



# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 03

## UN MONDO PIÙ PICCOLO

DI MATTEO DELVECCHIO E DARIO SICCHIO

*Aiutati dal Fronte di Ossidiana,  
gli eroi scampano ai pericoli della Selva.  
Ma una nuova missione li riporta sui loro passi:  
Concordia deve sapere!*

## 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. **13**.

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: SOLI .....	9
PARTE 1: L'INDOMANI .....	4	LA PRIMA VITTORIA .....	10
PARTE 2: S.O.S. ....	6	RICOMPENSE DI FINE CAPITOLO .....	12
LA PLANCIA DI CONTROLLO .....	7	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG .....	13

## ANTEFATTO

---

I misteriosi membri della **Società di Arca** (un'organizzazione di studiosi di antiche rovine sotterranee e culture ormai perdute) salvano i PG dall'assalto delle Isole Climatiche scortandoli attraverso l'**Acquedotto di Geminis**. Da lì, i membri delle Fazioni sono condotti attraverso le **Vene di Mana**, antichi canali in cui in passato operavano i **Sacerdoti del Mana**. Usciti dai cunicoli, gli eroi si ritrovano nella **Selva di Umbra**, dove sono attaccati da un **Abissale**: una delle creature provenienti dalle strutture megalitiche che, negli ultimi tempi, stanno emergendo dal Grande Marea. Un avversario quasi imbattibile per i nostri eroi, prontamente salvati dal **Fronte di Ossidiana**: un corpo d'élite specializzato proprio nell'affrontare questi nuovi nemici. I PG hanno così modo di scoprire che il governo di Geminis ha attivato un misterioso **protocollo di protezione** in risposta all'assalto subito, isolandosi di fatto dal resto di Kardia; per questo è necessario che qualcuno torni al Gran Magiporto e chieda rinforzi a Concordia sfruttando le **torri di comunicazione** lì presenti.

## SINOSI

---

Raggiunto il **Gran Magiporto** di Geminis, i PG si trovano in un'area ancora sconvolta dagli assalti delle Isole Climatiche, con le forze locali impegnate in scontri che hanno messo a soqquadro l'intero distretto. Dopo aver individuato una delle **torri di comunicazione** presenti nell'area di atterraggio (personalizzandola con la **creazione condivisa**), i PG raggiungono la plancia di comando, trovandola danneggiata. Tuttavia, un grande **costrutto magitech** li attacca prima che possano effettuare le riparazioni, coinvolgendoli in uno **scontro con un boss!**

Dopo la scena di conflitto, i PG possono **indagare** nella torre per scoprire che un segnale sconosciuto sembra bloccare tutti i segnali in entrata e in uscita da Geminis; proviene dalla **Torre Splendente di Lumen**: il loro prossimo obiettivo!

## INTRODUZIONE

---

Il Distretto del Gran Magiporto non è cambiato molto dalla notte dell'attacco: strade e edifici sono ancora un campo di battaglia, mentre belve selvatiche si aggirano fameliche approfittando dell'assenza di barriere magiche a protezione dei cittadini indifesi. Ovunque è palese che nessuno si aspettasse un evento simile (persino gli abitanti delle Isole Climatiche che già si trovavano a Geminis prima dell'attacco non ne sanno nulla!), e sembra che governanti o forze dell'ordine siano completamente inadeguati a gestire la situazione.

Tuttavia, i Giocatori potrebbero non avere dubbi e voler andare dritti verso il loro obiettivo: avvisare Concordia del pericolo e chiedere aiuto! In tal caso, dopo aver **creato** i primi elementi di gioco puoi proseguire direttamente con la **Parte 2: S.O.S.** (vedi pag. 6) per poi giocare insieme gli eventi delle **Parti 1 e 3**, sistemando i contenuti del Capitolo in base alle esigenze del gruppo!

Dopo le vicissitudini nella Selva di Umbra, alcuni PG potrebbero aver deciso di lasciare temporaneamente il gruppo per aiutare il Fronte di Ossidiana nel contrastare gli Abissali, mentre altri potrebbero essersi recati altrove per controllare lo stato di salute dei familiari sparsi per Geminis... Ciascun gruppo di gioco potrebbe variare tra un Capitolo e un altro, e nuovi personaggi potrebbero unirsi ai membri delle Fazioni per il bene di Kardia: tornati al Gran Magiporto, i PG potrebbero ad esempio accogliere coraggiosi volontari impegnati nella difesa dell'area o scampati all'assalto della notte di capodanno. Questi nuovi innesti potrebbero portare con sé **informazioni** ricevute da membri di rango superiore delle Fazioni o captate origliando un battibecco tra soldati delle Isole Climatiche, e così via. I Giocatori potrebbero anche narrare brevemente il **viaggio** dei personaggi dalla Selva di Umbra al Gran Magiporto... insomma, molteplici situazioni possono essere adattate a questo Capitolo, l'importante è che ognuno abbia il suo momento sotto i riflettori!

