

The logo features the word 'FABULA' in a blue, blocky font with a glowing effect. Below it, 'Chronicles' is written in a gold, cursive script. A central orange and yellow starburst graphic is positioned behind the text. Below 'Chronicles', the words 'STAGIONE 1' are written in a blue, blocky font. The entire logo is set against a background of light blue and green floral patterns.

FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 01

FABULA NOVA

DI DARIO SICCHIO

*Gran Magiporto di Geminis, 499 dL
La notte di capodanno, l'inizio di un nuovo secolo.
È l'alba di una nuova era per Kardia,
ma anche di una nuova minaccia.*

Materiale riservato ai Game Master: attenzione agli spoiler!



Bentornato, avventuriero! Te l'avevo detto che ci saremmo rivisti, no?

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

*Prima 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).*

*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 privare 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 non dimenticate: avventura, scoperta e cooperazione... sono queste le vere gioie di ogni esploratore dell'ignoto!

SOMMARIO

ANTEFATTO	3	PARTE 2: UN MOMENTO STORICO	5
SINOSSI	3	PARTE 3: FUOCO E FIAMME	14
INTRODUZIONE	4	RICONOSCIMENTI	17
PARTE 1: UNA NOTTE DA NON PERDERE!	4		

ANTEFATTO

Sono passati **500 anni** dall'ultima volta che le forze del male hanno attentato all'equilibrio di Kardia e della sua pace. La **Regina dei Demoni** e le sue oscure schiere stavano portando distruzione e scompiglio in ogni regno dell'Unione, finché i Grandi Eroi non sconfissero l'oscura regina durante la **Notte delle Lacrime**: un momento storico, che ha riportato la pace nell'intera **Unione** e che ha costituito a tutti gli effetti l'inizio di una nuova Kardia, tanto che il calendario è stato fatto ripartire da quel giorno, dividendo gli eventi precedenti da quelli successivi con la dicitura **pL** (prima delle Lacrime) e **dL** (dopo le Lacrime).

Per cinque secoli, l'Unione ha vissuto un periodo di grande prosperità e progresso. Kardia non è mai stata tanto unita e florida, e persino le remotissime e inaccessibili **Isole Climatiche** sono state infine esplorate dai membri delle odierne Fazioni, riaprendo i contatti con queste regioni lontane, per troppo tempo rimaste isolate dal resto di Kardia.

Sotto lo sguardo benevolo delle **Tre Sorelle**, gli astri cardine di questo mondo, l'Unione sembra proiettata verso un futuro sempre più roseo.

SINOSI

È il **499 d. L. (dopo le Lacrime)** ed è la notte di capodanno. Mentre tutta Kardia si appresta a entrare in un nuovo secolo, sull'**Isola di Geminis** sta per avere luogo un evento unico. Durante i festeggiamenti che colorano le strade di tutta l'Isola Verde celebrando la memoria della Notte delle Lacrime, una delegazione di politici e celebrità si raduna al **Gran Magiporto** in attesa dei veri ospiti d'onore della serata: una flotta di maginavi, con a bordo una delegazione diplomatica proveniente da nientemeno che le lontanissime **Isole Climatiche**. Purtroppo, quella che doveva essere la celebrazione di una nuova era di dialogo e diplomazia si trasforma presto in tragedia: le maginavi esplodono, dalle loro carene emergono degli **assaltatori magitech** e i membri della delegazione attaccano le guardie e gli astanti, dando inizio a un vero e proprio assedio. Nel caos che ne emerge, gli eroi devono fuggire dalla distruzione, salvare chiunque sarà possibile salvare e mettersi al sicuro. Fortunatamente per loro, ricevono un aiuto inatteso.



INTRODUZIONE

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

“Cantori, poeti e filosofi hanno versato fiumi d’inchiostro e sforzato più di una corda vocale nel prodigarsi in sperticate ovazioni sulla meraviglia rappresentata dallo skyline notturno di Geminis.

Geminis, la più grande nazione dell’Unione, l’isola divisa, il centro di tutto... l’Axis Mundi.

Beh, per quanto vere fossero le loro parole, Geminis non è mai stata bella come stanotte. L’ultima dell’anno 499 p.L., l’inizio di un nuovo secolo per tutta l’Unione. Nel fresco cielo primaverile, la Bella, la più piccola delle Tre Sorelle, illumina una volta prodiga di stelle, mentre gli odori dolci e vivaci della natura in fiore si mescolano a quelli invitanti di una nazione che si prepara a festeggiare. In questa notte speciale, tutto il regno ha indossato il suo abito migliore e non c’è isolato o distretto che non si prepari ad ospitare un qualche evento speciale, sia esso per celebrare l’anno nuovo o per ricordare la notte fatale che ha dato origine al nuovo calendario di Kardia: la Notte delle Lacrime. Ovunque si odono fanfare di bande, sinfonie di orchestre, annunci festosi e gente che trattiene il fiato per il prossimo grande evento; ma nessun evento è speciale come quello previsto al distretto del Gran Magiporto. Qui, entro poche ore, verrà fatta la storia! Non dovrebbe essere una sorpresa che i biglietti per questo incredibile evento siano esauriti da tempo!”

PARTE 1: UNA NOTTE DA NON PERDERE!

In questa prima breve parte del Capitolo, i Giocatori avranno modo di creare assieme al GM le specifiche circostanze che li porteranno a presenziare all’evento del secolo!

Per prima cosa, crea con i Giocatori i dettagli su come mai si trovino nel Gran Magiporto di Geminis e su come siano riusciti ad accaparrarsi i preziosissimi **biglietti** per la festa di accoglienza delle delegazioni dalle Isole Climatiche. Non è necessario che i PG si conoscano già tra loro: stanno tutti per ritrovarsi nello stesso luogo! Porgi loro le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che stai partecipando anche tu alla **creazione condivisa!**

1 Da dove provenite e come siete arrivati al Gran Magiporto?

Esempio: sono un cittadino di Geminis; provengo da Rubinia e sono arrivato ieri con una Maginave, ecc.;

2 Come avete fatto a procurarvi uno dei rarissimi **biglietti** per la cerimonia di arrivo delle maginavi?

(Nota: non dev’esser per forza un metodo “lecito”)

Esempio: faccio parte di una delegazione di rappresentanza; mi sono accampato davanti alla biglietteria appena aperte le vendite; l’ho rubato a un nobiluomo venendo qui; faccio parte della sorveglianza dell’evento; ecc.;

3 Siete venuti da soli o accompagnati da qualcuno?

Esempio: sono solo; con il mio fidanzato; con un gruppo di amici; con gli altri PG, ecc.;

Puoi anche decidere di far giocare ai PG un singolo segmento interattivo su quanto emerso dalla creazione condivisa o usare le loro risposte come spunto per farli incontrare.

