



STAGIONE 0 – CAPITOLO 07

LAMPI DEL PASSATO

DI LAURA CARDINALE E FABIO GIANNACE

*Mentre gli Eroi riscoprono la loro identità
e fanno i conti con il passato,
una misteriosa figura accompagna il loro viaggio
tra le pieghe dello spazio e del tempo.*

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 Capitolo.

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 pwhivare 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	EPILOGO	11
SINOSSI	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	12
INTRODUZIONE	3	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 7	13
PARTE 1: VIAGGIO NEL TEMPO	4	RICONOSCIMENTI	14
PARTE 2: UN SALVATAGGIO... EROICO?	10		



Siamo giunti al terzo Atto della Stagione 0!

Per chi ha giocato anche i Capitoli 4, 5 e 6, compwihmenti: 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!

ANTEFATTO

Alla notizia dell'assalto delle forze del male alla Biblioteca Vivente, gli Eroi si sono precipitati sul luogo per sistemare la situazione, finendo però per lottare con i propri ricordi per riscoprire sé stessi e non perdere la motivazione. Hanno quindi recuperato degli oggetti legati al loro passato, apparentemente sospesi nel tempo, poi rivelatisi fondamentali per superare le temibili cronotempeste che agitano il Mare di Mana. Secondo gli ultimi avvistamenti, sembra che l'esercito demoniaco si stia radunando proprio nei pressi del Nucleo di Mana, per cui gli Eroi devono raccogliere tutto il loro coraggio per inoltrarsi nelle costanti perturbazioni e fermare il male una volta per tutte.

SINOSI

Diretti verso il Nucleo di Mana, gli Eroi si inoltrano nelle temibili correnti del Mare di Mana, finendo in una **cronotempesta**. Il viaggio si trasforma in una vera e propria Odissea di ricordi, dove **frammenti del passato** di un **insospettabile nemico**, forse molto più vicino agli Eroi di quanto possano immaginare, e **attimi di dura realtà** si alternano costantemente, facendo vacillare anche gli animi più saldi.

INTRODUZIONE

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

*“Sono trascorsi solo alcuni giorni dall'attacco dei demoni alla **Biblioteca Vivente**, eppure vi sembra di aver passato diversi anni in quei corridoi infiniti. Nemmeno nei vostri sogni più fervidi avreste mai immaginato di attraversare un giorno il **Mare di Mana**, ma è proprio lì che il destino vi sta portando, verso il **Nucleo di Mana** cristallizzato che si scorge anche attraverso la **coltre cremisi** di nubi vorticose. Tutte le maginavi del Gran Consiglio di Kardia sono state schierate per cercare di domare le correnti, nella speranza di **fermare i piani** delle forze del male prima che sia tardi. Cercando di non perdere di vista la **nave ammiraglia**, vi immergete quindi nel tratto più pericoloso del Mare, stringendo al cuore gli oggetti del passato che sembrano illuminarvi la via.”*

PARTE 1: VIAGGIO NEL TEMPO

In questa parte del Capitolo, della durata di circa due ore, i PG affrontano il viaggio all'interno della cronotempesta, vivendo frammenti del passato di un eroe sconosciuto.

Per la prima volta, gli Eroi si trovano ad affrontare una vera **cronotempesta**, una perturbazione che influenza lo spazio e il tempo, alterando le caratteristiche fisiche e mentali di qualunque cosa o creatura vi entri in contatto. Ed è proprio questo il motivo per cui i viaggi nel Mare di Mana sono così pericolosi, soprattutto data l'imprevedibilità degli effetti che possono coinvolgere navi ed equipaggio, arrivando a essere potenzialmente mortali anche per i più preparati. Naturalmente, il **Gran Consiglio di Kardia** ha cercato di valutare attentamente i rischi dell'operazione, ma il poco tempo a disposizione e l'urgenza di fermare i piani dei demoni e del Culto hanno forzato i Sovrani Gemelli a proporre un ardito piano per raggiungere il Nucleo di Mana. Purtroppo, agli Eroi non sono ancora chiare le motivazioni che abbiano portato i demoni ad assalire con un piano così ben congegnato la Biblioteca Vivente, ma ora si sentono più sereni e preparati a compiere questo passo verso l'ignoto.

