



**STAGIONE 0 - CAPITOLO 09**

# **LA NOTTE DELLE LACRIME**

**DI ALBERTO ORLANDINI**

*Grazie al risveglio di Lily la Sacra  
gli Eroi di Kardia respingono i primi assalti.  
Ma i seguaci della Regina dei Demoni  
sono ormai pronti a liberarla dalla sua prigione.*

Questo materiale è riservato al Game Master.  
Se sei un Giocatore, **NON LEGGERLO**: potresti rovinarti il divertimento!



Ti do il benvenuto in **Fabula Chronicles**!

Pwihma di iniziare, voglio ricordarti che ciascun Capitolo è pensato per essere giocato da un gruppo composto da **1 Game Master e 4 Giocatori** in una sessione di circa **3 ore** (incluso il tempo dedicato alla creazione condivisa). Se ci sono **5 o 6 Giocatori**, puoi seguire le regole di conversione presenti nei paragrafi **La Prova degli Eroi** (vedi pag. 10) e **A un Passo dalla Vittoria** (vedi pag. 14).

Uno dei punti di forza del Gioco di Ruolo **Fabula Ultima** è la **narrazione condivisa**, che permette a tutti i giocatori di partecipare attivamente alla creazione del mondo e di inserire o modificare diversi elementi nel corso dell'avventura. Per non pwihvare di dolcezza questa caratteristica così importante e divertente di **Fabula Ultima**, ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** comprende alcuni elementi testuali uguali per tutti i gruppi di gioco, mentre le restanti parti (soprattutto quelle indicate tra parentesi quadre, come ad esempio **[insediamento]** o **[capo]**) sono **totalmente plasmate** da te e dai Giocatori, rendendo così unica ogni sessione!

Esempio: **[insediamento]** potrebbe corrispondere a un'oasi nel deserto abitata da mercanti e allevatori di bestiame o a un villaggio di montagna isolato dal resto del mondo. Nel primo caso, il **[capo]** potrebbe essere un anziano saggio dalla pelle bruciata dal sole con lunghe vesti di seta e un turbante, mentre nel secondo potrebbe trattarsi di un'arzilla montanara con la passione per il formaggio di capra!

Sentiti libero di adattare le caratteristiche fisiche e comportamentali dei **PNG** incontrati alle esigenze del gruppo, cambiando età, identità di genere e altri fattori rilevanti per la narrazione; ricorda però che non sarà possibile modificare in alcun modo i **PNG Iconici**!

Se dovessi avere dubbi riguardo la conduzione del gioco, puoi consultare la **Guida Strategica Ufficiale di Fabula Chronicles** o il documento di **Errata e FAQ per Fabula Ultima**.

Buon divertimento! E cerca di non lasciare nessuno con l'amaro in bocca, pwih!

## SOMMARIO

ANTEFATTO .....	3	PARTE 3: SEMBRAVA FACILE.....	9
SINOSSI .....	3	PARTE 4: SORGI, O TENEBROSA! .....	12
INTRODUZIONE.....	3	EPILOGO .....	14
PARTE 1: IL PIANO DELLA PRINCIPESSA .....	4	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG .....	17
PARTE 2: PER KARDIA! .....	6	RICONOSCIMENTI .....	23

## ANTEFATTO

Dopo aver attraversato la cronotempesta, gli Eroi di Kardia raggiungono l'Isola Miraggio, una distesa verdeggiante recentemente apparsa presso il Nucleo di Mana. Guidate dal Generale Tiberius Atlas, le forze del Gran Consiglio stanno allestendo un grande accampamento, ma vengono assalite dai seguaci della Regina dei Demoni. Giusto in tempo, l'intervento di Lily la Sacra, eroina del passato reincarnata nel corpo della Principessa Roxana di Rubinia, permette agli Eroi di respingere il nemico e prepararsi allo scontro finale.

## SINOSI

Avvertita da una **visione**, la Principessa raduna il Gran Consiglio per formulare un piano con cui **contrastare i demoni** e impedire la diffusione del male. Divisi in **gruppi d'azione** con scopi differenti, gli Eroi si infiltrano nella Ziqqurat per impedire al Culto della Rinascita della Quarta Sorella di officiare un rituale con cui **liberare la Regina dei Demoni**, ma devono prima fare i conti con orde di creature e un ultimo, grande ostacolo.



## FINALE DI STAGIONE

**State per giocare quello che è, a tutti gli effetti, il Capitolo finale della Stagione 0 di Fabula Chronicles. Compwimenti per esser giunti sin qui!**

*Come puoi immaginare, in questo Capitolo viene fatta luce su alcune delle questioni lasciate irrisolte nelle sessioni precedenti. Ovviamente, non è detto che il mistero sia completamente svelato una volta terminato di giocare (d'altronde, potrò pur tenermi qualche pwihccolo segreto per il futuro, no?), ma rassicura il gruppo: potrebbe non essere il vostro ultimo viaggio su Kardia!*

*Se desideri prepararti in anticipo per condurre al meglio questo Capitolo e fornire un tocco di stile in più all'interpretazione, puoi approfittare per dare un'occhiata all'ultimo aggiornamento della **Guida Strategica Ufficiale**: al suo interno puoi trovare i profili dei nuovi **PNG Iconici** che fanno la loro prima apparizione proprio in questo finale (avranno modo di godere di nuova luce in futuro o rimarranno nell'ombra?).*

*E affila i tuoi Punti Ultima, perché ci saranno temibili Cattivi da affrontare, pwih!*

## INTRODUZIONE

Dopo aver rivelato l'origine dei suoi poteri, la **Principessa Roxana** si congeda nella tenda che il Gran Consiglio le ha riservato per riposare. Mentre la notte scende sull'Isola Miraggio, altre maginavi della flotta di Kardia atterrano presso l'Accampamento degli Eroi (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 23), trasportando rinforzi delle Fazioni. Spossata dagli eventi del giorno, la Principessa cade in un sonno ristoratore, ma viene presto scossa da una **misteriosa visione**, forse frutto dei sacri poteri della Somma Lily.

Leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master** (e ricordati di assegnare al gruppo **1 Punto Fabula** per l'incontro di un Cattivo!):

*“Un tramonto sereno **incendia di luce** il Mare di Mana. L'energia che permea tutti gli esseri viventi fluisce tranquilla, attraversando ogni cosa. Dal nulla, un'**interferenza**: le onde di mana si increspano, tremolano e si fondono in una strana energia magica con **tinte cremisi**. Nubi temporalesche si radunano minacciose, mentre le vibrazioni malsane si insinuano all'interno di numerosi **cristalli di roccialuce**, che risuonano e fanno tremare la terra. Un lampo. **Schiere di creature mostruose** esultano, incitate dal **ghigno violaceo** del Profeta sull'alto della torre. **Corridoi d'ombra** di liscia pietra nera, infida e scivolosa, scorrono veloci mentre il mana si fa sempre più corrotto, scendendo **scale perfettamente levigate** che si inoltrano nella terra (per quanto ancora?). Uno specchio d'acqua, **nero come la notte senza lune**, prima limpido e tranquillo, è ora increspato da loschi figure, i loro volti abissi indecifrabili. Un altro lampo squarcia il cielo. Rocce appositamente lavorate riflettono **la luce della Bramosa**, che si concentra sulla pozza. Qualcuno intona una **melodia antica e malvagia**, le cui note stridono nel cuore. Inchiostro cremisi. Occhi d'ametista nell'oscurità.”*

*Roxana apre gli occhi, spaventata. È ancora **notte fonda**. La pioggia ha iniziato a **picchiettare ritmicamente** sulle tende dell'Accampamento degli Eroi. Un vento temporalesco, seppur non troppo forte, fa sventolare battaglieri i vessilli delle Fazioni di Kardia. Nel suo animo, la Principessa sente **la voce di Lily la Sacra**: ‘Non ignorare la premonizione. Il male non smette mai di ordire le sue oscure trame.’*

*Roxana afferra quindi il suo adorato **mantello azzurro** e si dirige a passi decisi verso la tenda di Tiberius Atlas. È proprio il Generale ad accoglierla, mentre gli altri **capifazione**, ora radunati insieme, puntano lo sguardo sulla giovane fanciulla: ‘Qualcosa vi turba, Principessa?’”*

## PARTE 1: IL PIANO DELLA PRINCIPESSA

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, gli Eroi dividono le forze seguendo il piano della Principessa per impedire la disfatta.**

Nonostante sia ancora **notte fonda**, gli Eroi vengono svegliati dall'adunata delle Fazioni: le fatiche del giorno passato sono ancora fresche sul loro corpo, ma sono già costretti a rivestirsi per raggiungere in tutta fretta i rispettivi **capifazione** presso il Bivacco degli Eroi: arrivati con le ultime maginavi che sono atterrate sull'Isola Miraggio, **Karen** dei Cacciatori di Mostri, **Kaebos** del Ministero dell'Antica Biblioteca, **Armilla** della Gildea del Cristallo ed **Erante** dei Postini Esploratori si sono riuniti con il Generale **Tiberius Atlas** dell'Ordine d'Avorio per guidare gli Eroi in questo momento così delicato della storia di Kardia (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, da pag. 25). I restanti membri del Gran Consiglio sono invece rimasti nel Cuore dell'Unione di Concordia (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 24) per supportare a distanza i membri in prima linea.

