



FABULA CHRONICLES - STAGIONE 0

GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

VERSIONE 1.5 DEL 02/06/22

Vi diamo il benvenuto nella *Guida Strategica Ufficiale* della Stagione 0 di **Fabula Chronicles**,
il **gioco organizzato** di **Fabula Ultima** promosso da **NEED GAMES!**
e sviluppato con la collaborazione della community.



Questo *living document* fornisce tutte le indicazioni per giocare a **Fabula Chronicles**: informazioni e linee guida su come creare e far avanzare i personaggi, suggerimenti su come gestire le sessioni per i GM e la descrizione dell'ambientazione del mondo di gioco. La Guida si svilupperà ulteriormente nel corso della stagione e potrà essere **parzialmente rivista o modificata** a seconda delle esigenze (rilasceremo eventuali *patch notes* per aiutarvi a rimanere aggiornati!).

SOMMARIO

FABULA CHRONICLES

COS'È FABULA ULTIMA?	3
COS'È FABULA CHRONICLES?	3
COMPITI DEL GIOCATORE	4
COMPITI DEL GAME MASTER	5
STRUMENTI DI SICUREZZA	6

GUIDA DEL GIOCATORE

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	7
MODIFICHE ALLE CLASSI	9
RICOMPENSE DI FINE CAPITOLO	9
DIARIO DELL'EROE	10
TRA I CAPITOLI	11
LEGAMI	11
PUNTI FABULA	11
OPPORTUNITÀ	11
RESA E SACRIFICIO	12
ELEMENTI ICONICI	12

GUIDA DEL GAME MASTER

STRUTTURA DEI CAPITOLI	13
GESTIRE IL TEMPO DI GIOCO	14
GESTIRE GLI ELEMENTI ICONICI	14
GESTIRE GLI AVVERSARI	14
PUNTI ULTIMA	15
OGGETTI RARI	15
APPROVAZIONE DEI PROGETTI	15
AVANZAMENTO DEL GAME MASTER	15

KARDIA, IL CUORE DEL MONDO

AMBIENTAZIONE	16
NAZIONI DI KARDIA	19
FAZIONI DI KARDIA	21
LUOGHI ICONICI DI KARDIA	23
PNG ICONICI DI KARDIA	25

RICONOSCIMENTI

RICONOSCIMENTI	29
REGISTRO DEGLI AGGIORNAMENTI	30

FABULA CHRONICLES

COS'È FABULA ULTIMA?

Fabula Ultima è un Gioco di Ruolo (o GdR) ideato per ricreare quei mondi meravigliosi, personaggi e racconti che caratterizzano molti videogiochi di ruolo alla giapponese (chiamati anche **JRPG**), come le famose serie di *Final Fantasy*, *Bravely Default*, *Kingdom Hearts* o titoli quali *Octopath Traveler* e *Ni No Kuni*.

Come nei JRPG da cui trae ispirazione, in **Fabula Ultima** si narrano storie epiche di **aspiranti eroi** e **temibili cattivi**, ambientate in **mondi fantastici** traboccanti di luoghi meravigliosi e mostri unici e bizzarri, legati a doppio filo con i temi e le scelte che contraddistinguono ciascun protagonista.

COS'È FABULA CHRONICLES?

Fabula Chronicles è il gioco organizzato di **Fabula Ultima**, una campagna di gioco continuativa pensata per permettere di giocare con il proprio personaggio anche al di fuori del proprio gruppo abituale, in un ambiente comune a tantissimi altri giocatori: potersi sedere a un tavolo di gioco online con persone che non si conoscono, partecipare a una convention con un evento speciale *multitavolo* o trovarsi nella propria associazione o ludoteca di riferimento per giocare a cadenza fissa qualcosa di comune a tutti.

Chi partecipa può assumere ruoli diversi:

- 1 Una persona è il **Game Master**, anche indicato come **GM**, che descrive il mondo in cui i protagonisti della storia si muovono e vivono. Man mano che questi compiono scelte, il Game Master adegua conseguentemente le sfide del Capitolo. Per maggiori informazioni sul ruolo del Game Master, vedi **Manuale Base**, pag. **26**
- 2 Tutti gli altri sono **Giocatori**. Le restanti persone al tavolo (indicativamente quattro, massimo sei) creano protagonisti eroici secondo le indicazioni fornite in questa guida a pag. **7** e ne controllano le azioni nel mondo di gioco. Questi eroi sono detti **Personaggi Giocanti**, o **PG**. I personaggi controllati dal Game Master vengono invece definiti **Personaggi Non Giocanti**, o **PNG**. Per maggiori informazioni sul ruolo dei Giocatori, vedi **Manuale Base**, pag. **24**.

Al di fuori di questa guida, solo il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** è un riferimento valido per il regolamento (sia per la creazione dei personaggi che per la gestione delle altre meccaniche); non si può quindi utilizzare materiale in playtest o ancora in fase di elaborazione definitiva

Si può partecipare ai Capitoli anche in maniera non continuativa, senza che questo infici l'esperienza di gioco. Ogni PG può prendere parte allo stesso Capitolo solo una volta. Se sei un **Giocatore** e vuoi rigiocare uno stesso Capitolo, devi quindi creare un nuovo PG. Se sei un **GM**, puoi far giocare (ossia *masterare*) più volte lo stesso Capitolo, ma osserva le indicazioni in **Avanzamento del Game Master** a pag. **15** per la gestione delle tue ricompense.

È possibile anche partecipare ai Capitoli di una Stagione senza seguire necessariamente l'ordine cronologico per recuperare parti mancanti della storia o inseguire ricompense.

Non è però consigliato farlo, se non in maniera occasionale per poter godere appieno degli sviluppi narrativi della Stagione. Se stai giocando un Capitolo precedente a uno già giocato, non esagerare con il *metagioco* e cerca di non inficiare l'esperienza di altri giocatori che devono ancora conoscere come si evolverà la storia.

COMPITI DEL GIOCATORE

Ecco come dovresti avvicinarti a *Fabula Chronicles* se sei un Giocatore:

COLLABORA CON GLI ALTRI

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e ricorda di lasciare a tutti spazio per agire: ogni eroe dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori.

Fai del tuo meglio per cooperare con gli altri Giocatori e assicurati che l'atmosfera al tavolo sia piacevole e accogliente. Sii curioso e fatti prendere dall'entusiasmo, suggerisci obiettivi per tutto il gruppo e supporta chi ne ha bisogno!

CONTRIBUISCI ALLA STORIA

Cerca di portare la tua energia e le tue idee al tavolo, creando una storia grazie alla collaborazione con gli altri. Se vuoi che le emozioni e i difetti del tuo personaggio siano parte di questa narrazione condivisa, comportati di conseguenza: in *Fabula Chronicles*, tutti sono egualmente responsabili della qualità dell'esperienza di gioco.

Considera il tuo personaggio uno strumento con cui dare forma alla storia in corso.

VIVI COME UN EROE

I protagonisti di *Fabula Chronicles* sono eroi e avventurieri, individui fuori dal comune con capacità uniche e un destino epico (a volte tragico). Ricorda questa premessa quando giochi: agisci eroicamente, non scappare di fronte alle sfide e cerca di rendere il mondo un posto migliore. A volte è giusto che il tuo personaggio compia azioni che tu non proveresti nemmeno a fare: questo è parte della bellezza del Gioco di Ruolo; lasciati guidare dal tuo personaggio in un viaggio di scoperta!

GIOCA PER CAMBIARE ED EVOLVERE

Il tuo personaggio dovrebbe essere tutto meno che un'entità immutabile: anche se il suo passato può essere complesso e tragico, è molto più importante vedere come cambia durante la Stagione. L'evoluzione del personaggio è parte fondamentale dell'avventura: abbracciala!

Per maggiori informazioni sulle responsabilità del Giocatore, vedi **Manuale Base**, pag. 24.

COMPITI DEL GAME MASTER

Ecco come dovresti avvicinarti a *Fabula Chronicles* se sei un Game Master:

DAI VITA AL MONDO

È tuo compito popolare il mondo di luoghi fantastici, mostri pericolosi e potenti antagonisti.

Resta fedele quanto possibile all'ambientazione (vedi pag. 16) e fai in modo di giocare attorno alle tematiche e motivazioni dei PG. Lasciati ispirare dalla trama del Capitolo e ogni volta che ti sembra logico che un PG conosca un luogo o evento, chiedi a chi lo controlla di contribuire con dei dettagli.

DAI VITA AI CATTIVI

Fai molta attenzione quando interpreti gli antagonisti principali, restando fedele ai loro scopi e motivazioni. Così come i protagonisti di *Fabula Chronicles* sono eroi fuori dal comune, i Cattivi sono individui potenti e formidabili che nascondono terribili segreti. Fai del tuo meglio per renderli sempre minacciosi al punto giusto e tenere alta la pressione!

COLLABORA CON GLI ALTRI

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e incoraggia tutti ad agire attivamente: ogni partecipante dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori.

Fai del tuo meglio per collaborare con gli altri e assicurati che l'atmosfera al tavolo (fisico o virtuale) sia piacevole e accogliente.

PONI DOMANDE E COSTRUISCI SULLE RISPOSTE

Fai avanzare l'azione ponendo domande ai Giocatori: cosa farai ora? Dove potresti trovare questa informazione? Come ti senti per ciò che è accaduto? Sei disposto a rischiare la vita per questo? Cosa racconterai a tua madre?

Fai molte domande e crea il necessario partendo dalle risposte dei Giocatori.

Per maggiori informazioni sulle responsabilità del Game Master, vedi **Manuale Base**, pag. 26.

STRUMENTI DI SICUREZZA

In linea con il genere dei JRPG a cui è ispirato, **Fabula Ultima** ha un tono eroico e ottimista, nonostante le occasionali scene tragiche o cupe (soprattutto in presenza dei Cattivi).

Fabula Chronicles segue a ruota le intenzioni di **Fabula Ultima**, ma, essendo pensato per essere potenzialmente giocato con persone ogni volta sconosciute o appena incontrate e non potendo avere una **Sessione Zero** o una **Dichiarazione d'Intenti** personalizzata per ogni tavolo che vada oltre le indicazioni di questa guida, è importante che l'intero gruppo di gioco sia allineato su temi, toni e soprattutto sugli **strumenti di sicurezza** disponibili.

Visto che non c'è modo di sapere cosa possa effettivamente urtare la sensibilità di chi gioca con voi, viene di seguito fornita una lista di strumenti utili e "buone abitudini" da applicare durante le sessioni.

- **Rispetto e fiducia reciproci.** Non ci dovrebbe neanche essere il bisogno di dirlo, ma il rispetto per il prossimo è la chiave per una buona esperienza di gioco, e questo vale anche per la fiducia. I Giochi di Ruolo sono attività basata prevalentemente sullo stare in compagnia ed è perfettamente normale essere un po' tesi ed emozionati nei momenti più drammatici, ma fiducia e rispetto reciproci sono fondamentali: qualsiasi cosa accada in gioco tra i personaggi, le persone al tavolo devono essere gentili le une con le altre.
- **Il gioco e la sua finzione non devono sostituire le interazioni umane.** Se qualcuno vi infastidisce con il suo atteggiamento, risolvetele fuori dal gioco e dalla storia. Non c'è nulla di male nel fermare una sessione per mettere in chiaro le cose e ricominciare quando si è trovato un accordo, ma in nessun caso si può utilizzare il gioco come strumento per imporre il proprio punto di vista o influenzare il comportamento altrui.
- **Linee e veli.** Questi termini vennero conati da Ron Edwards quando scrisse *Sex and Sorcery* e sono validi strumenti di sicurezza. Prima o durante il gioco, si può dichiarare di voler tirare una linea o stendere un velo su una situazione o azione.

Tirare una linea significa chiedere di non inserire un elemento nel gioco. Non può accadere, non è accaduto e la storia condivisa non ne deve parlare in alcun modo.