Per esempio: se uno dei Giocatori ha deciso di essere un ladruncolo che ha sottratto il suo accesso all'evento a qualcuno e un altro è invece un membro dell'Ordine d'Avorio preposto alla sorveglianza dell'evento, il loro incontro potrebbe essere servito! Il secondo potrebbe tentare di catturare il primo!

Allo stesso tempo, nessun problema se le risposte alla creazione condivisa non ti hanno offerto spunti interessanti: la fine della parte successiva del capitolo unirà naturalmente i nostri eroi.

Determinate queste informazioni, passare alla Parte 2.

PARTE 2: UN MOMENTO STORICO

In questa parte del Capitolo, che dovrebbe occupare circa un'ora di gioco, i PG potranno vivere a piacere i vari eventi disseminati per il Gran Magiporto, in attesa dell'arrivo delle maginavi.

Leggi o parafrasa il seguente testo:

*“E dire che, un tempo, il Gran Magiporto era solo un luogo di attracco per maginavi commerciali. Oggi, questo centro nevralgico per la vita di tutta Geminis è un vero e proprio distretto cittadino, nonché uno dei fiori all'occhiello dell'intera Isola Verde. Contraddistinto da un'architettura elegante e imponente, non c'è nulla che non si possa trovare nel Gran Magiporto: ristoranti di lusso, taverne, monumenti, teatri, negozi e persino un museo! L'odierno Magiporto è stato concepito per essere il vero e proprio biglietto da visita di Geminis, presentandosi agli avventori come ancora più vivace e sfarzoso del solito; come potrebbe essere altrimenti? Sarà il teatro di un **evento storico**! Arrivati ai cancelli d'ingresso sottostanti la grande Torre dell'Orologio che sovrasta l'intera area, i vostri occhi sono quasi confusi dalla quantità di visitatori in abiti variopinti che sciamano in ogni dove. Controllati i biglietti, passate sotto l'arco di accesso, accolti da gioiosi attendenti con i colori di Geminis che distribuiscono a tutti un fitto programma delle infinite attività disponibili al pubblico. Sceglierne una sembra impossibile, ma, ehi... qualunque cosa deciderete di fare, questa sarà una notte che non dimenticherete mai!”*

Ce l'avete fatta! Siete entrati nell'area riservata del Gran Magiporto!

L'area è sterminata e ci sono strutture ovunque e musica nell'aria. Tutto è illuminato e, appena arrivati, l'aria stessa è permeata da odori deliziosi provenienti da tutte le direzioni. L'altissima **Torre dell'Orologio** tiene il tempo tanto per le maginavi in arrivo, quanto per i Giocatori! Hanno ancora un'oretta di tempo prima che il grande evento cominci e che debbano dirigersi verso il semicerchio di spalti eretto per l'occasione dinanzi all'**area d'atterraggio principale**.

In questo segmento, i giocatori sono liberi di partecipare agli incredibili eventi di cui è costellato il distretto. Puoi decidere di tenerli ancora separati o di farli riunire da subito. Ecco una lista di attività con cui gli avventori possono ingannare il tempo in attesa dell'arrivo delle maginavi. Alla fine, troverai anche una serie di domande per la creazione condivisa nel caso in cui i Giocatori preferiscano personalizzare le loro attività. Sarà una nottata da non dimenticare, per cui, divertitevi!

Se i Giocatori non sanno bene che cosa fare, tira un **d6** e assegna loro un'attività casuale!

1 - IL VIALE DEI MONUMENTI

Subito dopo l'ingresso sottostante la Torre dell'Orologio, i visitatori si trovano dinanzi a un lungo viale illuminato, il cui itinerario è scandito da splendide statue raffiguranti personaggi iconici della storia di Geminis e di tutta Kardia. Accanto a ciascuna di queste statue c'è un pannello testuale che racconta brevemente la biografia e le gesta del personaggio raffigurato. Se i tuoi giocatori decidono di avventurarsi in questa esperienza altamente istruttiva, potrai utilizzarla per dare loro informazioni su alcuni **PNG Iconici** di Kardia, basandoti su quelle presenti nella **Guida Strategica Ufficiale**. Tra i personaggi raffigurati dalle statue, ci potrebbero essere:

Esempio: *La Principessa Roxana I di Rubinia, Grande Eroina della Notte delle Lacrime che ha permesso alle Fazioni di Kardia di sconfiggere la Regina dei Demoni con l'aiuto della potente anima di Lily la Sacra.*

Il Granmago Sigismondo del Vjotland, inventore della Bussola del Mana e ghiotto consumatore di melmamisù.

Amelia Khora, leader dei Postini Esploratori, rappresentata in giovane età dopo aver messo piede sull'isola di Ambrosia.

Nota: se tra i vostri giocatori dovessero esserci alcuni partecipanti alla **Stagione 0**, potreste dar loro la possibilità di spendere un Punto Fabula per inserire i loro vecchi PG tra le statue presenti come omaggio alle loro passate gesta. In fondo, sono stati eroi che hanno contribuito a sconfiggere la Regina dei Demoni!

Questa non è certo l'attrazione più gettonata della serata e molti visitatori la vivono come una pura passeggiata pittoresca, ma qualcuno interessato allo studio delle statue c'è. Se si fermano tra questi, i Giocatori avranno modo di cogliere alcune interessanti voci.

Tira **1d6** e fornisci la seguente informazione udita tra la folla.

Nota: ciascuna di queste voci riguarda **PNG iconici**. Se i Giocatori si trovano davanti una delle statue oggetto di quella specifica diceria, fornisci pure loro l'informazione relativa senza tirare alcun dado.