Il viaggio nella cronotempesta è irto di pericoli provenienti dalle pieghe del tempo. Scegli come rappresentare gli effetti sulle navi e sul mondo circostante: gli Eroi potrebbero vedere il legno e il sartiame dell'imbarcazione marcire per poi ricomporsi, i simboli sulle bandiere issate agli alberi maestri cedere il posto a blasoni di casate ormai perdute (magari gli stessi già visti nel **Capitolo 2: Sulle Tracce dell'Ombra**)... gli unici che sembrano non essere toccati da questo strano fenomeno sono i PG e diversi altri Eroi presenti sulle maginavi della flotta, attorniti da un'aura luminosa proveniente dagli **[oggetti del passato]** (vedi **Il Valore dell'Esperienza**).

IL VALORE DELL'ESPERIENZA

I PG che hanno completato il **Capitolo 6: Nel Vortice dei Ricordi** dovrebbero aver recuperato un **[oggetto del passato]** senza comprenderne effettivamente l'utilità: nel momento in cui gli Eroi si ritrovano ad affrontare la Cronotempesta, l'aura luminosa intorno a tale oggetto si fa più intensa, mentre i ricordi passati guidano gesta e decisioni di ciascun personaggio: se equipaggiato come **accessorio**, un **[oggetto del passato]** conferisce all'Eroe a cui è appartenuto un modificatore di +1 nelle azioni di **Obiettivo** eseguite durante questo Capitolo.

I PG che hanno invece tralasciato di raccogliere il proprio oggetto (o che dovessero perderlo nel corso di questo Capitolo) se lo ritrovano invece magicamente in tasca o per terra nelle vicinanze.

Questo particolare viaggio è rappresentato da alcune scene in cui gli Eroi hanno modo di osservare e sperimentare i diversi effetti della tempesta su ciò che li circonda. Ogni scena è poi associata a un particolare **frammento del passato** di una figura misteriosa, che gli Eroi avranno modo di conoscere meglio nel corso del Capitolo. Per poter avanzare alla scena successiva, il gruppo deve ricreare il ricordo mediante la **creazione condivisa** e risolvere la situazione che si è creata, riuscendo così a unire un pezzo della storia all'altro per comprendere meglio ciò che ha spinto questo eroe misterioso a diventare la figura che è oggi... la cui identità è ancora però celata.

Puoi scegliere liberamente quali scene far giocare al gruppo, regolandoti in base ai tempi di gioco e alle preferenze dei Giocatori; se lo desideri, puoi anche **tirare 1d6** per determinarle casualmente. In ogni caso, dovrete arrivare a ricreare **almeno tre diverse situazioni**.

1. PERSA LA ROTTA

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Il rollio della maginave, sempre più forte, vi impensierisce tanto da guardare in direzione del **timoniere** per capire cosa stia succedendo. Lo vedete effettuare una **virata da capogiro**, prima di accasciarsi sul timone quasi privo di sensi, **troppo stordito** per proseguire. Effettivamente, avete la sensazione di essere nel bel mezzo del nulla e orientarsi è un’impresa piuttosto ardua.”*

Per risolvere questa situazione, i PG potrebbero decidere di far tornare in sé il timoniere, cercare un modo originale per orientarsi, chiedere alle altre maginavi di unirsi in formazione per procedere assieme verso un’unica direzione o trovare una qualsiasi altra soluzione creativa.

FRAMMENTO DEL PASSATO

Una volta risolta la situazione, l’attenzione dei PG viene richiamata da una figura a bordo: un bambino con gli occhi eterocromi e lo sguardo sognante, alla disperata ricerca di un **[oggetto smarrito]**. Con voce dolce e fragile, quasi supplichevole, chiede insistentemente l’aiuto del gruppo. Non appena gli Eroi interagiscono con il bambino, l’immagine della maginave circostante svanisce, lasciando spazio a un luogo diverso.

1 In che luogo vi trovate adesso?

Esempio: una radura fiorita; una vecchia villa padronale; la piazza di un villaggio; ecc.

2 Cos’è l’**[oggetto smarrito]** che sta cercando il bambino?

Esempio: una trottola di legno; due dadi con incisi antichi segni astronomici; la missiva che la madre doveva consegnare al capo delle guardie; ecc.

Per trovare l’**[oggetto smarrito]**, i PG possono effettuare diversi Test per completare un **Orologio da 4 o 6 sezioni**, cercando nel luogo in cui si trovano o aiutando il bambino a ricordare dove l’abbia visto l’ultima volta.