Stendere un velo significa dire che l'elemento può essere presente, ma si chiede di non parlarne in modo esplicito né metterlo sotto i riflettori. Fa ancora parte del mondo di gioco e influenza le azioni dei personaggi, ma viene lasciato "dietro le quinte".

GUIDA DEL GIOCATORE

In questa sezione della guida puoi trovare le informazioni necessarie per giocare i Capitoli di **Fabula Chronicles**.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

I PG di **Fabula Chronicles** provengono tutti da uno dei popoli presentati nell'ambientazione. Non è importante di che razza siano, il loro aspetto o le loro caratteristiche uniche. Ciò che conta è che sono **eroi devoti al bene**, appartenenti a una delle Fazioni presentate nell'ambientazione. Ambizioni e interessi personali vengono messi da parte a fronte della difesa del bene comune.

Ogni Stagione si basa su un'ambientazione **High Fantasy**, **Natural Fantasy** o **Techno Fantasy** (vedi pag. 16 del **Manuale Base**): utilizza elementi di quell'immaginario per creare le fattezze e dettagliare il tuo PG!

Non troverai indicazioni su quali razze o etnie siano disponibili nell'ambientazione, questo è un dettaglio che viene lasciato ai tuoi gusti e alla tua fantasia, ma ricorda che si tratta di una campagna di **gioco organizzato** in cui potenzialmente ti troverai a giocare con decine di persone diverse. Per questo, il nostro consiglio è di **non esagerare** con particolarità o background culturali apocalittici, gioca invece qualcosa che rientri facilmente nell'immaginario di riferimento di tutti i possibili partecipanti e che non comporti un destino unico e su cui si regge il peso del mondo intero.

Per esempio, in un'ambientazione **High Fantasy** potresti giocare un uomo-gatto di un popolo arboreo, un piccolo costruito magico senziente o una ragazzina dal villaggio degli spiriti con un corno sulla fronte, mentre sarebbe preferibile **evitare** il *coso-tentacolare-telepatico-multiforma-a-fasi-che-vive-al-di-fuori-del-tempo* o l'ultima discendente di un popolo creduto estinto dal tragico passato con la capacità unica di aprire il portale magico che custodisce il grande potere divino che può cambiare le sorti del mondo interno.

Per creare il tuo PG, è sufficiente seguire le regole del **Manuale Base** a partire da pag. 154. Il risultato è un personaggio di **livello 5** con lievi modifiche, segnalate in *corsivo* nella seguente **Creazione Accelerata**:

- 1 Crea l'**Identità** del personaggio: una breve frase che descrive con poche parole come vede sé stesso in questo momento. Puoi usare le tabelle che trovi a pagina 156 e 157 del **Manuale Base** per ispirarti.
- 2 Scegli o crea il **Tema** del personaggio: un ideale, un'emozione o un sentimento che ne domina le azioni. Se hai bisogno d'ispirazione, consulta la tabella **Temi Suggestivi** a pag. 158 del **Manuale Base**.
- 3 Al posto dell'**Origine**, scegli la **Fazione** di appartenenza del personaggio. Usa una di quelle presenti nell'ambientazione di **Fabula Chronicles** a cui fa riferimento la Stagione che stai giocando (qui le trovi a pag. 21).
- 4 Scegli due o tre **Classi** e distribuisce tra loro i cinque livelli iniziali. Annota i **benefici gratuiti** e le **Abilità** così ottenuti. *Mentre l'esperienza di Fabula Ultima è confezionata su misura per ogni personaggio, il gioco organizzato non ruota intorno a ciascun individuo, per cui non complicarti la vita e cerca di non concentrarti troppo su singole capacità.*
- 5 Determina la taglia di dado base delle quattro **Caratteristiche** del personaggio: **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** e **Volontà**.
- 6 Calcola i valori iniziali di **Punti Ferita**, **Punti Mente**, **Punti Inventario**, **Difesa**, **Difesa Magica** e modificatore di **Iniziativa**.
- 7 Usa un budget di **500 zenit** per acquistare l'**equipaggiamento**, quindi aggiungi eventuali soldi rimasti a **100 zenit** per determinare i **risparmi iniziali**.
- 8 Descrivi il personaggio, scegliendone **nome** e **genere** in cui si identifica!

Laura sta creando il suo primo personaggio.

Dopo aver letto l'ambientazione della Stagione 0 di **Fabula Chronicles** ha deciso che **Selene** sarà abile nelle arti magiche e appassionata di viaggi. La sua **Identità** sarà **Coraggiosa Maga dal Cuore d'Oro**. Selene sogna di diventare un'eroina conosciuta in tutto il mondo per la sua potenza e generosità. Per questo sceglie **Ambizione** come suo **Tema**. Il suo coraggio, la sua curiosità e la sua straordinaria capacità di cacciarsi nei guai la rendono la recluta perfetta per la **Fazione dei Postini Esploratori**.

Laura sa che Selene è in grado di manipolare gli elementi e la immagina esplorare nuove terre in compagnia del suo corvo bianco Shariff, quindi sceglie di investire tre livelli nella Classe **Elementalista** (acquisendo una volta l'Abilità **Cataclisma** e due volte **Magia Elementale**) e due in **Viandante** (acquisendo **Compagno Fedele** e **Giramondo**).

Selene è molto perspicace (assegna **d10** a Intuito), agile e determinata (**d8** in Destrezza e Volontà) ma esile di corporatura (**d6** in Vigore).

Laura calcola che Selene ha **35 Punti Vita** (livello 5 + cinque volte d6 in Vigore) e **50 Punti Mente** (livello 5 + cinque volte d8 in Volontà + 5 punti extra conferiti dalla Classe **Elementalista**). Il suo valore di **Crisi** è pari a **17**. Poiché la Classe **Viandante** aumenta di 2 i **Punti Inventario**, Selene ha **8 Punti Inventario**. Laura ora calcola anche i punteggi in Difesa (**8**), Difesa Magica (**10**) e modificatore di Iniziativa (**0**) di Selene. Questi valori potranno essere modificati dalle sue scelte di equipaggiamento.

Nessuna delle Classi scelte da Selene le permette di utilizzare armi, armature o scudi marziali. Laura spende **100 zenit** per un **bastone** e altri **200 zenit** per una **veste da saggio**; riporta tutto sulla scheda di Selene, annotando come l'armatura modifichi Difesa (**9**) e Difesa Magica (**12**) e le assegni un modificatore all'iniziativa (**-2**).



È il tuo **pwhimo, pwhimo...** **PRIMO** personaggio, ma non stai per giocare il **Capitolo 1?**

La prima volta che ti unisci al gruppo di gioco, devi creare un PG di livello pari al livello più basso del **tier** della Stagione. Per la Stagione 0, ciò significa creare un personaggio di **livello 5**. Semplice, no?

MODIFICHE ALLE CLASSI

Data la particolare natura del gioco organizzato, alcune Classi hanno subito dei lievi aggiustamenti o seguono regole speciali per la creazione del personaggio di **Fabula Chronicles**:

- **Arcanista**: se si sceglie l'Abilità **Vincola ed Evoca**, si inizia il gioco con un Arcanum scelto tra quelli proposti nel **Manuale Base** (pag. **179-181**). Eventuali altri Arcana selezionabili saranno introdotti nel corso della Stagione. Selezionando l'Abilità Eroica **Rivelazione** una volta padroneggiata questa Classe, non è possibile creare e vincolare un Arcanum personale.
- **Artefice**: fino al livello 10 non si possono creare Progetti superiori ai 2.000 zenit, oltre il livello 10 il costo massimo aumenta a 4.000 zenit. È possibile lavorare a un Progetto solo **tra un Capitolo e l'altro ed esclusivamente da soli** (non si può quindi condividere il Progresso con i compagni). Tutti i Progetti devono essere scelti tra quelli proposti nel **Manuale Base** (pag. **138-139**) e approvati dal Game Master all'inizio della sessione per l'utilizzo durante il Capitolo.
- **Canaglia**: il **tesoro spirituale** di una creatura di rango **élite** o **campione** non viene creato ad hoc dal Game Master, ma è definito direttamente all'interno delle sue statistiche.
- **Chimerista**: non si possono apprendere incantesimi da PNG di livello molto più alto rispetto a quello del PG. La differenza massima è di 9 livelli. (Ad esempio, un PG di livello 5 può apprendere incantesimi da PNG di livello 14 o inferiore.)

RICOMPENSE DI FINE CAPITOLO

Alla fine di ogni Capitolo di **Fabula Chronicles**, il PG con cui hai giocato quel Capitolo guadagna **1 livello e 300 zenit**. Se è di **livello 10** o superiore riceve 300 zenit aggiuntivi. Ogni volta che guadagni un livello ricalcola normalmente i punteggi influenzati dall'avanzamento. Alla fine di ogni Atto, completando con lo stesso PG **tutti** i Capitoli che lo compongono, potrebbero essere previste ricompense aggiuntive.

Le ricompense ottenute da ciascun personaggio sono da considerarsi **esclusive** per quel PG e non possono quindi essere scambiate o cedute ad altri (non si può quindi *fare colletta* per permettere a un singolo PG di ottenere fin da subito un oggetto molto potente). Per questo motivo, in caso di **Sacrificio** (vedi pag. **12**) non si possono trasmettere le ricompense del Capitolo al PG successivo, a meno che il nuovo personaggio non venga introdotto nel corso della stessa sessione (secondo le indicazioni contenute in ciascun Capitolo).



Ma che fine hanno fatto i Punti Esperienza (PX)?

In **Fabula Chronicles**, l'avanzamento di un PG viene controllato mediante un sistema di *milestones*, motivo per cui **si ottiene 1 livello ogni volta che si completa un Capitolo**, come indicato sopra. Quindi non ci si basa sui PX, né sulla spesa di Punti Fabula o Punti Ultima (e simili) per salire di livello, *pwih!*

TRA I CAPITOLI

Tra un Capitolo e l'altro, il tuo personaggio **recupera tutti i PV e i PM**; inoltre, può svolgere attività di *downtime*, come acquistare e vendere oggetti o ricaricare i PI secondo le regole incluse nel **Manuale Base**. Per l'acquisto, utilizza gli oggetti inclusi nelle tabelle a pag. **166-169** e a pag. **270-287**, ma ricorda che non puoi crearne di nuovi; la vendita ti fa ottenere la **metà** del loro costo originario. Aggiorna quindi il Diario dell'Eroe con i nuovi oggetti (o toglie quelli che hai venduto) e gli zenit attuali. Altre attività potrebbero essere inserite nei Capitoli.

Se sei un **Artefice**, questo è l'unico momento disponibile per creare qualche **Progetto** (vedi **Modifiche alle Classi**, pag. **9**). Presentalo al Game Master all'inizio della prossima sessione per l'approvazione. Se soddisfi tutte le condizioni, quel Progetto sarà immediatamente disponibile per il Capitolo. Tuttavia, solo tu puoi **avviare** un Progetto e non puoi *lavorare su commissione* (quindi non puoi portare a termine Progetti per altri personaggi).

LEGAMI

In **Fabula Chronicles** è possibile **stringere** dei Legami, ma con alcune differenze rispetto a **Fabula Ultima**. In fase di creazione del personaggio, ottieni infatti **2 Punti Legame**: all'inizio di ciascun Capitolo, puoi spendere i Punti Legame per **stringere** uno o più Legami **temporanei** con personaggi, Fazioni e altri elementi di gioco (anche Iconici, ma **non** puoi selezionare il tuo stesso personaggio!).

*Esempio: Laura ha 2 Punti Legame all'inizio del Capitolo 1; decide che Selene **ammira** un altro personaggio tra quelli del gruppo e prova **lealtà** nei confronti della Fazione scelta, stringendo **due Legami** con **forza pari a 1**; **oppure** Selene prova una forte **sfiducia** verso un PNG, stringendo quindi **un solo Legame** con **forza pari a 2**.*

Tutti i Legami stretti sono però **temporanei** e vengono **cancellati** alla fine del Capitolo giocato (i Punti Legame spesi vengono quindi recuperati). Inoltre, ogni volta che completi **3 Capitoli** con lo stesso personaggio, ottieni 1 Punto Legame aggiuntivo per quel personaggio.

