



STAGIONE 0 – CAPITOLO 08

UNA LUCE NELL'OSCURITÀ

DI NICOLA DEGOBBIS

*Affrontata la cronotempesta,
gli Eroi raggiungono l'Isola Miraggio,
ma le forze del male sono sempre in agguato
e solo una fulgida luce può rischiarare le tenebre.*

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 nell'**Appendice A: Profili dei PNG**.

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: UN'EROINA ALLA GUIDA | 7 |
| SINOSSI | 3 | EPILOGO | 10 |
| INTRODUZIONE | 3 | APPENDICE A: PROFILI DEI PNG | 11 |
| PARTE 1: L'INIZIO DELLA FINE | 3 | APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 8 | 16 |
| PARTE 2: PROTEGGETE LE MAGINAVI! | 6 | RICONOSCIMENTI | 16 |

ANTEFATTO

Decisi a fermare i piani della Regina dei Demoni e del Culto della Rinascita della Quarta Sorella, gli Eroi si imbarcano in un pericoloso viaggio attraverso le cronotempeste che sconvolgono il Mare di Mana. Giungono quindi su una terra mai vista prima, un'isola verdeggiante al di sopra del Nucleo di Mana dove il Gran Consiglio di Kardia sta allestendo un accampamento. In lontananza, le forze nemiche stanno invece presidiando un tetro edificio piramidale di un materiale simile a un cristallo nero.

SINOSI

Giunti su una misteriosa isola comparsa solo di recente presso il Nucleo di Mana, gli Eroi **esplorano l'accampamento** dell'Esercito di Kardia, facendo la conoscenza di alcuni capifazione e incontrando volti familiari. Tuttavia, mentre stanno aspettando il resto delle truppe sono colti alla sprovvista da una **legione di demoni**, probabilmente un'avanguardia delle forze nemiche in ricognizione. Proprio mentre gli Eroi tentano di coprire lo sbarco del resto delle truppe delle Fazioni, delle possenti creature **assaltano le maginavi** e solo il risveglio dell'antica eroina **Lily la Sacra**, reincarnata nella Principessa di Rubinia, previene la disfatta e permette di respingere l'assalto.

INTRODUZIONE

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

*“Mentre la maginave atterra su una **vasta piana verdeggiante**, volgete un ultimo sguardo al Nucleo di Mana sotto di voi: mai avreste pensato di vederlo così da vicino o di ripercorrere in qualche modo le gesta degli eroi delle leggende. Ma un brivido vi riporta immediatamente alla realtà: lontano su un lieve pendio a nord, oltre una **palude avvolta da una bruma violacea**, un'enorme **ziquurat nera** domina con la sua tetra figura sul paesaggio. Sbarcati a terra, vi concentrate nuovamente sui vostri compiti e seguite le indicazioni dei vostri superiori, collaborando con i diversi membri delle Fazioni per allestire l'**accampamento** dell'Esercito di Kardia.*”

PARTE 1: L'INIZIO DELLA FINE

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG esplorano l'accampamento e incontrano il Generale dell'Esercito di Kardia, apprendendo alcune importanti informazioni.

Dopo essere sbarcati dalla maginave, i PG vengono assegnati a una determinata area dell'**Accampamento degli Eroi**, un Luogo Iconico (vedi **Accampamento degli Eroi**, pag. 23 della **Guida Strategica Ufficiale**) di cui potete comunque ricreare insieme i dettagli con le domande presenti nella prossima pagina, trattandosi solo di una parte di esso (come già fatto per le strade di Concordia del **Capitolo 4**).

L'ACCAMPAMENTO DEGLI EROI

1 In quale area dell'Accampamento si trovano gli Eroi?

Esempio: un centro medico per curare i feriti; un'armeria o un deposito di armi magiche; un campo d'addestramento per allenarsi; il luogo d'atterraggio per le maginavi; ecc.

2 Quale membro delle Fazioni si occupa della supervisione di quest'area?

Esempio: uno studioso del Ministero; un tenente dell'Ordine; un combattente dei Cacciatori; ecc.

3 Quali sono gli strumenti di difesa e attacco di questa zona dell'Accampamento? (**Nota:** almeno uno per PG.)

Esempio: magicannoni terra-aria; trappole magiche che reagiscono agli incantesimi offensivi; barriere capaci di alterare il tempo; ecc.