## PARTE 1: L'INDOMANI

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG attraversano il Distretto del Gran Magiporto in cerca di una torre di comunicazione, affrontando avversari e aiutando chi si trova in difficoltà.**

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

*È quasi l'alba. Giunti alla soglia del Distretto del Gran Magiporto vi sembra impossibile che quel luogo, fino a poche ore prima pieno di vita, giubilo e bellezza, possa essere lo stesso che ora è teatro **di una tale distruzione**. Le voci festanti e le musiche che, come un fiume, coltavano le strade hanno ora ceduto il posto a **grida di dolore** e rumori di lame incrociate. Scrutate velocemente l'area per riconoscere in mezzo al tumulto qualche elemento noto e rassicurante, ma è tutto invano: ovunque posiate lo sguardo trovate macerie, segni di detonazioni e feroci battaglie tra le Fazioni di Kardia, i soldati delle Isole Climatiche e i mostri che si sono infiltrati non appena le barriere sono state disattivate. Un cielo ricoperto da una **patina effimera e violacea** fa capolino tra spesse colonne di **fumo variopinto**: la barriera magica che ora avvolge tutta Geminis impedisce l'ingresso o l'uscita dall'isola. In lontananza, notate l'ampia area d'atterraggio delle maginavi ospita alcuni **veicoli in fiamme** e le numerose **torri di comunicazione** che normalmente regolano il traffico aereo. Una vista che vi rammenta la vostra missione e trasforma lo scoramento in risolutezza e determinazione.*

I PG sono entrati nel Gran Magiporto attraversando un **[ingresso secondario]**, lontano da sguardi indiscreti o pericoli di sorta; utilizza la **creazione condivisa** per consentire ai Giocatori di aggiungere dettagli interessanti sul luogo, come ad esempio chi abbia fornito l'informazione per l'accesso, quali pericoli in agguato siano stati evitati, e così via. Da questo punto è chiaramente visibile una delle diverse **[torri di comunicazione]** del Gran Magiporto (per la creazione di questo elemento, vedi pag. 7). I PG devono attraversare il distretto fino all'area di atterraggio delle maginavi, ma è tutt'altro che un'impresa semplice: numerose schermaglie infuriano per le strade, mentre esplosioni e crolli improvvisi fanno sussultare costantemente la popolazione rimasta.

Durante il tragitto, i PG si imbattono in alcuni eventi, che puoi determinare casualmente tirando un **d20** e consultando la tabella sottostante. Ovviamente, puoi scegliere gli eventi che ti sembrano più adatti al gruppo di gioco o inventarne di nuovi, ma si consiglia di **giocarne almeno quattro** (rispettando le tempistiche indicative del Capitolo).