*Esempio: Laura gioca i Capitoli 1, 2 e 3. Alla fine del Capitolo 3, ottiene 1 Punto Legame come ricompensa e lo segna nel Diario dell'Eroe. All'inizio del Capitolo 4 può quindi spendere **3 Punti Legame**; alla fine della sessione, cancella i Legami e recupera i Punti spesi.*

Nota: se un'Abilità o altri effetti ti permettono di stringere un Legame o rafforzarne uno esistente, non è necessario spendere Punti Legame, ma anche in questo caso qualsiasi Legame è **temporaneo**.

PUNTI FABULA

In **Fabula Chronicles** i Punti Fabula possono essere utilizzati, come indicato nel **Manuale Base** a pag. **97**, per **alterare la storia** e **invocare** i propri Legami o Tratti, ma non per modificare **elementi Iconici**.

All'inizio di ogni Capitolo ottieni **3 Punti Fabula**. I Punti Fabula ottenuti in ogni Capitolo **non sono cumulativi** all'interno della Stagione: quelli non spesi nel Capitolo precedente vengono perduti.

OPPORTUNITÀ

In **Fabula Chronicles** le **opportunità** si ottengono e spendono come riportato nel **Manuale Base** a pag. **41**; tuttavia, l'eventuale **Legame** stretto con l'opzione omonima è solo **temporaneo**. Inoltre, l'opzione **Oggetto Perso** non può coinvolgere Oggetti Iconici o particolarmente rilevanti (eventuali indicazioni per il Game Master possono essere incluse nel testo di ogni Capitolo).

RESA E SACRIFICIO

In *Fabula Chronicles*, un eroe ridotto a **0 Punti Vita** ha come opzione principale la **Resa** (vedi pagg. **88-89** del **Manuale Base**). Il **Sacrificio** ha un impatto forte e dev'essere riservato a momenti con un'intensa carica emotiva; per questo motivo, l'opzione è disponibile **solo** se si soddisfano **tutte** le seguenti condizioni:

- Un Cattivo (vedi pag. **100** del **Manuale Base**) è presente in scena.
- Il gesto porta beneficio a un personaggio con cui si ha un **Legame**.
- Il personaggio che compie il gesto crede che questo renderà il **mondo migliore**.

Per continuare a giocare dopo un **Sacrificio** devi creare un nuovo PG (ulteriori informazioni possono essere incluse nei Capitoli in cui quest'opzione è disponibile). Tuttavia, in *Fabula Chronicles* l'equipaggiamento posseduto dal personaggio che si è sacrificato viene **perduto**, quindi riflettici attentamente!

FAZIONI DI GIOCO

In *Fabula Chronicles* i PG non sono scapestrati qualunque casualmente coinvolti in un'avventura: sono prodi e valorosi avventurieri sulla via per diventare eroi che fanno parte di una **Fazione**, un'organizzazione che lavora per il bene del popolo, abituata a collaborare con altre realtà simili ma con un'impronta caratteristica e scopi ben precisi.

Gli obiettivi di una Fazione sono solo orientativi: dovrebbero fornire **spunti di gioco** per caratterizzare meglio i PG, ma in nessun modo dovrebbero costituire motivo di frizione all'interno del gruppo (soprattutto quando i personaggi di un Capitolo appartengono a Fazioni differenti). Utilizza gli screzi, le antipatie e le diverse visioni del mondo che appartengono a una Fazione per dare **tridimensionalità** alle idee e alle reazioni del tuo PG, confrontandole con le altre per non portare in gioco solo un personaggio piatto che prende tutto alla lettera o per buono: ricorda che anche all'interno (o nei riguardi) di una stessa Fazione possono coesistere **diverse linee di pensiero**.

In *Fabula Chronicles* la Fazione sostituisce nella **Scheda del Giocatore** lo spazio dedicato in **Fabula Ultima** all'**Origine** del personaggio: è comunque un tratto che può essere **invocato** nella spesa di un Punto Fabula.

ELEMENTI ICONICI

In *Fabula Chronicles* esistono particolari elementi che giocano un ruolo importante nell'ambientazione condivisa e nello sviluppo della trama della Stagione; tali **Elementi Iconici** possono essere fondamentalmente **PNG, Luoghi o Oggetti**. Nonostante in genere narrazione e interazione legate a questo tipo di elementi siano responsabilità condivisa dell'intero gruppo di gioco, gli Elementi Iconici sono intrinseci dell'ambientazione e si evolvono con essa, seguendo una linea che non può ovviamente dipendere da ciascun gruppo di gioco, poiché si perderebbero i riferimenti comuni utili a tutti i giocatori per cogliere il senso dell'ambientazione stessa.

Per questo motivo, gli Elementi Iconici non possono essere modificati da ciascun gruppo di gioco (per esempio, non è possibile spendere 1 Punto Fabula per rivelare un rapporto di parentela con un PNG Iconico). Potrebbero piuttosto subire dei cambiamenti all'interno della Stagione, mediante aggiornamenti della **Guida** o il materiale incluso nei Capitoli.

GUIDA DEL GAME MASTER

In questa sezione puoi trovare consigli e accorgimenti per guidare al meglio i Giocatori all'interno dei Capitoli di **Fabula Chronicles**.

STRUTTURA DEI CAPITOLI

I Capitoli di **Fabula Chronicles** sono pensati per essere giocati in una sessione di circa 3 ore di gioco (creazione del mondo inclusa), e sono ottimizzati per un gruppo composto da 1 Game Master e 4 Giocatori. Ogni Capitolo può comunque essere giocato da fino a 6 Giocatori, seguendo le regole di conversione presenti nel testo dell'avventura.

Uno dei punti di forza del Gioco di Ruolo **Fabula Ultima** è la narrazione condivisa, che mette in mano ai giocatori la facoltà di poter creare insieme il mondo di gioco e inserire molti elementi all'interno dell'avventura. Onde evitare di snaturare questa caratteristica così importante e divertente del gioco, ogni singolo Capitolo di **Fabula Chronicles** è strutturato in modo tale che solo alcune parti siano fisse e comuni a tutti i giocatori (normalmente, introduzione, epilogo ed eventuali **scene del Game Master**). Le restanti parti dell'avventura, salvo alcuni elementi (vedi **Elementi Iconici**, pag. 12) sono totalmente plasmate dal gruppo di gioco, rendendo così unica ogni sessione!

I Capitoli di **Fabula Chronicles** si compongono in genere di:

- antefatto o riassunto dei Capitoli precedenti;
- sinossi del Capitolo;
- scena introduttiva da leggere o parafrasare;
- creazione condivisa per personalizzare l'ambiente di gioco;
- scene di diverso tipo (come e quando inserirle);
- scena conclusiva da leggere o parafrasare;
- appendici (statistiche dei PNG, esempi di sviluppo del Capitolo, eventuali ricompense aggiuntive, Progetti disponibili, ecc.).

Alcune parti del testo vengono indicate tra **parentesi quadre** (ad es. **[insediamento]** o **[messaggero]**) per indicare gli elementi che dipendono dalla creazione condivisa di ciascun gruppo di gioco, che possono quindi variare di tavolo in tavolo.

ESEMPIO

*Com'è fatto **[insediamento]**?*

È un insediamento montano costruito all'interno della roccia, è un villaggio interamente costruito in legno con ponti di corda in cima a querce secolari, è una città di cristallo che si espande sotto al deserto, è una città volante che cambia zona ogni notte, ecc.

GESTIRE IL TEMPO DI GIOCO

Ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** è pensato per essere giocato in una singola sessione di circa 3 ore e ha al suo interno delle indicazioni sommarie di come dividere il tempo di gioco. Come Game Master è tuo compito gestire le varie sezioni del Capitolo: puoi soffermarti di più sugli elementi che ti sembrano far divertire maggiormente il gruppo di gioco, oppure sorvolare su quelli che noti essere meno apprezzati; l'importante è portare a conclusione lo scenario in maniera godibile nell'arco di 3 ore.

Prima di giocare un Capitolo, puoi comunque organizzarti con i Giocatori per impostare un ritmo più placido, con la possibilità di ignorare le limitazioni di tempo suggerite: cerca però di farlo per tempo, onde evitare che qualcuno si trovi costretto a rinunciare all'ultimo minuto a causa di questa decisione.

È invece **caldamente sconsigliato** fare tutto di corsa per scendere sotto le 3 ore di gioco.

GESTIRE GLI ELEMENTI ICONICI

Un **Elemento Iconico** è sempre esplicitato come tale: troverai descrizioni, eventuali statistiche e informazioni necessarie alla caratterizzazione nei diversi Capitoli. Come Game Master devi cercare di gestire queste risorse in modo che non influiscano direttamente sugli eventi di ciascun Capitolo (salvo diversamente specificato) o che le interazioni con i PG non possano cambiare drasticamente la situazione in cui vengono introdotti: un **PNG** non può morire, un **Luogo** non può essere attaccato da forze misteriose e un **Oggetto** non può rompersi o acquisire funzioni diverse.

È consigliato limitare le interazioni dei PG con questi Elementi a quelle indicate all'interno dei Capitoli, specialmente i **PNG**, che non dovrebbero praticamente mai confrontarsi liberamente con i PG durante lo svolgimento di una sessione.

GESTIRE GLI AVVERSARI

Nell'**Appendice** di ogni Capitolo puoi trovare le statistiche degli Avversari che i PG possono affrontare durante la sessione. Ciascun profilo è ottimizzato per **4 Giocatori**, ma il testo del Capitolo riporta modifiche e accortezze da prendere per equilibrare l'incontro in base alla quantità e al livello dei personaggi coinvolti.

In alternativa, puoi sempre fare riferimento alla sezione **Progettare gli Scontri** a pag. 292 del **Manuale Base**.

I profili dei PNG riportano indicazioni generiche in base alla tipologia della creatura incontrata (sia essa un possibile alleato o un avversario). È possibile personalizzarne (vedi *reskinnare* nel **Manuale Base**, pag. 302) l'aspetto fisico o psicologico. Ad esempio, se i giocatori scegliessero di ambientare il Capitolo nel deserto, un PNG avversario potrebbe essere un *verme delle sabbie*; se invece scegliessero di giocare in una città sotto il mare, lo stesso PNG potrebbe essere descritto dal Game Master come un *kraken*. In questo modo, alcune statistiche del PNG rimarrebbero le stesse, mentre altre (come le **Affinità** o gli effetti di attacchi e incantesimi) verrebbero descritte diversamente per adattarle alla forma scelta. Continuando con l'esempio precedente, se il *verme delle sabbie* avesse la capacità di creare delle voragini nella sabbia, il *kraken* potrebbe invece creare dei vortici sottomarini.

PUNTI ULTIMA

I Cattivi possono spendere Punti Ultima come spiegato nel **Manuale Base** a pag. **101**; tuttavia, non è possibile selezionare l'opzione **Fuga** (a meno che non sia diversamente specificato). In ogni caso, i Punti Ultima possono essere utilizzati solo ed esclusivamente dai **Cattivi** (Minori, Maggiori o Supremi che siano) e non da qualsiasi avversario. Per evitare dubbi, ogni Capitolo riporta esplicitamente la presenza o meno di uno o più Cattivi.

Inoltre, poiché i Punti Fabula **non si conservano** tra un Capitolo e l'altro di **Fabula Chronicles** (vedi **Punti Fabula**, pag. **11**), quelli ottenuti per la comparsa di uno o più Cattivi nella scena conclusiva dei Capitoli non vengono considerati.

OGGETTI RARI

Per garantire l'equilibrio del gioco organizzato, in **Fabula Chronicles** gli oggetti rari non vengono assegnati come ricompensa aggiuntiva alla fine di ogni Capitolo, se non in specifici casi. Possono comunque essere acquistati o venduti dai Giocatori nelle attività tra i Capitoli (vedi pag. **11**). In ogni caso, come Game Master non dovrai preoccuparti eccessivamente di questo aspetto: troverai tutte le indicazioni utili nel testo dei Capitoli interessati.

