



STAGIONE 0 – CAPITOLO 10

NOTTI MAGICHE

DI ALBERTO ORLANDINI

*Mentre Kardia riposa
e gli Eroi si concedono un po' di svago,
misteriose creature danzano gioiose
per festeggiare il loro sovrano.*

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 nel paragrafo **Lode a Sua Melmosità!** (vedi pag. 10).

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: LA DANZA DEI MELM CAMEL	9
SINOSSI	3	EPILOGO	10
INTRODUZIONE	3	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG	12
PARTE 1: ACCOGLIENZA	3	APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 10	15
PARTE 2: UN PO' DI RELAX	6	RICONOSCIMENTI	15

ANTEFATTO

Non sempre gli Eroi sono costretti ad avventurarsi in pericolose missioni per il bene di Kardia. A volte anche loro possono godere di una meritata pausa. Ed è proprio in una di queste occasioni, in un momento indefinito nello spazio e nel tempo, che gli Eroi hanno il privilegio di assistere a un evento tanto bizzarro quanto straordinario.

SINOSI

In un momento di relativa tranquillità, i PG vengono invitati dal **[direttore]** di un **[villaggio vacanze]** a godere di un **soggiorno premio**. Dopo aver partecipato ad alcune delle **[attività]** di relax e divertimento previste dal pacchetto completo, si ritirano per la notte. Attirati poi da alcuni movimenti sospetti, si mettono all'inseguimento di alcune **misteriose creature**, finendo per assistere a uno **spettacolo** unico nel suo genere.

INTRODUZIONE

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

*“Il sole sorge ancora una volta su Kardia. Una **splendida giornata** si prospetta dinanzi i vostri occhi: avete ricevuto ufficialmente il permesso di godervi una **fantastica vacanza**, gentilmente offerta da un benefattore come ricompensa per i vostri sforzi nel difendere la regione dagli attacchi dei demoni. Così, dopo aver fatto i bagagli ed esservi imbarcati con **la prima maginave** per la vostra meta, raggiungete in men che non si dica il luogo di villeggiatura designato, in un clima di pace e **completa serenità**. Finalmente un po' di riposo!”*

PARTE 1: ACCOGLIENZA

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG raggiungono il [villaggio vacanze] e incontrano il [direttore] della struttura.

Insieme a diversi altri fortunati membri delle Fazioni di Kardia, i PG sono stati sorteggiati per partecipare, a titolo **completamente gratuito**, a un soggiorno completo presso una struttura ricreativa all'interno della regione. A quanto pare, le loro recenti gesta hanno talmente impressionato il titolare del centro da convincerlo a condurre una **nuova campagna promozionale** scegliendo proprio i PG come testimonial esclusivi. Gran bella fortuna, no? Tuttavia, il **[direttore]** non rivela subito questa informazione per essere sicuro di non aver fatto la scelta sbagliata; piuttosto, durante il soggiorno valuta segretamente (di persona o lasciando l'incarico a degli assistenti) le capacità dei PG, assegnando un punteggio a seconda del comportamento (vedi **L'Esame Segreto**, pag. 6).

Per prima cosa, crea con i Giocatori i dettagli sull'ambientazione di questo Capitolo: porgi loro le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che stai partecipando anche tu alla **creazione condivisa!**

Questo Capitolo può essere ambientato successivamente agli eventi del **Capitolo 9: La Notte delle Lacrime** o in un qualsiasi momento ritenuto adatto dal gruppo di gioco; i PG potrebbero ad esempio aver ricevuto l'invito a rilassarsi presso il **[villaggio vacanze]** persino dopo aver salvato il primo **[insediamento]** dall'assalto dei demoni, oppure tutto potrebbe svolgersi prima della grande convocazione a Concordia del **Capitolo 4: Sussurri nel Vento**. In ogni caso, calibra il tutto affinché sia adeguato alla situazione in cui si trovano i personaggi: probabilmente dei novelli eroi potrebbero aver attirato l'attenzione di un piccolo e sconosciuto imprenditore locale con una modesta fattoria, mentre gli Eroi di Kardia sarebbero sicuramente degni dei riguardi di un magnate del divertimento, noto in tutta la regione per i suoi centri benessere.

IL VILLAGGIO

- 1 In quale regione di Kardia si trova il **[villaggio vacanze]** e che cosa caratterizza il territorio?

Esempio: ai piedi delle montagne innevate di Torax, dove vento e freddo costringono la gente a ripararsi in grotte; presso un'oasi nel deserto di Emas, dove diversi pozzi permettono di estrarre l'acqua da un fiume sotterraneo; nella palude che circonda il lago di Rubinia, dove centinaia di frammenti rocciosi rendono impervio il terreno; in una foresta di Geminis, dove bestie selvagge lasciano enormi solchi sfruttati dai contadini; ecc.

- 2 Qual è lo scopo principale della struttura? Si sviluppa in un unico centro o ha più sedi dislocate?