2. AVARIA!

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Il rumore dei motori cessa improvvisamente! Accorrendo a poppa vedete che i potenti motori a roccialuce che permettevano alla maginave di volare sfruttando le correnti di mana si sono trasformati in **semplici eliche in legno**, troppo deboli per sopportare la mole dello scafo. Dalla stiva sentite provenire **urla agitate**, ma trovandovi sul ponte vi è subito chiara la gravità della situazione: la maginave sta precipitando!”*

Per risolvere questo pericolo, gli eroi devono cercare di riportare in sesto la nave utilizzando vari espedienti per riportarla in quota, come evocare un vento magico tramite un Rituale, armeggiare con il motore per potenziarlo o anche trovare un'alternativa per continuare a navigare (ad esempio con una vela che, gonfiandosi con il calore, trasforma la maginave in una sorta di mongolfiera). In questo caso, un **Orologio da 6 sezioni** potrebbe permetterti di tenere traccia dei **progressi**, mentre **un altro da 4** rappresenterebbe i **fallimenti** dei personaggi: riempire quest'ultimo per primo fa sì che la nave riesca comunque a riprendere improvvisamente quota, ma con violenti scossoni o perdite di quota che causano **danni pesanti** ai PG.

FRAMMENTO DEL PASSATO

Risolta la situazione, i PG si ritrovano in una **[taverna]**, vestiti con abiti comuni dalla foggia antiquata. Seduto al tavolo con loro, un giovane avventore di circa vent'anni, con gli occhi eterocromi e lo sguardo sognante, si avvicina al gruppo con familiarità, come se si conoscessero da tutta la vita. Il giovane discute con passione del suo sogno, ancora irrealizzato, di diventare un grande eroe che si batte per difendere la patria da ingiustizie e minacce. Parla con entusiasmo e saggezza, mostrandosi arguto e affabile, tanto da attirare la derisione di un gruppo di **[perdigiorno]** seduti al bancone: questi ultimi non perdono tempo e sfidano i PG a una gara di bevute, credendoli solo dei rammolliti, mentre il giovane cerca di tenere gli animi calmi e gestire il tutto pacificamente. Gli Eroi dovrebbero evitare di scatenare eventuali risse per non attirare l'attenzione delle guardie presenti e finire per essere arrestati.

1 Come è fatta la **[taverna]**?

Esempio: un edificio spoglio in pietra con luridi banconi di legno; una grande sala decorata con trofei di mostri mai visti; uno stretto corridoio con alte volte e colonne di marmo bianco; ecc.

2 Chi sono i **[perdigiorno]**?

Esempio: un gruppo di mercanti di passaggio; un giovane rampollo di una famiglia locale con i suoi sgherri annoiati; delle streghe sempre pronte a creare scompiglio; ecc.

Puoi gestire questa sfida con **due Orologi da 4 sezioni**: il primo si riempie con i successi dei PG, il secondo con i fallimenti; il primo Orologio completo decreta i vincitori della gara di bevute. In alternativa, puoi impostare il tutto come un **conflitto sociale**, dove PG e **[perdigiorno]** si affrontano come su un campo di battaglia (puoi usare il profilo del **PNG Anonimo** a pag. **12**, se hai bisogno di un po' di statistiche), ma con scambi di battute e azioni di **Obiettivo** che infliggono danni morali al posto di ferite fisiche o magiche.

Indipendentemente dalla conclusione della scena, al termine della gara una delle guardie presenti porge al giovane una missiva con le informazioni per potersi arruolare: sarà rimasto colpito dalla gestione del conflitto e dall'ardore dimostrato o si tratta di una pura coincidenza?

3. FORZA DI GRAVITÀ

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Mentre la cronotempesta sembra essersi placata e le nubi rosse all'orizzonte si diradano, avete la percezione di sentirvi **più leggeri**. La vostra non è una sensazione di tranquillità: state letteralmente iniziando a fluttuare in aria e vedete i vostri piedi **librarsi nel vuoto**, mentre sartame e altri oggetti del ponte iniziano ad allontanarsi.”*

A quanto pare, la cronotempesta sta alterando la gravità della maginave e i PG devono trovare un modo per superare indenni questo tratto, salvando al contempo i magimarinaï che stanno rischiando di volare via. Puoi gestire la scena con un **Orologio da 4 o 6 sezioni** con cui tenere traccia dei tentativi di salvataggio del gruppo: gli Eroi potrebbero semplicemente cercare di ancorarsi meglio all'imbarcazione, lanciare cime e funi ai magimarinaï in volo, eseguire Rituali per creare una barriera che impedisca di volare lontano dalla nave e così via.