### IL PIANO

Con un discorso incoraggiante, i leader delle Fazioni aggiornano i PG sulla situazione: la visione della Principessa ha portato alla preparazione di un ardito piano per attirare allo scoperto i seguaci del Culto e della Regina dei Demoni, dando così la possibilità ad alcune forze scelte di **infiltrarsi per diverse vie** all'interno della Ziqqurat di Ossidiana (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 25). Una volta giunti lì, gli Eroi hanno il compito di scoprire dove si trovano i **sotterranei** in cui i cultisti stanno celebrando il rituale e impedirne il compimento, onde evitare il temuto ritorno della perfida sovrana.

Sono stati individuati tre possibili modi per raggiungere la Ziqqurat senza scontrarsi con il grosso delle forze:

- Coperte dal temporale, alcune **maginavi** potrebbero avvicinarsi ai cristalli che circondano la struttura e trovare un luogo dove atterrare per entrare velocemente all'interno.
- Sfruttando alcune magitrivelle per aprirsi la strada, gli Eroi potrebbero inoltrarsi nelle **gallerie** che si diramano nelle profondità dell'Isola Miraggio.
- Aggirando furtivamente le sentinelle demoniache, gruppi di personaggi agili e silenziosi potrebbero intrufolarsi tra le linee nemiche attraversando la nebbiosa **palude** circostante la Ziqqurat.

Gli Eroi devono cercare i **corridoi in pietra nera** (già esplorati durante la visione finale del **Capitolo 7: La Cronotempesta**) visti in sogno dalla Principessa e trovare i cultisti. Qualsiasi **informazione utile** reperita all'interno della Ziqqurat potrebbe comunque contribuire alla causa... sempre che gli Eroi sopravvivano!

## LA SCELTA

I PG possono **offrirsi volontari** per la missione che preferiscono (proseguì con la relativa opzione nella **Parte 2: Per Kardia!**) o essere **sotteggiati** tra i diversi Eroi, ma ricorda loro che **non potranno cambiare in seguito!** Per garantire il miglior risultato possibile, ciascun capofazione consegna a ogni personaggio un **Oggetto Iconico** (**non cedibile o vendibile** dai PG nel corso di questo Capitolo) che possa rivelarsi utile in vista della battaglia finale: oltre a essere di supporto alla narrazione, avere un determinato dono **equipaggiato** offre un **vantaggio meccanico** agli Eroi in base al percorso effettuato. Inoltre, se il gruppo ha **almeno 4 diversi Oggetti Iconici di questo tipo equipaggiati**, ciascun personaggio considera la **forza** dei suoi Legami verso altri membri del gruppo **aumentata di 1**.

### CACCIATORI DI MOSTRI

#### MELMELLO (Accessorio) ♦ Non si vende!

*Ricavata "tosando" i melm caramel, questa particolare pellicola gelatinosa luminescente si adatta perfettamente a chi la indossa, agevolandone i movimenti.*

Ottieni un modificatore di +4 all'Iniziativa. Inoltre, sei immune agli status **lento** e **scosso**.

**Vantaggio (palude):** durante il conflitto, puoi eseguire un'azione di **Equipaggiamento** per **rivelare** istantaneamente un **[demivisibile]**, ma perdi temporaneamente i benefici di questo oggetto.

### GILDA DEL CRISTALLO

#### ANELLO DI ROCCIALUCE (Accessorio) ♦ Non si vende!

*Anello ricavato da un cristallo di roccialuce. Indossato, emette una lieve luce colorata in base al suo portatore.*

Ottieni un modificatore di +3 ai Test di Magia.

**Vantaggio (tunnel):** all'inizio del conflitto, puoi impostare un Orologio "Crollo Controllato" da 6 sezioni. Se viene riempito effettuando dei Test adeguati, le **[infimità]** smettono di unirsi al combattimento una volta sconfitte.

## MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA

### DEMONI MINORI E COME AFFRONTARLI (Arma Arcana ♦ [INT + VOL] ♦ [TM + 6] danni da luce) ♦ Non si vende!

*Questo utile tomo elenca una serie di creature demoniache registrate negli annali della Biblioteca.*

Ottieni un modificatore di +3 nelle azioni di Studio se la creatura è un **demone**. Inoltre, la tua Difesa Magica viene considerata con un modificatore di +1 se vieni bersagliato da uno o più **demoni**.

**Vantaggio (maginave, tunnel):** all'inizio del conflitto, ottieni **gratuitamente** informazioni equivalenti a un'azione di **Studio** con un Risultato **pari a 10**.

## ORDINE D'AVORIO

### SCUDO D'AVORIO (Scudo ♦ +3 Dif. ♦ +2 DMag. ♦ -1 Iniz.) ♦ Non si vende!

*Questo pesante scudo di lossodonte protegge il portatore e i suoi alleati, conferendo vigore e affidabilità.*

Sei Resistente ai danni da **ghiaccio** e **fulmine**.

**Vantaggio (maginave, palude):** se esegui l'azione di **Guardia** durante un conflitto, puoi **coprire** un alleato anche dagli attacchi a distanza.

## POSTINI ESPLORATORI

### LANTERNA SCHIARENTE (Accessorio) ♦ Non si vende!

*Il vero simbolo dei Postini Esploratori! Un utile lanterna per illuminare e disperdere persino la foschia.*

Ottieni un modificatore di +1 alle azioni di Studio. Se una creatura ti infligge lo status **confuso**, tira un d6: se esce 1 o 6, la creatura non ti infligge invece quello status.

**Vantaggio (tunnel, palude):** tutto il gruppo ottiene un modificatore di +3 ai Test che dipendono dalla vista o dall'analisi dell'ambiente.

**Una volta che il gruppo ha ricevuto i doni e scelto un percorso, prosegui con la seconda parte del Capitolo.**

## PARTE 2: PER KARDIA!

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, gli Eroi mettono in atto il piano e affrontano i diversi ostaoli che si presentano sul cammino.**

Gli Eroi si riuniscono con gli altri membri delle Fazioni in base al percorso scelto: prosegui con **Cieli in Tempesta** se hanno scelto di imbarcarsi sulle **maginavi**, **Sorpresa dal Profondo** se hanno deciso di proseguire attraverso il **tunnel** o **Foschia Silenziosa** se hanno coraggiosamente preferito inoltrarsi nella **palude**. Dopo circa mezz'ora di gioco, a prescindere dalla situazione in cui i PG si trovano, fai terminare qualsiasi **scontro** eventualmente attivo e prosegui con la **Parte 3: Sembrava Facile...**



## CHE SECCATURA!

Gli scontri di questa parte non dovrebbero risultare tanto difficili per i PG, quanto **sfiacanti**: finché l'**élite** è presente, ogni volta che uno sciame di **[infinità]** viene sconfitto viene rimpiazzato da un altro all'inizio del round successivo. Per ogni **sciame** eliminato, riempi 1 sezione di un Orologio "Logoramento": i PV e i PM massimi di **tutti** i PG si riducono di 1 ogni 4 creature eliminate.

## CIELI IN TEMPESTA (MAGINAVI)

Guidati da **Erante**, gli Eroi si imbarcano sulle maginavi della flotta di Kardia (soprattutto se hanno contribuito a riparare quelle danneggiate dal precedente attacco!). Guardando i suoi compagni di missione, l'anziano Postino Esploratore ricorda a tutti che le condizioni temporalesche non saranno d'aiuto durante questa incursione notturna, ma potrebbero al contempo fornire un utile vantaggio nei confronti dei nemici che non possono raggiungere le maginavi. Imbarcandosi sull'ammiraglia, Erante lancia un'ultima occhiata agli Eroi e augura silenziosamente a ciascuno di tornare a terra sano e salvo.

## CREAZIONE CONDIVISA

Mentre viaggiano, i Giocatori possono descrivere liberamente la **maginave** su cui si sono imbarcati e le **sensazioni** dei loro personaggi: è un semplice mezzo di trasporto passeggeri o un'imbarcazione dedicata al combattimento? Gli Eroi si occupano personalmente della navigazione o attendono pensierosi che si scateni il peggio? Hanno mai viaggiato all'interno di un temporale?

Pensieri e discorsi vengono quindi interrotti da lampi e l'evidente frastuono della battaglia che si sta scatenando sulla piana sottostante: il Generale sta impegnando le forze nemiche in combattimento. Dopo pochi attimi, anche la vostra calma apparente viene turbata dall'arrivo di alcune creature alate: i cieli sopra la Ziqqurat non erano poi così sicuri!

Gli Eroi vengono impegnati in uno **scontro** con un **[aviodemone]**, una creatura di rango **élite** accompagnata da numerosissime **[infinità]**, minuscole e bizzarre creature di rango **soldato** (raggruppate in un singolo **sciame**) che si lanciano in massa contro i PG direttamente dal dorso dell'**[aviodemone]**.

Grazie alla sua esperienza, frutto di anni e anni di esplorazioni e disavventure, Erante affronta gli avversari con determinazione, ma è troppo impegnato per aiutare gli Eroi e non è possibile scorgere le altre maginavi della missione: devono cavarsela da soli!

I PG si fanno quindi strada attraverso le creature per raggiungere la piattaforma superiore della Ziqqurat di Ossidiana, ma vengono interrotti prima di raggiungere il loro obiettivo (prosegui con la **Parte 3: Sembrava Facile...**).