- 1 I Sovrani Gemelli** presenzieranno all'arrivo delle maginavi dalle Isole Climatiche in quanto regnanti di Geminis.
- La statua rappresenta i **Sovrani Gemelli** come due ragazzini, ovvero com'erano ai tempi della Notte delle Lacrime. Oggi appaiono poco più che adolescenti. Tutti sono affascinati dal mistero della loro longevità. Tra gli astanti c'è anche uno scettico che porta avanti la teoria dei sosia: i Gemelli non sono affatto immortali, sono stati impersonati nel tempo da coppie diverse di gemelli per ingannare il popolo ad attribuirgli caratteristiche divine. Un mero trucchetto per rafforzare la presa sugli allocchi.
- Amelia Khora** non sarà presente quella notte. Incredibile, visto l'impegno che ha profuso nell'organizzare questo incontro. Per altri non c'è da stupirsi: da quando è divenuta il volto dell'incontro culturale con le Isole Climatiche, passa più tempo in quelle terre remote che nei regni dell'Unione.
- Alcuni trovano vergognosa la presenza di una statua di **Nemo**, colui che un tempo era chiamato **Il Profeta**. Il suo ultimo gesto di sacrificio sarà anche stato eroico, ma non va dimenticato il ruolo che ha avuto nell'ascesa della Regina dei Demoni!
- Più di una voce sostiene che l'attuale leader della **Gilda del Cristallo** sia ormai morta. Sono anni che non fa un'apparizione pubblica e che al suo posto compare solo il suo vice, **Minus Adras**. Chissà perché la Gilda non si decide a nominare un sostituto!
- Athena Galan**, erede delle Forge Galan, sarà presente all'incontro con le delegazioni dalle Isole Climatiche. Non c'è da stupirsi: alcuni definiscono i Galan "la vera famiglia reale di Geminis"; d'altronde, sono stati loro a finanziare questo evento storico!

I Giocatori che avranno scelto di intraprendere questo viaggio culturale faranno un incontro alquanto bizzarro poco prima di andarsene. Almeno a uno di loro sembrerà di vedere un **topolino con un fiocchetto sulla testa** arrampicarsi su una delle placche descrittive e iniziare a leggerne il contenuto; solo per poi vederlo svanire nel nulla appena qualcuno, anche solo per un attimo, dovesse coprire quell'insolita visuale. Chissà...

2 - IL BELVEDERE DELLE DELIZIE

Degli enormi montacarichi d'ottone, finemente intarsiati, portano gruppi interi di avventori verso la sommità di una terrazza belvedere da cui è possibile avere una vista panoramica di mezza Geminis. Il Meteria, la capitale, il lontano distretto dei divertimenti... un'autentica meraviglia! Qui, molte coppie vengono a passare qualche istante romantico. Ma c'è anche molto trambusto! Le fontane che adornano ogni angolo del Belvedere sono state alterate in modo da far zampillare vini deliziosi, anziché acqua! Per cui l'area è anche piena di avventori infiammati dallo spirito goliardico che solo il vino può fornire. Il tutto sotto lo sguardo vigile di alcuni membri della sicurezza che si assicurano che nessuno esageri.

Anche i Giocatori possono bere tutto il vino che vogliono, ma dal secondo bicchiere in poi dovranno superare un **Test [VOL + VIG]** con un LD crescente (prima **facile**, poi **medio** e da lì a crescere a ogni bicchiere) per non subire lo status **confuso**. Una volta avventuratisi nel belvedere, possono incappare in un **evento casuale**.

Tira **1d6** per determinare in quale **evento casuale** vengono coinvolti i Giocatori lì presenti.

- 1 Un gruppo di giovani ubriachi vi invita a fare loro compagnia in un canto tradizionale di Geminis. La vostra performance sarà determinata da un **Test Aperto di [VOL + VOL]** (se non siete del posto, non ne conoscete le parole e dovrete effettuare un **Test di [INT + INT] con LD pari a 13** per determinare se riuscite a improvvisarle a orecchio).
- 2 Una persona anziana vi si avvicina. Quasi non ci vede più e una persona a essa molto cara. Vuole ammirare il panorama con voi come facevate da giovani. Potete decidere se indulgere o meno in questa richiesta. Se lo fate, la persona vi ringrazia, dimostrando che era da subito a conoscenza della verità. Purtroppo, quella persona è morta pochi anni prima. Avete compiuto una buona azione! Ottenete un modificatore di +2 nel prossimo Test di Gruppo effettuato all'interno del Capitolo.
- 3 Tra un piccolo gruppo di ubriachi molesti è scoppiata una rissa. Se vogliono, i Giocatori possono intervenire, ritrovandosi all'interno di uno scontro **facile**. Dopo un paio di turni, la sorveglianza interviene per disperdere i litigiosi (ma attenzione! Potrebbero ritrovarli in qualche altro luogo nel corso della serata!).
- 4 Oh, no! Un ladro ha rubato tutti i vostri zenit e ora sta scappando! Dovete fermarlo (determinare il tiro a seconda dell'azione che i giocatori decidono di intraprendere). Se vi rivolgete a un membro della sorveglianza, questo si lancia all'inseguimento al posto vostro, ma salvo azioni di supporto, non riesce a prendere il ladro e a restituirvi il maltolto.
- 5 Uno o più dei giocatori incontrano una **[vecchia conoscenza]** che si accoderà a lui\loro per il resto della **Parte 2**.
- 6 Crea un evento personalizzato assieme ai tuoi Giocatori con la **creazione condivisa!**

3 - IL CONCERTO

Il Gran Magiporto ha anche uno stadio che sta al momento ospitando un concerto della più grande star di tutta Kardia: **Sòl, l'Astro Splendente!** Lo stadio è gremito e i Giocatori, non essendo in possesso dei **biglietti per il concerto**, possono solo accalcarsi assieme ai curiosi all'esterno degli spalti per ascoltare il fragore riecheggiante e poco chiaro proveniente da questo concerto mastodontico.

Se uno o più dei Giocatori dichiara di essere un grande fan di Sòl, aumenta temporaneamente di una taglia il suo dado di **Volontà** per il resto della sessione (ma prendi nota della cosa, potrebbe avere delle implicazioni future nella campagna!). Sarà anche possibile cogliere delle voci tra gli astanti.

Tira **1d8** e fornisci la seguente informazione udita tra la folla.