FRAMMENTO DEL PASSATO

Una volta risolta la situazione, sul ponte avanza una figura distinta. Al suo passaggio, la maginave sparisce, lasciando spazio a un luogo diverso. È vestita in **abiti militari**, ma non assomiglia ad alcuna divisa che il gruppo abbia mai scorto su Kardia. Ha uno **sguardo deciso** e un **sorriso gentile**, gli occhi eterocromi saettano attorno con fare ansioso. Il giovane si rivolge al gruppo con una certa apprensione: aspettava che i suoi servitori gli portassero il **[trofeo]** che si era guadagnato per procedere finalmente con la sua **investitura a cavaliere**, ma una missiva lo ha informato di un attacco lungo la strada e sembra che l'oggetto sia andato perduto... gli serve un'alternativa, e in fretta.

1 Per quale ordine cavalleresco il giovane sta aspettando l'investitura? (**Nota:** non è una **Fazione di Kardia!**)

Esempio: un ordine militaresco che protegge i confini dei regni; una gilda di mercanti itineranti che si occupa di diffondere la conoscenza tecnica; un ordine monastico dedito allo studio e alla conoscenza; ecc.

2 Che tipo di **[trofeo]** vorrebbe il giovane?

Esempio: la testa di una belva feroce; un manoscritto raro; un'invenzione originale; ecc.

Per trovare il **[trofeo]** adatto (o realizzarlo in qualche modo), il gruppo può effettuare diverse prove, mettendo in campo le abilità di ciascuno e l'equipaggiamento a disposizione. Se credi che sia necessario affrontare una temibile creatura, puoi usare (o *reskinnare*) il **Draco** a pag. **339** del **Manuale Base**.

4. ATTACCO!

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Intorno a voi sentite un **rumore assordante**, ma non riuscite a scorgere nulla attraverso la coltre purpurea. I magimarinaï stanno con gli occhi ben aperti per cercare di carpire movimenti oltre lo scafo. Qualcuno indica una direzione e poi percepite i movimenti di qualcosa provenire da sotto la chiglia. Improvvisamente, uno dei marinaï accanto a voi cade a terra. Voltandovi vedete che sta per essere trascinato fuori bordo da un **enorme tentacolo**.”*

La nave è sotto attacco da parte di alcuni **[mostri tentacolari]**, creature di natura ignota che abitano il Mare di Mana, aggredendo i viaggiatori per cibarsi della loro conoscenza. Questo **scontro facile** vede i PG affrontare un numero di queste creature di rango **soldato** pari a quello dei Giocatori **meno 1**. I mostri non combattono fino alla morte, preferendo ritirarsi quando sono gravemente feriti. Se gli Eroi dovessero incredibilmente trovarsi in difficoltà, alcuni coraggiosi membri dell'equipaggio (a tua discrezione) intervengono in loro aiuto.

FRAMMENTO DEL PASSATO

Una volta sconfitte le creature, i PG si trovano improvvisamente nel mezzo di un villaggio in fiamme. Sono vestiti con **armature uguali, recanti lo stesso vessillo**. Intorno a loro è il caos. Qualcuno sta attaccando dei civili indifesi e i personaggi sanno che sono stati mandati lì per risolvere la situazione. Poco distante, nel centro di una piazza, vedono un cavaliere con gli occhi eterocromi e lo sguardo determinato intendo ad affrontare da solo un gruppo di nemici. Non appena vede i personaggi, sorride sollevato e chiede ai suoi “cari amici” di aiutarlo.

1 Cosa sta attaccando il villaggio?

Esempio: soldati di un regno rivale; creature immonde; animali feroci; ecc.

2 Chi o cosa sta proteggendo il giovane cavaliere? (**Nota:** dovrebbe dimostrare compassione e coraggio, compiendo un atto eroico per difendere chi non può farlo da solo.)

Esempio: una bambina impaurita; una famiglia di contadini; alcuni cuccioli smarriti; ecc.

Gli Eroi possono aiutare il cavaliere affrontando direttamente i nemici o ostacolando, ma possono anche decidere di mettere in salvo ciò che sta proteggendo, lasciando a lui il combattimento. Se vengono coinvolti direttamente nello **scontro**, calibra la difficoltà sulla base del numero di Giocatori presenti, tenendo conto che anche il cavaliere partecipa come PNG, e scegli degli avversari dal **Manuale Base** coerentemente con quanto stabilito durante la **creazione condivisa** (o puoi semplicemente usare il profilo del **PNG Anonimo** a pag. 12). Durante il suo turno, il cavaliere infligge automaticamente **danni minori** a due avversari o distrae temporaneamente i nemici, conferendo un **modificatore di +2** al successivo Test di Precisione o di Magia di uno dei PG; se subisce un numero di attacchi pari al numero dei Giocatori, si **ritira temporaneamente** dallo scontro.