Esempio: è un grande centro termale, unico nel suo genere; è la sede principale di una catena di centri benessere specializzati in cure ringiovanenti; è un grande parco divertimenti con aree relax completamente isolate; è un magnifico villaggio turistico con bungalow di svariate dimensioni; ecc.

- 3 Dove pernottano i personaggi?

*Esempio: in una piccola pensione nelle vicinanze della struttura principale; sono ospiti della famiglia del **[direttore]** in una piccola villa con giardino; in un tranquillo campeggio in riva a un lago; ecc.*

- 4 La struttura è dotata di un **[centro benessere]**: di cosa si tratta?

Esempio: una baita gestita da una coppia di anziani dove vengono offerti massaggi e trattamenti con il fieno; una caverna sotterranea ricolma di magia; un piccolo ospedale per operazioni chirurgiche; ecc.

IL DIRETTORE

- 1 Che aspetto ha il **[direttore]** del **[villaggio vacanze]**? Indossa una divisa particolare?

Esempio: un giovane tutto impettito con baffi lunghissimi e capelli impomatati con una giubba rossa perfettamente abbottonata; un'anziana con i capelli lunghi tenuti ordinatamente raccolti da un fermaglio d'oro, sempre sorridente ma altrettanto scontrosa; una creatura parlante rispettata dagli abitanti della zona e perfettamente integrata nella società; ecc.

- 2 Qual è il suo tratto distintivo? Ha qualche pregio o difetto particolare?

Esempio: starnutisce sempre; ha un tic nervoso quando prova a mentire; non sopporta gli schiamazzi; ha una cicatrice sull'occhio destro; tira sempre su col naso; ecc.

3 Ha un modo particolare di esprimersi?

Esempio: fa un inchino ogni volta che finisce una frase; termine i discorsi con "pwih"; fa capriole di gioia quando vuole festeggiare; è estremamente sboccato e non pensa troppo a quel che dice; ecc.

4 È sempre disponibile o ha precisi orari d'ufficio?

Esempio: riceve solo su appuntamento e solo dopo il calar del sole; basta chiamarlo e appare improvvisamente alle spalle; dopo essersi presentato si chiude nel suo ufficio e non ne esce più; ecc.

LE ATTIVITÀ

1 Quali attività si possono svolgere nel [villaggio vacanze]? (Nota: almeno una per Giocatore).

Esempio: ci si può immergere in un caldo e rilassante bagno termale; si possono fare dei fanghi ristorativi; si può partecipare a tornei sportivi o competizioni mangerecce; ci si può dedicare a faticose arrampicate; ecc.

2 Si svolgono solo in determinati orari o sono sempre disponibili? Sono stagionali?

Esempio: le sciare si possono fare solo nei mesi più freddi; si può visitare la fattoria solo durante il giorno; si può sempre trovare qualcuno disponibile a fare una partita a carte; ecc.

3 Chi si occupa della supervisione di ciascuna attività?

Esempio: un giovane e bellissimo istruttore che non perde mai l'occasione di fare un complimento; 3 gemelle maligne e meschine che deridono ogni fallimento; un animale da compagnia; ecc.

4 Quali sono i rischi del mestiere?

Esempio: se ci si arrampica senza fare attenzione si può cadere nel dirupo; giocando troppo ci si può fratturare una parte del corpo; mangiare troppi dolci può causare problemi di stomaco; ecc.

UN AUTOGRAFO, PER FAVORE!

Terminata la **creazione condivisa**, i PG vengono accolti direttamente dal **[direttore]** del **[villaggio vacanze]**, che non esita a esprimere il suo compiacimento per essere riuscito a incontrarli finalmente di persona, dopo averne sentito tanto parlare (anzi, è possibile che qualche suo parente sia stato addirittura salvato in qualche occasione da uno dei personaggi!). Tra un convenevole e l'altro, il **[direttore]** si prodiga per mostrare il più rapidamente possibile la struttura del **[villaggio vacanze]**, o almeno una **mappa riassuntiva** delle diverse aree che lo compongono: sfrutta questa occasione per caratterizzare gli altri ospiti del centro (se presenti) e le diverse **[attività]** scelte dal gruppo, non dimenticando di concedere a tutti i Giocatori il suo momento sotto i riflettori.

Dopo le presentazioni, qualche ospite o il **[direttore]** stesso insiste nel ricevere un vero e autentico **autografo** da parte di ciascuno dei personaggi, aggiungendo qualsiasi giustificazione perché venga fatto subito e non in un momento successivo. Se tutti i personaggi accettano, ottengono un **modificatore di +2** a qualsiasi Test effettuato nello svolgimento delle **[attività]** (vedi **Un Po' di Relax**, pag. 6); altrimenti, se anche solo uno dei personaggi si rifiuta, il direttore ne sarà contrariato: sottrai un punteggio alla **valutazione** (vedi **L'Esame Segreto**, pag. 6) pari al numero dei personaggi che non hanno subito concesso l'autografo.

