



# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 02

## FUGA SOTTERRANEA

DI DARIO SICCHIO

*Mentre Kardia festeggia il nuovo secolo,  
un'invasione minaccia la sicurezza di Geminis.  
Un viaggio nei misteri del sottosuolo  
porterà nuovi eroi di fronte ai pericoli dell'Abisso.*

## Materiale riservato al Game Master: attenzione agli spoiler!



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

Pwihma di iniziare, voglio ricordarti che ciascun Capitolo è pensato per essere giocato da un gruppo composto da **1 Game Master e 4 Giocatori** in una sessione di circa **3 ore** (incluso il tempo dedicato alla creazione condivisa). Puoi comunque far divertire **fino a 6 Giocatori**, seguendo le regole di conversione presenti a pag. **12**.

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

|  |   |                                    |    |
|--|---|------------------------------------|----|
| INTRODUZIONE.....                      | 3 | PARTE 3: NERO COME L'ABISSO .....  | 10 |
| PARTE 1: LA SOCIETÀ DI ARCA .....      | 4 | LA SELVA DI UMBRA .....            | 10 |
| PARTE 2: I SEGRETI DEL SOTTOSUOLO..... | 7 | IL FRONTE DI OSSIDIANA .....       | 12 |
| IL VIAGGIO .....                       | 8 | APPENDICE A: PROFILI DEI PNG ..... | 15 |
| IL TEMPIO SOTTERRANEO .....            | 9 |                                    |    |

## ANTEFATTO

---

499 dL, Gran Magiporto di Geminis. Durante la notte di capodanno, le celebrazioni per i 500 anni di pace dalla Notte delle Lacrime sono pronte a culminare con l'arrivo di una delegazione dalle Isole Climatiche. Alla presenza dei Sovrani Gemelli di Geminis, di personalità dello spettacolo ed eminenze grigie, i membri delle Fazioni partecipano a eventi ricreativi di ogni tipo e assistono allo sbarco degli ambasciatori. Ma tutto si trasforma presto in un incubo quando pericolosi costrutti magitech fanno irruzione tra la folla, le maginavi esplodono e le barriere di protezione del Gran Magiporto vengono disattivate, permettendo a pericolose creature di invadere il distretto mentre membri delle Isole Climatiche aprono improvvisamente il fuoco. Sembra proprio l'inizio di un'invasione! Ai superstiti non resta che salvare il salvabile e dirigersi nei sotterranei del distretto, guidati da alcuni misteriosi (e provvidenziali) individui vestiti di porpora emersi dal nulla.

## SINOSSI

---

Scampati all'attacco al Gran Magiporto, i PG vengono guidati da un enigmatico individuo (personalizzato con la **creazione condivisa**) in un rifugio sicuro all'interno dell'**Acquedotto di Geminis**. Nella prima Parte, i PG scambiano qualche parola con i membri della misteriosa **Società di Arca** e altri superstiti, esplorando l'area circostante e apprendendo informazioni utili.

Nella seconda Parte, i PG sono costretti a fuggire di nuovo; guidati dalla Società di Arca, compiono un **viaggio** che li porta a scoprire antichi segreti legati al **mana**.

Nella terza parte, i PG escono all'aperto nella **Selva di Umbra** e vengono presto coinvolti in uno **scontro** con uno dei pericolosi **Abissali** che hanno iniziato a minacciare Kardia; aiutati dal **Fronte di Ossidiana**, vengono informati che è necessario tornare al Gran Magiporto riaprire i contatti con la capitale Concoridia, dal momento che una barriera magica impedisce a Geminis di comunicare con l'esterno.

## INTRODUZIONE

---

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

*A stento riuscite a rendervi conto dell'accaduto.*

*Mentre correte a perdifiato per scampare alla distruzione che sta sconvolgendo il Gran Magiporto, nella vostra mente terribili ricordi si intrecciano in una matassa inestricabile, esattamente come quella costituita dai vicoli e canali sotterranei che state attraversando.*

*Ma un momento... come siete riusciti a scappare? Un'ottima domanda, non è vero?*

# PARTE 1: LA SOCIETÀ DI ARCA

In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, i PG hanno modo di riprendere fiato, interagire con altri personaggi, fare domande ed esplorare lo Snodo Acquifero.

## NUOVI PERSONAGGI?

All'inizio di questo Capitolo, i Giocatori si trovano in un ampio spazio comune (lo Snodo Acquifero) popolato da moltissimi superstiti scampati all'assalto del Gran Magiporto. Alcuni PG potrebbero lasciare temporaneamente il gruppo, riconoscendo qualcuno tra la folla o esprimendo il desiderio di tornare in superficie per accertarsi del benessere di una persona cara. Di contro, quest'area è piena di personaggi che, esattamente come i PG, sono scampati all'attacco delle Isole Climatiche e potrebbero avvicinare il vostro gruppo esprimendo il desiderio di proseguire insieme!

Approfitta di questo segmento introduttivo per ricreare con i Giocatori una breve scena in cui i PG possono condividere tra loro le informazioni su quanto accaduto dopo l'arrivo delle maginavi delle Isole Climatiche al Gran Magiporto di Geminis. Alcune figure enigmatiche vestite di porpora sono uscite dalle tenebre nel momento più opportuno per salvare i PG, offrendo una via di fuga attraverso i sotterranei di Geminis; uno di questi individui li sta guidando verso un "posto sicuro". Si tratta di un **[membro della Società di Arca]** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 29) che, come molti altri suoi simili, ha deciso di mettere la propria conoscenza del sottosuolo di Geminis al servizio dei fuggiaschi disperati. Ma cosa lo caratterizza? Determinalo assieme ai Giocatori con la **creazione condivisa!**

(Nota: se stai affrontando questo Capitolo con lo stesso gruppo di Giocatori e PG del precedente, puoi ignorare questo segmento e procedere oltre.)