IL GENERALE

Non appena i PG hanno avuto modo di ambientarsi presso l'Accampamento fanno la conoscenza di **Tiberius Atlas**, comandante dell'**Ordine d'Avorio**. Leggi o parafrasa il seguente testo:

*Un uomo con la **carnagione scura** e i **capelli neri come l'inchiostro** dal corto taglio militare sta dando degli ordini in maniera risoluta mentre è egli stesso intento a svolgere degli incarichi. Lo riconoscete immediatamente come **Tiberius Atlas**, comandante dell'Ordine d'Avorio e Generale in carica dell'Esercito di Kardia. Nonostante la **corporatura possente** e un'elaborata **armatura elefantina**, ricavata dalle zanne dei lossodonti delle nevi di Torax, i suoi movimenti sono **misurati ed eleganti**, quasi a voler mettere a proprio agio i suoi interlocutori. Sebbene il suo **sguardo penetrante** possa inizialmente incutere timore, si comprende presto di aver di fronte una persona abituata a studiare attentamente chiunque gli si pari davanti, esattamente come farebbe di fronte a un campo di battaglia pieno di nemici, dove qualsiasi dettaglio potrebbe fare la differenza.*

Il Generale può avvicinarsi direttamente ai PG per far loro rapporto sulla situazione attuale, ma gli Eroi potrebbero anche semplicemente limitarsi a osservarlo mentre coordina l'allestimento di alcune postazioni strategiche, cogliendo informazioni utili sul luogo in cui si trovano e sui demoni che infestano la ziqqurat. A prescindere dal tipo di approccio, i PG dovrebbero apprendere le seguenti informazioni:

- Quest'isola (vedi **Isola Miraggio**, pag. 24 della **Guida Strategica Ufficiale**) è emersa solo di recente dal Mare di Mana e le numerose minacce che la circondano sembrano essersi intensificate proprio da quando le vibrazioni hanno iniziato a scuotere Kardia.
- L'edificio in lontananza è una **Ziqqurat di Ossidiana**, un antico tempio poi convertito in fortezza durante l'Ultima Guerra. Stando alle informazioni raccolte dal Gran Consiglio, il Culto si sarebbe infiltrato al suo interno per trasformarla in una base e radunare i seguaci della Regina dei Demoni. Sembra che l'edificio abbia la funzione di sorvegliare una prigione vicina, ma nessuno sa dove si trovi e chi o cosa vi sia contenuto.
- Alcune leggende narrano di un'ampia regione fertile chiamata **Lympha**, decaduta ben prima dell'Ultima Guerra e inghiottita dal Mare di Mana. Da tempo non si hanno più notizie dei suoi abitanti.

All'insaputa di molti, la **Principessa Roxana** di Rubinia (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 26) è riuscita a imbarcarsi di nascosto a bordo di una delle maginavi della flotta del Gran Consiglio. I PG potrebbero incontrarla durante l'esplorazione dell'accampamento o il dialogo con il Generale (che sembra tenerla d'occhio, pur cercando di nascondere il suo interesse); tuttavia, la Principessa tiene la sua identità celata per ragioni sconosciute, presentandosi come una giovane dai **lunghi capelli corvini** e la **pelle candida come porcellana**, vestita da soldato semplice e avvolta in un **mantello azzurro** con il cappuccio sollevato sul capo (i Giocatori potrebbero riconoscere la giovane incontrata a Concordia nel **Capitolo 4: Sussurri nel Vento**). È importante che gli Eroi non riescano effettivamente a interagire con lei prima della **Parte 3: Un'Eroina alla Guida** (vedi pag. 7).

IL NEMICO INVISIBILE

Dopo che i PG hanno ottenuto le varie informazioni, leggi o parafrasa quanto segue:

*“Non avete il tempo di ambientarvi che delle **strane ombre** vi fanno voltare verso il cielo. In un attimo venite avvolti da una **fitta nebbia**, mentre una strana (e ormai familiare) sensazione vi fa **gelare le ossa**: la bruma che avvolge la palude si è minacciosamente e rapidamente avvicinata all'accampamento. Le urla dei soldati vi fanno subito capire che si tratta in realtà di un attacco e mentre la foschia si disperde potete osservare con terrore un'intera **legione di demoni** lanciarsi all'assalto. Alle armi!”*

Gli Eroi hanno solo il tempo di difendersi dall'assalto di questi **[demonietti]** di rango **soldato** in numero **pari a quello dei Giocatori**. In questo caso, l'urgenza obbliga i PG a unirsi alla mischia **senza** poter effettuare il Tiro d'Iniziativa: i demoni agiranno sempre per primi! Alla fine dello scontro (che dovrebbe rivelarsi comunque abbastanza semplice), tira 1d8 per verificare lo stato degli **strumenti di difesa o attacco** dell'area in cui si trovano i PG:

| RISULTATO DEL DADO | CONSEGUENZA |
|--------------------|---|
| 1 | I demoni hanno distrutto tutti gli strumenti creati in questa zona. |
| 2 - 3 | I demoni hanno distrutto il primo strumento creato in questa zona. |
| 4 - 5 | I demoni hanno distrutto il secondo strumento creato in questa zona. |
| 6 - 7 | I demoni hanno distrutto metà degli strumenti creati in questa zona. |
| 8 | I demoni non hanno distrutto strumenti creati in questa zona. |

**Una volta concluso lo scontro,
proseguì con la seconda parte del Capitolo.**

PARTE 2: PROTEGGETE LE MAGINAVI!