- 1-2** Sòl è tra le personalità presenti ad accogliere le delegazioni in arrivo. Una vera dimostrazione del punto a cui è giunta la sua notorietà, se lui, che non è un politico né un reggente, è stato scelto per rappresentare l'Unione in un simile momento storico!
- 3-4** Sòl è davvero ricchissimo! Ha recentemente acquistato un'enorme torre nel distretto dei divertimenti; benché sia il centro delle comunicazioni e della cultura di tutta Geminis, sembra che l'intero attico dell'immensa torre sia ora la dimora della celebrità.
- 5-6** Nonostante gli apici raggiunti dalla notorietà e dalla ricchezza di Sòl, un articolo recentemente pubblicato ha rivelato come egli abbia umilissimi natali, provenendo da una delle ultime famiglie nomadi di **Emas**. Sarà per questo che non ha mai smesso di fare beneficenza. È davvero un ragazzo incredibile!
- 7-8** Secondo il gossip, la relazione tra Sòl e Karakrus Rex è finita. La celebrità è di nuovo single?! In realtà, più di una voce riporta di frequenti visite del Maestro delle Cerimonie dei Sovrani Gemelli. Una nuova fiamma?

4 - LA FIERA

In una piazza all'estremità ovest del Gran Magiporto è stata allestita una fiera con tante attrazioni per grandi e piccini. I giochi disponibili sono accessibili mediante l'utilizzo dei **Gettoni Fiera** (1 gettone costa 5 zenit): vincere un gioco significa ottenere **5 Gettoni Premio** e i Gettoni Premio possono essere scambiati con dei fantastici premi!

Nota: questa piazza è situata al margine estremo del distretto, vicino a un'area naturalistica presieduta da un contingente dei **Cacciatori di Mostri**. Se lo si desidera, i Giocatori possono prendere parte a un tour guidato offerto da questa Fazione che li porterà ai margini dell'area dove sono visibili dei piloni d'avorio intarsiati con cristalli di mana; i cristalli creano una **barriera magica impenetrabile** di colore violetto tra un pilone e l'altro. Questa barriera segna il confine tra il distretto e le terre circostanti abitate da pericolose creature selvagge. La barriera è fatta per tenerle alla larga dalla città, senza però compromettere il loro ecosistema. I giocatori potrebbero addirittura vedere le fronde muoversi e udire l'ululato di un **Ululante Bianco** (vedi **Manuale Base**, pag. **327**). Sono creature rarissime!

I giochi disponibili sono:

- **Schiaccia il Talpaguro:** la versione di Kardia di *Schiaccia la Talpa*. Per vincere, serve un **Test di [DES + VIG] con LD pari a 12**.
- **Tiro a Segno:** una balestra con quadrelli senza punta e dei bersagli. Per vincere, serve un **Test di [DES + INT] con LD pari a 16**. A meno che un **Test di [INT + INT] con LD pari a 13** non permetta al Giocatore di capire che le balestre sono truccate per deviare leggermente il quadrello. Una volta capito questo, il PG saprà come compensare il tiro e il **Test di [DES + INT] diventa con LD pari a 13**.
- **Lo Spaccapietre:** il gioco consiste in un maglio con cui colpire fortissimo una roccia vibrante per farle emettere un getto di forza abbastanza potente da proiettare in alto un contrappeso e urtare una campanella. Si vince con un **Test di [VIG + VIG] con LD pari a 12**.
- **Sfida di Ballo:** i giocatori salgono su una pedana con sei cerchi di roccialuce che si illuminano alternativamente al tempo del ritmo di una batteria magica. Il partecipante deve calpestare il cerchio illuminato in quel momento, prodigandosi in una danza sfrenata. Si vince con un **Test di [DES + VOL] con LD pari a 12**.
- **Quizzettone:** un quiz pubblico, con tanto di presentatore, con tante domande sulla storia e la cultura generale di Geminis. Si vince con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 12**.

IL BANCO DEI PREMI

COSTO IN GETTONI	PREMIO
5	Peluche di Melm Caramel ♦ Molto soffice e coccoloso! (Se lo schiacci fa <i>pwih!</i>)
10	Urca urca! ♦ Tira 1d6 : 1-2. Nel prossimo conflitto, ogni volta che infliggi danno a un singolo bersaglio, infliggi 2 danni addizionali. 3-4. Nel prossimo conflitto, puoi applicare uno di questi effetti: tutti i danni che infliggi diventano da luce ; oppure tutti i danni che infliggi diventano da ombra . 5-6. Perdi per un attimo i sensi. Ti hanno rubato 10 z.
10	Scarabeo Dorato ♦ Collezionali tutti! Tira un d100 per determinare l'esemplare ottenuto.
15	Anello del Bruco ♦ Anello di perline colorate. A fine Capitolo si trasforma in una farfalla e vola via.
9999	Ultimusa ♦ Una potente cornamusa da combattimento. Esemplare unico.
10x*	Peluche di Grenado ♦ Ti tiene sempre al caldo.

*: Ogni 10 gettoni spesi aumenta di dimensioni!

LE BANCARELLE

Che festa sarebbe se non ci fosse il distretto delle bancarelle?! I Giocatori potranno fare un po' di acquisti, ma attenzione: l'area delle bancarelle è anche funestata da ladruncoli che attentano costantemente alle tasche dei visitatori (magari tra di loro c'è anche uno dei Giocatori?). Tira **1d10**: se ottieni **1** o **10**, inscena l'evento 4 del **Belvedere delle Delizie** (vedi pag. 7).

BANCARELLE

COSTO	OGGETTO
1 z	Lapis-lazzuli. Semplice matita colorata.
10 z	Fluffobuffo. Zucchero filato colorato. Una creatura guarisce dallo status furente .
50 z	Bacon al Cioccolato. Una creatura non coinvolta in un conflitto recupera 25 PV e 25 PM.
75 z	Biglie di Luna. Usa l'azione di Equipaggiamento per riempire 1 sezione di un Orologio per fuggire da un conflitto.
100 z	Torcia. Illumina al buio! (Come Bastone , vedi Manuale Base , pag. 132.)
9999 z	Balsamo ringiovanente. È <i>appwihcicoso</i> . Ti rende immortale.