A prescindere dalla reazione dei PG, il **[direttore]** si congeda dal gruppo augurando un piacevole soggiorno.

Se fosse un **anime**, probabilmente questo Capitolo rispecchierebbe le caratteristiche degli episodi *filler*, normalmente creati per riempire con parti **non canoniche** gli archi temporali non coperti dal manga da cui è tratta l'animazione, spesso per garantire agli autori il tempo di proseguire con l'opera senza alterarne il ritmo narrativo. Questo non significa che non possa essere **ugualmente divertente o interessante** come i Capitoli della storia principale, ma può essere una buona occasione per alleggerire i toni e renderli più triviali: si può così assistere a battaglie con il cibo, concorsi di bellezza e sfilate in appariscenti costumi, nel tipico stile che caratterizza anime e JRPG.

Dopo che il [direttore] si è congedato dai PG,
proseguì con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: UN PO' DI RELAX

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i personaggi hanno finalmente l'occasione di rilassarsi, svolgendo le diverse [attività] scelte durante la creazione condivisa.

A seconda di quanto impostato durante la **Parte 1**, i PG potrebbero essere completamente liberi di esplorare il [villaggio vacanze], disporre di una o più guide con cui dedicarsi alle [attività] presenti o essere addirittura costretti a rispettare un **rigido programma giornaliero**. In ogni caso, sentiti libero di adattare questa parte del Capitolo alle esigenze narrative del gruppo, fornendo più spazio agli eventi che sembrano attirare di più l'attenzione dei Giocatori; non dimenticare di aggiungere un buon numero di PNG (**non** Iconici!) per arricchire l'ambientazione e rendere più viva l'atmosfera, ponendo in scena anche situazioni **divertenti o bizzarre** per rendere ancor più serena l'atmosfera che circonda la struttura. Nel frattempo, i personaggi sono segretamente valutati da tutto lo staff (vedi l'**Esame Segreto**, sotto): cogli l'occasione per inscenare **gaffe e sotterfugi** di vario tipo, senza però rischiare di rovinare l'atmosfera facendo pensare ai Giocatori di trovarsi in una sorta di "trappola". Il [direttore] non ha assolutamente intenzioni malvagie: vuole soltanto essere sicuro della sua scelta.

Inoltre, se dovessi aver bisogno di un aiuto per ricreare alcune [attività] interessanti che siano adatte al tema triviale di questo Capitolo, puoi trarre ispirazione da quelle consigliate (vedi **Esempi di Attività**, pag. 7); ogni attività include una serie di Test suggeriti e alcuni esempi di **valutazioni** che potrebbero influire sul punteggio finale dei personaggi.

L'ESAME SEGRETO

Nel corso del loro soggiorno, i personaggi vengono **segretamente** valutati dal personale del [villaggio vacanze] per verificare la loro adeguatezza ai piani di sponsorizzazione del [direttore]. Ipoteticamente, i PNG più adatti per questo incarico dovrebbero essere gli eventuali supervisori delle [attività] generati durante la **creazione condivisa**, ma sentiti libero di improvvisare qualunque metodo o situazione ti sembri più adatta alla sessione. I PG possono comunque scoprire il segreto effettuando con successo un Test Aperto analogo all'azione di **Studio** (quindi vale un solo tentativo per ciascun personaggio!): con un risultato di **16 o superiore**, il personaggio coglie un indizio sufficiente a capire il gioco del [direttore] e dei suoi assistenti, potendo così giocare d'anticipo durante lo svolgimento delle diverse [attività] per accumulare più punti possibili.

In ogni caso, l'intero gruppo di PG viene valutato nel suo insieme, quindi non contano tanto le **single azioni** di ciascun personaggio, quanto i risultati ottenuti **complessivamente da tutti** nel corso del Capitolo.

Se possibile, prendi segretamente nota dei punti accumulati durante la sessione; altrimenti, sentiti libero di giocare a carte scoperte, cercando però di non rivelare il vero motivo delle annotazioni (a meno che i personaggi non l'abbiamo già scoperto per conto proprio).

Una volta completata un'[attività], il gruppo:

- Ottiene 1 punto per ogni Test individuale superato nel corso di quell'[attività].
- Ottiene 2 punti per ogni Orologio da almeno **6 sezioni** completamente riempito nel corso di quell'[attività].
- Ottiene 3 punti per ogni Test di Gruppo superato con successo nel corso di quell'[attività].
- Perde 1 punto per ogni Test individuale fallito nel corso di quell'[attività].
- Perde 2 punti per ogni Test di Gruppo fallito nel corso di quell'[attività].

Naturalmente, non è detto che i Giocatori debbano effettuare Test o riempire Orologi nel corso di ogni [attività]; in tal caso, sentiti libero di assegnare un analogo numero di punti in base all'interpretazione e immersione nella scena di ciascun Giocatore.