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i personaggi affrontano un combattimento molto intenso per coprire l'arrivo delle ultime maginavi, attaccate pesantemente dall'esercito dei demoni.

Leggi o parafrasa il testo seguente:

“Vi fermate giusto per riprendere fiato, notando che anche altre zone dell'accampamento sono cadute nell'imboscata. Non avete il tempo di soccorrere i feriti che una **terribile esplosione** illumina il cielo: con sgomento, capite che siete stati raggirati! Coperte dalla nebbia e dal diversivo, delle **gigantesche creature demoniache** si sono scagliate contro le maginavi dell'Esercito appena uscite dalla cronotempesta, impedendone l'atterraggio. Davanti a voi, il Generale Tiberius Atlas si è già lanciato all'attacco, mentre dalla maginave ammiraglia il Profeta, con gli **occhi eterocromi** saettanti, si sporge **incitando tutti alla battaglia**, ricordando che state combattendo per Kardia e per le vostre vite! Alzate le teste mentre una maginave, **pesantemente danneggiata**, sta cercando di atterrare e uno degli **Alfieri** della Regina si accorge della vostra presenza, preparandosi a lanciarsi in picchiata contro di voi.”

L'ALFIERE

Se lo desiderano, i Giocatori possono spendere **Punti Inventario** per recuperare Punti Vita e Punti Mente prima di questo **scontro con un boss**, dove si trovano ad affrontare un vero e proprio **Cattivo minore** (ricorda di assegnare a tutti **1 Punto Fabula!**) con un numero di **Punti Ultima** pari a quello dei Giocatori. Nell'**Appendice A: Profili dei PNG** puoi trovare le statistiche di questa creatura di rango **campione** equivalente al numero dei Giocatori presenti (ad esempio Campione 3 per 3 Giocatori).

Per prima cosa, poni delle domande ai Giocatori sull'**[alfiere demoniaco]**: fai descrivere loro la terribile aberrazione che stanno per combattere, ma inserisci anche tu dei dettagli che facciano capire le possibili **Vulnerabilità** del nemico (naturalmente, puoi adattare le **Affinità** ai danni in base alle descrizioni dei Giocatori o alla composizione del gruppo)!

1 Che aspetto ha l'**[alfiere demoniaco]**?

Esempio: ha le fattezze di un angelo ma totalmente inespressivo; sembra una chimera violacea; è un piccolo imp dall'aura incredibilmente potente; ecc.

2 Che aspetto hanno le sue armi?

Esempio: una frusta di fuoco; una spada tutta scheggiata; un tridente d'ombra; ecc.

3 Quale è la sua tattica di combattimento? (**Nota:** puoi aiutare i Giocatori a capire come affrontare questo **boss**.)

Esempio: si lancia prima sui personaggi di supporto o con capacità di guarigione; si concentra solo su chi effettua attacchi a distanza; attacca per primo il personaggio più grosso; ecc.

Lo scontro potrebbe essere molto duro, quindi permetti ai Giocatori di intuire alcune delle meccaniche del nemico già in questa fase di **creazione condivisa**. Probabilmente, alcuni Eroi potrebbero essere ridotti a 0 PV, ma **non possono selezionare l'opzione Sacrificio** (vedi **Il Risveglio di Lily la Sacra** nella prossima pagina). I PG che scelgono la **Resa** sono costretti a ritirarsi momentaneamente dal campo di battaglia, conservando **1 PV e 1 PM**.

IL RISVEGLIO DI LILY LA SACRA

Se dovessi ritenere la situazione disperata, o qualora i PG dovessero riuscire a sconfiggere il nemico, leggi quanto segue:

*“La battaglia è davvero ardua per l'Esercito di Kardia. Alcuni schieramenti sono stati sconfitti e le rispettive maginavi hanno difficoltà ad atterrare, mentre altri stanno per essere sopraffatti. La voce del Profeta attira la vostra attenzione, mentre sembra **ergersi in volo** per incitare fanaticamente allo sterminio del nemico... solo che sembra **incitare i demoni** e non i vostri compagni!*

*Tuttavia, una fanciulla sta camminando a passo sicuro verso gli Alfieri rimasti, respingendo o deviando tutti gli attacchi che le vengono scagliati contro. Sciogliendosi i **capelli corvini**, si ferma proprio sotto la figura del Profeta, guardandolo con **disprezzo e determinazione**. I capelli al vento e gli occhi fieri che guardano il cielo vi permettono finalmente di riconoscerla: è la Principessa di Cristallo. Avvolta da un'aura di luce intensa, china il capo ed esclama: ‘L'influenza di Lympha scorre potente in questa ragazza, ed è in questo momento disperato che io, **Lily la Sacra**, mi desto dal mio sonno ed esorcizzo questo luogo dagli immondi che lo piagano!’ Levitando e recitando un rituale, una **barriera di luce** si propaga dall'antica eroina, scacciando le creature e mettendo al sicuro l'accampamento. Increspando le **labbra viola** in un ghigno malvagio, anche il Profeta svanisce, sebbene non sembri colpito dall'incantesimo, quanto piuttosto una sorta di riflesso evanescente... l'area è sicura, ma non sapete ancora per quanto.”*

Una volta che gli Eroi hanno assistito al risveglio di Lily la Sacra, prosegui con la terza e ultima parte del Capitolo.