5 - LA MOSTRA

Uno degli hangar di stoccaggio del Magiporto è stato utilizzato per allestire una mostra sponsorizzata ufficialmente dai **Postini Esploratori**. La mostra si chiama **Korpus** ed è una galleria di dipinti sulle **Isole Climatiche**, con dei pannelli che ne descrivono la storia e la cultura (per le informazioni da dare ai tuoi giocatori attingi dalla Guida Strategica!), sottolineando sempre l'importanza della cooperazione pacifica tra l'Unione e queste culture remote, come passaggio fondamentale verso un domani luminoso e pacifico.

Una piccola area sulla destra presenta un plastico molto accurato di tutta Kardia e rappresenta le sue isole come connesse tra loro da dei filamenti, come se fossero in procinto di unirsi in un unico territorio. Quel plastico rappresenta l'ideale del **Progetto Korpus**, che dà il nome alla mostra e che incarna i desideri di alcuni intellettuali dell'Unione di vedere tutta Kardia unirsi in una sola pacifica utopia.

In fondo alla grande sala, dal soffitto pende una **Lanterna Arcana** (vedi **Manuale Base**, pag. 328) da cui scende una densa nube violacea che, raggiunto il suolo, si condensa nella forma di **Amelia Khora**, l'attuale leader dei **Postini Esploratori**, nonché primo membro dell'Unione a scoprire la ritrovata accessibilità delle Isole Climatiche e a instaurare con loro un dialogo. Questa reminiscenza magica ripete in loop un accorato discorso di elogio delle culture lontane delle Isole Climatiche nonché un inno appassionato all'incontro pacifico con esse.

Tira **1d6** e fornisci la seguente informazione udita tra la folla.

- 1 All'inizio si pensava che **Pneuma, l'Isola d'Inverno**, fosse deserta, dato che le maginavi che la sorvolavano vedevano solo un'infinita distesa di desolazione ghiacciata. Poi, però, si è scoperto che il popolo di Kieli esisteva eccome, e viveva in delle città-cunicolo molte decine di metri sotto terra.
- 2 Una donna annoiata non vede cosa ci possa essere di affascinante in un'Isola perennemente sfiorita come **Cadrys**. Dev'essere così vuota la vita, lì. Ma uno degli astanti la corregge garbatamente: **l'Isola d'Autunno** è in realtà un luogo molto affascinante e avanzato le cui città rivaleggiano con i più moderni centri urbani della stessa Geminis.
- 3 È facile immaginare **Hepaton** come una desolazione desertica, ma in realtà le città dell'**Isola d'Estate** sono dei veri e propri gioielli architettonici! Tra l'altro, lo sapevate che quella di Hepaton non è sabbia? Sono cristalli di Mana polverizzati!
- 4 Un uomo si vanta di saperla lunga su quest'isola e racconta agli astanti come gli abitanti di **Ambrosia** siano dei veri e propri giganti, ma una ragazza lì presente, appassionatissima della storia di quest'isola, lo corregge dicendogli che quelli a cui si riferisce sono gli **Oberoniani**: solo una delle tante popolazioni dell'**Isola di Primavera**.
- 5 Alcune persone sembrano scettiche e torve in volto. Non sono affatto contente di questo invito esteso alle Isole Climatiche. Sembra che a questi "stranieri" sia stato concesso di mandare a Geminis non solo i loro ambasciatori, ma un'intera delegazione di scorta. E se decidessero di attaccare la città?! È per colpa di figure discutibili come Amelia Khora che questa follia è stata permessa.
- 6 Amelia Khora non sarà presente quella notte. Incredibile, visto l'impegno che ha profuso nell'organizzare questo incontro. Per altri non c'è da stupirsi: da quando è divenuta il volto dell'incontro culturale con le Isole Climatiche, passa più tempo in quelle terre remote che nei regni dell'Unione.

I Giocatori che avranno scelto di intraprendere questo viaggio culturale faranno un incontro alquanto bizzarro poco prima di andarsene (lo stesso che potrebbero aver fatto alla fine di **1 - Il Viale dei Monumenti**). Almeno uno di loro giurerà di aver visto un topolino con un fiocchetto sulla testa ammirare uno dei quadri della galleria; solo per poi vederlo svanire nel nulla appena qualcuno, anche solo per un attimo, dovesse coprire quell'insolita visuale. Chissà...

6 - MASCHERE E COSTUMI

In un'area verde, con marmi, siepi decorative e un immenso pratone, sono stati allestiti incredibili spettacoli!

Su un palco sta avendo luogo una rappresentazione teatrale sulla Notte delle Lacrime. Lo spettacolo è nel suo atto finale e il pubblico è emozionato e commosso.

Nota: se tra i Giocatori ce n'è qualcuno che ha partecipato alle Stagione 0 fino alla fine, magari questo segmento della rappresentazione teatrale potrebbe inscenare degli eventi vissuti dai loro precedenti PG.

In cielo fluttuano degli anelli d'oro tra i quali volteggiano abilissimi acrobati e alcuni artisti di strada provenienti da Emas si esibiscono ovunque.

Tira 1d6 per determinare in quale evento casuale vengono coinvolti i Giocatori lì presenti.

- 1 Un musicante disperato piange il suo strumento rotto. Senza di esso non potrà esibirsi per tutta la serata. Lo strumento è una ghironda a tre manopole e, a meno che non apparteniate a una classe con esperienza nella riparazione di apparecchiature o versata negli strumenti musicali, potrete aiutare il musicista solo con un **Test di [DES + INT] con LD pari a 13**. Se riuscite, vi ricompensa con la sua eterna gratitudine (potrebbe ad esempio essere invocato con 1 Punto Fabula in un momento successivo!).
 - 2 Uno o più dei giocatori incontrano una **[vecchia conoscenza]** che si accoderà a lui\loro per il resto della **Parte 2**
 - 3 Un'attrice se ne sta nascosta in un angolo in preda al panico. Fra poco deve entrare in scena, ma non ricorda le battute! Vi chiede di aiutarla a ripassare il copione: un **Test di [INT + VOL] con LD pari a 10**. Come ricompensa regala un **[pensiero carino]**: chi lo ottiene aumenta di una taglia il dado di Intuito fino alla fine del Capitolo.
 - 4 Un truffatore vi invita a fare **il gioco delle 4 carte** scommettendo 5 zenit con la possibilità di vincerne 50! Con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 10** capite che è truccato. Con un **Test di [INT + DES] con LD pari a 13** capite tutti i suoi movimenti e potete identificare la carta vincente!
- Nota:** il gioco delle 4 carte è una variante di Kardia del nostro gioco delle 3 carte. 3 delle carte riportano il simbolo di una delle Tre Sorelle. La carta vincente raffigura invece la Bramosa.
- 5 Una bizzarra figura elegantemente vestita col volto coperto da una maschera teatrale sorridente afferma che avete un volto interessante e vi chiede di posare per un ritratto. Se acconsentite, tira fuori una pergamena e delle sfere colorate. Poi scaglia le sfere colorate sulla tela causando un'esplosione di polvere colorata. Dissipata la nube, la figura è svanita, ma a terra trovate un vostro **[ritratto estremamente fedele]** che potrete conservare. Un assistente vi informa che quello non era un artista di strada qualsiasi, ma il Maestro delle Cerimonie in persona!
 - 6 Crea un evento personalizzato assieme ai tuoi Giocatori con la **creazione condivisa!**