Ciascun personaggio può ottenere punti tramite Test **una sola volta** per ciascuna [attività]; ciò significa che **non può** ottenere più punti superando due Test nel corso della stessa [attività], ma può comunque rischiare di perderli tutte le volte che fallisce! In ogni caso, il gruppo non può ottenere più di **5 punti moltiplicati per il numero di Giocatori** in questa parte del Capitolo.

ESEMPI DI ATTIVITÀ

Di seguito sono presenti alcune tra le attività di svago e relax più tipiche tra i diversi archetipi narrativi di anime e JRPG; sentiti libero di trarne ispirazione o di giocarle interamente se sono interessanti per il gruppo. Come sempre, a volte basta prendere un po' di spunto per generare delle giocate epiche!

IL CONCORSO

Anche gli eroi più indaffarati, onorevoli e rispettabili sanno avere un **gusto estetico**; ed è proprio questo che serve ai PG per guadagnarsi l'apprezzamento della giuria in questo speciale **concorso di bellezza** tra le creature radunate nel [villaggio vacanze]. Che si tratti di una sfilata in costume da bagno, in elaborate e imponenti armature incantate o in abiti comuni ma con un po' di acrobazie nel mezzo, in questa [attività] è necessario mostrare grazia, potenza ed eleganza con Test appropriati che coinvolgano la **Volontà**: qualunque membro del gruppo si senta adeguato può mettersi alla prova, effettuando semplici Test o Test Contrapposti contro altri partecipanti.

Bonus: se i personaggi collaborano con uno o più **Test di Gruppo** per trionfare in questa [attività], la **valutazione** complessiva **augmenta di 1 punto** per aver dimostrato un ottimo gioco di squadra anche quando la competizione sembra concentrarsi prevalentemente su caratteristiche individuali.

LA GARA

Anche quando sono in vacanza, gli eroi amano mantenersi in allenamento per non dormire sugli allori ed essere sempre pronti ad affrontare situazioni di pericolo. La **corsa campestre** fa proprio al caso loro: una gara in mezzo alla natura, tra insidie naturali e ostacoli abilmente piazzati dagli organizzatori per rendere la sfida

più impegnativa. Naturalmente, può essere una gara a squadre o individuale, ma in ogni caso ci sono diversi sfidanti pronti a contendersi il titolo di *Miglior atleta in villeggiatura* della regione. Un Orologio da **6 o 8 sezioni** potrebbe rappresentare l'avvicinarsi dei PG al traguardo, con un **Livello di Difficoltà** complessivo pari a **10 o 13** a seconda della tipologia di regione (sicuramente è più difficile gareggiare nel deserto che in una pianura libera da ostacoli!). Analogamente, gli avversari potrebbe disporre di un analogo Orologio opposto, che andrebbe a riempirsi con i fallimenti dei personaggi. Il primo che riempie l'Orologio vince!

Bonus: se il gruppo riesce a vincere la sfida senza riempire più di **2 sezioni** dell'Orologio degli avversari, la **valutazione** complessiva aumenta di **1 punto** per l'ottima dimostrazione di forza e agilità. Se l'**intero gruppo** ha partecipato alla corsa, la valutazione aumenta di **1 punto aggiuntivo** a prescindere dall'esito.

IL TORNEO

Un po' di sana competizione permette a tutti gli eroi di migliorare il gioco di squadra e dedicarsi con cura all'analisi di adeguate tattiche e strategie di combattimento, anche quando si tratta di un semplice **torneo di beach volley!** Che si tratti effettivamente di una spiaggia, di un prato o di un campo creato con la magia all'interno di un'area cittadina, in quest'area si sono radunati diversi appassionati per divertirsi e intrattenere il pubblico con giocate spettacolari. Questa **[attività]** può essere risolta con una serie di **Test di Gruppo** che vadano a riempire un Orologio da **6 sezioni**; in alternativa, puoi improvvisare un rapido **scontro** con quattro creature di rango **soldato** a tua scelta (come la **Guardia** o il **Mercenario**, vedi **Appendice A: Profili dei PNG** a pag. **12**). In questo conflitto, i personaggi non devono tanto combattere con le loro armi per eliminare i nemici, quanto sfruttare azioni e capacità per portare la **resistenza** (naturalmente, i Punti Vita) degli avversari a 0 e vincere la partita; puoi cogliere l'occasione per **reskinnare** opportunamente attacchi e incantesimi (ad esempio, un colpo di arma a distanza può essere una schiacciata con il pallone; ma non è detto che si giochi davvero a beach volley e che la palla non sia in realtà una creatura vivente capace di esplodere da un momento all'altro!).

Bonus: se il gruppo improvvisa uno **scontro** e nessun personaggio viene **ridotto a 0 Punti Vita**, la valutazione complessiva aumenta di ben **2 punti** per il gioco di squadra.