PARTE 3: UN'EROINA ALLA GUIDA

Nell'ultima parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, il Gran Consiglio riconosce l'autorità della Principessa Roxana e si prepara alla battaglia finale, assegnando agli Eroi diversi incarichi.

L'attacco dei demoni ha causato alcune perdite, ma fortunatamente gli Eroi sono sani e salvi e possono ora soccorrere i feriti e riparare i danni. I membri del Gran Consiglio presenti si riuniscono immediatamente nella tenda del Generale per collegarsi magicamente con i rappresentanti rimasti a Concordia. Nel mentre, la Principessa, la sua luce scemata per divenire un fioco bagliore, è attorniata da diversi membri delle Fazioni, che la osservano e si congratulano con lei con curiosità e ammirazione. Dopo diversi minuti, Tiberius Atlas esce a passi decisi in direzione di Roxana, ora sedutasi per recuperare le energie. Leggi o parafrasa quanto segue:

*‘Abbiamo consultato le profezie e le cronache dell'Ultima Guerra,’ esordisce il Generale, ‘e non c'è dubbio che in voi, Principessa, risieda l'anima della **Somma Lily, Sacra Sacerdotessa della Terra Perduta di Lympha**.’ Dopo un attimo di esitazione, si inginocchia al suo cospetto, mentre l'aura intorno a Roxana sembra farsi nuovamente più intensa. ‘In quanto Generale di Kardia, obbedisco agli ordini del Seggio Supremo del Gran Consiglio e vi affido quindi il **comando degli Eroi** qui presenti in un momento così buio della nostra storia. Possiate guidarci con saggezza e decisione o condurci inesorabilmente verso una morte gloriosa per difendere il nostro paese dal male che l'affligge. Avete un piano?’*

Ritenuta una degna e autorevole condottiera dal Gran Consiglio e quindi dal Generale, la Principessa Roxana rivela quindi il frutto delle sue ricerche: all'interno della Ziqqurat di Ossidiana, le forze del male si stanno radunando per liberare dalla sua prigionia secolare la terribile Regina dei Demoni. Il Profeta, suo misterioso alleato sin dall'Ultima Guerra, ha ora rivelato il suo volto e, dopo aver architettato l'invasione della Biblioteca Vivente approfittando della ricerca dei Grandi Eroi, sta probabilmente passando ai suoi alleati diverse preziose informazioni per contrastare l'Esercito di Kardia.

A questo punto, gli Eroi devono prepararsi alla battaglia finale: scegli come giocare le scene seguenti (**Riparare le Maginavi, Soccorrere i Feriti e Purificare il Male**) in base al tempo a disposizione e ai desideri dei Giocatori. Tutte le forze disponibili sono impegnate a rinforzare il campo, ripristinare gli strumenti di attacco e di difesa e studiare un ingegnoso piano per contrastare i demoni presenti sull'Isola Miraggio, nonché trovare un modo per irrompere nella Ziqqurat di Ossidiana e sventare il risveglio della perfida Regina.

Questa scena è l'ultimo momento "tranquillo" di questa Stagione 0 di **Fabula Chronicles**: puoi approfittarne per consentire ai Giocatori di narrare una veloce **scena di riposo** in cui riflettere sull'accaduto, condividere le sensazioni che gli Eroi stanno provando e magari **stringere nuovi Legami** o modificare quelli esistenti. In alternativa, possono limitarsi a **spendere dei Punti Inventario** (o a **ricaricarli** con gli zenit) per ripristinare le forze prima di dedicarsi agli incarichi assegnati

RIPARARE LE MAGINAVI

Durante la battaglia appena combattuta, alcune maginavi sono andate distrutte e altre sono gravemente danneggiate: forse si può ancora fare qualcosa per renderle operative per la battaglia! E sicuramente gli Eroi avranno bisogno di un mezzo per tornare su Kardia senza rischiare di rimanere bloccati per sempre sull'isola.

Porgi ai Giocatori le seguenti domande:

1 Che danni hanno subito le maginavi?

Esempio: scafo distrutto; armamento fuori uso; motori danneggiati; ecc.

2 Com'è possibile effettuare le riparazioni?

Esempio: raccogliendo materiali; creando munizioni; utilizzando il magitech; ecc.

3 Quali sono gli eventuali rischi dell'operazione?

Esempio: un motore potrebbe esplodere; un magicannone potrebbe inavvertitamente sparare un colpo; l'albero maestro potrebbe cedere; ecc.