- 1 Uno scontro **facile** contro delle **ghigliopendre** (vedi **Manuale Base**, pag. **324**) uscite dal sottosuolo.
- 2 Da sotto le macerie si sente un richiamo di aiuto. Effettuando un **Test con LD pari a 7** si può trovare l'origine delle urla, ma l'edificio è pericolante! (Imposta un Orologio da **4 sezioni**: come si riempie? Cosa accade se viene riempito del tutto?)
- 3 Un Postino Esploratore sta cercando di recuperare una cassa di provviste che sta per cadere in un profondo solco nel terreno. Può essere aiutato con un **Test con LD pari a 10**; in caso di successo, ogni PG ricarica gratuitamente fino a 2 Punti Inventario.
- 4 Un **brigante** e una **guardia** (vedi **Manuale Base**, pag. **350**) **delle Isole Climatiche** intercettano i PG: che intenzioni hanno?
- 5 Un Cacciatore di Mostri è rimasto impigliato a testa in giù nei pressi di una torre d'avvistamento. È circondato da un numero di **pipistrelli vampiro** (vedi **Manuale Base**, pag. **324**) pari alla metà dei Giocatori (arrotondata per difetto), che minacciano di farlo cadere
- 6 Un membro dell'Ordine d'Avorio e un soldato delle Isole Climatiche sono inginocchiati, privi di vita dopo essersi probabilmente uccisi a vicenda... erano solo dei cadetti. Una scena decisamente emblematica della tragedia insita in ogni guerra.
- 7 **2 fanti magitech** (vedi **Manuale Base**, pag. **329**) aggrediscono i PG: uno scontro **facile**.
- 8 I PG sentono dei lamenti vicino l'accesso ai cunicoli sotterranei della città. Una famiglia, l'unico genitore superstite gravemente ferito, chiede cure prima di poter fuggire e mettersi in salvo.
- 9 Un pesante tonfo fa aprire un baratro ai piedi dei PG! Possono evitare di subire danni minori da terra con un **Test di [DES + INT]** con **LD pari a 10**. Cosa avrà mai provocato la scossa?.
- 10 Qualcuno (o qualcosa) sta pedinando i PG: con la coda dell'occhio possono scorgere il lembo di un mantello sparire dietro a un cumulo di macerie. Se provano a indagare, non sembra esserci nessuno...
- 11 Strano che nessuno abbia approfittato dei vari oggetti lasciati qua e là dai fuggiaschi... se i PG provano a prenderli, vengono attaccati da un **clangormatto** impazzito (vedi **Manuale Base**, pag. **328**). Che sia loro di lezione?
- 12 Una folla impaurita sta scappando in direzione dei PG: con un **Test con LD pari a 10** si può evitare di subire danni **minori fisici**. Quando la situazione si è calmata, il grosso pericolo da cui scappava la folla non sembra essere in vista.
- 13 Alcuni fuggiaschi spaventati, in palese stato confusionale, cercando inutilmente una via di fuga. Sembra sia colpa di un **pipistrello vampiro** (vedi **Manuale Base**, pag. **324**), intento a "cantare" in un microfono magico: infligge lo status **confuso** a chiunque si avvicini.
- 14 **2 mercenari** (vedi **Manuale Base**, pag. **352**) **delle Isole Climatiche** mettono all'angolo i PG: se non vogliono affrontarli, possono riempire un Orologio da **4 sezioni** per seminarli.
- 15 All'interno della mostra che ospitava diversi ritratti celebrativi delle Isole Climatiche, un solo dipinto è sopravvissuto alla distruzione: raffigura una **bacca di neuros** dell'isola di **Cadrys** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. **25**). La luce con cui è ritratta l'immagine è davvero molto vivida e pulsante... forse anche un po' troppo! Con un lampo di luce, una **ruota di lampi** balza improvvisamente fuori dal quadro (vedi **Manuale Base**, pag. **332**).

- 16 Diversi detriti impediscono il passaggio e i montacarichi della zona sono decisamente fuori uso: effettuando un **Test con LD pari a 12** si può superare l'ostacolo; in caso di fallimento, i PG subiscono danni minori fisici. In alternativa, possono tentare di riattivare i montacarichi con un Test di Gruppo.
- 17 Gli animali in esposizione durante la notte di capodanno sono fuggiti e stanno vagando distruggendo ciò che incontrano. Per il bene di tutti, meglio calmarli (o farseli amici per combattere i nemici!) con Test o Abilità a scelta.
- 18 Disperandosi per le scenografie degli artisti distrutte, alcuni superstiti spaventati stanno caricando sui carri le loro poche cose prima di partire in cerca di un luogo sicuro: se vengono aiutati, ciascun PG può scegliere un'opzione tra recuperare fino a 20 Punti Vita **oppure** ricaricare gratuitamente fino a 2 Punti Inventario.
- 19 Un **cecchino** delle Isole Climatiche sta tenendo sotto tiro i PG, mentre un **fante magitech** si sta avvicinando minaccioso (vedi **Manuale Base**, pag. 352 e 329): uno scontro inevitabile?
- 20 Qualcosa di terribile è alle spalle dei PG. Si voltano e... non c'è nulla! D'altronde, nulla può andare storto quando si fa 20, no?  
Certo, sarebbe un peccato se quei due uccelli che svolazzano in cielo fossero in realtà dei **malocchi** (vedi **Manuale Base**, pag. 340)!

