioteca Vivente** del **Meteria**, rispondendo alla richiesta di aiuto comunicata da Geminis. L'edificio è stato preso d'assalto dalle forze oscure, ma per capirne le motivazioni gli eroi devono **esplorare i corridoi labirintici** e affrontare alcuni **oscuri frammenti del proprio passato**.

INTRODUZIONE

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

*“La **Biblioteca Vivente** si erge di fronte a voi, **fluttuando** dolcemente nel mezzo del baratro che divide a metà il monte Meteria, nel cuore del Regno di Geminis. Le **pesanti catene** che la tengono saldamente ancorata, come a impedirle di perdersi tra le nubi, emettono un **sinistro suono cigolante**, facendo quasi presagire ciò che vi aspetta. Infatti, non appena raggiungete il pesante portone d'ingresso potete scorgere chiaramente i **segni di un attacco**: forze maligne hanno violentemente invaso questo luogo di armonia e conoscenza, ma quale fosse il loro obiettivo rimane per voi un mistero.”*

PARTE 1: LA DURA REALTÀ

In questa parte, della durata di circa mezz'ora, i PG esplorano la parte esterna della Biblioteca Vivente, con l'intento di capire identità e motivazioni degli assalitori.

Scegli liberamente come far loro ottenere le informazioni, ricordando che si tratta di un **Luogo Iconico** (vedi **Descrivere la Biblioteca Vivente**, pag. 4): potrebbero parlare con alcuni studiosi del **Ministero dell'Antica Biblioteca** (dopotutto, è la sede principale della Fazione!), ottenendo così informazioni sulla struttura del luogo; potrebbero aiutare un **manipolo di soldati** di Geminis, gravemente feriti, ricevendo così un rapporto dettagliato sulle forze che hanno condotto l'attacco; potrebbero infine analizzare la **breccia nel muro** che circonda il corpo centrale della Biblioteca, notando debolezze strutturali o risalendo al tipo di magia impiegato negli attacchi.

È importante che queste interazioni portino a conoscere le seguenti informazioni:

- L'attacco è stato condotto da un gruppo di forze del male, chiaramente **creature demoniache** legate all'**ombra**.
- Le guardie della Biblioteca non sembrano aver opposto grande resistenza (sono state colte di **sorpresa?**).
- Molti dei superstiti raccontano di aver notato tra le schiere di demoni figure "note", **già viste in passato** o descritte in qualche documento... ma non ricordano quando o dove, né le esatte fattezze.
- La Biblioteca è composta da **corridoi labirintici** contenenti ogni tipo di sapere: mapparli è molto difficile, così come ricordarsi tutto ciò che contengono.
- L'attacco sembrava mirato, come se i demoni fossero a conoscenza di cosa cercare e di dove fosse contenuto.

DESCRIVERE LA BIBLIOTECA VIVENTE

Sede del **Ministero dell'Antica Biblioteca**, la Biblioteca Vivente occupa quasi interamente **Littera**, un'isoletta sospesa sul **baratro** che divide a metà il Regno di Geminis, esattamente nel punto in cui si trovava il centro del **Meteria, la Montagna Infranta**. Il lembo di terra, privo di fauna e con poca vegetazione, si libra nell'aria, attratto da una **gravità apparentemente opposta** rispetto al normale, e solo le **pesanti catene magiche**, che fungono anche da ponti d'accesso all'isola, gli impediscono di volare via. L'edificio principale della Biblioteca, a pianta rettangolare, è caratterizzato da un'ampia **cupola bianca** che svetta verso il cielo, sorretta da **imponenti colonne di marmo** con capitelli riccamente decorati. Attorno al corpo centrale si sviluppano, secondo cerchi concentrici, i corridoi più recenti e aperti al pubblico, contenenti cronache locali e registri. L'accesso ai **sotterranei**, la sezione più grande e ricca della Biblioteca Vivente, è invece normalmente riservato a pochi addetti autorizzati, nonché ai membri del Gran Consiglio di Kardia. Si dice che i suoi corridoi siano **infiniti** (nonostante nessuno capisca esattamente dove siano contenuti, visto lo spazio limitato e il vuoto sottostante) e **in continua espansione**, così da poter conservare tutto il sapere di Kardia: sembra infatti che nuove vie si aprano costantemente dinanzi a coloro che sono in cerca di conoscenza, finendo però per confondere i visitatori meno accorti.