Puoi riassumere le riparazioni usando un **Orologio da 6 sezioni** con un **LD pari a 13**. Ricordati che ogni Giocatore può partecipare al riempimento dell'orologio utilizzando le statistiche che ritiene più in linea con il suo Eroe. Se necessario, aiuta il gruppo a ricreare una scena narrativa piacevole e avvincente. Una volta che le sezioni di questo Orologio sono state riempite, il gruppo ha raccolto abbastanza materiale da permettere il completamento dell'operazione: le maginavi sono state riparate con successo!

Per aggiungere un elemento di rischio, puoi stabilire anche un contemporaneo **Orologio di pericolo** con un numero variabile di sezioni (**da 4 a 6** potrebbe essere sufficiente) per innescare una minaccia in base alle risposte fornite durante la **creazione condivisa**.

Inoltre, non dimenticare di **premiare la creatività dei Giocatori** abbassando il LD o conferendo un modificatore situazionale ai Test svolti dai diversi personaggi.

SOCCORRERE I FERITI

Lo scontro ha causato numerosi feriti tra le fila delle Fazioni di Kardia. Non c'è tempo da perdere: bisogna salvare più vite possibili! Porgi ai Giocatori le seguenti domande di **creazione condivisa**:

1 Quali sono le tecniche di cura più efficaci?

Esempio: un Rituale da Spiritista; la distribuzione di pozioni; semplici incantesimi di guarigione; ecc.

2 Quale è il modo migliore per tenere al sicuro i feriti?

Esempio: imbarcarli su una maginave; nasconderli in un rifugio sotterraneo; raggrupparli in una determinata zona dell'Accampamento degli Eroi; ecc.

3 Cosa possono fare i feriti dopo aver recuperato le forze?

Esempio: possono tornare a combattere esattamente come prima; possono rimanere nelle retrovie essendo indeboliti; devono tornare indietro perché non possono combattere; ecc.

Una volta scelto il modo migliore per prendersi cura dei feriti e il luogo dove farlo, i PG possono:

- Spendere **tutti** i loro Punti Inventario per fornire gli strumenti con cui soccorrere i feriti.
- Eseguire un Rituale di Spiritismo per far scorrere il mana e l'energia vitale nei feriti e guarirli.
- Lanciare diversi incantesimi di guarigione sul maggior numero di bersagli.

Considera che la maggior parte delle forze presenti è costituita da alcuni membri del Gran Consiglio di Kardia (tra cui il Generale Tiberius Atlas e diversi studiosi e Granmagi del Ministero dell'Antica Biblioteca), rappresentanti delle Fazioni di rango superiore a quello degli Eroi e, naturalmente, gli Eroi di Kardia che hanno superato finora tutte le prove che il destino beffardo ha loro presentato. Sta ai Giocatori decidere chi aiutare e come farlo, per cui cercate di impostare insieme la scena affinché tutti possano contribuire al soccorso e alla narrazione.

PURIFICARE IL MALE

Durante lo scontro, il Generale Tiberius Atlas e pochi altri guerrieri sono riusciti a catturare alcuni dei **[demonietti]** che hanno teso l'imboscata, impedendo loro di fuggire dopo l'intervento di Lily, la Sacra. Ciascuna di queste creature sta ora soffrendo per le sacre ferite riportate, ma può essere interrogata per fornire utili informazioni sull'esercito nemico e sui piani della Regina dei Demoni. Per farlo è però prima necessario svolgere un rituale di purificazione che elimini l'energia malvagia che la pervade, rendendola innocua.

1 Quali sono i componenti necessari al rituale?

Esempio: erbe magiche; uno stilo di cristallo; un tamburo di pelle animale; ecc.

2 Quali sono i gesti di cui si compone il rituale?

Esempio: tutti i partecipanti si dispongono in cerchio; si accende un braciere con determinati movimenti; bisogna camminare all'indietro; ecc.

3 Quali suoni accompagnano questo rituale?

Esempio: un canto che sale di intensità; un battito di mani ritmico; solo il silenzio che non può assolutamente essere spezzato; ecc.

Guidati da un **membro della Chiesa delle Tre Lune**, gli Eroi devono eseguire il rituale di purificazione fornendo i **componenti** richiesti, replicando la **gestualità** ed **emettendo** i suoni necessari al compimento dell'operazione (anche i Giocatori devono attivamente fare ciò!).