**Dopo aver giocato un numero sufficiente di eventi, prosegui con la seconda parte del Capitolo.**

## PARTE 2: S.O.S.

**In questa parte del Capitolo, che dovrebbe occupare circa un'ora di gioco, i PG raggiungono la [torre di comunicazione] e vengono attaccati da un nemico molto potente.**

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

*Avete finalmente raggiunto la vostra destinazione. L'invasione è iniziata proprio qui, dalle carene (incredibilmente ancora in fiamme!) delle maginavi provenienti dalle Isole Climatiche che si stagliano nel cielo notturno come **roghi eterni**. Attraversate cautamente il piazzale tra rottami di milizie magitech, crateri di esplosioni magiche e detriti, avvertendo una leggera brezza fredda sulla vostra pelle: un **silenzio innaturale** permea quest'area. Forse è solo il vostro sesto senso che vi invita a non abbassare la guardia e a diffidare di questa **ingannevole quiete**. Ma non c'è tempo da perdere, la vostra missione vi chiama: ancora un piccolo sforzo e Concordia potrà inviare i rinforzi, mettendo definitivamente fine a questa follia!*

I PG raggiungono una delle **[torri di comunicazione]** (la più vicina a loro, stando all'itinerario seguito per raggiungere l'area) e si preparano a scalarla per accedere al centro di comando. Queste aggraziate colonne di arte moderna, tante quante le piste d'atterraggio del Gran Magiporto, regolano solitamente il traffico aereo delle maginavi. Pur mostrando caratteristiche diverse, condividono la medesima struttura: un alto corpo scalabile funge da base e sfocia in una struttura superiore più ampia, in genere articolata in tre stanze, una delle quali ospita la **plancia di controllo** della torre (vedi pag. 7).

Per personalizzare la **[torre di comunicazione]**, porgi ai Giocatori le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che anche tu stai partecipando alla **creazione condivisa!**

1 Com'è fatta? (**Nota:** ricorda che siamo in un contesto high fantasy e che la torre sfrutta cristalli di mana per facilitare le comunicazioni).

*Esempio: è un obelisco marmoreo e venature di mana azzurro scorrono lungo il suo profilo; è un edificio spiraliforme argenteo con una guglia cristallina alla sua sommità; è un minareto variopinto con scale che roteano senza sosta; ecc.*

2 Quali elementi caratteristici o peculiarità la contraddistinguono?

*Esempio: la torre fluttua ed è ancorata a terra da catene di ottone con rune luminose incise sopra; ci sono numerose valvole di vetro sbuffano vapori di fumo ceruleo;*

3 In che modo se ne può raggiungere la sommità?

*Esempio: mediante una piattaforma di pietra levitante; tramite un grosso tubo di vetro in cui scorre un liquido luminescente; utilizzando una scala d'ottone; ecc.*

4 Oltre alla stanza che ospita la plancia di controllo, descrivi altri due ambienti della parte superiore della torre.

*Esempio: un magazzino di attrezzi per la manutenzione; un planisfero mobile di Kardian per lo studio delle rotte; apparecchiature musicali per trasmettere musica alle maginavi in transito; ecc.*

Creata la **[torre di comunicazione]**, puoi narrare velocemente la scalata per arrivare in cima o far direttamente descrivere ai Giocatori come i PG raggiungano la plancia di controllo.

## LA PLANCIA DI CONTROLLO



*Nel 197 d.L., la Gilda del Cristallo era nel pieno del fermento accademico che avrebbe portato all'applicazione dei cristalli magici alla tecnologia. Lo studioso (e prolifico cantautore) **Leviticus Khora** scoprì che alcuni cristalli di mana possiedono caratteristiche fino a quel momento ignorate: è infatti possibile accordarli per farli risuonare con altri cristalli posti anche a grandi distanze, trasmettendo agilmente la voce umana. Insomma, dopo aver inventato un metodo per comunicare magicamente a distanza, da quel giorno iniziò ad allietare con gioiose melodie i suoi compagni della Gilda... almeno finché non venne garbatamente (e rapidamente!) messo a tacere con l'espulsione dalla comunità. Cionondimeno, la sua scoperta è tuttora alla base di molte innovazioni e ha contribuito a migliorare la vita dei kardiani quando il Mana ha iniziato a farsi più suscettibile. Una vera comodità, non trovate?*

Saliti in cima alla **[torre di comunicazione]**, i PG notano immediatamente un forte odore di bruciato e odono distintamente frequenti scoppiettii provenire dalla **plancia di controllo**: un'ampia superficie metallica dotata di leve, ampolle colme di mana, set di microfoni e congegni a prima vista molto complicati, alternati a ingranaggi e incisioni per incanalare la magia in diversi modi. Tutte queste componenti si addensano attorno a un grosso cristallo utilizzato per la trasmissione, che dovrebbe levitare e splendere, ma sembra inattivo. Piccole scintille illuminano la parte lesionata dell'apparecchiatura, mentre sottili rivoli di fumo si stanno disperdendo verso l'alto.