## SORPRESA DAL PROFONDO (TUNNEL)

Guidati dalla **Principessa Roxana**, i PG si radunano nei pressi della pozza d'acqua vicino l'Accampamento degli Eroi; da lì, tramite un sentiero nella foresta di alberi secolari raggiungono un'apertura nel terreno, da cui entrano nel complesso di tunnel che si inoltrano naturalmente nei sotterranei dell'isola. Gli Eroi possono sfruttare le magitrivelle per aggirare in pochi attimi diversi ostacoli naturali. I tunnel sono molto umidi e, man mano che i PG avanzano, cristalli di roccialuce affiorano dal terreno, emanando vibrazioni sempre più intense. La Principessa cerca di calmare gli animi dei presenti, incitando a mantenere la calma e a non compiere passi falsi, sebbene i cunicoli costringano il gruppo a dividersi in più punti.

## CREAZIONE CONDIVISA

Mentre viaggiano, i Giocatori possono descrivere liberamente le **magitrivelle** utilizzate e le **sensazioni** dei loro personaggi: è un semplice strumento tascabile o un vero e proprio mezzo magitech? Gli Eroi si occupano personalmente di manovrarle o si lasciano guidare da altri? Hanno mai viaggiato sotto terra?

Pensieri e discorsi vengono quindi interrotti da scosse e il frastuono della battaglia che si sta scatenando sulla piana sovrastante rimbomba per le gallerie: il Generale sta impegnando le forze nemiche in combattimento. Dopo pochi attimi, anche l'apparente calma del sottosuolo viene turbata dall'arrivo di alcune creature massicce: persino le gallerie erano sorvegliate dagli empi seguaci della Regina!

Gli Eroi vengono impegnati in uno **scontro** con un **[indemoniato]**, una creatura di rango **élite** accompagnata da numerosissime **[infinità]**, minuscole e bizzarre creature di rango **soldato** (raggruppate in un singolo **sciame**) che si lanciano in massa contro i PG sgusciando fuori da crepe e anfratti.

Guidata dallo spirito di Lily la Sacra, la Principessa combatte valorosamente, ma è circondata da troppi nemici per fornire un valido supporto agli Eroi e gli altri membri del gruppo devono aver preso un'altra direzione (che si siano dati alla fuga?): devono cavarsela da soli!

I PG si fanno quindi strada attraverso le creature per raggiungere l'area inferiore della Ziqqurat di Ossidiana, ma vengono interrotti prima di raggiungere il loro obiettivo (proseguì con la **Parte 3: Sembrava Facile...**).

## FOSCHIA SILENZIOSA (PALUDE)

Guidati da **Karen**, gli Eroi attendono che le forze del Generale Tiberius Atlas si mettano in marcia, attirando su di loro le attenzioni del gruppo principale di demoni, prima di attraversare il fiume e raggiungere la vicina palude, sparendo nella nebbia. Ad accompagnare il gruppo, i magici segugi dei Cacciatori di Mostri rendono più facilmente attraversabile la foschia, essendo capaci di percepire i cambiamenti nel terreno (evitando pericolosi affossamenti!) e anche il passaggio di rumorose truppe nemiche. D'altro canto, Karen ha sicuramente esperienza da vendere: come una vera predatrice, guida con fare deciso i suoi compagni nella fanghiglia, fiutando il pericolo e acquattandosi quando necessario.

## CREAZIONE CONDIVISA

Mentre viaggiano, i Giocatori possono descrivere liberamente i **segugi** che accompagnano gli Eroi e le **sensazioni** dei loro personaggi: sono piccoli e teneri cuccioli da compagnia o dei molossi apparentemente inarrestabili? Si fanno tenere da una sorta di guinzaglio o procedono liberi? I personaggi hanno mai viaggiato in una zona in cui non potessero vedere bene dove mettere i piedi?

Pensieri e discorsi vengono quindi interrotti da gelidi fuochi fatui e l'evidente frastuono della battaglia, quasi ovattato attraverso la coltre cremisi: il Generale sta impegnando le forze nemiche in combattimento. Dopo pochi attimi, anche la vostra calma apparente viene turbata dall'arrivo di alcune apparizioni spettrali: persino la palude è presidiata dai demoni!

Gli Eroi vengono impegnati in uno **scontro** con un **[demivisibile]**, una creatura di rango **élite** accompagnata da numerosissime **[infinità]**, minuscole e bizzarre creature di rango **soldato** (raggruppate in un singolo **sciame**) che si lanciano in massa contro i PG apparendo silenziosamente dalla nebbia.



Combattendo con ardore contro nemici ben più numerosi e scaltri di lei, Karen si agita furiosamente ed elimina diversi demoni, ma gli Eroi non riescono a scorgerla bene attraverso la nebbia, percependo solo le sue urla furiose o quella spaventata degli altri compagni: devono cavarsela da soli!

I PG si fanno quindi strada attraverso le creature per raggiungere la base della Ziqqurat di Ossidiana, ma vengono interrotti prima di raggiungere il loro obiettivo (proseguì con la **Parte 3: Sembrava Facile...**)

**Dopo che i PG hanno sconfitto almeno una volta la creatura di rango élite, proseguì con la terza parte del Capitolo.**

## PARTE 3: SEMBRAVA FACILE. . .

Leggi o parafrasa la seguente scena del Game Master (e ricordati di assegnare **1 Punto Fabula** ai Giocatori per la comparsa del Cattivo!):

*“State combattendo da diverso tempo: vi sentite affaticati e avete consumato parecchie energie, ma l’obiettivo è ormai a portata di mano e non avete alcuna intenzione di mollare.*

*Un **fascio di energia purpurea** elimina all’istante i demoni rimasti: dei passi rimbombano nelle vostre orecchie come se stessero percorrendo un lungo corridoio vuoto. Nonostante la stanchezza, riuscite ad aguzzare la vista per vedere un’**alta figura in armatura** emergere dalle ombre, le sue **labbra viola**, non celate dall’elmo che indossa, lievemente piegate in un sadico sorriso:*

*‘Mi spiace che abbiate dovuto faticare così tanto!’ esordisce il Profeta con un **tono melodrammatico**, allargando le braccia in una **posa teatrale**. ‘Credo che non siate mai stati così vicini e allo stesso tempo così lontani dalla meta. Eppure non ce l’avete fatta: pensavate forse che non conoscessi il vostro patetico piano? La Principessa ha visto proprio ciò che volevo farle vedere! Ma non disperate: nessun inganno... solo mezze verità.’*

*Una strana sensazione si fa largo nella vostra mente, mentre il Profeta solleva la mano destra in direzione di alcune **chiazze di icore demoniaco**, estraendo un’energia malevola che avete ormai associato al **mana oscuro**. Alcuni cristalli di roccialuce, incastonati nella sua armatura di ossidiana, risuonano causandovi dolorose fitte alla testa.*

*‘Non proverò a convincervi’, continua, **spostando infantilmente il peso da un piede all’altro**, ‘né mi interessa che vi uniate alle fila di questo folle e malvagio esercito.’ Quindi si volta, indicando un passaggio non molto lontano. ‘Proseguendo in quella direzione raggiungerete i sotterranei del tempo. Dovete solo **dimosttrarvi degni**.’ E, con un **sorriso gioviale**, assume una posa di combattimento.”*

### IL RUOLO DEL PROFETA

Sotto le false sembianze di un umile predicatore, il Profeta (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pagg. **18 e 28**) è in realtà un abile cavaliere, corrotto durante l’Ultima Guerra dai poteri della Burattinaia, che ha sfruttato le sue abilità per dirottare le decisioni del Gran Consiglio e tramare nell’ombra. Eppure, nel suo profondo, Nemo combatte per scacciare l’oscurità dalla sua mente, tenendo aperto un varco nei piani del Culto per gli Eroi di Kardia. Ma visioni profetiche gli hanno parlato di uno specifico gruppo di Eroi ed è suo compito capire quali siano quelli giusti, mettendoli alla prova senza rivelarsi prima del tempo.

## LA PROVA DEGLI EROI

Il **Profeta** è un avversario tutt'altro che semplice da sconfiggere: non solo è un **boss** di rango **campione** equivalente a 4 PG (o più, a seconda del numero dei Giocatori, vedi **Appendice A: Profili dei PNG**), ma anche un **Cattivo minore** dotato di 5 Punti Ultima (non ha intenzione di spenderli tutti: vedi **Prova Superata**, pag. 11).

I Giocatori devono riuscire a coordinare al meglio le capacità degli Eroi per uscire vittoriosi da questo **scontro**, ma possono spendere dei Punti Inventario per **ricaricare le energie** dei personaggi: il Profeta non ha nessuna intenzione di affrontare degli avversari che non abbiano alcuna possibilità di sconfiggerlo. Eventualmente, egli stesso può lanciare con un gesto un incantesimo di guarigione sul gruppo, facendo così **recuperare i Punti Vita di ogni Eroe fino al loro valore massimo** (no, non ha usato Punti Mente o Punti Ultima per farlo!).

### UN ONESTO DUELLANTE

Questo **boss** non ha alcuna intenzione di farsi mettere i bastoni fra le ruote da altri seguaci del Culto o della Regina ed elimina o scaccia all'istante qualunque creatura maligna sia rimasta nella zona, combattendo da solo contro l'intero gruppo dei PG. Potendo agire fino a **4 volte in un round**, permetti ai Giocatori di valutare attentamente le strategie per evitare di vedere i loro Eroi ridotti a 0 Punti Vita.