Svolgendo questo incarico, i PG potrebbero incappare in un **imprevisto**: tira 1d6 e consulta la tabella seguente per scoprire di cosa si tratta. Ricordati che sei libero di inserire l'evento quando lo reputi più opportuno.

| RISULTATO DEL DADO | IMPREVISTO |
|--------------------|---|
| 1 - 2 | La creatura riesce a liberarsi. Per impedirle di scappare, un PG deve superare un test di [VIG + DES] con LD pari a 10 . Se fallisce, la creatura fugge dalla zona. |
| 3 - 4 | La creatura svanisce in uno sbuffo sulfureo e non la riuscite a ritrovare. |
| 5 - 6 | La creatura recupera le fattezze precedenti alla sua trasformazione in demone. |

Terminato il rituale, il **[demonietto]** inizia a contrarsi ed estendersi spasmodicamente, incapace di controllare il suo corpo. Emettendo dei versi gutturali, alternati ad alcune parole nella vostra lingua come "L'Oscurità è grande!", "La Regina incombe su di voi", "Morirete per un bene superiore!", la creatura cerca di liberarsi da qualcosa che la opprime, nonostante sia indebolita nel corpo e nello spirito. Osservandola meglio, potete chiaramente vedere il **marchio** comparire sulla sua pelle ed emettere un'intensa luce violacea che sembra bruciarne le carni. In pochi attimi, la creatura si dissolve in polvere, lasciando solo un'intensa concentrazione di **mana oscuro**: una **potente maledizione** le ha impedito di parlare! Lo stesso accade per qualsiasi altro **[demonietto]**: per dirimere ogni dubbio, la Principessa Roxana riferisce che alcuni scritti dell'Ultima Guerra citano questa pratica, utilizzata dalle forze del male per tenere al sicuro i loro piani e non cadere nelle grinfie del nemico.

Dopo che i PG hanno ultimato almeno uno dei loro compiti, prosegui con l'Epilogo.

EPILOGO

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*"Mentre nell'Accampamento degli Eroi fervono gli ultimi preparativi, minacciose nubi temporalesche si radunano sopra l'Isola Miraggio e una **fitta ma fresca pioggia** regala l'ultimo sollievo alla notte prima della battaglia finale. Dall'alto di una delle torri della Ziqqurat di Ossidiana, il Profeta, indossando un'**armatura nera** e tenendo l'elmo sotto il braccio sinistro, i suoi **bianchi capelli** mossi ritmicamente dal vento, si avvicina al parapetto e saluta per l'ultima volta la **Quarta Sorella** che incombe con la sua aura cremisi nel cielo, visibile da uno spiraglio tra le nubi. Alle sue spalle, le **labbra viola e perfette** degli altri Profeti si increspano in un sardonico sorriso mentre i fulmini rischiarano per un attimo le tenebre, rivelando le **legioni demoniache** radunate intorno alla Ziqqurat e inneggianti alla loro malvagia Regina. Il Profeta si gira verso i suoi cloni con un sospiro: 'Questa notte cadranno molte Lacrime. Faremo bene a muoverci: il destino di Kardia è nelle nostre mani!'*

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 presenti nel Capitolo. Per una spiegazione dettagliata su come leggere il profilo di un PNG, puoi consultare il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** a pag. 320.

| DES d10 | | INT d6 | VIG d10 | VOL d6 | PV | PM | Iniz. |
|---|-----------|--------|---------|--------|----|----|-------|
| 70 | | 35 | 40 | 12 | 70 | 35 | 12 |
| DIF +0 | D. MAG +0 | | | | | | |
| | | | | | | | |
| DEMONIETTO Liv 10 • DEMONE | | | | | | | |
| Subdolo e meschino servitore della Regina dei Demoni. Si avvolge in una magica bruma con cui sorprendere i suoi nemici. | | | | | | | |
| Tratti tipici: agile, corrotto, maligno, subdolo. | | | | | | | |
| ATTACCHI BASE | | | | | | | |
| ✂ Colpo Feroce • [DES + VIG] +1 • [TM + 10] danni fisici. | | | | | | | |
| ⚔ Terriccio • [DES + INT] +1 • [TM + 5] danni fisici e il bersaglio subisce lo status confuso . | | | | | | | |
| REGOLE SPECIALI | | | | | | | |
| Bruma Mimetica • Il demonietto può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per celarsi parzialmente agli occhi dei nemici. Finché non viene localizzato usando un'azione per effettuare un Test di [INT + INT] con LD pari a 13, il demonietto può attaccare con un modificatore aggiuntivo di +2 e i Test di Precisione o di Magia effettuati nei suoi confronti hanno un modificatore di -1. | | | | | | | |
| Servitore Implacabile • Il demonietto è immune agli status confuso e furente . | | | | | | | |
| Uniti nel Male • Il demonietto ottiene un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa magica finché almeno un altro demonietto è coinvolto nel conflitto. | | | | | | | |



ALFIERE DEMONIACO (CAMPIONE 3)

Liv 20 ♦ DEMONE

Mostruosa creatura al servizio dell'oscurità. Incombe minacciosa sui deboli colpendo con violenza e decisione. Ferita, non riesce a volare.