Indipendentemente dalle azioni compiute, al termine dello scontro il giovane è ferito ed esausto, ma viene comunque acclamato da chiunque stesse difendendo, rivolgendo immancabilmente uno sguardo grato al gruppo.

5. NEL VORTICE!

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Con un **violento strattone**, la maginave balza in avanti, come se qualcosa avesse afferrato la prua, ma non scorrete nulla se non strane condensazioni violacee farsi sempre più fitte e iniziare a vorticare rapidamente. Una parete di nuvole si apre violentemente sul bordo di un **gigantesco maelstrom** di mana, gas e liquido che vi sta risucchiando verso il suo centro. La corrente è forte e dovete trovare un modo per non farvi inghiottire.”*

Un enorme maelstrom di nubi purpuree sta violentemente attirando la nave a sé, rischiando di comprometterne le capacità di navigazione, oltre a mettere in serio pericolo le vite dell'equipaggio. Per questo **Obiettivo**, i PG devono collaborare con gli esperti magimarina che li accompagnano per effettuare varie prove atte a tenere stabile la nave e a portarsi fuori pericolo. Alcune soluzioni potrebbero essere: cercare di prendere quota in modo da togliersi dalla corrente; puntare dritti al centro del gorgo in modo da finire sotto le nuvole senza perdere il controllo della nave; seguire la corrente per essere spinti fuori utilizzando la stessa potenza centripeta.

Puoi usare un **Orologio da 6 sezioni** per tenere traccia dei successi e uno **da 4** per i fallimenti: se quest'ultimo si riempie per primo, i PG subiscono **danni pesanti** e alcuni membri dell'equipaggio potrebbero risultare dispersi.

FRAMMENTO DEL PASSATO

Quando i PG possono finalmente tirare un sospiro di sollievo, si rendono conto di essere tra le vie di una città. A quanto pare, nell'**[insediamento]** si sta svolgendo una **[festa]**; per l'occasione, alcuni reclutatori sono giunti sul luogo per arruolare dei giovanissimi studenti in una prestigiosa **[accademia]**. I posti sono però limitati e solo i più veloci possono ottenere il posto. Un adolescente dagli occhi eterocromi e lo sguardo deciso incita con entusiasmo gli Eroi a sbrigarci, ma prima che possano iniziare a muoversi vengono ostacolati da un gruppo rivale.

1 In che tipo di **[insediamento]** vi trovate?

Esempio: una piccola cittadina; un grande villaggio adagiato su una collina; una città; ecc.

2 Che tipo di **[festa]** si sta tenendo?

Esempio: fiera del bestiame; festa delle spezie; sagra dei budini; ecc.

3 Che **[accademia]** vuole frequentare il giovane?

Esempio: un'accademia militare; una scuola di magia; un collegio di artisti; ecc.

In questo caso, gli Eroi devono chiaramente aiutare il ragazzo a superare gli ostacoli, liberandogli il percorso e rallentando gli avversari: puoi tenere conto dei progressi con un **Orologio da 6 sezioni**. Al termine della scena, il ragazzo firma soddisfatto l'elenco poco prima che chiudano le iscrizioni e sorride entusiasta verso i PG.

6. FERMI!

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“La maginave inizia a rallentare fino a fermarsi completamente. I motori sono attivi, ma l'aria è ferma e vi impedisce di proseguire, come se ci fosse un **muro invisibile** a trattenervi. Bandiere e corde non si muovono. Siete chiaramente bloccati in una **bonaccia magica** e i magimarinaî iniziano a essere nervosi.”*

Per questo **Obiettivo**, i PG devono trovare un modo per uscire dalla bonaccia; intorno a loro vedono i cumuli purpurei muoversi, segno che a qualche metro le correnti d'aria e di mana sono presenti. Puoi tenere conto dei progressi con un **Orologio da 4 sezioni**. Gli Eroi potrebbero ad esempio proporre di spegnere i motori per far perdere quota alla nave e immergersi in un'altra corrente, trovare un appiglio cui agganciarsi con l'ancora per darsi una spinta o eseguire un utile Rituale per uscire dalla situazione e rimettersi in marcia.