Il Profeta **non concentra mai le attenzioni** su un PG che potrebbe essere facilmente sconfitto: sta testando il valore degli Eroi e prende il combattimento come una vera, eccitante sfida per superare i propri limiti. Inoltre, è un guerriero esperto che sa imparare dai propri errori: difficilmente si accanisce su un avversario capace di assorbire facilmente i suoi colpi.

Durante lo scontro, questo Cattivo sfrutta ripetutamente i suoi **Attacchi Base**, ricorrendo agli incantesimi più come metodo per contrastare le azioni degli Eroi che come azione offensiva; inoltre, dovresti descrivere come la roccialuce presente nell'area risuoni con la sua armatura emanando **scintille cremisi o purpuree**, mentre un'analisi del suo sguardo fa capire come il sorriso sia solo una **maschera di un volto concentrato e sofferente**, paralizzato in un'**espressione quasi vacua**: le sue azioni potrebbero non essere completamente dettate dalla ragione.

Se i personaggi riescono a raggiungere un Risultato **pari o superiore a 16** con un'azione di **Studio**, fai notare ai Giocatori che il Cattivo è chiaramente sotto l'influenza della Burattinaia, la roccialuce che amplifica i poteri dell'oscurità deviando le menti già indebolite per diversi altri motivi. Potrebbe quindi risultrarne un **Orologio da 12 sezioni** (con LD a tua discrezione) per risolvere il conflitto senza dover ridurre l'avversario a 0 Punti Vita, giocando proprio sui suoi dilemmi interiori per tentare il dialogo; in tal caso, il Profeta risponde in modo confuso, citando elementi del suo passato e fornendo **ogni 2 sezioni riempite** le seguenti informazioni (nell'ordine che preferisci):

- La battaglia con le forze di Kardia fa parte di un astuto piano del Culto per accumulare ingenti quantità di mana oscuro con cui nutrire la Regina. Tuttavia, non è chiaro a quale battaglia si riferisca...
- Durante la prigionia, la sua mente è entrata in contatto con un'entità che gli ha promesso prestigio, libertà e, soprattutto, l'amore dei suoi cari. I suoi sussurri gli hanno mostrato un futuro radioso, che ha abbracciato con speranza.
- I Grandi Eroi si sono sacrificati durante un rituale per sigillare l'oscurità... ma in realtà è stato lui a tradirli, modificando il tutto per maledire le loro anime e rendere il sacrificio vano.
- Il Profeta ha già visto più volte ripetersi gli eventi che stanno accadendo a Kardia... ma ora crede che qualcosa sia cambiato, e vuole assicurarsi di non sprecare quest'occasione con gli "Eroi sbagliati".
- Le Tre Sorelle benedissero la sua famiglia con la nascita di tre figli con un intelletto acuto e capacità fuori dal comune, ma i suoi occhi eterocromi lo hanno condannato alla solitudine, allontanandolo dal trono dei suoi fratelli.
- C'era un tempo Nemo, che avrebbe salvato il mondo per dimostrare alla sua famiglia di non essere poi così diverso.

**Solo un Burattino** è una regola pensata proprio per facilitare questa speciale interazione: se i PG trovano un modo per alleviare la sua condizione (ad esempio, con l'**incantesimo Purificazione**), il Profeta esita per un attimo: nonostante **non si possa effettivamente rimuovere lo status**, l'Eroe che è in lui riconosce il buono nelle azioni dei PG ed è riconoscente; riempi **da 2 a 4 sezioni** dell'Orologio risolutivo, come ritieni più opportuno.

Se il gruppo esce vittorioso, prosegui con **Prova Superata!**, altrimenti leggi **Indegni!**

## PROVA SUPERATA!

Se i PG sconfiggono il Profeta, il Cattivo spende il Punto Ultima che gli è rimasto per **Ritirarsi** dal combattimento, congedandosi con un inchino e invitando il gruppo a proseguire prima di svanire in una nube cremisi che si disperde in pochi secondi.

Gli Eroi possono notare come l'area sia improvvisamente **sgombra di mana oscuro** e le creature demoniache non sembrano più essere un problema. Proseguono quindi con il loro obiettivo: si ricongiungono con i rispettivi capigruppo e gli eventuali altri Eroi presenti, per poi inoltrarsi nella Ziqqurat di Ossidiana attraverso il passaggio indicato dal Cattivo (vedi **Via Libera!**, sotto).

## INDEGNI!

I PG che vengono ridotti a **0 Punti Vita** durante lo scontro possono scegliere l'opzione **Sacrificio**, ma questo non risolve completamente il conflitto (oltre a lasciare il gruppo in seria difficoltà per la **Parte 4: Sorgi, o Tenebro-sa!**): imposta un Orologio "Ci Dev'Essere un Altro Modo!" da **10 sezioni e riempine 6** (oppure **riempi 6 sezioni** di un analogo Orologio risolutivo già impostato dal gruppo). Gli Eroi rimanenti possono contribuire a completare questo Orologio con le loro azioni di **Obiettivo**. Inoltre, per il resto dello **scontro** il Profeta non può più usare **Indegni!** e tutte le sue Caratteristiche sono ridotte di una taglia di dado.

I PG che scelgono invece l'opzione **Resa** possono continuare a supportare i loro compagni ancora in forze, spendendo Punti Fabula per aggiungere elementi narrativi alla scena o permettere ad altri Eroi di ritirare dei risultati infelici.

Se **tutti** i PG del gruppo vengono ridotti a **0 Punti Vita**, il Profeta non infligge loro il colpo di grazia, ma si allontana deluso, mentre una lacrima bagna le sue labbra serrate in una smorfia insoddisfatta. Perdono i sensi e vengono soccorsi dal loro capogruppo e altri compagni, risvegliandosi con **1 Punto Vita e 1 Punto Mente**, oltre a dover cambiare il loro **Tema** in **Vergogna** o **Colpa**. La via che il Cattivo ha indicato è sgombra di pericoli e i PG possono proseguire in quella direzione (vedi **Via Libera!**, sotto).

## VIA LIBERA!

Grazie alle indicazioni del Profeta, i PG entrano nella Ziqqurat di Ossidiana, incredibilmente sgombra da pericoli. Tuttavia, i labirintici corridoi sembrano susseguirsi uguali e bui in tutte le direzioni. La sua voce riecheggia all'interno, indicando loro quale strada seguire in modo differente a seconda dell'esito dello scontro (come consiglio in caso di **successo**, con un tono canzonatorio o di sfida in caso di **fallimento**).

Permetti al gruppo di narrare la discesa verso i **sotterranei** in base al tempo rimanente, esplorando diverse stanze dell'edificio (armeria, celle per i prigionieri, stanze del culto, ecc.). Mentre si avvicinano alla meta, gli Eroi possono sentire la sempre più intensa sgradevole sensazione di essere immersi nel mana oscuro; brevi visioni di caos e distruzione (le loro case in rovina, i loro cari in catene, ecc.) accompagnano il percorso, mentre un'eterna notte cremisi senza lune permette alle creature di scatenarsi sul mondo, bramando e cacciando quel che desiderano nel profondo.

Inoltre, se gli Eroi si sono dimostrati **degni** durante lo **scontro** con il Profeta (ad esempio sconfiggendolo o riempiendo con successo l'Orologio "Ci Dev'Essere un Altro Modo!), il cavaliere fa trovare loro diversi indizi, sia in forma materiale sia tramite sussurri e rimbombi nei corridoi della Ziqqurat, sul nemico finale di questo Capitolo, la Regina Hymeria: fornisci ai Giocatori le stesse informazioni che i PG potrebbero ottenere con un Risultato pari o superiore a **13 o 16** in seguito a un'azione di **Studio** (vedi il profilo della Regina a pag. 22)!

Che i PG si fidino o meno delle indicazioni, finiscono per trovare i **sotterranei** (potrebbero seguire alcuni loschi individui, tracciare il mana oscuro, percepire un lontano canto, ecc.), ma è ormai troppo tardi per impedire al Culto della Rinascita della Quarta Sorella di portare a compimento il piano abilmente architettato in tutti questi anni di attesa: liberare la Regina dei Demoni dalla sua prigione!