APPROVAZIONE DEI PROGETTI

Nel corso dei Capitoli, gli Artefici hanno la possibilità di creare nuovi Progetti. È tuo compito approvarli (secondo le linee guida indicate in **Modifiche alle Classi**, pag. **9**) e permetterne l'uso durante il Capitolo corrente e i successivi. Per velocizzare l'inizio della sessione, se conosci già i Giocatori e ne hai la possibilità, puoi chiedere di anticipare visione e approvazione dei Progetti a un momento precedente la sessione. In caso i Giocatori siano indecisi su cosa realizzare, puoi guidarli facendo affidamento sul Capitolo da giocare, sulla composizione del gruppo e su come si è sviluppata la Stagione fino a quel momento.

AVANZAMENTO DEL GAME MASTER

Ogni volta che masteri un Capitolo di **Fabula Chronicles** guadagni 1 livello e un certo ammontare di zenit. Se decidi in seguito di partecipare come Giocatore, puoi usarli per creare il tuo PG, seguendo le regole per la creazione e le limitazioni presentate nella Guida, a pagg. **6** e **8**.

Puoi masterare più volte lo stesso Capitolo, ma devi utilizzare le ricompense di ogni sessione giocata su un singolo differente PG.

ESEMPIO

Se come GM fai giocare tre volte il Capitolo 1, guadagni 1 livello e 300 zenit per ogni sessione. Questi livelli e zenit devono essere però spesi in 3 singoli PG differenti creati da te.

KARDIA, IL CUORE DEL MONDO

AMBIENTAZIONE

Nella memoria degli abitanti di **Kardia** non si ha traccia degli eventi cosmici che hanno portato al mondo attuale: il perché delle frequenti perturbazioni e dei ricorrenti sconvolgimenti geografici che la caratterizzano sono solo alcuni dei molti quesiti a cui la popolazione non ha ancora trovato risposta.

Anticamente devastata da un grande cataclisma, la regione di Kardia è formata da un grande arcipelago, una **serie di isole fluttuanti** in costante movimento sopra una **distesa di mana**. Questa energia vitale liquida, molto concentrata e dalle sconfinite potenzialità, è al contempo estremamente pericolosa e fonte di vita, infondendo la magia in ogni cosa.

Frammenti di informazioni sono giunte da **antiche cronache** e **rovine colossali**, tramandando echi di una storia lontana. **Superstizioni e dicerie** sono quindi all'ordine del giorno, fortemente diffuse tra bivacchi e taverne.

Tra mostri volanti e vegetazione rigogliosa, antichi ordini depositari del sapere e culti di astri dimenticati, la vita su Kardia scorre placidamente da ormai 500 anni, mentre **aeronavi** incantate sorvolano infinite distese di mana e diverse **Fazioni**, sotto lo sguardo benevolo di saggi regnanti, collaborano per mantenere la pace in ogni dove.

Scoprite le leggende, seguite il vento e salpate verso magiche terre. Kardia vi attende!

*Tutti i nomi propri che compaiono in questo documento sono da considerarsi **Elementi Iconici** e vanno per questo trattati come tali. Per un approfondimento sugli Elementi Iconici, vedi pag. 12 e pag. 14.*

MORFOLOGIA

La regione di Kardia è formata da un gigantesco arcipelago di blocchi di terra e roccia sospesi nel vuoto: le **Isole Fluttuanti**. Sebbene alcune siano poco più grandi di uno scoglio, altre accolgono interi regni, opponendosi alla gravità in un continuo moto armonico intorno al **Nucleo di Mana**, un gigantesco cristallo di mana. Sotto di esse si estende il grande **Mare di Mana**, una distesa sconfinata di energia, liquido e gas in perenne tumulto. L'effettiva estensione è ignota ai più, soprattutto a causa delle **costanti perturbazioni** che lo rendono pressoché impossibile da navigare; non esiste una mappa accurata e anche un solo bagno potrebbe risultare **fatale** per svariate ragioni. Per questo, gli abitanti di Kardia si sono specializzati nella navigazione aerea sviluppando **magiche aeronavi**, imbarcazioni capaci di solcare i cieli sfruttando le correnti di mana. Nonostante questa grande innovazione, maelstrom e tempeste hanno impedito alle genti di Kardia di esplorarne i confini (o almeno i presunti tali!) o di avventurarsi al di là di essi, men che meno di immergersi nelle profondità del Mare per conoscere quali misteri nasconda.

Alzando lo sguardo al cielo, le **Tre Sorelle**, tre lune visibili a occhio nudo anche di giorno, scandiscono lo scorrere del tempo. Una di esse è attraversata da spaccature e faglie, e sembra essere tenuta assieme da **giganteschi anelli luminescenti**. La gente di Kardia tiene conto dell'alternarsi delle stagioni grazie alla loro posizione nel cielo: quando la più piccola delle tre lune è più vicina (trovandosi al perigeo) è tempo di **primavera**, mentre in **estate** è più prominente la luminosa luna spaccata; la più grande e calda saluta invece il mondo da vicino durante l'**autunno**. Infine, quando le Tre Sorelle appaiono più piccole e lontane nel cielo (trovandosi all'apogeo), Kardia affronta l'**inverno**.

Nella zona centrale dell'arcipelago il clima è più **mite** e le stagioni si alternano in maniera regolare. È il luogo più ospitale della regione, ricco di **campi fertili** e **insediamenti rurali**, sebbene le isole continuano a presentare morfologia e caratteristiche quasi uniche: vulcani attivi o apparentemente sopiti, foreste pluviali, paludi, poggi erbosi e campi di fiori. Nelle isole che fluttuano a un'altitudine maggiore l'estate è molto lunga e il territorio è perlopiù **desertico**. Infine, più in basso è raro riuscire effettivamente a scorgere le Tre Sorelle assieme: il clima è rigido e la terra brulla, caratterizzata da **deserti di ghiaccio**.

Più distanti dal Nucleo di Mana si estendono altre isole e arcipelaghi, terre perlopiù sconosciute e poco esplorate, spesso anche decisamente pericolose: le cosiddette **Isole Climatiche**. Posizionate ai quattro punti cardinali, seguono un moto autonomo in qualche modo dipendente dalle Tre Sorelle, come se fossero collegate da un filo invisibile. Qui le stagioni non si susseguono normalmente, ma restano bloccate in un **tempo eterno**.

FLORA E FAUNA

Tutti gli esseri viventi sono intrisi di magia, che si dice sia irradiata direttamente dal Mare di Mana. Mentre i popoli la incanalano, utilizzandola per creare incantesimi e oggetti mistici, piante e animali se ne nutrono costantemente, ottenendo **forza e dimensioni eccezionali**.

Poiché il mondo tende a mutare secondo il moto delle Tre Sorelle, dire quante e quali creature lo popolino è difficile: ogni anno, bestiari e trattati di botanica vengono aggiornati dai sapienti, mentre cacciatori ed esploratori segnalano avvistamenti di **nuove, maestose specie**: draghi alati solcano i cieli sopra i picchi più alti, chimere e manticore abitano le caverne più profonde, kirin saltano tra le nubi condensate vicino le cascate che si gettano tra un'isola e l'altra verso il Mare di Mana, mentre i melm caramel *pwhettano* gioiosi tra i prati.

Nelle **Isole Climatiche** è possibile scorgere grandi lucertole dalle scaglie smeraldine, uccelli dorati dal lungo collo, vermi di sabbia e quadrupedi dal manto ghiacciato. Nelle **regioni interne** di Kardia si trovano anche creature più miti, ormai addomesticate da tempo e utilizzate dai popoli nei lavori più pesanti o come semplice compagnia durante la giornata. Talvolta, gli abitanti generano accidentalmente creature di **pura energia magica** con rituali e pratiche di vario genere, mentre nelle acque cristalline dei fiumi guizzano piccole creature iridescenti, le driadi si aggirano furtive nei boschi e diversi viaggiatori riportano avvistamenti di fuochi fatui nelle paludi.

La **vegetazione** non è meno straordinaria: fiori alti quanto un uomo vagano strisciando sulle loro radici, enormi palme dai frutti variopinti crescono sulle coste delle isole tropicali, mentre muschi fluorescenti illuminano la via del ritorno dei raccoglitori di funghi notturni. Chiunque si perda nei deserti può sperare di dissetarsi grazie a grandi cactus, cercando però di non confonderli con i temuti cactroll, mentre chi si aggira per le giungle deve prestare attenzione a non incappare in liane dalla presa mortale.

MAGIA

Il mana non è solo fonte di energia vitale. Grazie a una ferrea disciplina e a uno **studio attento e costante** è possibile incanalarlo e sfruttarlo per realizzare **incantesimi** che, in base a capacità ed esperienza dell'incantatore, possono raggiungere risultati sorprendenti. Apprendere il linguaggio con cui dare forma alla propria volontà richiede studi presso le varie scuole arcane o spiritiche che sorgono in tutte le città principali di Kardia. Queste **accademie** raccolgono le conoscenze di tutti i grandi incantatori del passato e le mettono a disposizione dei giovani apprendisti, fornendo a ciascun pupillo i mezzi per fare carriera e magari ambire al rango di **Granmago**. Questi **consiglieri** e **strateghi** ricoprono spesso le più alte cariche di stato in ogni regno, mettendo disciplina, pazienza e forza di volontà al servizio delle ambizioni di qualunque sovrano se ne dimostri degno.

Non è raro che gli incantatori più esperti sfruttino un particolare tipo di cristallo luminescente per facilitare esperimenti e ricerche magiche, un **catalizzatore** con cui sfruttare tutte le potenzialità del mana. I giacimenti di tali minerali sono sparsi un po' in tutta Kardia, ma sono prevalentemente diffusi nelle isole inferiori, dove le **alte maree di mana** sono più frequenti: la raccolta dei cristalli rilasciati dopo questi periodi è un'attività che coinvolge diverse forze da tutti i regni. Sempre più artigiani si stanno specializzando nella loro **lavorazione**, realizzando oggetti d'uso comune e d'arredamento, ma anche potenti amplificatori magici, utili per proteggere confini e edifici di potere, vincolare il mana in **solidi ponti attraversabili** e per far volare le magiche aeronavi con cui le genti di Kardia si spostano.

RELIGIONE

Secondo la **Chiesa delle Lune**, il principale culto di Kardia, ciascun individuo dovrebbe essere grato e riconoscente alle Tre Sorelle, entità superiori i cui aspetti regolano il creato e la sua esistenza: incarnazioni prevalentemente legate alla sfera dell'amore, **la Bella, l'Amica e la Dolce** vegliano sul mondo e ne influenzano gli abitanti, sebbene non sembrino interferire direttamente con la vita di tutti i giorni, preferendo piuttosto rimanere distanti e non lasciar trapelare molte informazioni sul loro operato, un po' come gli astri che rappresentano.

Negli ultimi tempi, il **Profeta** ha iniziato a fare proseliti tra le strade delle città: un misterioso individuo che predica la gratitudine per la vita e per il cuore stesso del mondo, impegnandosi costantemente a migliorare sé stessi e la natura e rifiutando il pietoso abbraccio delle Tre Sorelle, chiaramente false divinità dagli scopi perniciosi. Infatti, secondo le profezie, il ritorno ogni 1.000 anni di una **cometa** coinciderebbe con strani avvenimenti e sconvolgimenti naturali, come se risvegliasse qualcosa di sopito in tutto il mondo. Questa **Quarta Sorella**, anche detta **la Bramosa**, sarebbe visibile in cielo vicino alle lune, accompagnandone il moto fino a sparire; secondo il Profeta, sarebbe quindi un aspetto estremamente pericoloso, quasi folle, con cui le Tre Sorelle mirerebbero di scendere direttamente nel mondo per privarlo del mana e della vita. Giorno dopo giorno, i suoi seguaci fanno proprio il suo insegnamento e contribuiscono enormemente alla sua diffusione. Per questo motivo, la Chiesa delle Lune ha cominciato a vedere con crescente preoccupazione (e sospetto) la figura del Profeta, arrivando a tacciarla di eresia e a condannarne apertamente gli accoliti.