In un angolo dell'area è presente una tenda variopinta nella quale una persona dotata di doti di preveggenza si offre di leggere il futuro dei Giocatori per **5 zenit**. Se qualcuno acconsente, tira **1d8** e forniscigli una delle seguenti predizioni:

- 1-2 Ti vede in una stanza sfarzosa, tormentato da figure fantasmatiche. Sono tutte copie della stessa persona.
- 3-4 Ti vede in un palazzo fluttuante, circondato da storie che stanno prendendo vita. Il palazzo sta precipitando e tu stai cercando le lance dei giganti.
- 5-6 Ti vede prigioniero in un luogo sotterraneo.
- 7-8 Ti vede in una splendida grotta cristallina, circondato di persone che ti celebrano come un eroe; ignaro che, tra loro, si annida un traditore.

Invita il Giocatore a prendere nota della profezia: se dovesse effettivamente avverarsi, il giocatore ricorderà l'episodio e lo dirà ad alta voce, aumentando di una taglia il dado di **Volontà** per la durata di quel Capitolo.

[EVENTO PERSONALIZZATO]

Se lo desideri, puoi creare assieme ai tuoi Giocatori il vostro **[evento personalizzato]** da vivere assieme durante questa incredibile festa!

- 1 Dove ha luogo questo **[evento personalizzato]** all'interno del Distretto?
- 2 In cosa consiste l'**[evento personalizzato]**?
- 3 Quale attività è possibile svolgere durante l'**[evento personalizzato]**?
- 4 È possibile trovare qualche personaggio particolare durante questo **[evento personalizzato]**? E se sì, chi?
(Nota: non è possibile inserire **PNG iconici** durante l'**[evento personalizzato]**)

IL GRANDE EVENTO

Quando i Giocatori avranno trascorso all'incirca un'ora di gioco immersi nelle amene attività di questo Distretto, i festosi rintocchi delle campane nella Torre dell'Orologio comunicheranno ai presenti che il momento è giunto ed è ora di prendere posto sugli spalti dell'Anfiteatro. Quando raggiungerete l'area degli spalti, degli attendenti controlleranno i vostri biglietti e vi guideranno ai vostri posti (**nota:** se con voi c'è anche la **[vecchia conoscenza]** vi separerete). Se i PG non si sono ancora incontrati, lo faranno adesso, dato che saranno seduti vicini sugli spalti. Avrete modo di chiacchierare qualche minuto, prima che l'evento abbia inizio.

Dinanzi a voi si apre l'area più vasta di tutto il Gran Magiporto: uno spiazzo circolare grande come uno stadio, dal quale partono una raggiera di piste d'atterraggio evidenziate da cristalli di roccialuce che ne rendono splendente il perimetro. La delegazione d'accoglienza prende posto a semicerchio nel grande spiazzo. Non sarete in grado di vedere o conoscere tutti i presenti, ma tra questi potrete distinguere:

- **I Sovrani Gemelli** (visibili e riconoscibili da tutti)
- **Minus Adras** (lo riconoscerete solo con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 13; 7** se appartenete alla Gildea del Cristallo)
- **Sòl** (visibile e riconoscibile da tutti)
- **Gradetia** (lo riconoscerete con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 10** o se l'avete incontrato)
- **Athena Galan** (la riconoscerete con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 16**)

Dopo qualche minuto di silenzio, Sòl fa qualche passo avanti ponendosi davanti a un microfono magicristallico e inizia a cantare. Una canzone malinconica, dolce e potente, molto diversa dalle hit che lo hanno reso celebre tra i giovani.

Nota: accanto a uno dei Giocatori, sarà seduto un energumeno gigantesco. Indossa una corazza scura, una benda sull'occhio, il volto attraversato da una grande cicatrice e complimentato da un folto paio di baffoni. Davvero spaventoso... solo che sta singhiozzando per la canzone di Sòl. Si tratta di **Lord Magnus**, ma i giocatori lo riconosceranno solo se fanno parte dei Postini Esploratori e solo con un **Test di [INT + INT] con LD pari a 13**.

La voce di Sòl si spande vibrante nel cielo notturno, costellato di stelle. Ma dopo qualche secondo dall'inizio della canzone, le stelle non sono più le uniche luci visibili nel cielo. Sagome remote di roccialuce di vari colori inizieranno a farsi sempre più visibili: le maginavi stanno arrivando!

Una volta che i PG hanno preso posto e le voci sulle importanti personalità presenti si saranno quietate, arriveranno le maginavi e si passerà alla Parte 3 di questo primo capitolo.

PARTE 3: FUOCO E FIAMME

Nel segmento finale del capitolo, della durata di un'ora e mezza\due al massimo, i PG assisteranno all'attacco al Magiporto da parte degli invasori delle Isole climatiche. Dovranno sopravvivere e saranno costretti a scappare attraverso la piazza sotto assalto. Potranno aiutare altre persone in difficoltà o affrontare piccole minacce e, alla fine, riceveranno un aiuto inaspettato.