**Una volta che il gruppo ha raccolto sufficienti informazioni,
prosegui con la seconda parte del Capitolo.**

PARTE 2: IL LABIRINTO DEI RICORDI

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG esplorano la Biblioteca Vivente per scoprire le mire dei demoni, ritrovandosi ad affrontare alcuni ricordi del loro passato.

Una volta entrati nella Biblioteca, i PG si ritrovano a esplorare numerosi corridoi, tortuosi e mal illuminati, finendo inevitabilmente per essere attratti dai **sotterranei**, che sembrano totalmente incustoditi. È importante che, in un primo momento, non sia chiaro quale sapere venga lì conservato: non si tratta infatti di volumi o antichi rotoli, bensì di una collezione di **memorie passate**, racchiuse in un numero di sale pari a quello dei Giocatori partecipanti (fino a un massimo di 4; se ci sono più Giocatori, meglio accorpare le scene!).

Man mano che il gruppo procede, fai rispondere un Giocatore alle domande di **creazione condivisa** (vedi **IL Ricordo**, sotto) e crea una scena che contenga gli elementi sviluppati. I PG finiscono così per affrontare, di volta in volta, un **[ricordo]** legato a uno degli eroi presenti: un'esperienza passata, positiva o negativa, che i personaggi sentono di non aver risolto come volevano; potrebbe trattarsi di una prova da superare, qualcuno da salvare o con cui riappacificarsi, oppure ancora di far semplicemente emergere determinate qualità, soprattutto se non ha avuto modo di farlo in precedenza. Ogni scena dovrebbe consentire ad almeno un Giocatore la possibilità di mettere il proprio eroe sotto i riflettori, mostrando le sue **vere qualità e virtù eroiche**.

In questo caso, la **creazione condivisa** ha delle caratteristiche inusuali, poiché tende a focalizzarsi su ciascun personaggio e non sull'intero gruppo: lascia pure al Giocatore di turno la possibilità di rispondere a tutte le domande facendosi aiutare dagli altri membri del gruppo nel descrivere i dettagli, ricordando che ognuno avrà la sua parte!

IL RICORDO

1 Qual è la figura del passato con cui hai ancora dei conti in sospeso?

Esempio: un amico d'infanzia; il tuo insegnante di storia; un tuo familiare; il tuo animale da compagnia; ecc.

2 Che cosa vi lega?

Esempio: un'amicizia fraterna; un amore non corrisposto; un debito di gratitudine; un litigio irrisolto; ecc.

3 In quale luogo l'hai vista l'ultima volta?

Esempio: lungo le strade di Concordia; sulla riva del fiume Ahor; sul ponte di una maginave; al limitare di una foresta; ecc.

4 Qual è l'ultimo evento vissuto insieme?

Esempio: un torneo d'arme a Torax; un banchetto sontuoso durante la Festa degli Eroi; un'avventura indimenticabile; l'esame per accedere alla tua Fazione; ecc.

ESEMPIO

Terminate le scene dei compagni di gruppo, è il turno di Eugenio di creare il suo **[ricordo]**. Eugenio decide che il suo PG, Aster, ha un conto in sospeso con Ellis, un giovane pittore stravagante ed eccentrico che viveva nella sua città. I due erano legati da un rapporto di rivalità, essendo entrambi infatuati di Myrna, la figlia del locandiere. I tre si erano dati appuntamento sotto la Grande Quercia per sapere chi tra i due la ragazza avrebbe scelto. Sfidati a una prova di valore, avrebbero dovuto dimostrare le loro capacità, ma Aster fu richiamato dalla Fazione per svolgere una missione prima di poterla ultimare.