Al di là di questa emergente diatriba religiosa, la maggior parte della popolazione di Kardia venera il **Mana**, una sola, grande entità che permea tutte le cose: si pensa che tutta la vita abbia origine nel Mana e che nel Mana si faccia ritorno al sopraggiungere della morte, in un ciclo infinito di **reincarnazione**. I **Sacerdoti del Mana** sono le autorità spirituali che si occupano di officiare i riti funebri: cerimonie popolari in cui si restituisce il corpo dei defunti al Mare di Mana, accompagnando simbolicamente il ritorno dell'anima al **Grande Flusso del Mondo**. Oltre al Mana, i popoli della regione onorano gli antenati che li hanno preceduti, celebrando in particolare la memoria dei **Grandi Eroi** che hanno dato la vita nell'Ultima Guerra per sigillare il male e permettere al creato di continuare la sua esistenza. Di tanto in tanto, gli **spiriti degli avi** che non si sono reincarnati lasciano il Grande Flusso per visitare la regione e le rispettive famiglie, sebbene non siano sempre eventi privi di imprevisti. Inoltre, dalle regioni più selvagge può capitare che affiorino effigi di **divinità ormai dimenticate**, retaggio di un'epoca passata di cui non si fa menzione alcuna nelle cronache popolari.

SCIENZA E TECNOLOGIA

Tecnologia e arti magiche si sono evolute parallelamente, poiché l'una contribuisce allo sviluppo dell'altra. La magia alimenta la maggior parte degli strumenti e delle apparecchiature che si possono trovare nei diversi regni, creati da geniali inventori sempre alla ricerca di nuovi modi per **migliorare e semplificare**, a loro detta, la vita della popolazione, soprattutto a vantaggio di coloro che sono meno portati per le arti arcane.

Occhiali, segnatempo meccanici e **motori a base di mana** sono ormai di uso quotidiano, così come attrezzi agricoli di ogni foggia e dimensione. In alcune campagne è possibile vedere, accanto a estese coltivazioni, buffi edifici muniti di vele che, mosse dal vento, azionano pesanti macine per granaglie.

Ciononostante, la forte presenza della magia nella regione ha limitato lo sviluppo tecnologico nel tempo, data la facilità con cui molte azioni possono essere eseguite dagli abitanti semplicemente sfruttando il mana già presente in natura. In ogni caso, la scienza ha sicuramente toccato uno dei suoi punti più alti con la sbalorditiva invenzione delle **maginavi**, grandi vascelli capaci di cavalcare le correnti di mana grazie a particolari marchin-egni che combinano la forza del vento con il potere di alcuni cristalli di mana raffinati, divenendo presto uno dei mezzi più sicuri e diffusi per attraversare le Isole Fluttuanti (stando però ben lontani dal Mare di Mana e le sue tempeste!).

La pace e l'armonia che ormai regnano su Kardia da 500 anni hanno permesso alla tecnologia di non curarsi particolarmente di armamenti e sviluppi bellici, limitando il **magitech** a soli scopi difensivi e neanche particolarmente diffusi nella regione. Inoltre, l'intervento magico in ambito medico si è progressivamente ridotto, lasciando invece il campo ad **anatomia e botanica**, capaci di garantire cure più lente ma sicuramente alla portata di tutti.

NAZIONI DI KARDIA

La maggior parte dei regni di Kardia ha **tradizioni antiche**, risalenti a ben prima dell'Ultima Guerra. Perseguendo ideali di **pace ed equilibrio** onde evitare gli orrori vissuti durante il conflitto, i regnanti si sono impegnati a dialogare e collaborare quando necessario, condividendo conoscenze, tecnologie e mezzi. Oggi è possibile attraversare i Ponti di Mana che collegano le isole più vicine o salire sulle maginavi per visitare ogni angolo delle diverse regioni, senza incontrare diffidenza o eccessiva curiosità da parte dei propri vicini. L'armonia è preservata grazie a un **patto di reciproca alleanza**, di cui si fa garante e tutore un regno a turno, seguendo una serie di norme e vincoli che le nazioni si sono impegnate a rispettare con la fondazione di Concordia.

CONCORDIA, LA CAPITALE DEL MONDO

L'Ultima Guerra ha cambiato per sempre l'idea di unione dei popoli di Kardia: radunati insieme in un fronte comune contro gli eserciti demoniaci nella lotta per la sopravvivenza, capirono in fretta di non essere poi così diversi gli uni dagli altri, avendo molti più elementi in comune tra loro rispetto a quelle disgustose e orrende creature oscure. Dopo la sofferta e sanguinosa vittoria dei Grandi Eroi di 500 anni fa, i vertici regnanti delle nazioni di Kardia decisero quindi di unire i loro cuori e i loro popoli, stringendo un'alleanza di confederazione e fondando **Concordia, la Capitale del Mondo**.

Costruita su di un'isola sospesa sopra il Nucleo di Mana al centro delle terre di Kardia, la città fiorì presto, portando in sé il meglio di tutti i popoli e di tutte le culture della regione. Non ci volle molto perché finisse per fagocitare l'intera superficie a disposizione e iniziasse a svilupparsi anche in senso verticale, occupando persino la parte inferiore dell'isola. Il suo edificio più alto è il **Cuore dell'Unione**, sede del **Gran Consiglio di Kardia**, ai cui seggi siedono tuttora i capi di governo di ogni nazione della regione, i vertici delle Fazioni e alcune tra le più dotte e importanti figure di Kardia.

Il **Seggio Supremo** del Gran Consiglio spetta a rotazione ai governanti delle regioni, che si occupano di garantire e tutelare gli accordi di pace; è attualmente occupato dai Sovrani Gemelli di Geminis.

EMAS, LE TERRE DEL POPOLO NOMADE

Dopo gli sconvolgimenti dell'Ultima Guerra alcuni regni si dissolsero, **devastati dai combattimenti** e completamente stravolti dagli eventi bellici. La maggior parte degli abitanti rimasti si trasferì al sicuro nei paesi più stabili che avevano saputo resistere alle forze oscure, pronti a rinascere, offrendo protezione e una rapida ripresa della vita quotidiana. Tuttavia, diversi gruppi decisero di rimanere a sorvegliare le loro terre nate, **in attesa di... qualcosa**. Cosa sorvegliassero o attendessero è ormai un mistero, dimenticato nelle pieghe del tempo.

La guerra insegnò al popolo di Emas cosa significasse **perdere tutto**, quanto pesasse sentir recidere un legame terreno con una dimora e quanto la scelleratezza e la devastazione del male potessero spingersi oltre; per questo motivo, gli antenati dell'odierna popolazione decisero di tornare a uno stile di vita maggiormente incentrato sulla **comunione con il territorio**: rispettando i suoi ritmi naturali, spostandosi tra le stagioni seguendo il naturale processo di ricrescita e ripopolazione di flora e fauna; non sfruttando le risorse, cambiando il corso naturale degli eventi e prosciugando piano la regione dei suoi tesori.

Il territorio del **Popolo Nomade** copre oggi diverse isole minori collegate da grandi ponti, naturali e non, e caratterizzate da ambienti naturali molto diversi tra loro, seppur abbastanza estremi: la regione principale è un **deserto** apparentemente inospitale per i forestieri, ma con grandi oasi e risorse nascoste agli occhi meno attenti; altre isole ospitano **foreste e giungle** molto fitte dove le piante raggiungono dimensioni incredibili e si nascondono bestie altrettanto stupefacenti; infine, sono presenti anche **zone molto montuose** dal clima variabile.

La popolazione di Emas è divisa in **clan**, nuclei familiari non necessariamente legati da legami di sangue, ma piuttosto da intenti e pratiche comuni. Ogni clan elegge internamente un capo che lo rappresenti formalmente presso l'**Assemblea del Popolo Nomade**: un consiglio con il compito di guidare l'intera popolazione in questi tempi di pace, eleggendo annualmente un suo rappresentante che possa sedere al Gran Consiglio di Kardia.

GEMINIS, L'ISOLA VERDE

Indubbiamente il regno più grande e ricco di tutta Kardia, Geminis sorge su un'**ampia isola piatta**, spaccata al centro durante l'Ultima Guerra da una linea netta che la taglia perfettamente in due metà lungo l'unico grande massiccio presente, **Meteria, la Montagna Infranta**.

Nell'omonima capitale, i **Sovrani Gemelli** accolgono dignitari e diplomatici delle altre nazioni, si intrattengono con artisti e intellettuali d'avanguardia, discutono gli accordi commerciali con i rappresentanti delle Fazioni e promuovono il benessere di tutti i cittadini con spettacoli e discorsi benauguranti. Membri dei popoli di tutto il mondo si riuniscono a Geminis per approfondire gli studi sulle antichità e le conoscenze più profonde, con un occhio sempre puntato sul futuro e il miglioramento della tecnologia. Le attività commerciali fioriscono un po' ovunque, grazie alla nota intraprendenza degli abitanti e al costante afflusso di merci e viaggiatori garantito dal **Gran Magiporto**, da dove ogni giorno decine di maginavi salpano per le altre isole dell'arcipelago, permettendo alle ricchezze e alla popolazione di spostarsi costantemente da una regione all'altra.

Al di fuori della capitale si sviluppano verdi vallate e campi coltivati, ma anche antiche rovine tutte da scoprire, percorse dai due fiumi più importanti di Kardia, che sgorgano direttamente dalla cima spaccata di Meteria: da un lato **Ahor**, il Fiume Rosso, le cui rive nutrono costantemente gli animali e tutte le creature; dall'altro **Cavus**, il Fiume Blu, le cui acque sembrano favorire particolarmente la vita vegetale e le coltivazioni. Per questo motivo, numerosi insediamenti popolano tutta Geminis, sia da un lato che dall'altro della spaccatura.

RUBINIA, IL REGNO DI CRISTALLO

Situato in un'isola dalla **forma concava**, il Regno di Cristallo sorge prevalentemente su una **vasta depressione** dal carattere acquitrinoso, il cui suolo roccioso è incredibilmente ricco di **giacimenti di mana cristallizzato**. La forma dell'isola permette di accogliere un **gigantesco lago** (con acque incredibilmente salate!) dalle dimensioni paragonabili a quelle di un mare, che occupa la maggior parte della superficie. Tuttavia, l'acqua del lago e i cristalli presenti al suo interno sembrano attirare particolarmente l'attenzione delle **bestie selvagge** che abitano l'isola; per questo motivo, una **barriera magica** è stata eretta tutt'intorno alla distesa d'acqua, impedendo il libero accesso. Per potersi recare all'interno, i visitatori devono munirsi di un apposito **lasciapassare**, potendo così attraversare un **enorme cancello** su due livelli (uno per le maginavi e uno per le carovane a terra), costantemente sorvegliato. Molti mercanti sono attratti da **Cristalia**, la capitale che sorge al centro del lago, poiché l'economia del regno è basata principalmente sulla **raccolta e raffinazione** dei cristalli di mana, sull'**artigianato** e l'arte orafa, come mostrano spesso gli edifici, le botteghe e il vestiario degli abitanti del luogo.

Formalmente, il regno è guidato da **Roxana, la Principessa di Cristallo**, ritenuta però ancora troppo giovane e inesperta per comandare; per questo è in realtà l'**Arciduca**, suo tutore, a fare da reggente al momento.

TORAX, LO SCUDO DELLE NAZIONI

Governato dai cavalieri dell'Ordine d'Avorio, il Protettorato di Torax si erge su una **steppa brulla**, spazzata da venti freddi e battuta da un sole cocente, dove **l'ordine e la legge** (intesi anche come concetti spirituali volti a guidare i popoli verso un futuro radioso) sono messi sopra ogni cosa. Degli abitanti si dice che "hanno il sole negli occhi e nelle vene" poiché sono accoglienti e calorosi con gli stranieri, ma anche coraggiosi e leali nei confronti dell'Ordine e dei popoli alleati, seguendo il **Codice d'Avorio** e addestrandosi duramente per divenire un giorno cavalieri. La vita è austera ma piacevole, anche se gli stranieri potrebbero avere la sensazione di trovarsi all'interno di una **gigantesca guarnigione** piuttosto che di un regno. Il fatto che non vi siano più vere e proprie guerre da tempo non ha tuttavia dissuaso l'Ordine dal continuare il suo sacro compito: difendere la pace e l'equilibrio naturale di tutta Kardia.