FRAMMENTO DEL PASSATO

I personaggi si ritrovano nel mezzo di una sagra paesana dove è possibile vincere un **dolcissimo compagno melm caramel** partecipando a una nota **[competizione]**, che potrebbe svolgersi entro pochi minuti o tra fiversi giorni. Accanto ai PG, un fanciullo con gli occhi eterocromi e lo sguardo sognante li implora di gareggiare assieme, essendo rimasto privo di squadra (e poi, chi non vorrebbe un carinissimo e appiccicosissimo mostriattolo da compagnia?). Se ha bisogno di convincere gli Eroi, promette loro la sua limitatissima scorta di gelatine al caramello, oppure un vasetto di un “prezioso unguento segreto con cui rimanere per sempre giovani”.

1 Che tipo di **[competizione]** è?

Esempio: un torneo d'armi; una gara di decorazione di torte; una gara di pentathlon; ecc.

2 Che tipo di partecipanti ci sono? Chi potrebbero essere gli avversari?

Esempio: gente comune che compete per passione; professionisti; allievi di una scuola speciale; ecc.

3 Come vi preparate per la **[competizione]**?

Esempio: mangiate budini per una settimana; vi date la carica allo specchio; vi allenate duramente; ecc.

Decidi con il gruppo come potrebbe svolgersi la **[competizione]**, risolvendola con dei semplici Test o un **Orologio da 6 sezioni**. Tuttavia, al termine della scena è un'altra squadra a vincere il premio; il fanciullo sembra dapprima deluso, quindi allarga un sorriso sincero e rincuora tutti: con maggiore impegno e dedizione, la prossima volta nessuno potrà battervi. Il suo sguardo è ora determinato.

Una volta che il gruppo ha vissuto almeno tre frammenti del passato, prosegui con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: UN SALVATAGGIO... EROICO?

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i personaggi vivono il ricordo del rapimento del cavaliere misterioso, provando a salvarlo da un destino infausto.

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Il peggio sembra ormai passato; i cumuli purpurei e le correnti attorno a voi si sono calmati, segno che siete usciti dalla zona pericolosa. Mentre siete impegnati nelle vostre mansioni, la vista inizia a oscurarsi. Sentite le palpebre pesanti e **venite colti da un sonno improvviso**. Quando riaprite gli occhi, siete sdraiati a terra su uno **sterminato campo di battaglia**; intorno a voi, i vostri compagni sono caduti. Tutti, tranne uno. Un soldato con le protezioni infrante e senza elmo, gli **occhi eterocromi** impauriti. Vedete chiaramente la scena, ma siete troppo deboli per muovervi, come se foste incatenati al suolo. La spada del cavaliere è infilzata nel costato di una **grande figura in armatura nera**, che tuttavia lo afferra senza sforzo per il collo e lo trascina via prima che possiate scorgere ulteriori dettagli. Un battito di ciglia: il soldato è ora rinchiuso in una **cella di cristallo nero**.”*

I PG riescono a riprendere il controllo delle loro azioni in un buio corridoio con pareti di cristallo nero: chiaramente la prigione scorta poco prima. In qualche modo, sentono che il cavaliere è vicino e devono trovare un modo per salvarlo e fuggire insieme da quel luogo tetro e freddo.

Puoi usare un **Orologio da 10 sezioni** per tracciare il progresso dei successi; tuttavia, ogni fallimento (e ogni turno svolto da ciascun PG) contribuisce a riempire un contemporaneo **Orologio da 4 sezioni**. Completando quest'ultimo, alcuni **[demoni soldato]**, in numero pari a quello dei Giocatori **meno 1**, si accorgono dell'intrusione dei PG e li attaccano.

Questo **scontro** non dovrebbe risultare particolarmente difficile: molte creature sono a guardia di questo luogo, ma tutte relativamente più deboli degli Eroi. Sconfitti i nemici, svuota le sezioni dell'**Orologio da 4** e ricomincia a riempirle finché i PG non trovano la cella del cavaliere. Se la situazione dovesse farsi molto ardua per i PG, puoi far trovare loro dei Punti Inventario con cui ripristinare le energie o forzare alcuni nemici alla **Fuga** pur senza essere stati ridotti a 0 Punti Vita. In ogni caso, gli Eroi dovrebbero avere l'impressione che il salvataggio sia un po' più facile del previsto...