**1** Chi vi sta guidando? Che età ha e come si chiama?

*Esempio: una giovane donna di nome Alcmena; Selvius, distinto e incanutito esploratore; ecc.*

**2** L'eccentricità dei membri della Società di Arca può manifestarsi in molti modi diversi: come si comporta questo PNG? Ha qualche tratto caratteriale distintivo?

*Esempio: appare sempre entusiasta e interessato a ogni cosa; balbetta ma fa mille domande; ecc.*

**3** I membri della Società di Arca indossano indumenti simili (vesti purpuree, zaini pieni di attrezzi, caschetti dotati di roccialuce), ma questo non significa che non possano differire per stile e accessori: cosa indossa questo PNG?

*Esempio: veste abiti di alta sartoria; bardato dalla testa ai piedi, ma con pantofole; ecc.*

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

*Mente riprendete fiato, lo scenario che si tinge davanti ai vostri occhi stupiti tradisce le aspettative: il **pavimento piastrellato** e tutta l'architettura del luogo in cui vi trovate non peccano di eleganza, anzi, sembrano essere frutto di un **lavoro minuzioso e raffinatissimo**. Non esattamente la tipica fognatura!*

*Una svolta dopo l'altra, la strada si apre e vi ritrovate in uno spazio molto più ampio. Uno Snodo Acquifero **vasto e imponente** come un tempio sotterraneo.*



*L'Acquedotto di Geminis è una delle bellezze nascoste dell'Isola Verde, così ricca di acqua trasportata da fiumi, cascate e dalle sorgenti sotterranee originate da Meteria. Quando l'urbanizzazione della nazione iniziò a crescere si fece presto strada il problema di incanalare tutti questi flussi naturali in un sistema di somministrazione casalingo appropriato. Fu il grande ingegnere civile **Primus Adras** a creare questo miracolo della tecnica, ma pare che sia stata sua sorella, la celebre artista **Eudora Adras**, a infondergli il proprio squisito gusto decorativo. Il risultato è un dedalo di splendidi passaggi sotterranei, ponteggi e canali che culminano in appariscenti **Snodi Acquiferi**: strutture più ampie che hanno il compito di smistare i flussi più ricchi in una diramazione di capillari più piccoli diretti in varie zone dell'Isola Verde. Uno Snodo Acquifero è un'enorme anticamera sotterranea dalle superfici lucide in marmi variopinti dominati da formazioni di roccialuce appositamente posizionate. Colonne intarsiate ne percorrono tutta l'altezza mentre volti in marmo opalescente eruttano acque cristalline dalle bocche spalancate.*

Scortati dal **[membro della società di Arca]**, i PG si ritrovano nel mezzo di una vera e propria folla di avventori scampati all'assalto al Gran Magiporto. Molti di loro indossano ancora gli abiti della festa; alcuni sono feriti, altri semplicemente terrorizzati. Il loro vociare agitato riecheggia nello spazio sotterraneo mentre altri eccentrici **[membri della Società di Arca]** fanno del loro meglio per calmare tutti. Puoi tranquillamente permettere a ciascun Giocatore di spendere Punti Fabula per aggiungere dettagli su questi ulteriori PNG, tenendo conto che le eccentriche guide della Società di Arca sono perlopiù gioviali, eccentriche e cialchiere.

In questo segmento, i PG possono esplorare liberamente l'area e parlare con chi desiderano, sia tra gli avventori spaventati, sia tra i membri della **Società di Arca**. Se si rivolgono a questi ultimi (compresa la loro guida), puoi fornire loro le seguenti informazioni, oltre a eventuali generalità:

- Nonostante la bizzarria della loro missione, non si considerano una società segreta e, anzi, condividono con serenità qualunque informazione in loro possesso sulla Società di Arca, i loro scopi e le loro usanze (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 29).
- I membri della Società di Arca utilizzano diverse aree dell'Acquedotto di Geminis come punti di ritrovo. Questo perché esso è il punto d'accesso più comodo e piacevole al vero centro focale delle loro ricerche: dei cunicoli sotterranei che percorrono la roccia stessa di cui è fatta l'isola e che sono facilmente accessibili da quelle sale.
- I membri della Società di Arca erano radunati in questo Snodo Acquifero e stavano tenendo d'occhio i festeggiamenti sovrastanti comprensibilmente incuriositi da quell'incontro storico. Quando hanno sentito il caos e la distruzione che stavano dilagando proprio sopra di loro hanno deciso di intervenire in soccorso della popolazione.

Esplorando l'area, i Giocatori potrebbero esprimere curiosità nei confronti dell'**Acquedotto di Geminis** (vedi riquadro sopra). Potrebbero effettuare dei Test per determinare le informazioni in loro possesso o ottenibili in altro modo.

Per esempio: un **Test di [INT + INT] con LD pari a 10** su un simbolo posto sopra una delle volte d'accesso può indurre uno dei personaggi a riconoscerlo come lo **stemma della famiglia Adras**, comprendendo così che sono stati degli esponenti di questa storica casata a costruire questo luogo così affascinante e ingegnoso.