Il GM decide quindi di creare una scena che dia modo ad Aster di rivivere la prova e completarla, risolvendo il suo conto in sospeso. Il gruppo avanza nel corridoio fino a ritrovarsi in uno slargo, dominato da una grossa quercia. Vi sono dei bersagli, uno per ogni PG e sembra che il corridoio non prosegua in alcuna direzione visibile. L'unico modo per aprire un varco è colpire il bersaglio, facendo tre centri consecutivi. Superata la prova, la quercia ruota su sé stessa, mostrando un passaggio all'interno del tronco: il corridoio prosegue ancor più in profondità!

Una volta che ciascun personaggio ha vissuto dei ricordi, prosegui con la terza parte del Capitolo.

PARTE 3: INCUBI DAL PASSATO

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG raggiungono le sale dove sono custodite le memorie del mondo, cercando di capire le mire dei demoni. L'attacco ha però lasciato dei residui magici oscuri, che prendono vita sotto forma di ricordi corrotti.

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Una volta superato l'ultimo varco e lasciato alle spalle il vostro passato, vi ritrovate in una sala **in rovina**. Vetrine, scaffali e librerie giacciono **in mille pezzi** ai vostri piedi. Sembra che una **forza prorompente** abbia fatto irruzione travolgendo ogni cosa. A terra vi è una gran quantità di oggetti comuni, dall'aspetto piuttosto ordinario: bottoni, sassi colorati, conchiglie, chiavi e così via. Oggetti che, a guardarli meglio, vi sembra di aver già visto da qualche parte...”*

AFFRONTARE L'INCUBO

A questo punto, suggerisci agli eroi di **utilizzare i Punti Inventario** per ricaricare le energie, se non ci hanno già pensato; potrebbe essere opportuno giocare una veloce **scena di riposo**, in modo che possano riprendere fiato dopo le prove affrontate e condividere ciò che provano per aver risolto (almeno si spera) i conti in sospeso. Tuttavia, sembra che alcuni spettri del passato non abbiano intenzione di lasciar andare i PG: non appena ti pare opportuno, falli ingaggiare direttamente da alcuni **[ricordo corrotto]**, creature di rango **soldato** dall'aspetto vario e informe provenienti direttamente dal passato distorto dei personaggi (per esempio, potrebbero assomigliare alla persona con cui avevano il conto in sospeso). Per calibrare questo scontro (che dovrebbe risultare abbastanza semplice), considera di schierare **un numero di [ricordo corrotto] pari a quello dei PG**.

Dopo che gli eroi hanno sconfitto ogni **[ricordo corrotto]**, i resti delle creature si fondono insieme, formando un **[ricordo crudele]** di rango **campione**, corrispondente a 4 personaggi. I PG hanno a disposizione **un turno a testa** per ripristinare le energie, cercare di carpire alcune conoscenze con un'azione di **Studio** o avviare un Orologio con un'azione di **Obiettivo** prima che il nuovo **scontro** abbia inizio.

In base al numero di Giocatori, fai riferimento alla seguente tabella per le modifiche da apportare allo scontro:

3 GIOCATORI	utilizzare 1 [ricordo crudele] *
4 GIOCATORI	utilizzare 1 [ricordo crudele]
5 GIOCATORI	utilizzare 1 [ricordo crudele] e 1 [ricordo corrotto]
6 GIOCATORI	utilizzare 1 [ricordo crudele] e 2 [ricordo corrotto]

* in questo caso, la creatura dispone di **240 PV** e svolge 3 turni per round.

**Una volta terminato lo scontro,
prosegui con l'Epilogo.**

EPILOGO

A seconda dell'esito dello scontro, i PG possono uscire vittoriosi e affrontare il loro destino (vedi **Barlumi del Futuro**) o perdersi nei ricordi del passato (vedi **Sensi di Colpa**).