IL CENTRO BENESSERE

Dopo essersi dedicati alle svariate **[attività]** offerte dal **[villaggio vacanze]**, come ultimo evento della giornata i PG vengono invitati dal **[direttore]** a trascorrere una piacevole serata presso il **[centro benessere]** della struttura prima di andare a dormire. A seconda dei risultati della **creazione condivisa**, i PG potrebbero così rilassarsi in una stazione termale all'aperto, in una caverna sotterranea con una magica fonte ristoratrice o in un salone per massaggi con magiche creature capaci di fare veri miracoli per le membra stanche...

Ad ogni modo, regola con il gruppo il tono di questa parte: si tratta di un momento di relax e divertimento in cui possono fiorire scenette comiche e scherzi o dispetti tra PG e PNG, ma senza esagerare, nel pieno rispetto di tutti e degli eventuali strumenti di sicurezza a disposizione (vedi **Manuale Base**, pag. **140**).

Se i PG non l'hanno già scoperto per conto loro, è in questa occasione che il **[direttore]** rivela di averli messi segretamente sotto esame, spiegando di voler essere davvero sicuro della sua scelta di renderli i principali testimonial della sua **prossima campagna pubblicitaria** prima di commettere uno sciocco errore. Naturalmente, maggiore sarà l'esito della valutazione, maggiore saranno i guadagni che potranno riscuotere alla fine. Prima di congedarsi, li aggiorna sul punteggio attuale, pur senza rivelare l'obiettivo massimo, incoraggiandoli a far meglio i giorni successivi qualora il risultato sia **inferiore a 10 punti**.

Dopo che i PG si sono rilassati al [centro benessere],
proseguì con la terza e ultima parte del Capitolo.

PARTE 3: LA DANZA DEI MELM CAMEL

Nell'ultima parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG assistono alla magica danza di alcune misteriose creature e finiscono per partecipare a una bizzarra competizione.

Una volta che i PG sono rientrati nel luogo del pernottamento stabilito durante la creazione condivisa, permetti ai Giocatori di narrare una rapida **scena di riposo**, in cui i personaggi possono approfondire i loro Legami o semplicemente esprimere le loro sensazioni sulla rara giornata appena trascorsa.

COS'È STATO?

Mentre stanno riposando, i PG vengono svegliati da alcuni strani e misteriosi rumori: **"pwih! pwih!"**. Permetti al personaggio (o ai personaggi) con il valore di **Intuito** più alto di destarsi per primo e scorgere, non molto lontano, la figura di un **Melm Caramel** intento a *pwihettare* allegramente. La dolce e innocua gelatina ambrata sembra particolarmente gioiosa e viene man mano raggiunta da altri suoi simili, con i quali percorre lentamente un sentiero verso una direzione ignota. Nonostante il cielo sia oscurato da nubi e non sia possibile distinguere le Tre Sorelle o la Bramosa, le creature sembrano emanare dei lievi bagliori che rischiarano il terreno ogni volta che vi si poggiano, saltando o strisciando.

I PG potrebbero essere particolarmente incuriositi per seguire di nascosto i melm caramel nella loro danza notturna: effettuando un Test Aperto analogo a un'azione di **Studio**, chiunque può comprendere che le creature sono **perfettamente innocue** se non vengono aggredite e sembrano immerse in una sorte di **trance mistica** dovuta a qualche particolare evento di cui si hanno pochissime informazioni.

Se i PG decidono invece di ignorare l'evento, una delle creature ha inavvertitamente rubato un oggetto dell'equipaggiamento o qualunque cosa il gruppo possa ritenere sufficientemente preziosa da costringerlo a mettersi all'inseguimento. In ogni caso, indizi suggeriscono di procedere con cautela per non spaventare le creature (soprattutto visto il loro numero in costante aumento!) mentre si dirigono verso una destinazione lontana e nascosta dal **[villaggio vacanze]**.

Sentiti libero di gestire l'inseguimento o l'esplorazione di quest'area a tuo piacere, valutando i tempi e rendendo interessante la narrazione invece di affidarti solamente a Orologi o Test, come può far più piacere al gruppo.

LODE A SUA MELMOSITÀ!

A un certo punto, le creature si fermano in una radura, in una caverna particolarmente densa di energia magica o su un'altura silenziosa. La luce che emanano scompare per un attimo e, dopo pochi attimi, un **gigantesco melm caramel** con una **corona dorata** sulla parte superiore e uno **scettro** infilato nel corpo gelatinoso fa la sua apparizione: **"PWIIIIH!"**. Le piccole creature che lo circondano *pwihettano* gioiose e tornano a emanare il bagliore, che si diffonde nell'aria e circonda anche i personaggi: ora possono provare le stesse emozioni dei melm caramel, potendo persino **comunicare** con loro!