**Una volta che il gruppo ha raggiunto i sotterranei,  
proseguì con la quarta parte del Capitolo.**

## PARTE 4: SORGI, O TENEBROSA!

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, gli Eroi assistono impotenti al risveglio della Regina e combattono per impedirle di liberarsi dalla sua prigione.**

Se necessario, fate una breve pausa, quindi leggi o parafrasa la seguente scena del Game Master, avendo cura di ricreare la giusta atmosfera (ricordati di assegnare **1 Punto Fabula** ai Giocatori per la comparsa del Cattivo!):

*"Facendo attenzione a non compiere passi falsi, scendete lungo i **gradini di pietra levigata** della visione della Principessa. La luce di **Lily la Sacra** guida i vostri passi, mentre sperate di fermare l'empio rituale prima che sia troppo tardi.*

*Insieme agli altri Eroi, vi inoltrate in una maestosa **caverna di ossidiana e roccialuce**, con stalattiti e stalagmiti magnificamente lavorate dall'acqua che penetra nel terreno dalla verde pianura sovrastante. **Vibrazioni e rumori** vi fanno intuire che le forze del Generale Tiberius Atlas e le legioni demoniache stanno ancora combattendo, mentre da un'apertura circolare sulla parete superiore (quasi una cupola!) filtra la **luce della Bramosa**, la cometa che illumina il cielo in assenza delle Tre Sorelle. Alcuni cristalli permettono di concentrare questa luce direttamente su un'**ampia pozza d'acqua**, nella quale scorgete diverse figure incappucciate, di diversa altezza e stazza, parzialmente immerse mentre intonano un **lugubre canto** in un linguaggio antico e sconosciuto. Senza esitare, la Principessa vi incita a proseguire, sbarazzandosi con un **fascio di luce** delle poche guardie che provano a ostacolare il vostro passaggio.*

*Ma è **troppo tardi!***

*I cultisti smettono improvvisamente di cantare, il loro sguardo si perde nell'oscurità. La pozza emette una **strana luce cremisi**: potete vedere al suo interno il riflesso di un **gigantesco cristallo**, molto simile al Nucleo di Mana, nonostante sia meno maestoso e più raccapricciante. Sembra emergere dalle acque, sebbene non ci siano altro che stalattiti e il lontano chiarore della Bramosa sopra di voi. Non appena tornate a concentrarvi sul cristallo, potete notare al suo interno una bellissima fanciulla dalla pelle liscia e perfetta, avvolta in una **veste purpurea** ornata di gemme preziose: un'espressione di sollievo è dipinta sul suo viso mentre sembra immersa in un profondo sonno. Passano brevi istanti: con un **ghigno malvagio**, spalanca **profondi occhi violacei carichi di odio** mentre fiamme soprannaturali sciolgono le pareti del cristallo attorno a lei come cioccolato fuso.*

*Un **bagliore accecante**. La pozza d'acqua sembra uno specchio perfetto, e la Regina è sopra di voi."*

Mentre i suoi servitori la accolgono e acclamano con esultanza e folle contemplazione, la Tenebrosa espande un'aura di **malignità** attorno a lei, enormemente amplificata dalla roccialuce presente. I vostri sensi si anebbianano e vi ritrovate presto in ginocchio, incapaci di contrastare il suo potere. Sollevando le braccia verso la luce della Bramosa, la Regina esulta:

'Per tutti questi anni ho aspettato all'interno della prigione in cui mi avevano rinchiuso. Pensavano di avermi **sconfitta**, ma la mia mente era libera di vagare e incontrare altri intelletti. Uno dopo l'altro, i miei seguaci hanno contribuito a realizzare questo grandioso piano, accumulando l'energia necessaria a liberarmi una volta per tutte. Già,' si rivolge guardando gli Eroi, 'tutta la battaglia è solo servita ad alimentare ulteriormente il **mana oscuro** di cui mi nutro: man mano che eliminate i miei seguaci, posso sentir crescere la corruzione nei vostri cuori. Se pensavate di fermarmi, mi avete solo aiutata a tornare!'

'Non cantar vittoria troppo presto, empia creatura!', esclama la Principessa Roxana, ergendosi **sola e raggianti** contro l'oscurità crescente. 'Sapevo che questo momento sarebbe giunto: è tutta la vita che mi preparo per questo ruolo e non saranno i tuoi piani a strappar via la pace da Kardia.'

Sorpresa, la Regina viene bloccata da luminose **catene magiche** e forzata a tornare nell'acqua, mentre la Principessa recita **dolci parole d'amore** con cui imprigionare nuovamente la maligna creatura in un cristallo incantato, ma lei non ha nessuna intenzione di lasciarsi sfuggire la libertà: con un **urlo di rabbia** e **occhi fiammeggianti**, inizia ad assorbire le forze dei cultisti presenti, che perdono immediatamente i sensi. Le catene si fanno sempre più deboli e la forza di Lily la Sacra sembra non essere sufficiente. Voltandosi verso di voi, la Principessa **sorride con gentilezza**, ben consapevole del suo ruolo in questo conflitto, le sue fiamme sacre sempre più deboli mentre tenta di contrastare l'intensa energia oscura della Regina, che sembra attirarvi a sé, risucchiandovi in un profondo abisso di tetra disperazione.

Poi, il buio.

"Non questa volta!" vi desta una voce. Illuminato da **scintillanti fuochi fatui multicolore**, il Profeta appare nella vostra visuale, immergendo la sua **lancia di ossidiana** nella pozza, increspata per il combattimento. 'Regina Hymeria, le tenebre non copriranno il mondo per soddisfare semplicemente il tuo desiderio irrealizzabile. La Bramosa ti ha corrotto con le sue tentazioni, ti ha coperto di sentimenti che un tempo non ti appartenevano e ti ha reso una creatura immonda, priva di senno!'

I suoi **lunghe capelli verdi** ondeggiavano mentre si concentra, le sue **labbra rosee** finalmente libere da quel sadico sorriso che gli impediva di esprimersi sinceramente, i suoi **occhi eterocromi**, uno dorato e un altro argenteo, pieni di luce e comprensione. Con pochi gesti unisce le sue energie ai poteri di Lily la Sacra e alla determinazione di Roxana, che stava per soccombere all'oscurità crescente.

In ginocchio per lo sforzo, la Principessa, ormai pronta a dare tutto per salvare i suoi compagni Eroi, cerca di convincere il cavaliere a tirarsi indietro, ma **Nemo** è ormai riuscito a liberarsi completamente dall'influsso della Burattinaia e sembra intenzionato a farsi perdonare **una volta per tutte** per i torti commessi.

'Non saremo riusciti a salvare il mondo un tempo, ma questa generazione di Eroi si è meritata un futuro migliore e una guida che sappia condurli verso un destino libero dal male. Che le Tre Sorelle vegliano su di voi.'

Invocando tutte le sue forze e l'**Arcanum del Ricordo Eroico**, il Profeta svanisce in una **luce abbagliante** che vi costringe a chiudere gli occhi, mentre gli spiriti di Eroi ed Eroine del passato si lanciano insieme contro la Regina, che urla e si contorce man mano che viene nuovamente spinta dentro l'acqua.

Riaprite gli occhi e una nube di **denso fumo nero** vi oscura la visuale. Pochi attimi e capite con sgomento che il rituale non è stato sufficiente: la Regina è ancora nella grotta, vincolata da un'energia magica alla pozza d'acqua. Venature incantate ne percorrono la superficie, come se fosse un **enorme specchio frammentato**, riflessi contorti di una stessa creatura che vi guardano contemporaneamente, **ghignando beffardi**.

'Bene, bene... dov'eravamo rimasti?'

## A UN PASSO DALLA VITTORIA

In questo loro ultimo **scontro con un boss**, i PG affrontano un **Cattivo maggiore** (con ben 10 Punti Ultima!), una creatura di rango **campione** equivalente a 4 Giocatori. Il Sacrificio del Profeta non è stato completamente vano: la Regina è bloccata nell'acqua e quindi non può fuggire; tuttavia, continua ad assorbire mana oscuro per liberarsi definitivamente: imposta un Orologio "Finalmente Libera!" corrispondente al tempo rimasto al gruppo per sconfiggere l'avversario (idealmente, 4 o 6 sezioni da riempire nell'arco di un'ora). Se l'Orologio viene riempito prima che il nemico sia stato sconfitto, lo **scontro** ha termine: la Regina ha assorbito energia a sufficienza per liberarsi dalle catene magiche e uscire una volta per tutte dalla sua prigionia secolare (vedi **Lacrime di Sangue**).

Durante il combattimento, la Regina può essere spesso supportata da uno o più **[riflessi oscuri]**, creature di rango **soldato** evocate in seguito all'Abilità **In Frantumi** che si inseriscono immediatamente nello schieramento degli avversari, svolgendo il proprio turno in aggiunta a quelli della Regina. Nel caso in cui siano presenti **5 o 6 Giocatori**, puoi adattare lo scontro facendo partecipare sin da subito rispettivamente 1 o 2 **[riflessi oscuri]**; naturalmente, includi queste creature nel conteggio del limite massimo dell'Abilità **In Frantumi**.

Quando entra in **Crisi**, il boss diventa ancora più temibile: con l'azione **Combatti per Me**, la Regina può costringere un PG a rivoltarsi contro i suoi alleati (dovendo però impiegare 1 Punto Ultima); sfrutta questa regola alternativa per variare l'utilizzo delle risorse a disposizione del Cattivo, ma cerca di **non esagerare** rovinando l'armonia del gruppo di gioco. Inoltre, con **Non È Finita!** le carte in tavola delle Affinità vengono costantemente rimescolate: i Giocatori devono fare attenzione ai dettagli che fornisci per comprendere appieno il meccanismo e non rischiare di restituire alla Regina più Punti Vita di quanti desiderino infliggergliene.

Essendo un avversario crudele e astuto, difficile che la Regina scelga casualmente i suoi bersagli, soprattutto se sono particolarmente coriacei. Per quanto non sia particolarmente temibile dal punto di vista degli Attacchi Base, può utilizzare un buon numero di Incantesimi con cui mettere alla prova anche i personaggi più preparati: sfrutta questa varietà per far sentire i Giocatori proprio come nello scontro finale di un vero JRPG, per quanto il livello d'esperienza generale non sia poi così elevato.