## BOSS!

Appena i PG si avvicinano alla plancia di controllo per analizzare il danno, un clangore metallico, sinistro e terrificante fa sobbalzare tutti. Le porte alle loro spalle vengono divelte e un'imponente **[distuttore magitech]** si staglia sull'uscio con le armi puntate verso di loro. È grosso, corazzato e decisamente minaccioso, adornato con magiche incisioni tipiche delle Isole Climatiche (riconoscibili in quanto analoghe a quelle che identificavano le maginavi delle delegazioni). Il suo rivestimento esterno è parzialmente danneggiato (probabilmente da scontri pregressi) e ogni sua componente sembra alimentata da una **sfera di mana incastonata nel petto**, che sembra anch'essa danneggiata: forse è quella la causa della sua furia? Sembra essere stato attratto dalla **plancia di controllo** (o dall'arrivo dei PG?) e si avventa subito sui membri delle Fazioni, senza concedere una via di fuga: è il momento di uno **scontro con un boss!**

Durante lo scontro, i PG possono facilmente notare come il **[distuttore magitech]** sia travolto da una furia tale da danneggiare indistintamente tutto ciò che ha intorno. Nonostante la sua stazza ha dei movimenti molto agili, quasi scimmieschi che, uniti alla sua mole, costituiscono un pericolo in un ambiente contenuto come quello della **[torre di comunicazione]**. Se i Giocatori sono in difficoltà, puoi far notare come gli eventuali rischi di crollo dell'edificio possano essere pericolosi anche per la creatura; il suo peso potrebbe addirittura avere aperto delle brecce nel pavimento che potrebbero farlo cadere (un Orologio di qualche tipo, magari da 10 sezioni?).

Durante il suo turno, il **[distuttore magitech]** cerca di infliggere a tutti lo status **lento** con **Tritaterra**, per poi colpirli nel suo turno successivo con **Vortice Furente**. Non essendo molto ragionevole, tendenzialmente attacca i PG che lo attaccano a loro volta.

Se ci sono più di 5 Giocatori (vedi pag. 13), il **[distuttore magitech]** è seguito dai suoi fidati **[drone spada]** e **[drone scudo]**: il primo **marchia** i suoi nemici per permettergli di infliggere danni extra, mentre il secondo funge da rinforzo, curando parte dei danni subiti.

**Una volta terminato lo scontro, prosegui con la terza parte del Capitolo.**





## PARTE 3: SOLI

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG indagano sulla torre e scoprono che un segnale blocca le comunicazioni, proseguendo verso la prossima meta.

Dopo averlo sconfitto, i PG potrebbero decidere di analizzare il [distruttore magitech] con un **Test Aperto** per scoprire le seguenti informazioni:

### RISULTATO INFORMAZIONE

- 10+ Il **costrutto** è un modello piuttosto avanzato, con magitech di qualità d'alto livello; nulla che si possa considerare di uso comune per le forze militari dell'Unione.
- 13+ Oltre all'informazione precedente, si nota come la fattura delle varie componenti meccaniche e il livello generale del magitech siano molto, molto simili a quelli dell'Unione: da territori che non hanno avuto scambi culturali per secoli quali le Isole Climatiche ci si aspetterebbe un livello tecnologico e un'estetica ben differente!
- 16+ Oltre alle informazioni precedenti, sotto una placca del costrutto c'è un'incisione: il marchio delle **Industrie Galan** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 31)! Come avranno fatto le Isole Climatiche a ottenere tale tecnologia?!

I PG possono finalmente dedicarsi a rimettere in funzione la **plancia di controllo** per inviare il loro S.O.S. a Concordia, valutando l'entità dei danni con un **Test Aperto** per scoprire le seguenti informazioni:

### RISULTATO INFORMAZIONE

- 7+ I PG non comprendono cause ed entità del danno, ma ne sanno abbastanza da tentare un difficoltoso processo di riparazione.
- 10+ I PG capiscono che la plancia è stata danneggiata negli scontri. Hanno una buona comprensione di ciò che serve per ripararla.
- 13+ I PG capiscono perfettamente il funzionamento della plancia di comando e sanno ripararla con una certa facilità.
- 16+ Non solo i PG saprebbero riparare la plancia a occhi chiusi, ma capiscono che il danno che l'ha resa inservibile non è una diretta conseguenza degli scontri avvenuti al Gran Magiporto: si tratta di un sabotaggio deliberato!

Ultimate le riparazioni, i PG possono finalmente tentare di utilizzare la [torre di comunicazione]: riattivano il cristallo e inviano la richiesta d'aiuto... ma tutto ciò che sentono è un confuso vociare proveniente da vari punti di Geminis, oltre a qualche sorta di strana melodia distorta: una costante **nenia** che sembra enfatizzare l'impossibilità di inviare o ricevere qualsiasi segnale.