Il grande **Lord Caramel** si accorge quindi della presenza dei PG, ma non sembra ostile: li invita piuttosto a unirsi al suo compleanno, affermando che in quella notte tutti i **melm caramel sovrani** di Kardia festeggiano e accolgono nuovi membri nella **comunità zuccherina**.

A questo punto, la creatura propone ai PG uno **scontro** amichevole: se riescono a sconfiggerla conferirà loro il titolo di **Cavalieri della Via di Zucchero** (o qualunque titolo analogo ti sembri appropriato!). Viceversa, si saranno comunque divertiti e avranno festeggiato insieme il suo compleanno, che d'altronde ricorre solo **una volta ogni 500 anni!**

Lord Caramel è una creatura di rango **campione** equivalente a **4 Giocatori** che non deve essere assolutamente sottovalutata: è capace infatti di infliggere diversi status ai PG, disponendo al contempo di varie Resistenze e capace di **dividersi temporaneamente** in più melm caramel per schivare o contrattaccare. Questo scontro è volutamente pensato per essere relativamente frustrante per chiunque non riesca a cogliere il modo corretto di sconfiggere l'avversario, analogamente a quanto accade per diversi **boss** segreti dei JRPG che più amiamo! Naturalmente, Lord Caramel **non è un Cattivo** e non conferisce pertanto Punti Ultima con la sua apparizione.

Poiché questo Capitolo può essere giocato in qualsiasi momento della Stagione, potresti avere a che fare sia con novelli eroi di **5° livello** sia con veri e propri Eroi di Kardia di **13° o 14° livello**. Per questo motivo, nell'**Appendice A: Profili dei PNG** (vedi pag. 12) sono presenti due tipologie di Lord Caramel; scegli quello che ti sembra l'avversario più appropriato per lo **scontro**.

Inoltre, in base al numero di Giocatori presenti puoi calibrare lo scontro nel seguente modo:

3 GIOCATORI	1 [Lord Caramel] equivalente a 3 Giocatori*
4 GIOCATORI	1 [Lord Caramel] equivalente a 4 Giocatori
5 GIOCATORI	1 [Lord Caramel] equivalente a 4 Giocatori + 1 [melm caramel]
6 GIOCATORI	1 [Lord Caramel] equivalente a 4 Giocatori + 2 [melm caramel]

*in questo caso, la creatura dispone di **240 PV**, ha un'Iniziativa pari a **13** e dispone dell'Abilità **Volante** (vedi **Manuale Base**, pag. 309); svolge inoltre 3 turni per round.

I PG che vengono ridotti a **0 Punti Vita** possono continuare a supportare i compagni con la spesa di Punti Fabula, ma se tutto il gruppo finisce fuori combattimento, lo scontro termina. In tal caso, i melm caramel presenti si affollano intorno ai personaggi fuori gioco e sfruttano le loro capacità per farli rinvenire con **tutti** i Punti Vita massimi: davvero miracoloso! I festeggiamenti riprendono gioiosamente fino al **sorgere del sole**: a quel punto, le creature si ritirano e salutano i personaggi, che devono rientrare presso il **[villaggio vacanze]** per non far preoccupare il **[direttore]**!

**Dopo che i festeggiamenti di Lord Caramel sono terminati,
proseguì con l'Epilogo.**

EPILOGO

Se i PG hanno sconfitto Lord Caramel in combattimento, possono ora fregiarsi di un titolo nobiliare presso le **comunità zuccherine** di tutta Kardia: chissà quali vantaggi (o svantaggi!) potranno ricevere in futuro... per il momento potrebbero solo essere un po' più appiccaticci e bisognosi di un altro trattamento presso il **[centro benessere]**. Peccato che il soggiorno omaggio sia già terminato: il **[direttore]** non aveva infatti specificato di aver offerto **una sola giornata** a tutti i PG, che possono continuare a usufruire delle **[attività]** e dei trattamenti offerti solo pagando un'onestissima somma di **1 milione di zenit al giorno**. "*Vincoli contrattuali che non dipendono da me!*"

VALUTAZIONE FINALE

In ogni caso, il **[direttore]** rivela ai personaggi la valutazione complessiva risultante dai punti ottenuti durante il soggiorno; se il gruppo ha ottenuto **più di 20 punti** in totale, il **[direttore]** è estremamente soddisfatto e afferma che la campagna pubblicitaria sarà un vero successo. Se invece il gruppo non ha ottenuto **più di 10 punti**, il **[direttore]** nasconde un pizzico d'insoddisfazione, ma è comunque intenzionato a proseguire con la sua idea iniziale.

A prescindere dal risultato della **valutazione**, moltiplica il punteggio complessivo **per 10**: questa è la **somma in zenit** che ciascun personaggio ottiene come **ricompensa aggiuntiva** per lo svolgimento del Capitolo. Qualora dovesse invece esserci un risultato negativo, beh: i PG hanno causato notevoli danni d'immagine al **[villaggio vacanze]** e al suo **[direttore]** e dovranno molto probabilmente pagare di tasca propria una somma equivalente al punteggio negativo moltiplicato per 10. Andrà meglio la prossima volta!