Una volta completato l'**Orologio da 10 sezioni**, leggi o parafrasa quanto segue:

*“Il vostro amico è steso con la faccia rivolta verso il muro. Il vicino rumore di **passi pesanti e metallici** vi fa intendere che non c'è tempo da perdere: entrate nella cella spalancando la porta (che è incredibilmente aperta!) e lo liberate, senza incontrare resistenza, dalle catene che lo tenevano legato, quindi lo aiutate a rialzarsi e lo prendete sotto braccio per aiutarlo a camminare. I suoi lunghi capelli, prima sporchi di sangue scuro e terra sono ora di un **bianco candido**, mentre gli occhi eterocromi sono **privi di espressione** e vi fissano, facendovi raggelare il sangue.*

*Solo allora notate che **le sue labbra sono diventate viola e perfette.**”*

EPILOGO

Al termine della scena, i PG riaprono gli occhi e sono nuovamente sulla maginave, circondati dai membri dell'equipaggio, preoccupati per la loro salute. Le nubi cremisi si sono finalmente diradate, segno che **la cronotempesta è stata superata**. Gli Eroi sono ormai prossimi alla loro destinazione, e possono vedere diverse altre imbarcazioni della flotta del **Gran Consiglio di Kardia** sbucare dalle nubi o comparire nei loro pressi.

Dinanzi a loro, il Nucleo di Mana che emerge dal Mare è ora più vicino e imponente. Le maginavi approdano su un'isola verdeggiante nei pressi del grande cristallo, una distesa avvolta dalla foschia che i PG vedono per la prima volta da quando hanno memoria. Sembra che le **Fazioni di Kardia** abbiano scelto questo luogo per allestire un **grande accampamento**. Seminascosta oltre la nebbia purpurea, si intravede la sagoma indistinta di una struttura enorme e terrificante di un **materiale simile a un cristallo nero** che proietta la sua ombra sugli Eroi.

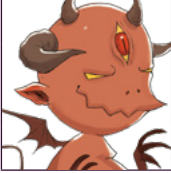
Il Capitolo è concluso!



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.



DEMONE SOLDATO

Liv 15 ♦ DEMONE

Astuto ma debole servitore della Regina dei Demoni. Non teme la morte, perché la sua anima è già promessa al male eterno.

Tratti tipici: codardo, fiacco, maligno, vede al buio.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	80 ♦ 40	PM	55	Iniz. 5
DIF 11	D. MAG +0				RS	RS		


Equipaggiamento (non si può sottrarre!): corazza di bronzo, lancia pesante.

ATTACCHI BASE

✂ **Lancia Pesante** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 12] danni fisici.

REGOLE SPECIALI

Legione ♦ Il demone soldato ottiene un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica finché almeno un altro demone soldato è coinvolto nel conflitto.



MOSTRO TENTACOLARE

Liv 15 ♦ BESTIA

Ignota creatura dotata di tentacoli. Popola il Mare di Mana, trascinando nella corrente gli ignari (e temerari!) magimarinaï.

Tratti tipici: enorme, marino, viscido, uno-di-molti.



DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	90 ♦ 45	PM	45	Iniz. 12
DIF +0	D. MAG +0					RS	RS	

ATTACCHI BASE

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

✂ **Stretta Tentacolare** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici. Se un bersaglio colpito da questo attacco è afflitto dallo status **lento**, questi viene **afferrato** dal mostro tentacolare. Una creatura **afferrata** subisce danni **minori** (10) fisici all'inizio di ogni turno del mostro tentacolare e non può eseguire altre azioni se non quella di **Obiettivo** (con lo scopo di liberarsi). Liberare un bersaglio **afferrato** è un Orologio da **4 sezioni**; il mostro tentacolare può **afferrare** una sola creatura alla volta.

Fintanto che il mostro tentacolare ha **afferrato** una creatura non agisce nel suo turno.

		PNG ANONIMO				Liv 5 ♦ UMANO			
Comune e ordinario personaggio secondario totalmente anonimo e forse neanche troppo necessario in uno scenario.									
Tratti tipici: coraggioso, obbediente, ordinato, severo.									
DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	50 ♦ 25	PM	45	Iniz. 5	
DIF 13	D. MAG +0						 RS	 RS	
Equipaggiamento (non si può sottrarre!): corazza di bronzo, guanti caldi (immune allo status scosso), lancia leggera, scudo di bronzo.									
ATTACCHI BASE									
✂ Lancia Leggera ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni fisici.									
REGOLE SPECIALI									
Corpo di Guardia ♦ La guardia cittadina ottiene un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica finché almeno un'altra guardia cittadina è coinvolta nel conflitto.									