Tratti tipici: agghiacciante, crudele, ferita, sagace.

| | | | | | | | | | |
|---------|-----------|--------|--------|----|-----------|----|-----|----------|----|
| DES d10 | INT d10 | VIG d8 | VOL d6 | PV | 240 ♦ 160 | PM | 100 | Iniz. 13 | |
| DIF +2 | D. MAG +1 | | | | RS | | VU | | AS |

ATTACCHI BASE

- ✂ **Fendente Violento** ♦ [DES + VIG] +2 ♦ [TM + 15] danni **fisici**.
- ☒ **Bomba di Bruma** ♦ [DES + INT] +2 ♦ [TM + 15] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Guscio** ♦ 10 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.
Fino al termine di questo incantesimo, l'alfiere demoniaco diventa Resistente al danno **fisico**.
- ★ **Risucchio di Bruma** ♦ 5 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco recupera 30 Punti Vita.
- ★ **Soffio Maligno** ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **aria** e lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Crisi ♦ Finché l'alfiere demoniaco è in **Crisi**, le sue Affinità ai danni cambiano: diventa Vulnerabile ai danni da **vento**, Assorbe i danni da **ombra** e diventa Resistente ai danni da **fuoco**. Inoltre, **Bomba di Bruma** ottiene la proprietà **multi** (2).



ALFIERE DEMONIACO (CAMPIONE 4)

Liv 20 ♦ DEMONE

Mostruosa creatura alata al servizio dell'oscurità. Incombe minacciosa sui deboli colpendo con violenza e decisione.

Tratti tipici: agghiacciante, crudele, sagace, volante.

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|-----------|--------|--------|----|-----------|----|-----|----------|--|--|----|--|
| DES d10 | INT d10 | VIG d8 | VOL d6 | PV | 320 ♦ 160 | PM | 100 | Iniz. 14 | | | | |
| DIF +2 | D. MAG +1 | | | | RS | | | VU | | | AS | |

ATTACCHI BASE

- ✂ **Fendente Violento** ♦ [DES + VIG] +2 ♦ [TM + 15] danni **fisici**.
- ☒ **Bomba di Bruma** ♦ [DES + INT] +2 ♦ [TM + 15] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Guscio** ♦ 10 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.
Fino al termine di questo incantesimo, l'alfiere demoniaco diventa Resistente al danno **fisico**.
- ★ **Risucchio di Bruma** ♦ 5 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco recupera 30 Punti Vita.
- ★ **Soffio Maligno** ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **aria** e lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Crisi ♦ Finché l'alfiere demoniaco è in **Crisi**, le sue Affinità ai danni cambiano: diventa Vulnerabile ai danni da **vento**, Assorbe i danni da **ombra** e diventa Resistente ai danni da **fuoco**. Inoltre, **Bomba di Bruma** ottiene la proprietà **multi** (2) e l'alfiere demoniaco perde tutti i benefici dell'Abilità **Volante**.

Volante ♦ L'alfiere demoniaco è in grado di volare e levitare e non può essere bersagliato da attacchi in mischia finché è a mezz'aria (ma può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra). Se subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, è immediatamente costretto ad atterrare e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando prende nuovamente il volo. Inoltre, l'alfiere demoniaco può essere costretto ad atterrare spendendo un'opportunità.



ALFIERE DEMONIACO (CAMPIONE 5)

Liv 20 ♦ DEMONE

Mostruosa creatura alata al servizio dell'oscurità. Incombe minacciosa sui deboli colpendo con violenza e decisione.

Tratti tipici: agghiacciante, crudele, sagace, volante.

| | | | | | | | | |
|---------|-----------|--------|--------|----|-----------|----|-----|----------|
| DES d10 | INT d10 | VIG d8 | VOL d6 | PV | 400 ♦ 200 | PM | 100 | Iniz. 15 |
| DIF +2 | D. MAG +1 | | | RS | | VU | AS | |

ATTACCHI BASE

- ✂ **Fendente Violento** ♦ [DES + VIG] +5 ♦ [TM + 15] danni **fisici**.
- ☒ **Bomba di Bruma** ♦ [DES + INT] +2 ♦ [TM + 15] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Guscio** ♦ 10 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.
Fino al termine di questo incantesimo, l'alfiere demoniaco diventa Resistente al danno **fisico**.
- ★ **Risucchio di Bruma** ♦ 5 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco recupera 30 Punti Vita.
- ★ **Soffio Maligno** ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **aria** e lo status **debole**.
- ★ **Velocità Demonica** ♦ 20 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco può eseguire immediatamente un **attacco base gratuito**.

REGOLE SPECIALI

Crisi ♦ Finché l'alfiere demoniaco è in **Crisi**, le sue Affinità ai danni cambiano: diventa Vulnerabile ai danni da **vento**, Assorbe i danni da **ombra** e diventa Resistente ai danni da **fuoco**. Inoltre, **Bomba di Bruma** ottiene la proprietà **multi** (2) e l'alfiere demoniaco perde tutti i benefici dell'Abilità **Volante**.

Volante ♦ L'alfiere demoniaco è in grado di volare e levitare e non può essere bersagliato da attacchi in mischia finché è a mezz'aria (ma può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra). Se subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, è immediatamente costretto ad atterrare e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando prende nuovamente il volo. Inoltre, l'alfiere demoniaco può essere costretto ad atterrare spendendo un'opportunità.