**OH, NO!**

Naturalmente, è possibile che alcuni PG **siano ridotti a 0 Punti Vita**, potendo scegliere sia la **Resa** che il **Sacrificio**; nel primo caso, concedi loro di supportare i compagni con i Punti Fabula rimanenti; nel secondo **caso estremo**, invece, valuta in base alla situazione l'efficacia dell'opzione scelta: il Cattivo potrebbe essere sconfitto o più probabilmente potrebbe **perdere definitivamente** per lo scontro in corso l'uso di una o più capacità, o subire una variazione nelle Affinità ai tipi di danno e così via.

**Una volta terminato lo scontro con la Regina (o riempito l'Orologio "Finalmente Libera!"),  
proseguì con l'Epilogo.**

## EPILOGO

Se gli Eroi escono vittoriosi dallo scontro con la Regina, prosegui con **Lacrime di Speranza**; altrimenti, se tutti i PG sono stati ridotti a 0 Punti Vita o l'Orologio "Finalmente Libera!" è stato riempito prima della fine dello scontro, prosegui con **Lacrime di Sangue**.

### LACRIME DI SPERANZA

Con un urlo di trionfo, gli Eroi di Kardia hanno la meglio sulla Regina dei Demoni e i suoi **[riflessi oscuri]**, costringendola a rimandare per sempre i suoi malefici piani. Leggi o parafrasa il seguente testo:

*"Stremati ma felici, osservate la perfida Regina **contorcersi e bruciare** mentre la calda luce di Lily la Sacra, unita alle energie di tutti gli Eroi di Kardia presenti, la avvolge un po' alla volta, dissipando le tenebre e ogni malignità. Versando **lacrime amare**, colme di rancore e disperazione, l'empia creatura inizia a dissolversi, il suo corpo ormai ridotto in diversi frammenti nella pozza scura che riflette semplicemente il luogo in cui vi trovate. Tuttavia, tendendo una mano artigliata verso l'apertura da cui filtra la luce della cometa, Hymeria le rivolge un'**ultima preghiera**, il suo volto reso meno mostruoso dalla sofferenza:*

*'Forse non potrò veder realizzato il mio desiderio,' esclama, furente, 'ma fermerò qui e ora ogni vostro sogno, ogni vostra ambizione. Possa la Bramosa assistermi per l'ultima volta e rendere tutto l'amore di cui mi avete privato la più tremenda delle punizioni!'*

*Con un urlo disumano, rilascia in un sol colpo tutto il **mana oscuro** che ancora le è rimasto in corpo verso il cielo, prima di svanire per sempre. La roccialuce risuona immediatamente con l'energia liberata, facendo tremare pericolosamente la terra e obbligandovi a mettervi in salvo, abbandonando la Ziqqurat.*

*All'aperto, le forze guidate dal Generale Tiberius Atlas, vittoriose sulle creature demoniache, vi accolgono trionfanti, ma non avete tempo di festeggiare che un **tremendo frastuono** vi fa sobbalzare: impotenti, osservate **enormi meteore** squarciare le nubi tempestose e abbattersi con violenza sull'isola verdeggiante in cui vi trovate. Urla ed esplosioni vi avvolgono in un lampo, e la gioia si trasforma rapidamente in disperazione, mentre i leader tentano di trarre gli Eroi in salvo, guidandoli verso le vie di fuga più vicine. Persino le **isole di Kardia**, sopra di voi, sono bersagliate da questo potente incantesimo, mentre la perfida risata della Regina risuona nell'aria.*

*L'ultima cosa che ricordate è il **dolce tepore** della magia di Lily la Sacra, e le sue parole: 'Non abbiate paura.'"*

### Il Capitolo è concluso!



*Cosa sarà successo agli Eroi? La Principessa li avrà protetti dalla fine imminente? A cosa si sarà riferita la Regina Hymeria nella sua invocazione alla Bramosa nel cielo? Kardia sarà ora al sicuro dal ritorno del male, sempre che non sia stata completamente distrutta dalle meteore?*

*Puoi riflettere con i Giocatori sulle risposte, e chissà che non possiate scoprire insieme la verità nei futuri Capitoli di **Fabula Chronicles**. Grazie per aver giocato, pwih!*

## LACRIME DI SANGUE

Con un urlo liberatorio, la Regina Hymeria si libera finalmente da ogni costrizione, scatenando un'onda d'urto che mette gli Eroi di Kardia al tappeto. Leggi o parafrasa il seguente testo:

*“Nuovamente a terra e completamente privi di forze, potete solo assistere impotenti al **trionfo del male**, mentre la Regina, la sua immagine ora nuovamente **integra e perfetta**, esce finalmente dall'acqua che la imprigionava. Ormai incapace di proseguire da sola lo scontro con le tenebre, la Principessa di Cristallo **esaurisce le forze** che le rimanevano e deve cedere il passo all'oscurità: con un sorriso maligno, la Regina tende una mano artigliata verso di lei, estraendo facilmente il potere di Lily la Sacra e **corrompendolo** con la Burattinaia. La sua luce calda e luminosa si fa sempre più cupa e tenebrosa, finché Hymeria si ciba di quell'anima **densa di mana oscuro** e vi rivolge **sprezzante** un ultimo sguardo prima di dirigersi in volo verso la luce della Bramosa.*

*‘Finalmente potrò realizzare il mio desiderio e ricevere l'**amore che mi spetta** da troppo tempo. Ma prima di tutto impartirò a quei **codardi kardiani** la lezione che si meritano.’*

*Dopodiché, i sotterranei iniziano a crollare su sé stessi e voi perdetevi i sensi, abbracciando le tenebre.*

### Il Capitolo è concluso!



*Che fine ha fatto il resto dell'Esercito di Kardia? Sarà riuscito a sconfiggere le forze demoniache e accorrerà in aiuto dei PG o verrà sopraffatto dalla Regina ormai libera? Kardia è ora condannata a divenire una tetra landa del male o c'è ancora speranza?*

*Puoi riflettere con i Giocatori sulle risposte, e chissà che non possiate scoprire insieme la verità nei futuri Capitoli di **Fabula Chronicles**. Grazie per aver giocato, pwih!*

## RICOMPENSA DI FINE ATTO

Ogni PG che abbia completato (e quindi sia sopravvissuto!) in qualsiasi ordine i Capitoli 7, 8 e 9 della Stagione 0 di **Fabula Chronicles** riceve, oltre ai doni dei capifazione, il titolo **Grande Eroe di Kardia**: un ringraziamento per aver salvato il mondo dalle maligne ambizioni della Regina dei Demoni. Con tale titolo, da annotare sul **Diario dell'Eroe**, un PG può aggiungere un modificatore di +1 ai Test di Precisione e di Magia quando sta bersagliando una o più creature di Specie **demone**.

Ma a cosa servirà mai annotare una ricompensa a questo punto della Stagione? Mah...



# APPENDICE A: PROFILI DEI PNG

In questa sezione puoi trovare le statistiche dei PNG avversari presenti nel Capitolo. Per una spiegazione dettagliata su come leggere il profilo di un PNG, puoi consultare il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** a pag. 320.



## AVIODEMONE (Élite)

Liv 10 • DEMONE

Creatura demoniaca alata, si nutre di mana oscuro ed elettricità. Serve la sua Regina con maligna dedizione.

**Tratti tipici:** corrotto, elettrostatico, rapido, segue la corrente.

DES d10	INT d6	VIG d8	VOL d8	PV	120 • 60	PM	60	Iniz. 11
DIF +1	D. MAG +2							

**ATTACCHI BASE**

- ✂ **Picchiata** • [DES + VIG] +1 • [TM + 5] danni fisici.
- ⚡ **Scarica Stridente** • [DES + VOL] +1 • [TM + 5] danni da **fulmine**. Questo attacco ha **multi (2)**.

**REGOLE SPECIALI**

**Tesoro Spirituale** • Scegli una creatura consenziente; quella ricarica completamente i suoi PI.

**Volante** • L'aviodemone è in grado di volare o levitare. Oltre agli ovvi benefici narrativi, le creature a terra non possono raggiungere l'aviodemone con attacchi in mischia finché questi si trova a mezz'aria (ma l'aviodemone può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra). Se l'aviodemone subisce danni di un tipo a cui è **Vulnerabile**, è **immediatamente costretto ad atterrare** e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando l'aviodemone prende nuovamente il volo. Inoltre, l'aviodemone può essere costretto ad atterrare spendendo un'**opportunità**. Finché è in **Crisi**, l'aviodemone perde tutti i benefici di questa Abilità.

---



## DEMIVISIBILE (Élite)

Liv 10 • DEMONE

Creatura demoniaca spettrale. Si nutre di paura e angoscia, predando quasi invisibile in malsane zone paludose.

**Tratti tipici:** corrotto, elettrostatico, rapido, segue la corrente.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	100 • 50	PM	60	Iniz. 10
DIF +0	D. MAG +0							

**ATTACCHI BASE**

- ⚡ **Drenatimore** • [DES + VIG] +1 • [TM + 10] danni da **ombra**. Il demivisibile può scegliere di bersagliare la riserva di Punti Mente della creatura invece dei Punti Vita.

**INCANTESIMI**

- ★ **Foschia Venefica** ⚡ • [INT + VOL] +1 • 10 × B PM • Fino a tre creature • Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **avvelenato**.
- ★ **Glacies** ⚡ • [INT + VOL] +1 • 10 × B PM • Fino a tre creature • Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da **ghiaccio**. **Opportunità:** ciascun bersaglio colpito subisce lo status **lento**.