“Nessuno in tutta Kardia aveva mai assistito a uno spettacolo del genere. Otto gigantesche Maginavi (due per ogni Isola Climatica) discendono sulle piste d'atterraggio, maestose e leggere come nuvole. Le titaniche carene metalliche adornate con decorazioni e vestigia che richiamino all'Isola da cui provengono. Potete quasi udire il pubblico trattenere il fiato come fosse un unico polmone nella morsa di una sorpresa senza pari. Mentre i due Sovrani Gemelli avanzano verso le Maginavi, i loro scafi si aprono sotto il suono di corni roboanti. Il Maestro di Cerimonie di Geminis annuncia le delegazioni mentre queste iniziano a fuoriuscire in ordinate e maestose sfilate.

“Il Gran Tar Artikal e la delegazione di Pneuma!” esclama, mentre un gigantesco taurnak corazzato avanza con un minuscolo guerriero sul dorso. La delegazione dall'Isola d'Inverno marcia compatta e i suoi partecipanti brandiscono armi imponenti.

Poi è il momento di Varna, Adai di Ambrosia, e la delegazione dall'Isola di Primavera che sfila caotica, accompagnata da alcuni giganti dalla pelle di smeraldo che eseguono una danza che richiama il fluire di un fiume. L'Ambasciatrice apre questo ruscello umano con un sorriso caldo e sincero.

“Sua maestà Mekenas XIII, da Cadrys!” Un flusso elegante e ordinato di figure esili in abiti eleganti e dai colori caldi avanza inaugurato da una figura più alta delle alte, in abiti sfarzosi la cui eccentricità mal si sposa con la sobria rappresentanza che lo segue. Una corona sulla testa è l'unico orpello che lo contraddistingua chiaramente come il re del suo affascinante popolo. Alcuni giurano di sentire chiaramente il re declamare una qualche sorta di bizzarra poesia.

Quando infine viene chiamata la stimabile Glittica di Hepaton, il pubblico vede solo una processione composta di figure in lunghe tuniche fluenti; tutti i volti coperti da maschere identiche. Impossibile avvistare l'Ambasciatrice in quel flusso.

Tutte le figure di spicco sopraggiunte per rappresentare Geminis e l'Unione si avvicinano alle delegazioni, raggiungendo gli Imperatori Gemelli che sono già intenti a stringere le mani di ciascuno degli Ambasciatori. Una musica meravigliosa inizia a spandersi dalle Torrette di Radiocristalli, normalmente utilizzate per amministrare il traffico aereo, qui preposte a diffondere la colonna sonora di questo momento storico e a far decollare gli incredibili fuochi d'artificio che squarciano il cielo notturno a siglare quel momento che entrerà nella storia di Kardia.

Ed è proprio in quel momento di festa, meraviglia e gratitudine che vi accorgete che i fuochi d'artificio non sono l'origine delle esplosioni che sentite ora.”

Dapprima è solo un rumore di fondo, poi un tremore, come un terremoto somnesso. Qualcosa sta scuotendo l'Anfiteatro del Magiporto. Tutti se ne accorgono, sia sugli spalti che a terra.

Con un fragore, le carene della maginavi si spalancano e delle figure bizzarre ne emergono. Alcune più piccole, altre più grandi; alcune antropomorfe, altre simili a belve. Gli spettatori iniziano a gridare mentre riconoscono quelle sagome come dei temibili **Assaltatori Magitech**. Gli allarmi suonano in ogni dove, i Magitech iniziano ad attaccare i dignitari di Geminis mentre alcuni membri delle delegazioni dalle Isole Climatiche gridano sguainando le armi e colpendo l'Ordine d'Avorio. I Cacciatori di Mostri sbraitano dicendo che gli allarmi provengono dal perimetro difensivo che divide la città dalle aree selvagge e dalle creature che le popolano. Ormai le grida ripetono tutte le stesse parole: *"Tradimento! Ci stanno attaccando! Scappate!"*

Ma prima che i Giocatori possano fare qualsiasi cosa, arriva il colpo di grazia: le maginavi esplodono come dei titanici ordigni. La detonazione è fragorosa e sbalza i Giocatori lontano, facendogli perdere i sensi per qualche istante.

Fai fare a tutti un **Test di [VIG + VOL]**; il giocatore che otterrà il risultato più alto sarà il primo a svegliarsi. Sarà circondato dagli altri Giocatori privi di sensi e potrà riscuoterli. Poi tira **1d4** per determinare quanti **Punti Vita** abbiano perso nell'impatto.

I PG si trovano tutti nei pressi dell'Anfiteatro, circondati da persone che gridano e scappano in ogni direzione. Oltre il profilo dell'Anfiteatro, la piazza grande del Gran Magiporto si è tramutata in un inferno di fiamme e fumo che squarcia la notte. Ovunque si ode il clangore dei combattimenti in corso, le esplosioni causate dai Magitech e le scariche generate dai maghi.

Dovete scappare dal distretto del Magiporto!

Durante la loro fuga, i giocatori incappano in dei pericolosi imprevisti casuali determinati dal tiro di 1d20, dalla lista sottostante. Giocate un minimo di 4 di questi imprevisti (non c'è un massimo, ma attenzione a non fiaccare troppo il party!), passate al segmento successivo.

- 1** Fai giocare ai Giocatori uno Scontro Facile contro dei **Pipistrelli Vampiro**.
- 2** Una coppia non trova più il loro bambino e vi chiede aiuto. Lo troverete con un **tiro [INT + INT] facile**. Sta correndo poco lontano, inseguito da un numero di **Ratti Giganti** pari alla metà dei membri del party, arrotondata per difetto.
- 3** Una struttura in fiamme cade sui Giocatori! Se superano un **Test di [DES + INT] con LD pari a 10**, evitano il colpo, altrimenti prendono **10 danni da fuoco!** Ouch!
- 4** Fai giocare ai giocatori uno scontro facile contro dei soldati delle Isole Climatiche.
- 5** Un costruito magitech molto grande (un **Golem di Bronzo**) e armato fino ai denti ha quasi messo K.O. un contingente dell'**Ordine d'Avorio**. Ai giocatori appare evidente che si tratta di un nemico troppo forte per loro, ma possono semplicemente aiutare i combattenti a rialzarsi. Una volta fatto, questi dicono loro di scappare e mettersi in salvo.
- 6** Ciascun giocatore si imbatte nel corpo senza vita di un membro della sua stessa fazione di appartenenza che potrebbe conoscere. Altrimenti, se lo avete incontrato nel corso degli eventi precedenti, a essere ritrovato sarà il cadavere della vostra **[vecchia conoscenza]**. Se nessuna di queste condizioni si verifica, ritirare il dado.
- 7** Fai giocare ai giocatori uno scontro contro **2 Fanti Magitech**.
- 8** Una famiglia di venditori è riuscita a scappare al crollo di una giostra rintanandosi nel loro carretto, ma ora sono in difficoltà sotto le macerie. Per sollevarle fate un **Test Singolo [VIG + VIG] con LD pari a 17** o un **un Test di Gruppo con LD pari a 13** sulle stesse caratteristiche.