Per concludere il Capitolo, leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master**:

*“In una stanza **immersa nell'oscurità**, la superficie luminescente di uno specchio si illumina e si increspa, rivelando un volto dai **lineamenti confusi e offuscati**. Una voce **gracchiante** esce dalle labbra di quel volto, comunicando direttamente con la figura che vi si para di fronte:*

*‘Siete stato bravo, Granduca, la Principessa era proprio ciò di cui necessitavamo per completare questa magnifica **opera di restauro**.’*

*‘Solo dovere, miei Signori’, risponde il Granduca Vermilion con una **nota tremolante** nella voce. ‘Mi auguro solo che non facciate del male a Roxana, come promesso.’*

*‘Non ti preoccupare: la Principessa è in ottime mani,’ esclama un'altra voce. ‘Saprò far **danzare** la sua anima finché riposa, accompagnandone il respiro con i sussurri del vento.’*

*Un terzo volto si unisce al secondo: ‘E io **canterò** per lei le più meravigliose tragedie che il cuore possa ispirarmi, per non farle dimenticare quelle emozioni forti capaci di tenere il suo spirito guerriero ancora in vita.’*

*‘Quello che i miei fantasiosi colleghi stanno cercando di dirvi, Granduca,’ un quarto volto sovrasta gli altri con un'espressione di **disappunto**, è che noi manteniamo sempre la parola data e ricompensiamo chiunque si adoperi al meglio per realizzare questo grandioso **piano**. Se tutto va come ho previsto, il **possente Kardia** tornerà tra noi in men che non si dica. Dove Hymeria ha fallito, noi riusciremo. Attenetevi alla vostra parte.’*

Il Granduca deglutisce un'ultima volta mentre vede i quattro volti essere riassorbiti nuovamente dalla superficie dello specchio. ‘Spero che il Profeta non si sia sbagliato.’

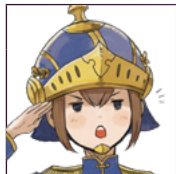
Il Capitolo è concluso!



Ricordati di controllare le ricompense e le indicazioni su come aggiornare il Diario dell'Eroe nella *Guida Strategica Ufficiale*. Segui i social di **NEED GAMES! per non perderti le novità e le future uscite di *Fabula Chronicles*, **pwih!****

APPENDICE A: PROFILI DEI PNG

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



GUARDIA

Liv 5 • UMANOIDE

Questi soldati sono soliti pattugliare le strade delle città o scortare le carovane nelle selve.

Tratti tipici: addestrata, coraggiosa, disciplinata, leale.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	45	Iniz. 5		
DIF 11	D. MAG +0									

Equipaggiamento: balestra, corazza di bronzo, lancia pesante.


ATTACCHI BASE

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

REGOLE SPECIALI

Formazione Difensiva ♦ La guardia ottiene un bonus di +1 alla **Difesa** e alla **Difesa Magica** finché almeno un'altra guardia è coinvolta nel conflitto.

Protezione ♦ Quando un'altra creatura è in pericolo, la guardia può decidere di prenderne il posto (vedi l'Abilità **Protezione** a pag. 203).



MERCENARIO

Liv 10 • UMANOIDE

I mercenari sono esperti di sopravvivenza e combattimento. Le loro capacità ed equipaggiamento li rendono assai pericolosi.

Tratti tipici: cinico, competente, spietato, tetro.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	50	Iniz. 5		
DIF 11	D. MAG +1		RS			VU	RS			

Equipaggiamento: corazza runica, pistola, spada di bronzo.

ATTACCHI BASE

- ✂ **Spada di Bronzo** ♦ [DES + VIG] +5 ♦ [TM + 11] danni **fisici**.
- ☒ **Pistola** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 8] danni **fisici**.

ALTRE AZIONI

- ⚙ **Attacco Caricato** ♦ Il prossimo attacco del mercenario ottiene **multi (2)** e ignora le Resistenze.



LORD CARAMEL (CAMPIONE 4)

Liv 10 ♦ MOSTRO

Gigantesco melm caramel sovrano. Sorveglia i suoi simili delle comunità zuccherine e li protegge dal male. Adora gli zuccheri!

Tratti tipici: appiccicoso, goloso, magnificamente carino, saggio.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	280 ♦ 140	PM	100	Iniz. 11
DIF +0	D. MAG +0	RS	RS			RS	RS	VU

ATTACCHI BASE

- ✂ **Dolcebava** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **lento**.
- ⚡ **Dolcesoffio** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da **aria** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Dolcedanza** ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio recupera 30 Punti Vita e guarisce da uno status scelto dal lord caramel.
- ★ **Dolcefele** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 × B PM ♦ **Fino a tre creature** ♦ **Istantanea**.
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **avvelenato**.
Opportunità: fino al termine della scena, ciascun bersaglio colpito subisce 5 danni extra da tutte le fonti. Questo effetto termina se il bersaglio guarisce dallo status **avvelenato**.