Come detto, i Giocatori non sono soli nello Snodo Acquifero e potrebbero incappare in alcune situazioni interessanti se decidono di aggirarsi fra i superstiti.



Puoi prendere spunto dalla seguente tabella di eventi casuali (scegliendo o tirando **1d6**) per determinare alcune delle attività disponibili.

- 1 Una coppia non trova il suo bambino. Era con loro fino a un attimo fa! Chiedono ai PG di aiutarli a trovarlo tra la folla.
- 2 Alcuni superstiti si lamentano di un gruppo di bambini che non fa che rubacchiare le poche risorse che sono riusciti a portare con loro! Se i PG riescono a scovarli, scoprono che si tratta di un gruppo di **imp** (vedi **Manuale Base**, pag. **332**) che si sono travestiti da bambini e si sono intrufolati tra la folla di fuggiaschi approfittando del caos!
- 3 Una grossa **fontana cristallina** sfocia in una piccola pozza. Per un avventore, l'acqua è filtrata da cristalli di mana e può dare incredibili benefici! Per un altro, è acqua di scarico tossica. Decidi chi potrebbe aver ragione (magari i PG potrebbero intuirlo grazie a dei Test) e quale effetto si potrebbe ottenere bevendo l'acqua: ad esempio, un PG potrebbe ottenere **un aumento (o diminuzione) della sua taglia di dado di Volontà** per tutto il resto del capitolo.
- 4 Colto dal panico, un uomo non fa altro che sbraitare qualcosa come "era ovvio che sarebbe successo!", "l'apocalisse è vicino". Se i PG si rivolgono a lui, si lancia in un infervorato discorso sul mana in esaurimento e sull'emersione di **strutture nere come la notte** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. **18**) dal Grande Mare. Non sarebbe meglio se si calmasse? Sta spaventando tutti!
- 5 I PG colgono il **Gran Magister Gradetia** tra la folla, in un fugace momento in cui non ha in volto una delle sue proverbiali maschere. I suoi vestiti sono bruciacchiati e laceri, e sembra allarmato o confuso dall'accaduto. Prima che possano parlarci, si calca una maschera sul viso (con un'espressione a tua scelta) e annuncia di aver perso di vista i Sovrani Gemelli: deve assolutamente ritrovarli! Domandandosi come possa esser accaduto, si rammarica del comportamento delle popolazioni delle Isole Climatiche. Ogni altro scambio di battute finisce solo con una diversa maschera sul viso e un episodio di sconcolato mutismo (o forse lo stesso copione recitato con un'espressione diversa?).  
**(Nota: se i PG hanno già incontrato il Gran Magister durante il Capitolo 1, non si ricorda di loro, a meno che qualcuno non abbia annotato il [ritratto] nel Diario dell'Eroe.)**
- 6 Un membro dei Postini Esploratori, pieno di sconforto, non fa che ripetere a sé stesso che gli abitanti delle Isole Climatiche non possono essere realmente degli invasori: la sua Fazione ha speso troppi anni a intessere relazioni diplomatiche con queste terre lontane. Possibile che facesse davvero tutto parte di un piano? Per quanto comprensibile, la sua confusione gli sta valendo le ire degli astanti.

**Una volta trascorso tempo sufficiente nell'area, prosegui con la seconda parte del Capitolo.**



## PARTE 2: I SEGRETI DEL SOTTOSUOLO

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG attraversano le antiche Vene di Mana in cerca di una via di fuga dal pericolo.

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

*Gli occhi curiosi dei presenti saettano verso l'alto quando un **rombo cupo** si spande nell'aria e l'intera struttura inizia a tremare. Polvere di roccia e schegge di roccialuce iniziano a piovere sui superstiti che ricominciano a gridare spaventati. L'attacco sulla superficie non solo non si è fermato, ma sembra proprio essere in procinto di spostarsi verso altre zone di Geminis. Alcuni avventori **singhiozzano**, altri **inveiscono** contro gli invasori delle Isole Climatiche, mentre altri ancora **sbraitano** contro i membri della Società di Arca che fanno di tutto per impedire loro di risalire in superficie.*

*Un'altra esplosione, stavolta più forte, apre una **spaccatura** in una delle elaborate architravi di marmo. Una mano afferra uno di voi per un braccio. "Venite! Qui non siamo più al sicuro, ormai!"*

I PG vengono nuovamente scortati da un **[membro della Società di Arca]** (lo stesso di prima o un altro) attraverso i corridoi lucidi ed eleganti dell'Acquedotto. Se si guardano attorno, notano che diversi altri gruppi di superstiti si stanno dirigendo in molteplici direzioni, sempre guidati dagli eccentrici membri della Società di Arca. Dopo qualche minuto il **[membro della Società di Arca]** sposta un qualche tipo di copertura per rivelare un buco praticato nella parete che dà accesso a un cunicolo terroso e roccioso. Dopo aver acceso con un leggero colpetto la roccialuce sul suo caschetto, fa cenno ai PG di seguirlo: sta per avere luogo un autentico **viaggio** (vedi **Manuale Base**, pag. **106**)!