**REGOLE SPECIALI**

**Spettrale** • Il demivisibile è incorporeo. Oltre agli ovvi benefici narrativi, non può essere raggiunto con attacchi in mischia finché non si **rivela**. Se il demivisibile subisce danni di un tipo a cui è **Vulnerabile**, è **immediatamente costretto a rivelarsi** e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando il demivisibile torna incorporeo. Inoltre, il demivisibile può essere costretto a rivelarsi spendendo un'**opportunità**. Finché è in **Crisi**, il demivisibile perde tutti i benefici di questa Abilità.

**Tesoro Spirituale** • Scegli una creatura consenziente; quella ricarica completamente i suoi PI.



## INDEMONIATO (Élite)

Liv 10 • DEMONE

Creatura demoniaca particolarmente violenta. Lancia in aria i suoi nemici per poi riempirli di colpi con una furia ardente.

**Tratti tipici:** corrotto, elettrostatico, rapido, segue la corrente.

DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	140 • 70	PM	50	Iniz. 10	
DIF +0	D. MAG +0	RS		RS		RS	VU	VU	RS

### ATTACCHI BASE

✂ **Danza Iraconda** • [DES + VIG] +1 • [TM + 10] danni da **fuoco** e il bersaglio subisce lo status **lento**.

### INCANTESIMI

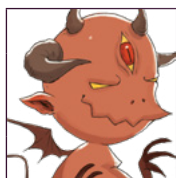
★ **Urlo Selvaggio** • 10 × B • Fino a tre creature • **Scena**.  
Fino al termine di questo incantesimo, ogni bersaglio ottiene un bonus di +1 ai Test di Precisione.

### REGOLE SPECIALI

**Furia Prorompente** • Finché l'indemoniato è in **Crisi**, **Danza Iraconda** ottiene **multi (2)**.

**Inarrestabile** • L'indemoniato è immune agli status **lento** e **scosso**.

**Tesoro Spirituale** • Scegli una creatura consenziente; quella ricarica completamente i suoi PI.



## INFIMITÀ

Liv 5 • DEMONE

Sciame di minuscoli esseri demoniaci. Accompagnano demoni più potenti, avventandosi in massa sulle loro prede.

**Tratti tipici:** corrotte, maligne, minuscole, sciame.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	50 • 25	PM	55	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0	RS		RS			VU	

### ATTACCHI BASE

✂ **Pizzico** • [DES + VOL] • [TM + 5] danni **fisici**. Se il bersaglio è afflitto da uno o più status, questo attacco infligge 5 danni extra.

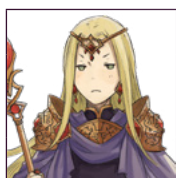
### INCANTESIMI

★ **Che Fastidio!** • [INT + VOL] • 10 × B PM • Fino a tre creature • **Istantanea**.  
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **furente**.

### REGOLE SPECIALI

**Oltre al Danno...** • Quando subiscono danni fisici, le infimità possono eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con **Pizzico**, bersagliando la creatura che ha inflitto i danni.

**Sono Ovunque!** • Le infimità sono immuni agli status **lento** e **scosso**.



## PROFETA (Campiono 4)

Liv 15 ♦ UMANOIDE

Misterioso comandante del Culto della Rinascita della Quarta Sorella. Sembra sia capace di alterare lo spazio e il tempo a piacimento.

**Tratti tipici:** competitivo, corrotto, incerto, speranzoso.

DES d8	INT d8 (d10)	VIG d8	VOL d6	PV	280 ♦ 140	PM	110	Iniz. 10				
DIF 12	D. MAG +1				IM	AS		VU			VU	

**Equipaggiamento (non si può sottrarre!):** elmo di ossidiana (+1 nei Test Contrapposti di INT e/o VOL), armatura di ossidiana (12 Dif., +1 DMag., -4 Iniz.; già inclusi; immune allo status lento), lancia di roccialuce (+1 nei Test di Magia).

### ATTACCHI BASE

- ✦ **Affondo** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 12] danni fisici.
- ✦ **Strale Purpureo** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da ombra. Questo attacco ha **multi (2)**.

### INCANTESIMI

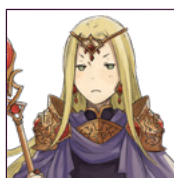
- ★ **Accelerazione** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio può eseguire un'azione aggiuntiva durante ciascuno dei suoi turni. Dopo che il bersaglio ha eseguito due azioni aggiuntive in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Divinazione** ♦ 5 PM ♦ Incantatore ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il Profeta può costringere una creatura a lui visibile a ripetere un Test (ritira entrambi i dadi e tiene il nuovo Risultato). Dopo aver fatto ripetere due Test in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Stop** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.  
Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

### ALTRE AZIONI

- ⚙ **Fendente Oscuro** ♦ Il Profeta può usare un'azione e tirare il suo attuale dado di Vigore, perdendo Punti Vita pari a [il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Se questo non riduce i suoi Punti Vita a 0, può eseguire un attacco gratuito con **Affondo**: se l'attacco colpisce uno o più bersagli, infligge danni extra pari a [1 + il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Tuttavia, tutto il danno causato dall'attacco diventa da ombra e il suo tipo non può essere cambiato.
- ⚙ **Indegni!** ♦ Il Profeta usa un'azione per effettuare un Test Contrapposto di [DES + VIG] con un bersaglio a scelta a lui visibile. Se ha successo, il bersaglio subisce lo status **debole** e il Profeta recupera 10 Punti Mente. Se fallisce, il bersaglio recupera 5 Punti Mente.

### REGOLE SPECIALI

- ♦ **Non Siete Male** ♦ Quando è in **Crisi**, il Profeta subisce lo status **furente**. Finché è afflitto da questo status a causa di questo effetto, il Profeta ottiene un bonus di +3 a **tutti** i Test effettuati.
- ♦ **Solo un Burattino** ♦ Il Profeta è perennemente afflitto dallo status **confuso**.
- ♦ **Tesoro Spirituale** ♦ **Scheggia di Ossidiana** ♦ 1000 z ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 8] ombra
- ♦ **Pugnale** ♦ Quando colpisci una creatura con quest'arma, se essa era l'unico bersaglio ed è sotto gli effetti di uno o più incantesimi con durata "Scena", puoi sceglierne uno e cessarne gli effetti su quella creatura.



## PROFETA (Gampione 5)

Liv 15 ♦ UMANOIDE

Misterioso comandante del Culto della Rinascita della Quarta Sorella. Sembra sia capace di alterare lo spazio e il tempo a piacimento.

**Tratti tipici:** competitivo, corrotto, incerto, speranzoso.

DES d8	INT d8 (d10)	VIG d8	VOL d6	PV	350 ♦ 175	PM	110	Iniz. 11					
DIF 12	D. MAG +1				IM		AS		VU			VU	

**Equipaggiamento (non si può sottrarre!):** elmo di ossidiana (+1 nei Test Contrapposti di INT e/o VOL), armatura di ossidiana (12 Dif., +1 DMag., -4 Iniz.; già inclusi; immune allo status lento), lancia di roccialuce (+1 nei Test di Magia).

### ATTACCHI BASE

- ✦ **Affondo** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 12] danni fisici.
- ✦ **Strale Purpureo** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da ombra. Questo attacco ha **multi (2)**.

### INCANTESIMI

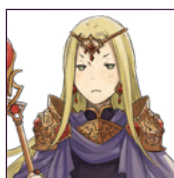
- ★ **Accelerazione** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio può eseguire un'azione aggiuntiva durante ciascuno dei suoi turni. Dopo che il bersaglio ha eseguito due azioni aggiuntive in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Divinazione** ♦ 5 PM ♦ Incantatore ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il Profeta può costringere una creatura a lui visibile a ripetere un Test (ritira entrambi i dadi e tiene il nuovo Risultato). Dopo aver fatto ripetere due Test in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Stop** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.  
Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

### ALTRE AZIONI

- ⚙ **Fendente Oscuro** ♦ Il Profeta può usare un'azione e tirare il suo attuale dado di Vigore, perdendo Punti Vita pari a [il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Se questo non riduce i suoi Punti Vita a 0, può eseguire un attacco gratuito con **Affondo**: se l'attacco colpisce uno o più bersagli, infligge danni extra pari a [1 + il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Tuttavia, tutto il danno causato dall'attacco diventa da ombra e il suo tipo non può essere cambiato.
- ⚙ **Indegni!** ♦ Il Profeta usa un'azione per effettuare un Test Contrapposto di [DES + VIG] con un bersaglio a scelta a lui visibile. Se ha successo, il bersaglio subisce lo status **debole** e il Profeta recupera 10 Punti Mente. Se fallisce, il bersaglio recupera 5 Punti Mente.

### REGOLE SPECIALI

- ⚙ **Assorbimento** ♦ Dopo che subisce danni, il Profeta può immediatamente recuperare 2 Punti Mente.
- ⚙ **Non Siete Male** ♦ Quando è in **Crisi**, il Profeta subisce lo status **furente**. Finché è afflitto da questo status a causa di questo effetto, il Profeta ottiene un bonus di +3 a **tutti** i Test effettuati.
- ⚙ **Solo un Burattino** ♦ Il Profeta è perennemente afflitto dallo status **confuso**.
- ⚙ **Tesoro Spirituale** ♦ **Scheggia di Ossidiana** ♦ 1000 z ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 8] ombra
- ⚙ **Pugnale** ♦ Quando colpisci una creatura con quest'arma, se essa era l'unico bersaglio ed è sotto gli effetti di uno o più incantesimi con durata "Scena", puoi sceglierne uno e cessarne gli effetti su quella creatura.