- 9 Trovate un soldato dell'Ordine d'Avorio gravemente ferito. Vi supplica di curarlo in qualche modo, così da poter tornare a combattere!
- 10 Una ragazzina piange disperata. I Giocatori vedono che una frana di mattoni sta per caderle addosso. Dovete salvarla!
- 11 Fai giocare ai Giocatori uno scontro **facile** contro dei **nemici di Liv.5 di Rango Bestia**.
- 12 Fai giocare ai giocatori uno scontro **facile** contro dei **soldati delle Isole Climatiche**.
- 13 Un **Grenado** sta tormentando gli acrobati nel giardino dei teatranti! Dovete aiutarli!
- 14 La **Lanterna Arcana** che proiettava l'immagine di Amelia Khora nel museo si è liberata e per la confusione è diventata ostile. La scia fumosa di Amelia si deforma fino a diventare una **Scheggia di Caos**. Vi attaccano.
- 15 Un **Cacciatore di Mostri** chiede il vostro aiuto! Le belve della **foresta ai margini del Distretto** continueranno a entrare se le barriere magiche non verranno riattivate. Vi chiede di aiutarlo a riaccendere i piloni o capire cosa sia successo. Un **Test di [INT + INT] con LD pari a 10** vi rivela che non c'è nulla che non vada in quei piloni. Qualcuno li ha disattivati!
- 16 Fai giocare ai giocatori uno scontro facile contro dei **soldati delle Isole Climatiche**.
- 17 Una grossa macchina Magitech danneggiata (un **Golem di Bronzo**) sta devastando il Boulevard dei Monumenti. Non è una minaccia né per i Giocatori né per nessun altro, ma è pur sempre un pezzo di Kardia quello che sta distruggendo! Se lo fermate lo stesso, ottenete un [...] come ricompensa!
- 18 Nel caos del momento, il Banco dei Premi della Fiera è rimasto incustodito, con tutti i suoi sfiziosi oggetti alla mercé dei fuggitivi meno scrupolosi. Se uno o più dei Giocatori decide di approfittarne per rubacchiare qualcosa, un **Clangormatto** si anima e attacca!
- 19 Il montacarichi del Belvedere delle Delizie è bloccato e pieno di civili spaventati. Poco sotto, un **Ululante Te-nebroso** li minaccia. Non sono in pericolo, ma non possono scendere finché la belva è lì. È un nemico troppo pericoloso, ma può essere distratto!
- 20 I tuoi Giocatori sentono che qualcosa di terribile è alle loro spalle. Si voltano e... non c'è nulla! Avete fatto 20! Nulla può andare storto quando si fa 20, no?

State uscendo dal distretto del Gran Magiporto. Vedete la Torre dell'Orologio che indica l'uscita da questa trappola infernale, quando un colpo magico di estrema potenza colpisce l'immenso quadrante facendo esplodere la torre. Macerie e ingranaggi cadono sull'ingresso sottostante.

Quando la nube si dissipa, vedete che l'unica uscita è bloccata. Con grande dolore vi rendete conto che molte persone hanno perso la vita travolte da quelle macerie. Gli astanti sono disperati. L'immenso quadrante metallico dell'Orologio, contorto e rovinato, blocca l'uscita. Alcuni astanti si radunano facendo del proprio meglio per unire le forze e spostarlo; vi fanno cenno di dare una mano.

Questo è il momento per un **Test di Gruppo di [VIG + VOL] con LD pari a 14**.

Se i Giocatori riescono, potranno fuggire uscendo dall'arco principale. Se falliscono, loro e tutto quel gruppo di fuggiaschi saranno costretti a riprendere la loro fuga e trovare un'uscita secondaria. In questo caso, fai giocare loro altri 2 imprevisti casuali dalla tabella precedente, prima di farli uscire da **[via di fuga personalizzata]**.

Nota: non è detto che un altro gruppo di eroi non riesca a spostare il quadrante dell'Orologio in un secondo momento.

UNA VIA DI FUGA

Usciti dal Distretto del Gran Magiporto, i Giocatori saranno esausti, spaventati e confusi. Alle loro spalle sentono ancora violentissime esplosioni e grida. Il Magiporto è solo una colonna di fumo e lapilli alle loro spalle. Presto, le forze degli invasori si riverseranno in tutta Geminis, non possono rimanere lì!

È proprio in questo momento di disperazione che i Giocatori incontreranno un misterioso salvatore. Una figura quantomeno bizzarra che farà loro cenno di seguirla. Ancora non lo sanno, ma si tratta di un membro della **Società di Arca**.

Di chi si tratta? Da dove spunta? Questo sarà oggetto di una **creazione condivisa** con i Giocatori!

- 1 Chi è il vostro salvatore? Descrivete il **[membro della Società di Arca]** che vi sta indicando una via di fuga. Come si chiama?
- 2 Da dove sta cercando di attirare la vostra attenzione?
- 3 Attraverso quali scenari vi guida cercando di portarvi al sicuro?

Quando i giocatori seguiranno il **[membro della Società di Arca]** questi li scorterà fino a un tombino nascosto in un vicolo e vi farà entrare lì.

“Non preoccupatevi, qui sarete al sicuro!” dice mentre scende nel pozzo subito dopo di voi, richiudendosi il coperchio metallico sopra la testa e facendo sprofondare tutto nelle tenebre.

Il Capitolo è concluso!

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

TESTI: Dario Sicchio

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

ILLUSTRAZIONI: Lorenzo Magalotti

Fabula Chronicles è basato su **Fabula Ultima TTJRPG** © 2023 Need Games & Rooster Games.