Seguendo la guida, i PG si ritrovano a percorrere per svariati minuti un cunicolo basso, buio e scomodo, con le pareti terrose disseminate da cristalli dalla vaga luminescenza. Nulla sembra colpire la vista lì dentro, ma personaggi connessi alle arti magiche potrebbero percepire una sorta di energia latente in quella caverna (ad esempio con un Rituale o un Test con **LD pari a 10**); PG con studi coevi alla geologia o alle scienze naturali potrebbero invece accorgersi di alcune striature lungo le mura rocciose: segno inconfondibile che, un tempo, lì scorreva qualcosa (un fiume, forse?) il cui livello è andato scemando fino a svanire del tutto.

**Nota:** dopo qualche minuto di cammino, i PG potrebbero non riuscire più a ritrovare la strada verso l'Acquedotto senza il **[membro della Società di Arca]**; in caso di bisogno, possono comunque provarci (ad esempio con Test individuali o di Gruppo con **LD pari a 15**, oppure riempiendo sezioni di un Orologio apposito).

Se interpellato, il **[membro della Società di Arca]** può fornire ai PG le seguenti informazioni:

- Questi cunicoli sono l'oggetto prediletto degli studi della Società di Arca. Un tempo erano dei capillari sotterranei che portavano il mana in tutta Geminis. Ora, queste **Vene di Mana** si sono prosciugate, rimanendo inutilizzate ma percorribili. Qua e là, attraverso questo dedalo, si trovano persino dei templi sotterranei, anticamente frequentati dai **Sacerdoti del Mana** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 20). La Società di Arca studia da tantissimo tempo queste strutture e le leggende che le riguardano, convinta che gli antenati degli attuali Sacerdoti del Mana avessero scoperto qualcosa sulla magia di Kardia, sul Grande Mare e le Tre Sorelle. Un sapere antico e perduto che potrebbe celare risposte incredibili su alcuni dei misteri più antichi del mondo!
- Fortunatamente, questi cunicoli hanno anche degli affacci all'esterno, ben celati alla vista dei cittadini comuni. Tuttavia, il **[membro della Società di Arca]** non vuole rischiare di condurre nuovamente i PG in un'area sconvolta da esplosioni e tafferugli; ha optato quindi per la "sicura" **Selva di Umbra**, la zona selvatica limitrofa al distretto del Gran Magiporto. Certo, i PG potrebbero incontrarvi alcune belve pericolose, ma nessuna specie dovrebbe essere troppo aggressiva... sempre meglio che avventurarsi in superficie!

## IL VIAGGIO

Durante il viaggio, i PG potrebbero incontrare creature aggressive e imbattersi in zone dimenticate, ostruite o pericolanti. Rispetto al viaggio tradizionale, i **tiri di viaggio** non vengono effettuati dopo ogni giorno di esplorazione, ma dopo ogni mezz'ora in termini di tempo all'interno del mondo di gioco. In ogni caso, dovresti poter effettuare **3 o 4** tiri prima di procedere con la Parte successiva, considerando che il viaggio dovrebbe accompagnare i PG fino a quasi l'alba.

Il viaggio nei sotterranei di Geminis presenta un Livello di Minaccia **medio**; tira **1d10** e consulta la tabella per verificare a quale evento corrisponde il risultato. Naturalmente, quelle fornite sono solo delle proposte; sentiti libero di adattare la tabella alle esigenze del gruppo!

| RISULTATO                           | EVENTO  |
|-------------------------------------|---|
| <b>1</b><br><b>(SCOPERTA)</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Zolletta (vedi <b>Una Guida Evanescente</b>, sotto) indica una scorciatoia: effettua i restanti tiri di viaggio con 1d8!</li> <li>◇ Vi imbattete in un <b>[tempio sotterraneo]</b> (vedi oltre).</li> </ul>  |
| <b>2-5</b><br><b>(CALMA PIATTA)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Non succede nulla di che: puoi far narrare ai PG il loro viaggio fino al tiro successivo!</li> </ul>   |
| <b>6-10</b><br><b>(PERICOLO)</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Il gruppo si perde: tutti i PG subiscono lo status <b>confuso</b>.</li> <li>◇ Uno <b>storno di pipistrelli vampiro</b> (vedi <b>Manuale Base</b>, pag. 324) attacca i PG. Sono in numero pari a quello dei Giocatori.</li> <li>◇ Alcune <b>urne temibili</b> (vedi <b>Manuale Base</b>, pag. 342) non andavano destate dal loro sonno! Sono in numero pari a quello dei Giocatori meno uno.</li> <li>◇ <b>Cedimento strutturale!</b> Una porzione del tunnel è in procinto di crollare: imposta un Orologio da 4 sezioni; i PG possono tentare di risolvere la situazione riempiendo l'Orologio, ma ogni fallimento causa 10 danni <b>minori</b> a chi effettua ciascun Test.</li> </ul> |



Può capitare che i PG notino uno strano topolino aggirarsi per i cunicoli, riconoscendolo come lo stesso del Capitolo 1. Appare e scompare, precedendo il cammino e prendendo sempre la svolta “giusta”, come a guidarli; tuttavia, non comunica con loro e se si prova ad afferrarlo scompare quasi per magia nel nulla. Se chiedono spiegazioni al **[membro della Società di Arca]**, lo descrive come una vecchia conoscenza a cui viene dato simpaticamente il nome di **Zolletta**. Curiosa e ghiotta di zollette di zucchero, è quasi una mascotte per molti di loro.