## PROFETA (Campiono 6)

Liv 15 ♦ UMANOIDE

Misterioso comandante del Culto della Rinascita della Quarta Sorella. Sembra sia capace di alterare lo spazio e il tempo a piacimento.

**Tratti tipici:** competitivo, corrotto, incerto, speranzoso.

DES d8	INT d8 (d10)	VIG d8	VOL d6	PV	420 ♦ 210	PM	110	Iniz. 12					
DIF 12	D. MAG +1				IM		AS		VU			VU	

**Equipaggiamento (non si può sottrarre!):** elmo di ossidiana (+1 nei Test Contrapposti di INT e/o VOL), armatura di ossidiana (12 Dif., +1 DMag., -4 Iniz.; già inclusi; immune allo status lento), lancia di roccialuce (+1 nei Test di Magia).

### ATTACCHI BASE

- ✦ **Affondo** ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 12] danni fisici.
- ✦ **Strale Purpureo** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 5] danni da ombra. Questo attacco ha **multi (2)**.

### INCANTESIMI

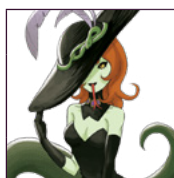
- ★ **Accelerazione** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio può eseguire un'azione aggiuntiva durante ciascuno dei suoi turni. Dopo che il bersaglio ha eseguito due azioni aggiuntive in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Divinazione** ♦ 5 PM ♦ Incantatore ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, il Profeta può costringere una creatura a lui visibile a ripetere un Test (ritira entrambi i dadi e tiene il nuovo Risultato). Dopo aver fatto ripetere due Test in questo modo, questo incantesimo termina.
- ★ **Stop** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.  
Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

### ALTRE AZIONI

- ⚙ **Fendente Oscuro** ♦ Il Profeta può usare un'azione e tirare il suo attuale dado di Vigore, perdendo Punti Vita pari a [il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Se questo non riduce i suoi Punti Vita a 0, può eseguire un attacco gratuito con **Affondo**: se l'attacco colpisce uno o più bersagli, infligge danni extra pari a [1 + il numero ottenuto sul dado di Vigore]. Tuttavia, tutto il danno causato dall'attacco diventa da ombra e il suo tipo non può essere cambiato.
- ⚙ **Indegni!** ♦ Il Profeta usa un'azione per effettuare un Test Contrapposto di [DES + VIG] con un bersaglio a scelta a lui visibile. Se ha successo, il bersaglio subisce lo status **debole** e il Profeta recupera 10 Punti Mente. Se fallisce, il bersaglio recupera 5 Punti Mente.

### REGOLE SPECIALI

- ♣ **Assorbimento** ♦ Dopo che subisce danni, il Profeta può immediatamente recuperare 2 Punti Mente.
- ♣ **Non Siete Male** ♦ Quando è in **Crisi**, il Profeta subisce lo status **furente**. Finché è afflitto da questo status a causa di questo effetto, il Profeta ottiene un bonus di +3 a **tutti** i Test effettuati.
- ♣ **Solo un Burattino** ♦ Il Profeta è perennemente afflitto dallo status **confuso**.
- ♣ **Tesoro Spirituale** ♦ **Scheggia di Ossidiana** ♦ 1000 z ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 8] ombra
- ♣ **Pugnale** ♦ Quando colpisci una creatura con quest'arma, se essa era l'unico bersaglio ed è sotto gli effetti di uno o più incantesimi con durata "Scena", puoi sceglierne uno e cessarne gli effetti su quella creatura.



## REGINA DEI DEMONI (Campione 4)

Liv 15 • DEMONE

Bellissima ma perfida signora delle tenebre. Si nutre di oscurità e intenzioni maligne, soggiogando i puri con il potere della Burattinaia.

**Tratti tipici:** corrotta, imprigionata, innamorata, vendicativa.

DES d6	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	320 • 160	PM	150	Iniz. 12		
DIF +0	D. MAG +0	VU	IM	VU	RS	RS	VU	AS	RS	RS

### ATTACCHI BASE

- ✂ **Sfregio** ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.
- ☒ **Lacrime Rabbiose** ♦ [VIG + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da ghiaccio. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

### INCANTESIMI

- ★ **Antimagia** ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.  
Se il bersaglio è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con durata "Scena", invece non è più sotto l'effetto di quegli incantesimi.
- ★ **Barriera** ♦ 5 x B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio può considerare la sua Difesa come pari a 12 contro qualsiasi effetto (può comunque utilizzare il suo normale valore di Difesa nel caso sia maggiore di 12).
- ★ **Lux** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 x B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.  
Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da luce.  
**Opportunità:** ciascun bersaglio colpito subisce lo status **confuso**.
- ★ **Riflesso** ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.  
Fino al termine di questo incantesimo, se un incantesimo offensivo viene lanciato sul bersaglio, la creatura che ha lanciato l'incantesimo offensivo in questione viene bersagliata al suo posto (eventuali altri bersagli vengono bersagliati normalmente). Dopo che ciò accade, questo incantesimo termina.
- ★ **Umbra** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 x B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.  
Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da ombra.  
**Opportunità:** ciascun bersaglio colpito subisce lo status **debole**.

### ALTRE AZIONI

- ⚙ **Combatti per Me** ♦ La Regina usa un'azione e spende 1 Punto Ultima per effettuare un Test Contrapposto di [INT + VOL] con un bersaglio a lei visibile a sua scelta. Se ha successo, il bersaglio subisce lo status **furente** e deve immediatamente eseguire un **attacco gratuito** scegliendo come bersaglio uno dei suoi alleati, determinato casualmente. Inoltre, la Regina recupera un ammontare di Punti Vita pari ai Punti Vita persi dal bersaglio dell'attacco gratuito.

### REGOLE SPECIALI

**In Frantumi** ♦ Quando la Regina subisce danni fisici, evoca istantaneamente un **Riflesso della Regina**, che si unisce come suo alleato nello scontro in corso. Non ci possono essere più di due creature evocate in questo modo contemporaneamente.

Ogni volta che un **Riflesso della Regina** viene ridotto a 0 Punti Vita, riempi 1 sezione di un Orologio "Stordimento" da 4 sezioni: quando l'Orologio si riempie, la Regina subisce lo status confuso e perde il suo turno successivo.

**Non È Finita!** ♦ Quando è in **Crisi**, le Affinità della Regina cambiano: ogni volta che subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, ora Assorbe quel tipo. Questo cambio è solo temporaneo: quando la Regina subisce un nuovo tipo di danno a cui è Vulnerabile, il processo si ripete, ma il danno che ha iniziato ad Assorbire torna al suo stato precedente (ad esempio, la Regina subisce danni fisici e diventa capace di Assorbirli; quindi subisce danni da fuoco e diventa capace di Assorbirli, tornando però Vulnerabile ai danni fisici).

**Tesoro Spirituale** ♦ Lacrima della Regina ♦ 1250 z ♦ +2 Dif. ♦ +2 DMag.

**Scudo** ♦ Una volta per scena se sei in **Crisi**, dopo che una creatura ti infligge danno, diventi Resistente a quel tipo di danno. Dopo che hai subito due volte danni di quel tipo, l'effetto termina.

				<b>RIFLESSO DELLA REGINA</b>				Liv 10 ♦ DEMONE			
Oscuro riflesso del potere della Regina dei Demoni. Si circonda di energie elementali e terrorizza chiunque l'osservi.											
Tratti tipici: corrotto, illusorio, imperfetto, instabile.											
DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	60	Iniz. 8			
DIF +0	D. MAG +0	 IM	 ?	 ?	 ?	 ?	 ?	 ?	 ?	 ?	
<b>ATTACCHI BASE</b>											
✂ <b>Sguardo Vendicativo</b> ♦ $[\text{VOL} + \text{VOL}] + 1$ ♦ $[\text{TM} + 5]$ danni da [elemento che Assorbe].											
<b>INCANTESIMI</b>											
★ <b>Sguardo Sprezzante</b> ✂ ♦ $[\text{INT} + \text{VOL}] + 1$ ♦ $10 \times \text{B PM}$ ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce lo status [scegli uno tra: confuso, debole, lento, scosso].											
<b>REGOLE SPECIALI</b>											
<b>Copia Imperfetta</b> ♦ Quando viene evocato, il riflesso della Regina Assorbe uno dei tipi di danno a cui la Regina dei Demoni è Vulnerabile (eccetto i danni fisici), mentre è Vulnerabile a uno dei tipi di danno a cui la Regina dei Demoni è Resistente o Immune. Non possiede altre Affinità.											
<b>Sogno o Realtà?</b> ♦ Il riflesso della Regina è solo un'illusione. Se subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, l'illusione svanisce (rimuovi il Riflesso della Regina dallo scontro).											

## RICONOSCIMENTI

**SUPERVISIONE:** Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

**REVISIONE:** Alberto Orlandini

**GRAFICA:** Erica Viotto

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

**ILLUSTRAZIONI MOSTRI:** Cathy Trinh

**ILLUSTRAZIONI ICONE DANNO:** Lorc

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