Con alcuni **Test (LD pari a 10)** è possibile capire che una **massiccia interferenza** sta bloccando tutto il segnale, informazione che potrebbe anche essere comunicata da un eventuale [tecnico] rimasto bloccato durante gli scontri con i magitech, uscito prontamente alla scoperta per aiutare i PG una volta messa in sicurezza l'area. Un ulteriore **Test con LD pari a 10** o qualche utile interazione con provvidenziali PNG permette ai membri delle Fazioni di scoprire che l'unico luogo in tutta Geminis da cui potrebbe provenire un tale segnale magico di disturbo è la **Torre Splendente**: l'altissima struttura che si erge sul grande ponte di **Lumen, il Distretto dei Divertimenti di Geminis**.

**Nota:** questa **rivelazione** è **molto importante** per i PG, assicurati che la ottengano!

## LA PRIMA VITTORIA

---

Non appena i PG capiscono che è effettivamente impossibile sfruttare la **[torre di comunicazione]** per inviare un segnale a Concordia e scendono dalla struttura per decidere il da farsi, assistono a un massiccio intervento delle forze di Geminis: sotto la timida luce del mattino, i **Cacciatori di Mostri** imprigionano le ultime belve libere nell'area (anche se molte altre sono sfuggite al loro controllo e hanno superato i confini del distretto!), mentre i membri delle altre Fazioni, guidati dall'**Ordine d'Avorio**, sconfiggono gli ultimi invasori delle Isole Climatiche e si occupano di aiutare i superstiti, fornendo cure e assistenza. Ma le Fazioni non sono sole! Un cospicuo contingente di creature **magitech**, guidate da condottieri in carne e ossa, è sopraggiunto dall'entroterra dell'Isola Verde, fornendo un sostegno determinante per sconfiggere gli invasori. Le forze recano le insegne della famiglia Galan: che si tratti della loro milizia privata?

**La battaglia del Gran Magiporto** è vinta, ma Geminis è tutt'altro che al sicuro.

Puoi ora giocare una breve **scena di riposo**: i PG potrebbero aiutare alcuni sopravvissuti a mettersi in forze, interagire con altri personaggi o condividere le sensazioni provate; in ogni caso, è possibile ottenere le seguenti informazioni:

- Lo sforzo congiunto delle Fazioni di Kardia dislocate a Geminis ha permesso di riconquistare il Distretto del Gran Magiporto e porre un freno all'invasione. Per non parlare dell'aiuto fornito dai **Galan**, che si è rivelato provvidenziale! Ma non è il caso di cantar vittoria: alcuni invasori si sono ritirati chissà dove. Che stiano pianificando ulteriori assalti in altre zone sensibili di Geminis?
- Diverse delle creature che hanno invaso il distretto approfittando delle barriere magiche disattivate sono ancora in circolazione: il Fronte di Ossidiana avrà un bel daffare...
- Anche se le Fazioni stanno ancora cercando di appurare il conto delle vittime di questa immane tragedia, è noto che i **Sovrani Gemelli** siano scampati all'assalto, venendo prontamente ricondotti a **Castel Libra**. Lo stesso vale per il celebre **Sòl**, che è riuscito a tornare nella sua dimora nel Distretto dei Divertimenti grazie a una scorta personale. Sembra inoltre che qualche membro delle Fazioni abbia potuto constatare lo sgomento di un abbattuto ma assolutamente illeso **Gran Magister Gradetia**...
- Non è possibile lasciare l'isola finché il **protocollo di emergenza** rimane attivo; inoltre, le barriere bloccano l'accesso di eventuali forze esterne, il che torna molto utile per fermare ulteriori invasioni, ma impedisce allo stesso modo l'arrivo di rinforzi e rifornimenti dal resto di Kardial! Anche se Concordia non ha modo di conoscere esattamente l'accaduto, il **Gran Consiglio** avrà certamente indetto una seduta straordinaria per capirne di più.
- **(Nota: solo se si interagisce con le milizie dei Galan)** **Athena Galan** è riuscita a scampare all'attacco grazie alle sue incredibili doti di combattente. Tornata nella sua dimora, ha subito ordinato alle sue milizie private di partire in soccorso del Gran Magiporto. Hanno fatto prima possibile. In quanto finanziatrice delle celebrazioni di capodanno, pare che sia consumata dai sensi di colpa per quanto avvenuto e che stia avvampando di furia cieca nei confronti delle Isole Climatiche.