### IL TEMPIO SOTTERRANEO

Essendo un luogo particolarmente interessante, valuta se inserire questo segmento di gioco a prescindere dai risultati dei **tiri di viaggio** (vedi sopra), ricordando; i PG potrebbero ad esempio assistere al crollo di una parete e raggiungere una rovina dimenticata, essere inseguiti da creature inferocite e cadere in un profondo pozzo colmo di energia magica, e così via.

In ogni caso, i PG si trovano uno spazio più ampio. La roccialuce sul casco della loro guida illumina quello che sembra un piccolo **[tempio sotterraneo]**. Il labirinto di cunicoli percorsi è disseminato di queste antiche strutture dalle caratteristiche analoghe! Scavati nella roccia attorno a una conca che un tempo doveva raccogliere il mana, i templi sono caratterizzati da nicchie sovrastate da architravi di roccia e colonne su cui sono incisi simboli antichissimi. A parte questi dettagli, comuni a tutte queste strutture, determina le particolarità del tempio in cui sono finiti i tuoi Giocatori mediante la **creazione condivisa!**

### UN SAPERE ANTICO

Nemmeno gli studiosi della Società di Arca sono mai riusciti a schiudere tutti i segreti delle rune che costellano le superfici di queste strutture sotterranee. Si tratta di un sapere antico, ben al di là della portata di un qualsiasi PG. Cionondimeno, alcuni Giocatori potrebbero voler comunque fare un tentativo (magari contro un **LD pari a 17**); perché non concederglielo? I simboli indicano in qualche modo il moto delle tre stelle di Kardia in relazione alla Bramosa, indicando un qualche loro collegamento con il Mana e con qualcosa definito come *“il cuore oscuro di Kardia”*. I più accorti potrebbero persino riconoscere una spirale: un simbolo ancestrale di rinascita persino adottato in passato da un dimenticato Culto della Rinascita della Quarta Sorella (la Bramosa?!). Se i PG dimostrano di conoscere queste informazioni, il **[membro della Società di Arca]** si mostra sbalordito (e anche leggermente indispettito) dalle loro conoscenze.

Il **[membro della Società di Arca]** si ferma qui per consentirvi di riprendere fiato, ma vi dice anche che dovrete riprendere la marcia al più presto: l'obiettivo è vicino, ormai!

Se i Giocatori lo desiderano, prepara una breve **scena di riposo** per recuperare le forze e condividere (se non l'ha già fatto) qualche curiosità sul luogo, parlando delle Vene di Mana, di templi sparsi per Geminis e della Società di Arca. Quanto al contenuto e al fine degli studi che i membri stanno conducendo... si dimostra decisamente più riservato e incline a non divulgare indiscrezione. Dopodiché, puoi scegliere di effettuare i **tiri di viaggio** rimanenti o proseguire con la Parte successiva, a seconda del tempo rimasto.

**Una volta che i PG hanno terminato il viaggio, prosegui con la terza parte del Capitolo.**

## PARTE 3: NERO COME L'ABISSO

In questa parte del Capitolo, della durata di un'ora e mezza, i PG vengono attaccati da un temibile Abissale nella Selva di Umbra, venendo però salvati dal Fronte di Ossidiana.

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

*Benché sia ancora notte, la **luce della Bella** che filtra tra gli alberi vi acceca per un istante come un faro. L'**aria fresca** vi ristora e ci mettete poco a capire dove vi trovate: quegli **alberi neri** e quelle **foglie violacee** sono inconfondibili. La Selva di Umbra. Nonostante le ore passate assieme, sentite di avere ancora tante domande per la vostra guida, ma quando vi girate... è già sparita! I **rumori della foresta** vi circondano come un turbine di mistero e pericolo. Siete in una delle aree selvatiche di Geminis... e non siete soli.*

### LA SELVA DI UMBRA

Tramite la **creazione condivisa**, decidi assieme ai Giocatori cosa potrebbero trovare i PG nelle loro immediate vicinanze: magari innocui coboldi o mostri ben più pericolosi. Se vagano troppo, potrebbero addirittura incappare inavvertitamente nella tana di un **orso solare** (vedi **Manuale Base**, pag. 327)!



*Così chiamata a causa del colore tipicamente nero delle sue querce secolari, in passato molti attribuivano un valore infausto alla peculiare vegetazione della **Selva di Umbra**. Anticamente popolata da alcune delle belve più feroci di tutta Kardia, come l'ormai estinto **ululante nero**, avvicinarsi a Umbra significava non temere di tornare troppo presto nel flusso del Mana.*

*Indecisi sul da farsi, i cacciatori di allora non sapevano se allontanare dal luogo le spaventose creature che lo abitavano o semplicemente astenersi dall'alterare l'ordine naturale dell'ecosistema. Grazie al Mana, è stata la natura stessa a fare il suo corso: la natura "ombrosa" della vegetazione dell'area la rese la meta preferita per il letargo dei pacifici (ma possenti!) **orsi solari**. Fu la loro venuta a cacciare gli ululanti neri dalla zona, mitigando così la pericolosità del luogo. Ma non fatevi ingannare da questa bella storia sull'equilibrio dell'ecosistema: attraversare Umbra a cuor leggero (e senza adeguata preparazione) vuol dire ancora oggi avere il groviera al posto del cervello!*

In lontananza, sono ancora udibili le esplosioni provenienti dal Gran Magiporto.