REGOLE SPECIALI

Corpo Gelatinoso ♦ Quando il lord caramel viene bersagliato da un attacco che gli infliggerebbe un tipo di danno a cui è Resistente, tira un dado: se il risultato è pari, la creatura viene colpita normalmente; se il risultato è dispari, l'attacco manca il bersaglio e la creatura si **divide** in due lord caramel identici, ciascuno con un valore di Punti Vita e Punti Mente pari a metà del valore attuale del lord caramel **intero**. Queste due creature sostituiscono temporaneamente il lord caramel nell'Ordine d'Iniziativa. Se tutte le sue parti **divise** non sono ancora state sconfitte e non hanno subito danni di un tipo a cui sono Vulnerabili nel turno precedente, il lord caramel può usare un'azione durante il suo turno per tornare **intero**; in tal caso, recupera 20 Punti Vita e 10 Punti Mente.

Questa Abilità non si applica se il lord caramel è già **diviso**.

Tesoro Spirituale ♦ **Crema Idratante** ♦ 300 z

Accessorio ♦ Ottima per la pelle: si dice che possa tenere perfettamente giovani!



LORD CARAMEL (CAMPIONE 4)

Liv 20 ♦ MOSTRO

Gigantesco melm caramel sovrano. Sorveglia i suoi simili delle comunità zuccherine e li protegge dal male. Adora gli zuccheri!

Tratti tipici: appiccicoso, goloso, magnificamente carino, saggio.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	360 ♦ 180	PM	120	Iniz. 11
DIF +0	D. MAG +0	RS	RS			RS	RS	VU

ATTACCHI BASE

- ✂ **Dolcebava** ♦ [DES + VIG] +2 ♦ [TM + 10] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **lento**.
- ☒ **Dolcesoffio** ♦ [DES + INT] +2 ♦ [TM + 10] danni da **aria** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Dolcedanza** ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**.
Il bersaglio recupera 40 Punti Vita e guarisce da uno status scelto dal lord caramel.
- ★ **Dolcefele** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 × B PM ♦ **Fino a tre creature** ♦ **Istantanea**.
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **avvelenato**.
Opportunità: fino al termine della scena, ciascun bersaglio colpito subisce 5 danni extra da tutte le fonti. Questo effetto termina se il bersaglio guarisce dallo status **avvelenato**.

REGOLE SPECIALI

Corpo Gelatinoso ♦ Quando il lord caramel viene bersagliato da un attacco che gli infliggerebbe un tipo di danno a cui è Resistente, tira un dado: se il risultato è pari, la creatura viene colpita normalmente; se il risultato è dispari, l'attacco manca il bersaglio e la creatura si **divide** in due lord caramel identici, ciascuno con un valore di Punti Vita e Punti Mente pari a metà del valore attuale del lord caramel **intero**. Queste due creature sostituiscono temporaneamente il lord caramel nell'Ordine d'Iniziativa. Se tutte le sue parti **divise** non sono ancora state sconfitte e non hanno subito danni di un tipo a cui sono Vulnerabili nel turno precedente, il lord caramel può usare un'azione durante il suo turno per tornare **intero**; in tal caso, recupera 20 Punti Vita e 10 Punti Mente.

Questa Abilità non si applica se il lord caramel è già **diviso**.

Suscettibile ♦ Quando è in **Crisi**, il lord caramel subisce lo status **furente**; inoltre, **Dolcebava** e **Dolcesoffio** ottengono **multi (2)** e infliggono 5 danni extra, ma il lord caramel perde ogni bonus ai Test di Precisione effettuati per usare quegli attacchi. Se il lord caramel è **diviso** mentre è in **Crisi** e subisce un tipo di danno a cui è Vulnerabile che non lo riduce a 0 Punti Vita, può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** bersagliando almeno il personaggio da cui è stato attaccato.

Tesoro Spirituale ♦ **Crema Idratante Pregiata** ♦ 600 z
Accessorio ♦ Eccellente per la pelle: si dice che possa tenere perfettamente giovani a lungo!

APPENDICE B: ESEMPIO DI CAPITOLO 10

Ah, pensavate davvero di trovare un esempio di Capitolo?

E invece no.

Se è la *pwhma* volta che giocate a **Fabula Chronicles**, andate a leggervi tutte le sezioni per trovare gli esempi di cui avete bisogno per ispirarvi.

Se invece siete dei veterani della Stagione, non avete alcun motivo di leggere l'esempio!

Correte a giocare, pelandroni!

–Pwh

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 TTJRP © 2022 Need Games & Rooster Games.