Se i PG riferiscono a qualcuno della **nenia** proveniente dal Distretto dei Divertimenti, vengono prontamente esortati ad agire per il bene di tutta Geminis e delle Fazioni di cui fanno parte. D'altronde, le loro azioni si sono già dimostrate più che eroiche! Inoltre, viene fatto loro notare come il disturbo sembra influenzare solo le trasmissioni in entrata e uscita da Geminis, dato che le comunicazioni tramite cristalli all'interno dell'Isola Verde sono ancora funzionanti!

A questo punto, ai PG non resta altro che dirigersi verso Lumen, il Distretto dei Divertimenti; crea con i Giocatori un mezzo efficace per raggiungere la meta e narra rapidamente l'inizio del viaggio. Se lo desideri, puoi prendere spunto da queste opzioni:

- 1 Mediante il **Magitreno**, un veicolo signorile dal telaio opalescente, elegantemente decorato e impreziosito, che si muove su rotaia venendo alimentato da un grosso cristallo di roccialuce. Il biglietto è assai costoso, ma il viaggio è una vera pacchia (e anche parecchio più sicuro)!
- 2 Per mezzo del **Melmigibile**, una mongolfiera dalle fattezze di un grosso melm caramel (vedi **Manuale Base**, pag. 338); alcuni sostengono essere proprio un vero melm caramel, che per qualche strano motivo è diventato gigantesco e leggero come una nuvola. Sicuramente è un viaggio più economico rispetto al Magitreno, abbastanza affidabile anche se a volte un pò turbolento.
- 3 (**Nota:** se i Giocatori si sono avventurati nell'**Acquedotto di Geminis** nel **Capitolo 2: Fuga Sotterranea**) Percorrendo i cunicoli sotterranei che si estendono per tutta Geminis, magari assoldando una guida o cercando i membri della **Società di Arca** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 29) per viaggiare in sicurezza. Alcuni tunnel possono essere molto pericolosi, ma nulla di troppo difficile per un gruppo ben equipaggiato di eroi in erba!

Non appena siete pronti per concludere, leggi o parafrasa la seguente **scena del Game Master**:

*“Attraverso una grande vetrata, una figura scruta dall’alto la città riccamente illuminata. La luce del sole nascente, unita alla luminescenza della barriera magica che incapsula l’isola, sta tingendo l’Isola Verde di sfumature insolite quanto affascinanti. Camminando nervosamente avanti e indietro mentre è assorta nei suoi pensieri, misura la stanza ad ampie falcate, trangugiando un bicchiere; un rivolo di sudore freddo scende dalla nuca lungo il collo. Improvvisamente, una leggera armonia emanata dal suo cristallo di comunicazione la riporta alla realtà. Dall’altra parte una voce, calma e sicura:*

*“L’operazione è stata un successo. Se tutto procederà come abbiamo pianificato, presto il tuo nome sarà sulla bocca di tutti. Tutti noi ci aspettiamo grandi cose da te.’*

*‘C-certamente!’*

*‘Bene, sai che la situazione è delicata. Ormai è iniziata e non possiamo concederci errori. Non adesso! So che la tua risolutezza non vacillerà proprio ora, ma giusto per essere chiari: chiunque tradisca la nostra causa preferirebbe morire che subire la nostra collera, tienilo a mente nel caso questa notte facessi dei brutti sogni.’*

*‘N-no, no, non deve temere, farò ciò che devo.’*

*Ma mentre pronuncia la frase, la luce del cristallo si affievolisce, e la comunicazione viene interrotta.*

*La figura si versa un altro bicchiere mentre si siede sul pregiato divano. Beve un sorso, si porta una mano sul viso. Poi la tensione in lui ha la meglio: lancia il bicchiere contro la vetrata riducendolo in frantumi.*

*‘Come siamo arrivati a questo?’ si chiede, mentre le sue mani tremano incontrollabili.”*

**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!

## RICOMPENSE DI FINE PROLOGO

Se hai giocato con lo stesso PG i **Capitoli 1, 2 e 3** di questa Stagione (non importa l'ordine!), hai diritto a una ricompensa aggiuntiva, a scelta tra le seguenti:

### CHE TRAGEDIA!

Aver assistito agli eventi della notte di capodanno hanno sicuramente segnato il tuo PG nell'animo; riporta il titolo **[Scampato all'Assalto]** nel Diario dell'Eroe. Quando il PG effettua un Test Contrapposto usando **VOL**, ottiene un modificatore di +1 per quel Test (in aggiunta a eventuali altri modificatori).