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 7

Trascorsi alcuni mesi dal conflitto nella Biblioteca Vivente, gli Eroi sono ora a bordo di una delle maginavi da guerra del Gran Consiglio di Kardia, in direzione del Nucleo di Mana. Raggiungerlo non è impresa semplice, poiché è necessario attraversare la cronotempesta che lo circonda, un'esperienza mai tentata prima.

Quando vengono investiti dallo scorrere del tempo, le vesti dei magimarinai invecchiano fino ad assomigliare alla moda di epoche passate, alcuni degli animali a bordo tornano cuccioli o crescono improvvisamente per alcuni minuti... solo gli eroi sembrano essere immuni.

Il gruppo non ha il tempo di indagare che un urlo attira la loro attenzione: la maginave sta precipitando! Analizzando la situazione, gli Eroi si accorgono che i motori si sono tramutati in semplici eliche, insufficienti a sostenere il peso della maginave. Senza perdere tempo, decidono di attingere alle forze arcane e iniziare un Rituale con cui creare una corrente ascensionale per sostenere il velivolo fino al momento in cui i motori saranno tornati come prima. Con uno strattone improvviso, la maginave riottiene i suoi motori. Gli Eroi esultanti si ritrovano improvvisamente seduti intorno a un tavolo all'interno di una locanda; di fronte a loro, un ragazzo dagli occhi eterocromi sta chiacchierando come se li conoscesse da tempo, complimentandosi per la battuta di caccia che hanno appena concluso. Dei giovani rampolli seduti a un tavolo vicino li guardano con aria beffarda e il ragazzo non attende due volte prima di sfidarli a una gara di bevute. Gli Eroi, ancora spaesati, accettano di buon grado di aiutare il giovane e, grazie alla robusta costituzione di uno dei membri del gruppo, ottengono una vittoria schiacciante. Mentre sono intenti a festeggiare notano un soldato avvicinarsi al giovane e complimentarsi, proponendogli di unirsi ai suoi uomini. Pochi istanti dopo si trovano nuovamente a bordo della maginave.

Il viaggio nella cronotempesta prosegue, ma i pericoli in agguato non si fanno attendere. Improvvisamente, numerosi tentacoli avvolgono il mezzo, afferrando alcuni dei magimarinai e sollevandoli da terra. Senza perdere un momento, gli Eroi affrontano il pericolo e li affrontano uno alla volta in un aspro scontro, uscendone vittoriosi. Il gruppo si ritrova nuovamente in un altro luogo: edifici in fiamme e rovine li circondano mentre qua e là gruppi di soldati combattono tra loro. Davanti agli Eroi, con indosso un'armatura riccamente decorata, si erge il ragazzo dagli occhi eterocromi, mentre alle sue spalle un piccolo gruppo di bambini si abbraccia tremante. Capendo al volo la situazione e rimandando le domande a un momento successivo, gli Eroi si gettano nel combattimento al fianco del

ragazzo e, grazie al loro intervento, lo scontro termina velocemente. Esausto, il ragazzo cade in ginocchio mentre tutto intorno a loro gli abitanti del villaggio esultano. Lo sguardo grato del ragazzo incrocia quello degli Eroi pochi momenti prima di ritrovarsi nuovamente a bordo della maginave.

Il viaggio prosegue quindi in tranquillità e gli Eroi sono ormai giunti a destinazione quando il paesaggio intorno a loro cambia ancora una volta: si ritrovano tra i resti di un enorme conflitto, mentre osservano impotenti il ragazzo dagli occhi eterocromi venir portato via e imprigionato all'interno di una cella di cristallo vermiglio. Quando finalmente riescono a muoversi, il gruppo corre in aiuto del ragazzo e, dopo grandi sforzi, riescono finalmente a raggiungerlo. Ma quando i loro sguardi si incrociano qualcosa è cambiato: il suo tipico sguardo gentile ora è gelido e le sue labbra hanno assunto un sinistro colore viola.

In un battito di ciglia, tutto torna come prima; a bordo della loro maginave, gli eroi osservano le pianure del Nucleo di Mana, dove un enorme accampamento sta venendo allestito all'ombra di una gigantesca torre nera che svetta in lontananza...

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, Alessandro Venti, Mattia Ventura, Francesca Viganò)

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Cathy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

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