Dopo un po' di peregrinare, i PG si imbattono in qualcosa di particolarmente anomalo: un gruppo nutrito di **melm caramel** che muovono curiosi e budinosi attorno a una sorta di **nido** rudimentale. È scavato in una superficie, delimitato da un perimetro fatto di oggetti impilati l'uno sull'altro e al suo interno sono visibili **oleose secrezioni nerastre**. Questi nidi possono trovarsi in vari punti della Selva di Umbra; approfitta della **creazione condivisa**!

**Esempio:** è una piccola grotta scavata nella pietra di un costone roccioso. Delimitato da rami neri e rocce, nel suo perimetro sono anche visibili carcasse di piccoli animali sventurati.

Un **Test Aperto di [INT + INT]** può permettere ai Giocatori di cogliere informazioni aggiuntive in base al risultato:

#### RISULTATO    INFORMAZIONI

- 7+      Sembrerebbe una sorta di **nido**. A quanto pare, suscita qualche insolito comportamento nei melm caramel.
- 10+     Come testimoniato dai segni dello scavo e dalla profondità, è stato qualcosa di grosso: un essere senza artigli, ma con le **zanne** e un corpo possente. L'assenza di impronte sul terreno indica che si tratta di una creatura **volante** o fluttuante.
- 13+     Le secrezioni sembrano essere di natura magica, una sorta di energia paragonabile a quella proveniente dal Grande Mare; eppure, non sembra comportarsi come la magia a cui i PG sono abituati (forse qualcuno ricorda qualche dettaglio sulle storie del passato legate a una certa **Burattinaia?**).
- 16+     Il PG lo riconosce come un nido di **Abissali**: creature molto pericolose che si stanno lentamente insinuando nell'ecosistema di alcune regioni di Kardia (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 19). Chiedi al Giocatore di raccontare come si sia imbattuto in questo sapere non comunissimo.

## IL PRIMO ABISSALE

Finite queste indagini, i PG assistono a un "brutto segno": spaventatissimi, i melm caramel fuggono via. Prima che il gruppo abbia il tempo di dire "Oh, no!" un essere orribile e minaccioso si abbatte su di loro. Si tratta di un **[milleocchi]**, un Abissale fluttuante dal corpo oscuro come la notte disseminato di occhi; venature di un viola scuro pulsano ed emettono periodicamente una luce incandescente. Permetti ai Giocatori di aggiungere dettagli su questa creatura con la **creazione condivisa**.

**Esempio:** un essere nero e fluttuante con una voragine piena di zanne che si spalanca con un ruggito; le venature pulsano ovunque su quella massa orribile e sembra avvolto da un miasma fetido che corrompe la natura circostante.

Potente e territoriale, il **[milleocchi]** è così aggressivo da coinvolgere subito i PG in uno **scontro con un boss** decisamente non alla loro portata: cerca di renderlo palese. Se uno dei Giocatori desidera effettuare un'azione di **Studio** per comprendere meglio la creatura, l'eventuale Specie nota risulta essere **???**; se il Giocatore ottiene un **successo critico** in quel Test, può scegliere di spendere l'**opportunità** generata per rivelare l'informazione: la creatura è un **Abissale**, una nuova Specie non associata ad altre esistenti.

Una volta compreso (eventualmente con il tuo aiuto!) che lo scontro non può essere vinto con metodi convenzionali, i Giocatori potrebbero scegliere di impostare un **Orologio** risolutivo da 12 sezioni per **fuggire** dallo scontro. In base al tempo di gioco rimanente, i PG potrebbero riuscire nell'intento e riprendere fiato giusto per qualche attimo prima di essere nuovamente assaliti da un **[milleocchi]** e coinvolti in un altro **scontro**. Non c'è proprio tregua in questa dannata Selva!

Durante lo scontro, il **[milleocchi]** attacca in modo alterno nel suo turno con **Zanne Senza Fine** e **Sputo Velenoso**; preferisce bersagliare le creature **terrorizzate** con **Zanne Senza Fine** e le creature che non sono afflitte dallo status **avvelenato** con **Sputo Velenoso**. In presenza di 5 o più Giocatori, il **[milleocchi]** usa un'azione durante il suo primo turno per generare una o più **[spore miasmatiche]** (vedi specchietto sotto), che genera nuovamente non appena possibile nei turni successivi se dovessero essere tutte eliminate. La **[spora miasmatica]** è una versione *reskinnata* a piacere della **scheggia del caos** (vedi **Manuale Base**, pag. 334).

Essendo uno **scontro** molto impegnativo (se non impossibile!), è probabile che diversi PG vengano ridotti a 0 PV prima dell'arrivo del Fronte di Ossidiana (vedi prossima pagina); in tal caso, ricorda ai Giocatori che il **Sacrificio** non è permesso in questa situazione, ma possono continuare a partecipare spendendo Punti Fabula per aiutare i compagni.

In base al numero di Giocatori presenti, calibra lo scontro secondo questo schema:

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>3 GIOCATORI</b> | <b>1 Misteriosa Creatura*</b>                     |
| <b>4 GIOCATORI</b> | <b>1 Misteriosa Creatura</b>                      |
| <b>5 GIOCATORI</b> | <b>1 Misteriosa Creatura + 1 Spora Miasmatica</b> |
| <b>6 GIOCATORI</b> | <b>1 Misteriosa Creatura + 2 Spora Miasmatica</b> |

\* in questo caso, la creatura dispone di 240 Punti Vita e svolge 3 turni per round.

Questo scontro termina non appena viene raggiunta una delle seguenti condizioni, a tua scelta:

- Tutti i PG vengono ridotti a 0 PV.
- I Giocatori riescono a riempire tutte le sezioni di un Orologio risolutivo per il conflitto.
- Sono trascorsi 4 round di combattimento.