Centro politico del Protettorato è **Sterania, la Fortezza d'Argento**, dalle massicce mura in un prezioso quanto sconosciuto argento bianco. Si vocifera che i sotterranei della fortezza ospitano numerosi prigionieri e **sospettati** di crimini efferati, diramandosi per l'intera isola mediante tortuosi cunicoli e labirintiche grotte, scavati nei secoli da un **fiume sotterraneo**.

La regione è delimitata dalla **Grande Dorsale**, una catena montuosa con alte cime orlate da **nevi perenni**, dove è spesso possibile andare a caccia di **lossodonti delle nevi**. Queste maestose creature sono particolarmente apprezzate non solo per le potenti zanne, ma anche per la **lana** dalle speciali proprietà magiche; pare infatti che sia in grado di rendere perfettamente mimetizzabile chiunque, oltre che tenerlo al caldo.

FAZIONI DI KARDIA

Tutti gli abitanti di Kardia contribuiscono al benessere della società e all'equilibrio naturale grazie allo svolgimento di numerose mansioni e attività per il regno. Nel tempo, ciò ha contribuito alla fondazione di numerose **Fazioni**, con lo scopo di fornire un valido supporto alla popolazione e ai regnanti: i **Cacciatori di Mostri** pensano alla cattura e addomesticamento di bestie selvagge e piante; la **Gilda del Cristallo** promuove e realizza meravigliose opere d'ingegno; il **Ministero dell'Antica Biblioteca** si concentra sugli studi sul passato e sul mondo; l'**Ordine d'Avorio** si impegna costantemente a mantenere la pace in tutta Kardia; i **Postini Esploratori** si occupano infine di esplorare e mappare le Isole Fluttuanti.

CACCIATORI DI MOSTRI

Grande gloria attende gli impavidi che mettono il loro talento al servizio della popolazione. Prima della fondazione di ogni città o villaggio, fattoria o porto, i Cacciatori di Mostri sono chiamati a **ripulire la zona**, eliminando ogni possibile creatura mostruosa. Sono ben pagati per correre questo rischio e sovente stringono accordi commerciali con le città per tornare, di tanto in tanto, a **cacciare** eventuali pericoli o minacce che potrebbero sopraggiungere. Alcune creature possono anche essere **domate**, diventando un valido aiuto per gli abitanti, mentre altre forniscono materiali magici o pregiati da lavorare. Il simbolo dei Cacciatori di Mostri è il **corneo**, valido strumento di comunicazione... e di bevute. Si dice che il cuore simbolico della loro gilda sia presso lo **Scheletro di Dorocorno**, nelle terre di **Emas**.

Se sei desideroso di scoprire tutte le creature meravigliose e pericolose che abitano Kardia e avere la forza di poterle decidere il fato, non ti resta che diventare un Cacciatore di Mostri.

GILDA DEL CRISTALLO

La distruzione causata dall'Ultima Guerra ha causato ingenti danni in tutta Kardia, diverse città sono state colpite e ferite dal conflitto e **ricostruire** per ripartire con la vita quotidiana era un'esigenza sentita da tutti. Originaria di **Rubinìa**, la Gilda del Cristallo si è distinta da subito, meritandosi l'incarico di coordinare tutte le attività assegnatele direttamente dal neonato Gran Consiglio di Kardia. Le attività della Gilda hanno continuato a crescere nei secoli, diventando sempre più il riferimento per le attività di **ricerca e sviluppo** tecnologico, magico, meccanico ed edile. Oggi la Gilda lavora a stretto contatto con le migliori scuole, università e botteghe per accaparrarsi i migliori allievi e metterli **sotto contratto** così che siano a disposizione dell'intera comunità di Kardia. Con il giusto entusiasmo, il giusto intelletto e le giuste capacità, chiunque può avere accesso alla Gilda: c'è bisogno di muscoli, cervello e magia per sistemare ogni cosa!

Se sai trovare sempre la giusta soluzione a un problema, credi di poter aggiustare qualsiasi situazione utilizzando le risorse a tua disposizione e hai creatività e inventiva da vendere, la Gilda è il posto migliore dove metterti alla prova!

MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA

Chiunque desideri la **conoscenza** più di ogni altra cosa può chiedere di affrontare la prova di ammissione al Ministero dell'Antica Biblioteca. Molti si sono persi tra quei corridoi infiniti e non hanno fatto ritorno. I sapienti che superano l'esame iniziano un duro addestramento per ampliare la loro mente e sono generalmente considerati **i più intelligenti** di tutta Kardia. Il loro amore sconfinato per i libri e le pergamene li porta spesso a **rinunciare alla vita mondana**, per questo un membro del Ministero è facilmente riconoscibile quando attraversa le vie della città con il naso immerso in un antico tomo. Il simbolo distintivo è una **chiave spuntata**, che portano di solito appesa a una catenina intorno al collo. Non apre nessuna porta reale, ma è l'emblema delle porte della conoscenza.

Se pensi che ogni cosa possa essere risolta attraverso la ragione e preferisci la compagnia di un buon libro alle gare di braccio di ferro, indossare la toga della biblioteca ti riempirà di grandi soddisfazioni.

ORDINE D'AVORIO

Che cosa significa essere cavaliere? Non sono la spada, lo scudo o l'armatura a essere importanti per un cavaliere ma quello che si trova dentro a ognuno: ergersi dinanzi a ogni avversità per **proteggere** qualcosa che si ama, rialzarsi sempre dopo essere caduti, **mettersi a disposizione del prossimo**, seguire il codice morale della **giustizia** e non alzare mano contro gli innocenti. L'Ordine d'Avorio incarna perfettamente questi precetti e si staglia fiero contro tutto ciò che mina la pace di Kardìa, siano esse minacce interne o esterne. Nato ben prima dell'Ultima Guerra con il compito di difendere i confini di **Torax**, l'Ordine ha assistito impotente al massacro della famiglia reale che aveva giurato di proteggere; ciononostante, è stato il popolo stesso a chiedere a gran voce ai cavalieri di prendere le redini e guidarlo oltre il sanguinoso conflitto. Per prima cosa, hanno dovuto mettere da parte il loro isolazionismo e aprire le porte a tutti i popoli di Kardìa, sia nel loro paese che tra le loro fila. Oggi si trovano distanziati in ogni regno, occupandosi di mantenere **ordine e sicurezza**, proteggendo le figure più importanti e le altre Fazioni.

Se credi nell'onore e nella forza delle tue convinzioni per proteggere qualcosa in cui credi, se pensi di essere di nobile animo e di dover affrontare ogni male e ingiustizia mettendoti al servizio degli altri, prendere la nomina è la scelta giusta per te.

POSTINI ESPLORATORI

Consegnare la posta in un mondo così pericoloso e popolato da bestie feroci e piante senzienti non è un lavoro semplice, per questo le consegne vengono affidate a una gilda di esperti esploratori. Si addentrano nei luoghi selvaggi per **tracciare e mappare** nuovi sentieri di collegamento tra le città, ma anche per **diffondere messaggi** e dispacci, notizie e comunicati. Di fatto, rappresentano la più grande organizzazione di **raccolta e gestione di intelligence** e informazioni di Kardìa e molti di loro sono abili nelle arti magiche e della spada: un Postino Esploratore deve essere preparato ad affrontare qualunque pericolo.

Il loro simbolo, ricamato sul bavero della loro divisa, è la **lanterna**. La loro sede centrale è sull'isola di **Concordia**.

Se sei ansioso di poter completare tutte le zone bianche di una mappa e la voglia di viaggiare e il desiderio di conoscere nuove culture sono i tratti che ti caratterizzano, diventare un membro dei Postini Esploratori è la scelta che fa per te.

LUOGHI ICONICI DI KARDIA

Le isole di Kardìa nascondono **luoghi misteriosi** citati solo nelle leggende e nei miti, ma anche importanti **centri di potere** dove i regnanti muovono le fila per mantenere l'armonia o tramare alle spalle dei loro avversari; **antiche rovine** risalenti all'Ultima Guerra o contenenti tracce di civiltà del passato, **grandi città** sorte intorno a miniere di cristallo e persino **meraviglie della natura**; stando ad alcune dicerie, sarebbe addirittura possibile accedere a luoghi fantastici dove incontrare persino le divinità. I **Luoghi Iconici di Kardìa** possono essere questo e molto altro, aggiungendo dettagli alle località esplorate nel corso dei Capitoli.

ACCAMPAMENTO DEGLI EROI

Campo base delle operazioni dell'Esercito di Kardìa sull'Isola Miraggio, situato in una **foresta di alberi secolari** presso una **pozza d'acqua limpida e potabile**. Le numerose tende da campo fungono da vero e proprio **rifugio sicuro** per gli Eroi che si apprestano a scontrarsi con le forze del male, mostrando le insegne delle casate di Kardìa del presente e del passato, nonché i **tipici colori** delle diverse Fazioni che hanno contribuito a montarle. L'Accampamento presenta **numerose aree**, divise per funzione: ristoro, soccorso, addestramento, pianificazione strategica, riparazioni e messa a punto dell'equipaggiamento. Le maginavi possono attraccare liberamente in

uno spiazzo appositamente preparato sfruttando la potenza di alcuni **lossodonti delle nevi** forniti dall'Ordine d'Aorio, mentre la Gilda del Cristallo ha approntato nuovi metodi per utilizzare la roccialuce sia in **armamenti offensivi** (i potenti magicannoni) che **difensivi** (trappole che possano reagire a incantesimi maligni e così via). Il Gran Consiglio di Kardia si raduna presso la tenda del Generale, mentre i membri delle Fazioni possono condividere storie ed esperienze, nonché assaggiare un **delizioso stufato** preparato dai Cacciatori di Mostri, attorno al Bivacco degli Eroi, un **falò** tenuto costantemente acceso per fungere anche da punto di segnalazione per le maginavi in arrivo.

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 centri 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.

CUORE DELL'UNIONE

Un'**alta torre bianca** svetta al centro di una grande piazza lastricata in marmo. Simbolo dell'armonia tra i popoli di Kardia al termine dell'Ultima Guerra, è l'edificio più alto di Concordia (e probabilmente dell'intera regione!). Grazie alla sua particolare posizione geografica, scelta appositamente per trovarsi **al centro di Kardia stessa** e direttamente sopra il misterioso Nucleo di Mana, funge da perfetto punto di riferimento per la maggior parte della popolazione. Sulla sua sommità, una lanterna custodisce la **Sacra Fiamma della Pace**, che viene ritualmente rinnovata durante l'annuale Festa degli Eroi, ripercorrendo le fasi del conflitto e il sacrificio che portò alla sconfitta del male. La sua luce, magicamente amplificata e debitamente proiettata mediante l'uso di particolari cristalli di roccialuce, può raggiungere tutte le nazioni di Kardia, motivo per cui l'edificio è anche noto come **Faro al Centro del Mondo**. All'interno, le sue bianche aule ospitano le assemblee del **Gran Consiglio di Kardia**, dove i regnanti, i membri delle Fazioni e i più grandi saggi e pensatori della regione si riuniscono periodicamente per disquisire sui massimi sistemi dell'universo nell'ottica di preservare e promuovere il benessere e la crescita delle nazioni. Sede dei **Postini Esploratori**, i suoi corridoi sono costantemente percorsi da missive, dispacci e attendenti affaccendati nelle mansioni più svariate. La **Sala degli Eroi**, un auditorium appositamente progettato per ospitare un gran numero di persone nelle occasioni più speciali, permette di godere di una magnifica vista sulla città, e sembra che ulteriori **stanze panoramiche**, accessibili mediante speciali ascensori magici, permettano di osservare persino il Nucleo di Mana sottostante.