ALFIERE DEMONIACO (CAMPIONE 6)

Liv 20 ♦ DEMONE

Mostruosa creatura alata al servizio dell'oscurità. Incombe minacciosa sui deboli colpendo con violenza e decisione.

Tratti tipici: agghiacciante, crudele, sagace, volante.

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|-----------|--------|--------|----|-----------|----|-----|----------|--|--|----|--|
| DES d10 | INT d10 | VIG d8 | VOL d6 | PV | 480 ♦ 240 | PM | 100 | Iniz. 16 | | | | |
| DIF +2 | D. MAG +1 | | | | RS | | | VU | | | AS | |

ATTACCHI BASE

- ✂ **Fendente Violento** ♦ [DES + VIG] +5 ♦ [TM + 15] danni **fisici**.
- ☒ **Bomba di Bruma** ♦ [DES + INT] +5 ♦ [TM + 15] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Guscio** ♦ 10 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Scena**.
Fino al termine di questo incantesimo, l'alfiere demoniaco diventa Resistente al danno **fisico**.
- ★ **Risucchio di Bruma** ♦ 5 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco recupera 30 Punti Vita.
- ★ **Soffio Maligno** ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **aria** e lo status **debole**.
- ★ **Velocità Demoniaca** ♦ 20 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Istantanea**.
L'alfiere demoniaco può eseguire immediatamente un **attacco base gratuito**.

REGOLE SPECIALI

Crisi ♦ Finché l'alfiere demoniaco è in **Crisi**, le sue Affinità ai danni cambiano: diventa Vulnerabile ai danni da **vento**, Assorbe i danni da **ombra** e diventa Resistente ai danni da **fuoco**. Inoltre, **Bomba di Bruma** ottiene la proprietà **multi** (2) e l'alfiere demoniaco perde tutti i benefici dell'Abilità **Volante**.

Volante ♦ L'alfiere demoniaco è in grado di volare e levitare e non può essere bersagliato da attacchi in mischia finché è a mezz'aria (ma può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra). Se subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, è immediatamente costretto ad atterrare e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando prende nuovamente il volo. Inoltre, l'alfiere demoniaco può essere costretto ad atterrare spendendo un'opportunità.

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 8

Approdati sull'Isola Miraggio, gli Eroi vengono assegnati all'infermeria sotto la supervisione di una rappresentante del Ministero dell'Antica Biblioteca. Possono vedere come ci siano diverse trappole magiche per impedire a eventuali intrusi di arrecare ulteriore danno ai feriti già presenti: la cronotempesta non è stata clemente con tutti. Inoltre, alcuni membri delle Fazioni, aiutati da una misteriosa fanciulla avvolta in un mantello azzurro, stanno lavorando a dei prototipi sperimentali magitech per prestare soccorso sul campo di battaglia. Gli Eroi incontrano il Generale Tiberius Atlas, che li saluta distrattamente per radunarsi poi con alcuni membri del Gran Consiglio e ricevere rapporti dettagliati sull'Isola Miraggio, la strana regione che è solo recentemente apparsa presso il Nucleo di Mana. Non sapendo fornire spiegazioni dettagliate su questo strano fenomeno, gli studiosi e gli esploratori riferiscono però di una grande concentrazione di demoni presso la Ziqqurat di Ossidiana, un misterioso tempio che è possibile osservare in lontananza.

Non appena i PG cercano di scoprire di più, la bruma che avvolgeva la palude circonda l'Accampamento e delle fastidiose creature demoniache impegnano il gruppo di uno scontro, scoprendo però che si tratta solo di un diversivo: le maginavi sono sotto attacco da parte di temibili demoni alati che sputano vampate di fuoco infernale. Gli Eroi sono messi a dura prova da uno di questi Alfieri e la situazione sembra volgere al peggio quando la Principessa Roxana di Rubinia si rivela in tutto il suo splendore come l'incarnazione di Lily, la Sacra e respinge le forze del male con una potente magia.

Dopo aver assistito alla sua promozione a condottiera dell'Esercito di Kardia, il gruppo si dedica quindi al soccorso dei feriti e alla purificazione di una delle creature che avevano teso l'imboscata, imitando le movenze di un babbuino guatemalteco e RUOLANDO. DURO. SEMPRE. per esorcizzare il demone da ogni male... finendo però per lasciarselo sfuggire a causa della poca convinzione di alcuni membri del gruppo.

Mentre scende la notte, gli Eroi si godono l'ultimo breve riposo mentre le armate demoniache si radunano presso la Ziqqurat e si preparano alla battaglia finale.

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

TESTI AGGIUNTIVI: Laura Cardinale e Angelo Lunati

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

PLAYTESTER: Nicola Degobbis, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Erica Viotto

ILLUSTRAZIONI MOSTRI: Catthy Trinh

ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO: Lorc

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