### L'UNIONE FA LA FORZA.

Il momento è arduo e i nemici sono molto pericolosi, ma stare uniti e aiutarsi a vicenda vi porterà alla vittoria; riporta il titolo **[Amico di Kardia]** nel Diario dell'Eroe. Quando il PG ha successo in un Test di Supporto per aiutare un leader con cui ha un Legame, puoi aggiungere la forza del Legame al Test del leader anche se non è il Legame con la forza più alta (se è invece il Legame con la forza più alta, aggiungi un'ulteriore modificatore di +1 al Test del leader).

# 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.

DISTRUTTORE MAGITECH (Campione 4)					Liv 15 • COSTRUTTO			
Tratti tipici: agile, fuori controllo, meccanico, torreggiante.								
DES d8	INT d6	VIG d12	VOL d6	PV	360 • 180	PM	100	Iniz. 10
DIF +2	D. MAG +1							
ATTACCHI BASE								
<p>✂ <b>Vortice Furente</b> • [VIG + DES] +1 • [TM + 5] danni <b>fisici</b>. Questo attacco ha <b>multi(2)</b>. Se il bersaglio è afflitto dallo status <b>lento</b>, questo attacco infligge 5 danni extra.</p> <p>💣 <b>Rock-Kaboom</b> • [DES + INT] +1 • [TM + 10] danni da <b>terra</b>. Se il bersaglio è <b>marchiato*</b>, questo attacco infligge 5 danni extra. *solo se è presente un [drone spada]</p>								
INCANTESIMI								
<p>★ <b>Tritaterra</b> • 20 PM • <b>Speciale</b> • <b>Istantanea</b>. Il distruttore magitech sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce lo status <b>lento</b>.</p>								
REGOLE SPECIALI								
<p><b>Cambio Modalità</b> • Il distruttore magitech si trasforma chiudendosi nella sua corazza: - Diventa più pesante, quindi acquisisce la Resistenza ai danni da <b>aria</b>, ma diventa Vulnerabile ai danni da <b>terra</b>. - Diventa più compatto, quindi acquisisce la Resistenza ai danni da <b>fuoco</b>, ma diventa Vulnerabile ai danni da <b>fulmine</b>.</p> <p><b>Nessun Respiro</b> • Il distruttore magitech è immune al danno da veleno.</p> <p><b>Nucleo Esposto</b> • Una volta per round, un personaggio può bersagliare con un attacco o un incantesimo offensivo il <b>nucleo</b> del distruttore magitech. Se lo fa, Difesa e Difesa Magica del distruttore magitech vengono considerate pari a 12 per quell'attacco o incantesimo. Se viene colpito, il distruttore magitech subisce 5 danni extra.</p>								

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

<b>3 GIOCATORI</b>	<b>1 [distruttore magitech]*</b>
<b>4 GIOCATORI</b>	<b>1 [distruttore magitech]</b>
<b>5 GIOCATORI</b>	<b>1 [distruttore magitech] + 1 [drone spada]</b>
<b>6 GIOCATORI</b>	<b>1 [distruttore magitech] + 1 [drone spada] + 1 [drone scudo]</b>

\* in questo caso, la creatura dispone di **270 Punti Vita** e svolge **3 turni per round**; inoltre, l'eventuale Orologio risolutivo conta **4 sezioni**.

## DRONE SPADA

Liv 10 ♦ COSTRUTTO

**Tratti tipici:** affilato, aggressivo, rapido, spietato.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	60 ♦ 30	PM	40	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0	VU				RS	VU	IM

### ATTACCHI BASE

✂ **Picchiata Tagliente** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni **fisici**. Ciascun bersaglio colpito da questo attacco è considerato **marchiato** fino all'inizio del prossimo turno del drone spada. Se il bersaglio è afflitto dallo status **lento**, questo attacco infligge 5 danni extra.

### REGOLE SPECIALI

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

## DRONE SCUDO

Liv 10 ♦ COSTRUTTO

**Tratti tipici:** affidabile, duro, lento, pesante.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	50	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0	RS	RS			RS		IM

### ATTACCHI BASE

✂ **Colpo Sordo** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **terra**.

### INCANTESIMI

★ **Protocollo di Riparazione** ♦ 5 PM ♦ **Una Creatura** ♦ **Istantanea**.  
Ciascun bersaglio recupera 20 Punti Vita.

# RICONOSCIMENTI

**SUPERVISIONE:** Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

**TESTI:** Matteo Delvecchio e Dario Sicchio

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

**REVISIONE:** Alberto Orlandini

**GRAFICA:** Erica Viotto

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

**PLAYTEST:** Paolo Carenzi, Simone Coluccelli, Selene Dal Borgo, Gabriele Ferri, Federico Franconieri, Beatrice Pietrasanta

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