ISOLA MIRAGGIO

Un'isola **verdeggiante** emersa solo di recente nei pressi del Nucleo di Mana. Divisa a metà da un **fiume che sembra scorrere in entrambe le direzioni**, come se sorgesse da una fonte al centro per poi sgorgare verso l'e-

sterno dell'isola e fluire nel Mare di Mana sottostante, presenta una **foresta di alberi secolari**, una **vasta zona paludosa** e un **antico tempio** interamente costruito in ossidiana sopra un'**altura** circondata da rocce ricche di minerali. La fauna sembra prestarsi alla caccia e all'allevamento, essendo particolarmente docile e dalla carne saporita, ma si concentra prevalentemente nell'area che dal fiume si estende fino alla foresta, radunandosi soprattutto nei pressi di una **limpida pozza d'acqua potabile**. La palude è invece perennemente avvolta da una misteriosa (e forse magica!) **foschia cremisi**, che sembra allungare le ombre e confondere i sensi di chiunque l'attraversi. Difficile vedere all'interno, ma alcuni **giganteschi alberi morti** sembrano allungare i loro rami verso gli incauti viaggiatori che tentano di inoltrarsi nella nebbia e **lugubri ululati** tormentano la notte... o almeno è quello che raccontano i pochi volumi della Biblioteca Vivente che ne parlano.

ZIQQURAT DI OSSIDIANA

All'interno del Mare di Mana, in un luogo che pochi hanno raggiunto e ancor meno sono sopravvissuti per raccontarlo, si erge una maestosa ziqqurat, **nera come una notte priva di stelle**. Costruita con **enormi blocchi di liscia pietra lavica** permeata di magia oscura, domina sulla palude che caratterizza una larga parte dell'Isola Miraggio, visibile a grande distanza quando la bruma non la cela completamente agli sguardi indiscreti. Ai suoi piedi, gruppi più o meno numerosi di **demoni dalle fattezze più disparate** si radunano per circostanze ignote, mentre i membri del Culto della Rinascita della Quarta Sorella si sono stabiliti al suo interno per celebrare **antichi rituali**, perduti nelle epoche. Non è noto come siano riusciti a raggiungere l'Isola da Kardia, ma sembra che il recente assalto alla Biblioteca Vivente sia parte di un ampio piano orchestrato dalle forze del male: per quanto nessuno sappia con esattezza quando o da chi questo **antico tempio** sia stato eretto, buona parte delle informazioni sono infatti gelosamente custodite negli archivi del Ministero e si dice che **diversi portali magici** colleghino questo luogo a numerose altre regioni di Kardia. Chiunque riesca ad avvicinarsi alla struttura senza essere aggredito può notare che la pietra utilizzata per la costruzione presenta gli stessi colori di **piccoli frammenti di cristallo** cosparsi per l'Isola e diffusi nel sottosuolo accanto alla già nota roccialuce. Al suo interno, le poche decorazioni presenti (perlopiù **affreschi astratti** o **bizzarre sculture perfettamente geometriche**) contrastano con i resti dell'occupazione militare che ha reso il luogo una sorta di **forte** durante l'Ultima Guerra: stendardi di casate cadute in mano al nemico, armi e armature consunte, celle per i prigionieri e così via. I suoi **bui corridoi di liscia pietra nera** sembrano estendersi all'infinito in poche, semplici direzioni, mentre qualsiasi suono rimbomba cupamente, facendo trasalire i più impavidi a ogni passo. L'odore di chiuso migliora leggermente in prossimità dell'accesso ai suoi oscuri **sotterranei**, in ogni caso quasi impossibile da trovare senza una **mappa** o indicazioni accurate.

PNG ICONICI DI KARDIA

Diverse personalità si sono susseguite nei secoli al comando delle nazioni di Kardia, riuscendo a mantenere la pace e l'armonia sin dall'Ultima Guerra... nonostante alcune trame politiche abbiano lentamente iniziato a sconvolgere l'ordine creatosi. I PNG Iconici di Kardia possono aiutare gli eroi e supportarli nelle situazioni difficili o scontrarsi con essi, contribuendo ad alimentare e far evolvere la storia condivisa.

ARMILLA

Eccellente orafa di Rubinia, questa **arzilla e anziana nobildonna** guida la Gildea del Cristallo fin dalla tragica morte di suo marito, rinomato scalpellino ma maldestro arrampicatore, disgraziatamente precipitato da un'isola durante una spericolata escursione attraverso le Terre del Popolo Nomade. **Impaziente e provocatrice** quando si tratta di argomentare o discutere, si batte da anni per garantire la sicurezza dei membri della sua Fazione e dei diversi artisti che lavorano nel Regno di Cristallo affinché possano sempre contare sull'aiuto di qualcuno nei momenti di difficoltà. Nonostante la sua vita agiata, è rimasta **umile e onesta**, imparando però con l'avanzare

degli anni a non darsi in pasto al prossimo senza un equo scambio o contratto commerciale... delle garanzie, insomma. Talvolta, si lancia in **vigorese arringhe** contro lo sfruttamento dei più poveri, per poi ricordarsi di non essere esattamente la gemma meno preziosa della collezione, arrivando a contraddirsi per poi cambiare argomento e sviare fugacemente l'attenzione dalle sue gaffes. Il suo **aspetto minuto**, corredato da **abiti comodi e sobri** (ma sempre di pregiata fattura!) è sempre impreziosito dalle sue creazioni: **gioielli eleganti e senza troppi fronzoli**, realizzati con passione, con cui normalmente dona un tocco esotico ai suoi **capelli argentei**, spesso raccolti in uno chignon; un vero e proprio marchio di fabbrica che i governanti di Kardia hanno imparato ad apprezzare negli anni, tanto da convincerla a trasmettere le sue conoscenze a diversi apprendisti, nonostante non sia semplice sottostare ai suoi **repentini cambi d'umore**.

ARTER E VANIA

Sovrani Gemelli del Regno di Geminis. Si dice che siano nati mentre la Dolce solcava i cieli e che per questo il loro regno è guidato con amore e pazienza da tempo immemore. **Fratello e sorella**, sono i più giovani regnanti che l'Isola Verde abbia mai avuto, dal momento che sembrano effettivamente poco più che bambini con le **orecchie a punta** e lo **sguardo vispo e vivace**, ma anche profondo: basta concentrarsi per qualche attimo nei loro grandi occhi per poter intravedere stelle lontane, abissi profondi e magma incandescente, rischiando però di perdere il filo del discorso! Forse è per questo che adorano attorniarli di studiosi, artisti e diplomatici di tutta la regione, intrattenendo volentieri con loro **conversazioni filosofiche** o argomentando sulle questioni politiche più impellenti, senza però avere dei veri e propri avversari. Sono sufficienti pochi, rapidi scambi di battute per comprenderne l'arguzia e il carisma, facendo spesso trapelare che siano ben più svegli di quanto possano sembrare. Sono praticamente inseparabili e nessuno li ha mai visti dibattere su una decisione, come se fossero sempre a conoscenza delle decisioni l'uno dell'altra, arrivando persino a **completarsi le frasi a vicenda** con la loro **voce squillante** e un tono a tratti bambinesco ma comunque gentile. Laura di mistero che li avvolge è fonte di **numerose dicerie**, soprattutto tra i membri della corte più malfidenti: si dice ad esempio che nascondano un misterioso segreto, noto solo al capo dei Postini Esploratori, o che discendano direttamente dalle Tre Sorelle... e persino che ci sia **un altro gemello** da qualche parte nel mondo, misteriosamente tenuto celato ai più.

ERANTE

In tutti questi anni alla **guida dei Postini Esploratori**, questo vecchietto con **enormi baffi candidi e folte sopracciglia** non ha mai perso la passione per la scoperta e la divulgazione, svegliandosi presto ogni mattina per leggere i numerosi rapporti provenienti da tutto il mondo e studiare nuovi percorsi da mappare. Nonostante l'aspetto anziano, non ha mai perso il vigore della gioventù e **si tiene in allenamento** percorrendo diverse volte al giorno i lunghi corridoi del Cuore dell'Unione, sempre circondato da un nugolo di apprendisti, attendenti e messaggeri che non gli concedono mai un attimo di tregua... eppure, il lavoro lo esalta e lo spinge ad andare avanti, impegnandosi costantemente per queste giovani promesse, sognando un futuro sempre più prospero per Kardia. Diversi sono gli aneddoti che racconta con **voce ferma e decisa** ai più curiosi, narrando spesso dei suoi viaggi in giro per il mondo e delle scoperte che sono state fatte grazie alle sue brillanti intuizioni. Nonostante sia passato molto tempo da quando l'ha indossata per la prima volta, **la sua divisa è ancora impeccabile** e adora sistemarsi il bavero o scrollarsi la polvere di dosso prima di iniziare qualche discorso importante. Tuttavia, **non sembra amare particolarmente gli spifferi d'aria**, motivo per cui gira sempre con una comoda mantella sulle spalle, ricamata con toppe provenienti dai numerosi paesi visitati nel corso della sua lunga carriera. Pur essendo una persona molto disponibile, è nota a tutti la sua avversione per la condotta del **Ministero dell'Antica Biblioteca**: è solito infatti criticare il modus operandi di questa Fazione, opponendosi fermamente alle rigide norme che impediscono la libera diffusione del sapere, manifestando in genere il suo dissenso con argute **battute di spirito o metafore alquanto creative**, pur senza mai sfociare nel volgare o mancando di rispetto.

Supporta con decisione il Gran Consiglio di Kardia e **non sopporta le ingiustizie**, cercando sempre la verità... anche quando potrebbe rivelarsi alquanto scomoda.

KAEBOS

Aggirandosi abbastanza a lungo tra i vasti corridoi della Biblioteca Vivente può capitare di incappare in un'**alta figura allampanata** con indosso una **tunica blu notte**. A prima vista può sembrare che il Custode delle Memorie **non sia reale**: i suoi lineamenti delicati, quasi eterei, rendono difficile memorizzarne l'aspetto e chi lo incontra si ritrova spesso a non riuscire a descriverlo con chiarezza; una sensazione del tutto normale vista la sua natura di **spirito**, legato alla Biblioteca da tempo immemore. I suoi **occhi perlacei** sembrano nubi in tempesta, sempre intenti in qualche opera di catalogazione o raccolta di informazioni; ma non si deve commettere l'errore di pensare di poter sfuggire alla sua attenzione, poiché la sua capacità di compiere **svariate elaborazioni mentali** allo stesso tempo supera quella di qualsiasi altro individuo di Kardia. Nonostante abbandoni molto raramente gli archivi, il suo incarico di guida del Ministero dell'Antica Biblioteca lo porta di tanto in tanto a interfacciarsi con la società, comunicando perlopiù a distanza tramite magivisori o incantesimi: gli studiosi o i membri del Gran Consiglio con cui si intrattiene per il **tempo indispensabile** allo svolgimento degli incarichi possono raccontare di una vera e propria miniera di informazioni, rilasciate tuttavia con il contagocce in **tono freddo e razionale**; sembra infatti che lo spirito non ami divulgare troppo il sapere che custodisce, fornendo **descrizioni enciclopediche ma essenziali**, spesso in contrasto con la politica divulgativa di Erante. La sua ossessione quasi maniacale per l'accumulo di informazioni si traduce spesso nello studio accurato di antichi tomi, almeno quando non è impegnato a trascrivere annotazioni sul suo registro personale: un vero e proprio almanacco le cui pagine sembrano non avere mai fine, un suo personalissimo modo per **non perdere mai alcun dettaglio**.