BARLUMI DEL FUTURO

Leggi o paragrafa quanto segue:

*Ogni stilla di energia oscura sembra essersi dissipata e dei vostri peggiori ricordi non vi è più traccia. **Vi sentite più leggeri**, come se vi foste levati un peso dal cuore. Ora riuscite a distinguere chiaramente alcuni degli oggetti a terra: si tratta di **vestigia del vostro passato**, avvolte di energia. Sembra che il tempo non le abbia toccate, lasciandole intatte e restituendovele esattamente come le ricordavate.*

Se il gruppo riesce a sconfiggere il **[ricordo crudele]**, ogni PG può scegliere un **[oggetto del passato]** da portare con sé. Si tratta di oggetti di uso comune, facili da trasportare e celare, rimasti immutati nel corso del tempo; suggerisci agli eroi di conservarli con cura, perché torneranno loro utili nei prossimi Capitoli! Dai segni presenti nell'area è evidente che anche i demoni fossero intenzionati a recuperare alcuni di questi oggetti, sebbene **non vi sia chiaro il motivo**. In ogni caso, ora che hanno preso piena coscienza delle loro capacità, i personaggi sono diventati dei **veri e propri Eroi**: sono pronti per affrontare il male per il bene di Kardial!

OGGETTO DEL PASSATO

Un oggetto del tuo passato. Non è cambiato nel tempo, ma è circondato da un'aura luminosa. Anche se non capisci esattamente perché la Biblioteca ti abbia permesso di recuperarlo, ora ti senti un Eroe migliore.

SENSI DI COLPA

Leggi o paragrafa quanto segue:

*Il vostro passato è tornato per perseguitarvi e sentite di avere ancora **troppe questioni irrisolte** per proseguire con la missione affidatavi. Avete bisogno di **tempo** per riflettere, sanare le ferite e risolvere tutti i conti in sospeso. Dopotutto, forse **non siete davvero gli eroi che credevate** e il viaggio nella Biblioteca **potrebbe aver lasciato il segno**, sebbene le Fazioni continuino ad aver bisogno del vostro aiuto... sempre che lo vogliate davvero.*

Se tutti gli eroi vengono sconfitti, perdono i sensi. Si risvegliano nell'infermeria del Ministero dell'Antica Biblioteca (con **PV** e **PM** attuali pari a **1!**), mentre alcuni guaritori si stanno prendendo cura delle ferite. Lo shock subito dovrebbe far valutare ai PG un cambio di **Tema** o di **Identità**.

Travolti dai pensieri e dai sensi di colpa, alcuni personaggi potrebbero addirittura decidere di prendersi un **momento di riflessione** per capire se siano davvero intenzionati a proseguire l'avventura, o se non sia meglio per loro cercare di risolvere le questioni del passato (alcuni demoni interiori non sono così semplici da scacciare!).

EROI IN PENSIONE

A volte, anche gli avventurieri più incalliti potrebbero sentire il bisogno di prendersi una pausa; in altri casi, qualcuno potrebbe persino decidere di **ritirarsi** dall'avventura o di voler tornare ad abbracciare i propri cari (o coltivare il proprio orticello in campagna, aspettando quietamente il tramonto senza troppe preoccupazioni).

L'eventuale sconfitta in questo Capitolo potrebbe fornire ai personaggi l'occasione ideale per far **chiudere il sipario sulle proprie vicende**, magari cedendo il passo ad altri eroi volenterosi (ossia PG secondari del Giocatore o un nuovo personaggio di livello 5). Per maggiori informazioni, vedi la sezione **Lasciare il Gruppo** nel **Manuale Base** a pag. 142.

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!

RICOMPENSA DI FINE ATTO

Ogni PG che abbia completato in qualsiasi ordine i Capitoli 4, 5 e 6 della Stagione 0 di ***Fabula Chronicles*** riceve la seguente **ricompensa aggiuntiva**, offerta dal Gran Consiglio di Kardia come ringraziamento per il lavoro svolto.


MEDAGLIA D'ONORE (Accessorio)

Otteni un bonus di + 2 alla Difesa Fisica e + 1 alla Difesa Magica. Inoltre, sei immune allo status (scegli uno tra: **lento**, **confuso**, **debole** o **scosso**; una volta selezionato uno status, non puoi più cambiarlo).