Non appena ti sembra opportuno, prosegui con l'intervento del **Fronte di Ossidiana** (vedi di seguito).

## IL FRONTE DI OSSIDIANA

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

*Una creatura misteriosa, feroce e apparentemente inattaccabile che truccida un gruppo di eroici fuggiaschi all'alba del loro viaggio: che fine tragica e prematura!*

*Se è vero che quando si muore si muore sempre soli, il vociare sopra di voi vi fa capire che la vostra ora non giungerà stanotte. Un manipolo di guerrieri vestiti con **armature nere come la notte** sbuca dal nulla e circonda la creatura. Stremati come siete, quasi non riuscite a vederli tanto sono veloci e tanto le loro corazze si mimetizzano con le tenebre della Selva di Umbra. Persino le loro armi sono **nere come la pece**, ma saettano in ogni dove maneggiate con maestria, riuscendo ad aprire squarci nelle carni della belva che credevate invincibile, eseguendo alla perfezione tecniche e schemi di combattimento ben rodati per fronteggiare simili minacce.*

*In pochi secondi è tutto finito e la bestia nera crolla a terra priva di vita. Siete salvi!*

L'intervento di questo corpo speciale di guerrieri pone fine a qualsiasi scontro eventualmente ancora in atto. Congratulandosi per il loro coraggio, un **[membro del Fronte di Ossidiana]** si avvicina ai PG e si occupa delle loro ferite, dando il via a una breve **scena di riposo**. mentre i suoi compagni si radunano in fretta e svaniscono nella Selva senza una parola (ma seguendo una formazione ben precisa, come se avessero ricevuto ordini per agire proprio in quel modo). Forse il loro lavoro non è ancora finito!

Il **[membro del Fronte di Ossidiana]** ha caratteristiche comuni agli altri appartenenti a questo particolare corpo scelto nato dall'intervento di tutte le Fazioni di Kardia contro la minaccia degli Abissali (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 27), ma permetti ai Giocatori di aggiungere dettagli sul suo aspetto e carattere con la **creazione condivisa!**

## IL LORD DELL'AVANGUARDIA

*Un gruppo di fuggiaschi particolarmente fortunato potrebbe avere l'onore di incontrare personalmente **Magnus, Lord dell'Avanguardia** del Fronte di Ossidiana (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 31). I PG potrebbero riconoscerlo come l'uomo intento a commuoversi per le melodie di Sòl nel **Capitolo 1**; nonostante l'aspetto imponente e la decisione con cui guida i suoi sottoposti, sembra avere un cuore tenero! Tuttavia, non scambia molte parole con il gruppo, limitandosi a ordinare di prestare soccorso ai PG prima di svanire nella notte.*

Mentre i PG riposano, il **[membro del Fronte di Ossidiana]** si dimostra alquanto affabile e disponibile, rispondendo alle loro domande e condividendo diversi dettagli sul Fronte di Ossidiana e sul loro leader, **Magnus "Fortebraccio"** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pagg. 27 e 31).

Inoltre, può fornire le seguenti informazioni:

- Gli Abissali sono una minaccia per tutta Kardia, regione per cui sembrano provare un'avversione particolare: un desiderio di distruzione che segue regole comportamentali completamente diverse da quelle della normale fauna. Anche se le barriere di mana impediscono loro di aggredire i centri abitati, ciò non toglie che siano ancora troppo liberi di seminare il panico nel resto dell'isola.
- Nonostante la furia cieca che li contraddistingue, gli Abissali tendono a dimostrare una pericolosissima intelligenza predatoria quando si trovano in branco.
- Il Fronte di Ossidiana ha saputo dell'attacco al Gran Magiporto e vorrebbe intervenire per difendere la popolazione dagli invasori non possono lasciare che gli Abissali che si sono ormai insediati nella Selva di Umbra possano penetrare nel perimetro cittadino... e ora le barriere sono state abbassate!
- Gli Abissali provengono dalle strutture megalitiche nere emerse dal Grande Mare. Quando si stabiliscono nelle aree selvatiche di Kardia nidificano in luoghi luoghi (come la Selva di Umbra) con caratteristiche simili.
- Sembra che un potentissimo fascio di energia magica proveniente da **Castel Libra** (residenza dei Sovrani Gemelli e centro di potere di Geminis) abbia isolato l'intera Isola Verde dall'esterno. Forse una risposta all'attacco delle Isole Climatiche?

## E ORA?

Terminata la **scena di riposo**, i PG recuperano gratuitamente tutti i PV e PM, quindi il **[membro del Fronte d'Ossidiana]** indica loro uno dei piloni a magicristalli visibile dal luogo in cui si trovano: fanno parte del sistema che permette di difendere il Gran Magiporto dalle creature della Selva di Umbra. Non è stato sabotato; è stato **spento deliberatamente** (come i PG possono verificare se si avvicinano alla struttura). Sembra quindi che qualcuno abbia favorito l'attacco delle Isole Climatiche... ma chi? Come se non bastasse, non sono ancora giunte comunicazioni da Concordia o dalle alte sfere che guidano le Fazioni su come gestire la situazione. Cosa starà succedendo?