KAREN

Giovane leader dei Cacciatori di Mostri dai **folti e ricci capelli rossi**, il volto pallido **cosparso di lentiggini**. Addestrata sin dalla tenera età a non farsi mai distrarre e a tenere gli occhi fissi sull'obiettivo, il suo **corpo atletico** mostra i frutti di un allenamento costante e di una persona sempre pronta all'azione: una vera e propria predatrice, **fiera e coraggiosa**, che non si fa mettere i piedi in testa da nessuno, specialmente da coloro che tendono a sottovalutarla. Una **lunga cicatrice frastagliata**, un ricordo della sua prova per diventare Capocaccia, solca la sua guancia sinistra arrivando fin sotto il mento, fornendole un aspetto quasi feroce. Il suo **sguardo severo** può intimorire anche gli interlocutori più spavaldi, che si ritrovano spesso a sentirsi come un agnellino di fronte a un lupo affamato, una sorta di **timore reverenziale** che le creature di cui ama circondarsi sembrano invece non provare affatto: bestie selvagge ma fedeli che si fanno guidare e accudire fornendole il supporto necessario nelle missioni più pericolose. Tuttavia, nonostante il suo **carattere schivo**, è **affidabile e altruista**, e affronta le avversità anche per conto di coloro che non possono farlo da soli, tenendo sempre a mente che la **libertà** è il bene più prezioso conferito dal Mana agli esseri viventi; non a caso è **spesso in prima linea** nelle missioni del Gran Consiglio e non risparmia da critiche gli individui che ritiene eccessivamente pianificatori, preferendo lanciarsi nella mischia armata di arco e frecce o della sua maestosa ascia da guerra. Eppure, questa guerriera instancabile, **estremamente golosa** e dall'appetito apparentemente **insaziabile**, sembra provare un debole per i melm caramel, creature di cui ama circondarsi e che si dice siano la motivazione segreta dietro il suo aspetto così giovanile. Meglio portare da casa i propri dessert!

PROFETA

C'era un tempo Nemo. Un bambino dagli **occhi eterocromi** che non era sufficientemente **speciale** per la sua famiglia. Un fanciullo con pochissimi amici, ma **determinato** a crescere e migliorare. Un giovane **ambizioso** che sognava di diventare cavaliere. Un eroe smarrito che non ebbe mai l'occasione di portare a compimento il

suo sogno di **salvare il mondo** dalle tenebre per ricevere l'amore dei cari. Fu a quel punto che Nemo divenne il Profeta, un umile predicatore e al contempo un inconsapevole complice delle forze del male, le sue **labbra viola e perfette**, da cui esce una **voce beffarda e ingannevole**, costantemente paralizzate in una sadica espressione di trionfo e disperazione. Con la sua armatura completa di ossidiana e frammenti di roccialuce, è un abile combattente che sa **muoversi nello spazio e nel tempo**, creando illusioni di sé stesso con cui ascolta, riferisce e pianifica, tramando e al contempo sperando, in un continuo ripetersi di eventi a cui può solo tristemente assistere. Un umile servitore di un piano ben più ampio, ma a cui sogna segretamente di porre rimedio per ripagare un **tradimento** che si porta dietro da intere, tormentate esistenze.

ROXANA

Principessa di Rubinia e **unica erede ancora in vita** al Trono di Cristallo, ha dovuto assistere sin dalla nascita a diversi spiacevoli eventi: la morte dei genitori, la caduta in disgrazia di diversi ducati della sua terra, le continue invasioni di creature selvagge oltre la barriera magica che protegge il Lago Salato. Rinchiusa nelle sue stanze da uno zio premuroso, impensierito dalla sua **salute fragile** che sembra si sia recentemente aggravata per ragioni sconosciute, Roxana ha passato diverso tempo a studiare i numerosi tomi che popolano la sua **biblioteca personale**, un prezioso dono dei Sovrani Gemelli. Nonostante abbia ormai raggiunto l'età per regnare, sembra che il Granduca non abbia alcuna intenzione di lasciare il suo posto di reggente (è troppo pericoloso e le questioni diplomatiche ti farebbero solo affaticare!) e procedere con l'incoronazione, motivo per cui viene chiamata da tutti "Principessa di Cristallo". Nonostante un **fisico gracile** e una **pelle candida come la porcellana** che la fanno sembrare costantemente debole, i suoi **occhi verdi** studiano con **gioviale e vivace curiosità** tutti gli stranieri che giungono a corte per salutarla (venendo ovviamente respinti o deviati altrove) o incontrare il Granduca, sebbene debba spesso farlo di nascosto, fuggendo tramite un **passaggio segreto** che ha casualmente scoperto quando era ancora bambina leggendo un libro di racconti. Per trovare una cura al male che sembra affliggere tutta la sua famiglia, **dedica anima e corpo alle ricerche**, rimanendo segretamente in contatto con alcuni rappresentanti delle Fazioni di Kardia mediante messaggi magici. Quando possibile, si avventura all'esterno delle sue stanze coprendosi con un **mantello azzurro** e celando il volto per non farsi riconoscere, arrivando persino a visitare Concordia per godere appieno della vita di città e vivere alcuni momenti di socialità, in cui possa sentirsi libera di conversare con una **voce tenera e a tratti timida**, sistemandosi dolcemente le ciocche di **lunghi e lisci capelli corvini** che, di tanto in tanto, le coprono gli occhi, quasi a volerla ulteriormente proteggere.

TIBERIUS ATLAS

Generale dell'Esercito di Kardia e comandante in capo dell'Ordine d'Avorio, guida i suoi sottoposti dal Protettorato di Torax, ma lo si può scorgere spesso tra le strade di Concordia, dove si reca per svolgere le sue funzioni di membro del Gran Consiglio. La sua **armatura elefantina**, ricavata dalle zanne dei possenti lossodonti delle nevi, spicca in contrasto con la sua **carnagione scura** e i **capelli neri come l'inchiostro** dal corto taglio militare. Nonostante la sua corporatura possente, i suoi movimenti sono **misurati ed eleganti**, riuscendo a non intimidire e anzi rassicurare i suoi interlocutori. Il suo **sguardo penetrante** può inizialmente incutere timore, ma è solo frutto dell'abitudine a studiare il campo di battaglia o i punti deboli di ogni avversario per avere la meglio nei momenti più difficili. Estremamente votato alla causa dell'Ordine, ha un **carattere serio e risoluto**, ma non sembra disprezzare la compagnia di personalità estrose o stravaganti, forse proprio per contrastare gli incarichi che gravano sulle sue spalle, spesso alquanto tediosi per un comune cittadino di Kardia. Talvolta, lo si può sorprendere in qualche taverna di Torax intento a chiacchierare (o addirittura a **cantare**), dando prova di possedere una **profonda e intonata voce baritonale** con cui si cimenta nella narrazione di epiche ballate del passato, aggiungendo però un lieve tono malinconico, come a rimarcare la nostalgia di tempi agitati e meno tranquilli. Chi vorrebbe screditarlo potrebbe affermare di vederlo spesso tergiversare, ma chiunque abbia avuto modo anche solo di intravedere le sue gesta in qualche missione o durante gli addestramenti non può esitare

nell'affermare che sia il **perfetto rappresentante** dello Scudo delle Nazioni, sempre pronto a gettarsi nello scontro più duro per uscirne vittorioso. Tuttavia, pochi membri del suo entourage conoscono il suo **segreto**: in giovane età, perse il suo più caro amico durante una missione come cavalieri dell'Ordine d'Avorio, sebbene non si sappia esattamente come e perché. Il Generale evita sempre qualsiasi riferimento alla questione, ma sembra che da allora la sua **determinazione nel combattere il male** e nel guidare una Torax "libera dalla schiavitù del potere" lo abbia spinto a dare sempre di più in qualsiasi situazione, arrivando anche a subire dei terribili colpi al posto dei suoi compagni cavalieri dell'Ordine, stringendo i denti e lo **scudo torre d'avorio** con cui protegge i deboli.

VERMILION

Granduca di Rubinia, funge da **tutore e precettore della Principessa Roxana** sin dalla tragica morte dei regnanti. Essendo il fratello minore del re, il Granduca è sempre vissuto nella sua ombra, ricevendo la medesima educazione ma una minore attenzione. Il suo titolo di reggente gli permette di governare il Regno di Cristallo e partecipare alle sedute del Gran Consiglio fino all'incoronazione della nipote... evento che viene costantemente rimandato per ragioni di "sicurezza", come viene fatto intendere a corte. Abituato a prestare attenzione ai dettagli, com'è tipico degli abitanti di Rubinia, ama vestirsi con **abiti ricercati ed estremamente eleganti**, che calzano perfettamente sulla sua figura affusolata. Dei **baffi a manubrio** e un corto pizzetto decorano il suo volto, sormontato da una corta chioma di **capelli argentati**, per quanto sia ancora nel pieno degli anni. Il suo **sguardo di fuoco**, che punta metodicamente sui suoi interlocutori, studiandoli a fondo con un monoclo di cristallo, e **ottime capacità oratorie**, frutto di studi accurati e pianificazioni, gli permettono di trionfare nella maggior parte delle dispute verbali, accompagnando le sue battute più argute con un lieve sorriso. Lo stocco d'argento che porta sempre al fianco, un dono dalle lontane Isole Climatiche, testimonia anche le sue doti da **duellante**, che gli hanno fatto guadagnare il soprannome di "Ricamatore" per la sua abitudine di "firmare" gli avversari sconfitti. Dotato di una **personalità rigida e severa**, il Granduca non fa trasparire emozioni, rendendo difficile capire cosa stia davvero pensando, ma chi lo conosce bene sa che **tende a socchiudere lievemente le palpebre** quando qualcosa lo infastidisce... un'abitudine ormai sempre più frequente

RICONOSCIMENTI

Gli spunti per l'ambientazione di questa Guida sono stati realizzati dalla community di NEED GAMES! in una creazione del mondo condivisa nel corso di cinque appuntamenti sul canale Twitch di NEED GAMES!

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

TESTI: Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Avventurieri de Il Salotto di Giano A.P.S. (Claudia Carbonara, Laura Cardinale, Fabio Giannace, Angelo Lunati, Marco Mezzocapo, Eugenio Nuzzo, Francesca Viganò)

GRAFICA: Erica Viotto

ILLUSTRAZIONE MELM CAMEL: Cathy Trinh

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

REGISTRO DEGLI AGGIORNAMENTI

VERSIONE 1.5

— Ambientazione aggiornata: scoprite la Ziqqurat di Ossidiana e conoscete Armilla della Gilde del Cristallo, Kaebos del Ministero dell'Antica Biblioteca e Karen dei Cacciatori di Mostri, nonché il Profeta!

VERSIONE 1.4

— Correzioni minori.

VERSIONE 1.3

— Ambientazione aggiornata: scoprite l'Accampamento degli Eroi e l'Isola Miraggio, e conoscete la Principessa Roxana e il Generale Tiberius Atlas. Profilo dei Sovrani Gemelli leggermente rivisitato.

VERSIONE 1.2

— Ambientazione aggiornata con le sezioni **Luoghi Iconici di Kardia** e **PNG Iconici di Kardia**: scoprite la Biblioteca Vivente e il Cuore dell'Unione, e conoscete le personalità più influenti di Kardia come i Sovrani Gemelli, Erante dei Postini Esploratori e il Granduca Vermilion.

VERSIONE 1.1

- Aggiustamenti minori ai testi e correzione di errori.
- **Ricompense di Fine Capitolo** (pag. 9): aggiunto paragrafo sull'esclusività delle ricompense. La sezione dedicata a **PX e Avanzamento** è stata convertita in un *Pwihquadro* di testo.
- **Tra i Capitoli** (ex **Downtime**, pag. 11): aggiunte specifiche sui Progetti degli Artefici e la compravendita di oggetti.
- **Legami** (pag. 11): aggiunti i **Punti Legame** (con relative modifiche sul **Diario dell'Eroe**).
- **Resa e Sacrificio** (pag. 12): aggiunte specifiche sull'utilizzo di queste opzioni nei Capitoli.
- **Elementi Iconici** (pag. 12): approfondita la spiegazione.
- **Ambientazione** approfondita: scoprite cosa c'è di nuovo!

VERSIONE 1.0

— Primo rilascio della **Guida Strategica Ufficiale** di *Fabula Chronicles*!