Una medaglia argentata rappresentante le tre lune sospese su uno sfondo azzurro. Ha un cordino di stoffa che le permette di essere appesa al collo.

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.








RICORDO CORROTTO

Liv 15 • MOSTRO

Un'effigie indistinta proveniente dal passato degli eroi, corrotta dal mana oscuro rilasciato dalle forze demoniache.

Tratti tipici: corrotto, inquietante, senza forma, silenzioso.


DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV 80 + 40	PM 45	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2	 RS		 RS		 VU

ATTACCHI BASE

- ✂ **Morso del Rimpianto** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **confuso**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

REGOLE SPECIALI

Senza Pensieri ♦ Il **ricordo corrotto** è immune agli status **confuso** e **debole**.








RICORDO CRUDELE (Campione 4)

Liv 15 • MOSTRO

Presenza maligna nata dai ricordi corrotti che tormentano gli eroi. Sembra volerli trascinare nell'oscurità.

Tratti tipici: corrotto, maligno, senza forma, silenzioso.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV 320 + 160	PM 90	Iniz. 13
DIF +1	D. MAG +2	 RS		 RS		 VU

ATTACCHI BASE

- ✂ **Morso del Rimpianto** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **confuso**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

- ☆ **Peso della Colpa** ⚡ ♦ [INT + VOL] +3 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Scena**.
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da **ombra**.
- ☆ **Tarlo Mentale** ⚡ ♦ [INT + VOL] +3 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **ombra** e il **ricordo crudele** recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.

REGOLE SPECIALI

Pensieri Ricorrenti ♦ Il **ricordo crudele** è immune agli status **confuso** e **debole**. Quando il **ricordo crudele** è in **Crisi**, tutti i danni che infligge ignorano le Resistenze del bersaglio.

Tesoro Spirituale ♦ **Album dei Ricordi** ♦ 700 z ♦ [VOL + VOL] +1 ♦ [TM + 8] **luce**
Arma Arcana ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 6

Dopo aver scoperto l'inganno delle forze del male, i personaggi in una corsa contro il tempo cercano di raggiungere la Biblioteca Vivente, sede del Ministero dell'Antica Biblioteca. Giunti a destinazione gli eroi si trovano di fronte al grande edificio che è stato colpito dall'assalto dei demoni.

All'esterno un gruppo di guardie sta cercando di riprendersi dallo scontro, mentre il capitano Broxton chiede aiuto ai nuovi arrivati. Condivide informazioni sullo scontro e sulle figure che si sono avventate contro la biblioteca: si ha la conferma che l'attacco fosse stato organizzato da tempo.

Una volta aiutate le guardie ed entrati nella Biblioteca, gli eroi seguono una serie di corridoi sempre più tortuosi fino a ritrovarsi in alcune sale, dove li attendono alcuni ricordi legati al loro passato. Come in un incubo, ciascuno deve risolvere una situazione sospesa che pesa sul suo cuore e sulla sua anima.

Popondon rivive un evento legato all'amato nonno, preso di mira da un malintenzionato. Si ritrova a trainarlo con una slitta, mentre il ghiaccio si sbriciola al suo passaggio; Evelyn rivede la rivale dei tempi dell'accademia e si ritrova a dover superare nuovamente un esame; Fyer'a deve invece salvare il fidanzato da un'accusa di furto.

Superando il ricordo passato, gli eroi si ritrovano in una sala interna, ricolma di oggetti distrutti. Non c'è neanche il tempo di analizzarli, poiché l'energia magica oscura residua si addensa, trasformandosi nel simulacro dei loro antagonisti.

Lo scontro è immediato e particolarmente difficile perché gli eroi devono affrontare persone care e vecchi legami. Al termine dello scontro, ciascuno degli eroi raccoglie un oggetto che gli ricorda il suo passato e con una nuova forza nel cuore si sente pronto a combattere l'oscurità che la Regina dei Demoni ha portato sul mondo.

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. (Simone Dal Borgo, Asya Mazzucco, Mattia Ventura, Francesca Viganò)

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

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