Come il **[membro del Fronte di Ossidiana]** fa loro intuire, se i PG hanno a cuore la pace di Kardìa, devono assolutamente far luce su questo mistero: l'intera isola è ora isolata dal resto della regione e non ci sono notizie da parte del Gran Consiglio di Kardìa, eppure qualcuno deve aver attivato coscientemente le protezioni di Geminis per le emergenze. È necessario che qualcuno torni al Gran Magiporto (che si trova a poche ore di cammino dalla Selva di Umbra) e provi a contattare tramite le **torri di comunicazione** Concordia o le Fazioni, o quantomeno verifichi la situazione e possa poi spargere la voce.

Solo in questo modo l'incubo potrà avere fine, soprattutto visto che non sembra che le forze delle Isole Climatiche siano intenzionate a rimanere a lungo nei pressi del Gran Magiporto; potrebbero essersi già dirette in altre aree dell'isola, o aver addirittura raggiunto Castel Libra!

Dopodiché, il **[membro del Fronte di Ossidiana]** si congeda dal gruppo (augurando ai PG buona fortuna) e torna ai suoi compiti ordinari, svanendo nella vegetazione.

Prima di concludere, leggi o parafrasa il seguente testo:

*Da qualche parte nella Selva di Umbra, Lord Magnus sta estraendo la sua pesantissima **lama mortifera** dalla carcassa di un Abissale più grande degli altri. Un gruppo malconco di kardiani a cui ha appena salvato la vita lo ringrazia sentitamente mentre riprende fiato. Con un cenno della mano, li congeda e si concede giusto un istante per aprire un piccolo **amuleto** con le immagini di sua moglie e le sue due figlie. Vorrebbe tanto essere con loro per accertarsi che stiano bene, ma il suo dovere non glielo consente: solo il Fronte di Ossidiana può fronteggiare la minaccia degli Abissali, soprattutto ora che l'energia delle barriere magiche è stata convogliata in un unico sistema per isolare l'isola dal resto del mondo, lasciando però le creature libere di vagare per aree altrimenti sicure!*

*La voce di una delle vedette del Fronte sugli alberi lo distoglie dai suoi pensieri: sembra che alcuni dei **fuggiaschi** salvati nelle ultime ore si stiano dirigendo nuovamente al Gran Magiporto! Che siano impazziti?*

*Per la prima volta da quando tutto quell'inferno è iniziato, Lord Magnus si concede un **leggero sorriso** sotto i suoi **folti baffi**. Ma deve tornare presto al lavoro non appena sente un altro ruggito e nuove urla. Possano le Tre Sorelle cadere dal cielo se non ci saranno presto nuovi eroi per questo paese!*

**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.

| MILLEOCCHI (Campione 4)  |           |         |        | Liv 15 • ABISSALE |           |    |    |          |    |    |
|--|-----------|---------|--------|-------------------|-----------|----|----|----------|----|----|
| Tratti tipici: mille occhi, possente, sensibile all'ossidiana, tossica.  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| DES d8   | INT d8    | VIG d10 | VOL d6 | PV                | 320 • 160 | PM | 90 | Iniz. 11 |    |    |
| DIF +1   | D. MAG +2 | RS      | RS     | RS                | RS        | RS | RS | RS       | RS | RS |
| ATTACCHI BASE  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| <b>Zanne Senza Fine</b> ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 5] danni <b>fisici</b> . Se questo attacco colpisce un bersaglio <b>terrorizzato</b> , il milleocchi può immediatamente e gratuitamente eseguire un attacco con <b>Sputo Tossico</b> contro lo stesso bersaglio.  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| <b>Sputo Tossico</b> ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 5] danni da <b>veleno</b> e il bersaglio subisce lo status <b>avvelenato</b> .   |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| REGOLE SPECIALI  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| <b>Miasma Malsano</b> ♦ Al termine di ogni round, ogni creatura afflitta dallo status <b>avvelenato</b> perde <b>10 PV</b> e <b>10 PM</b> .  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| <b>Nata dall'Abisso</b> ♦ Se il milleocchi viene colpito da un'arma di <b>ossidiana</b> , diventa immune allo status <b>avvelenato</b> e le sue Affinità cambiano nel seguente modo fino al termine del round:   |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| VU   RS  RS  RS  RS  VU  IM  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| Tale Abilità si applica anche se il milleocchi danneggia una creatura protetta da <b>ossidiana</b> (o si presentano situazioni simili a discrezione del GM).   |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| <b>Sguardo del Milleocchi</b> ♦ Il milleocchi può rivolgere la sua completa attenzione su una creatura non appena sia soddisfatta una delle seguenti condizioni:<br>- La creatura colpisce il milleocchi con un attacco o un incantesimo offensivo.<br>- La creatura ha successo in un Test Contrapposto contro il milleocchi.<br>- La creatura infligge uno status al milleocchi. |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |
| In tal caso, quella creatura diventa <b>terrorizzata</b> fino al termine della scena o finché il milleocchi non usa questa Abilità su un'altra creatura. Finché è <b>terrorizzata</b> in questo modo, una creatura non può eseguire azioni che bersagliano il milleocchi.  |           |         |        |                   |           |    |    |          |    |    |

## RICONOSCIMENTI

**SUPERVISIONE:** Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

**TESTI:** Dario Sicchio

**TESTI AGGIUNTIVI:** Marco Mezzocapo, Chris Pagliari

**REVISIONE:** Alberto Orlandini

**GRAFICA:** Erica Viotto

**ILLUSTRAZIONI:** Lorc, Lorenzo Magalotti, Catthy Trinh

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