



FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 04

LA CITTÀ SOSPESA

DI DARIO SICCHIO

*Giunti al Distretto dei Divertimenti
gli eroi trovano la via verso la Torre Splendente preclusa.
Geminis si prepara a reagire all'invasione,
ma le insidie sono tutt'altro che finite!*

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 adattare i contenuti presentati per gruppi da 3 a 6 Giocatori, tenendo conto del tempo di gioco e delle difficoltà che i PG dovranno affrontare.

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	7 - L'AVIODROMO FULGOR	14
PARTE 1: LUCE INESTINGUIBILE	4	LA REGGIA DI SÒL.....	15
LA PARATA	4	PARTE 2: UNA VOCE NELLA NOTTE.....	16
1 - IL PALCO	6	PARTE 3: POTERE E POTENZA	17
2 - IL PONTE DI LUMEN	8	IL CONVOGLIO	18
3 - I LOCALI	10	CATENE SPEZZATE.....	19
4 - AUREAVOX.....	11	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG.....	22
5 - LA COMPAGNIA TEATRALE	12	APPENDICE B: VOCI E DICERIE.....	23
6 - I NEGOZI.....	13		

ANTEFATTO

L'attacco delle Isole Climatiche al Gran Magiporto è stato finalmente sedato e i membri delle Fazioni di Kardia hanno ripreso il controllo dell'area, scacciando gli invasori. Ma la minaccia di queste terre lontane è tutt'altro che sgominata. Nel tentativo di lanciare una richiesta d'aiuto a Concordia, i PG hanno affrontato mille insidie per raggiungere una delle torri di comunicazione del Gran Magiporto ancora sotto assedio. Dopo uno scontro all'ultimo sangue con un mezzo magitech delle forze d'assalto, i membri delle Fazioni sono riusciti a riattivare i cristalli di comunicazione solo per scoprire che un'interferenza magica proveniente dalla stessa Geminis sta bloccando tutti i segnali al di fuori dell'Isola Verde. L'unico luogo da cui può provenire un segnale tanto potente è la Torre Splendente del Distretto dei Divertimenti. Ed è lì che sono diretti i nostri eroi!

SINOSSI

Raggiunto il distretto dei divertimenti di Geminis, i PG si trovano nella Piazza di Lumen, impossibilitati a raggiungere il loro obiettivo: la **Torre Splendente** situata sulla sommità della **Reggia di Sòl**. L'immenso **ponte sospeso** su cui si erge la Reggia è occupato da una parata delle Fazioni di Geminis e delle forze magitech dei Galan voluta dai Sovrani Gemelli. Questo ostacolo porta i PG a esplorare l'area a cui hanno accesso, in una prima parte *sandbox* di indagine e raccolta di informazioni. Nella seconda parte si assiste a un interludio notturno, una breve **scena di riposo** in cui la voce di **Sòl** inizia a diffondersi da tutti i cristalli di trasmissione della zona, con strani effetti sugli ascoltatori. Nella terza parte, la parata giunge a conclusione con il passaggio di un convoglio di **prigionieri di Pneuma**, membri delle forze d'invasione diretti al penitenziario nella parte orientale dell'isola in attesa di essere processati per le loro colpe. Il convoglio viene però assalito da guerrieri dell'Isola d'Inverno nascosti tra la folla e desiderosi di liberare i loro compagni: ha così inizio a una scena di conflitto in cui i PG sono chiamati a svolgere il loro dovere di membri delle Fazioni, aiutando a mantenere l'ordine a Lumen.

INTRODUZIONE

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

*“Il Distretto dei Divertimenti, la Città Sospesa, la Luce di Geminis... molti e pittoreschi sono i nomi con cui è stata chiamata una delle aree più sfarzose e iconiche di Geminis, ma gli abitanti dell'Isola Verde la chiamano semplicemente **Lumen**.*

*Un intero distretto costruito su un **gigantesco ponte** a cavallo della Faglia (la **grande fenditura** che divide Geminis a metà). Un posto da sogno, dove si può trovare ogni sorta di svago. Un luogo **esclusivo** da cui trasuda la bellezza appariscente dei numerosi ornamenti in roccialuce, usata per impreziosire gli edifici e conferire alla città uno **splendore ineguagliabile**. A coronare il tutto, la **Torre Splendente**, la sommità dell'edificio oggi noto come **Reggia di Sòl**, svetta dall'immenso ponte visibile da ogni dove, brillando di una luce intensa che ricorda a tutti che Lumen non dorme mai.”*

L'arrivo in un'area popolosa e vivace come Lumen è un momento perfetto per giustificare un eventuale cambio di formazione nel gruppo di gioco. Alcuni PG potrebbero aver deciso di non lasciare il Gran Magiporto o di fare una deviazione dal viaggio verso il Distretto dei Divertimenti per motivazioni personali. Allo stesso modo, ogni zona di Lumen è gremita di altri membri delle varie Fazioni. La notizia dell'assalto da parte delle Isole Climatiche è ormai di dominio pubblico e non è certo difficile incappare in qualche eroico avventuriero desideroso di fare tutto il possibile per proteggere Geminis.

PARTE 1: LUCE INESTINGUIBILE

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG visitano la Piazza di Lumen in cerca di informazioni utili e assistono ad alcuni eventi.

Dopo svariate ore di viaggio, i PG arrivano a Lumen all'imbrunire (sono passate circa 18 ore dagli eventi della notte di Capodanno) e si trovano immediatamente nell'immensa **Piazza di Lumen**, un'area molto estesa che caratterizza l'ingresso occidentale al **Ponte di Lumen** (vedi riquadro a pag. 6) che si estende sopra la Faglia. La meravigliosa piazza, punto d'accesso obbligato per chiunque sia diretto alla Torre Splendente provenendo dalla metà occidentale di Geminis, è disseminata di attrazioni: locali, taverne, negozi, teatri e persino un Aviodromo! Se i PG provengono invece dal lato orientale della Faglia, vedi **Dall'Altro Lato**, pag. 5.

Appena i PG arrivano nella zona si rendono subito conto di trovarsi in uno dei luoghi più esclusivi e opulenti di tutta Kardia: non solo l'eleganza decadente di tutto ciò che li circonda trasuda ricercatezza, ma anche il modo di vestire degli abitanti del Distretto è ricco e appariscente ... un'atmosfera decisamente diversa rispetto a quella vissuta visitando il Gran Magiporto dopo l'attacco delle Isole Climatiche. La roccialuce con cui sono state costruite o impreziosite tutte le strutture rende splendente ogni scorcio di questo incredibile centro turistico, ed è quasi impossibile per i PG non notare il loro obiettivo: la **Torre Splendente**, l'alta struttura che troneggia sull'intera Lumen partendo dall'edificio noto come **Reggia di Sòl**. Grazie alle indagini svolte presso il Gran Magiporto (vedi **Capitolo 3: Un Mondo Più Piccolo**), i PG hanno scoperto che un'interferenza magica impedisce alle comunicazioni di uscire o entrare dall'Isola Verde, e il tutto sembra provenire proprio dal Distretto dei Divertimenti! D'altronde, la sommità della Torre Splendente è realizzata con i più **pregiati cristalli di trasmissione** di tutta Kardia, capaci di amplificare le comunicazioni magiche per raggiungere aree sempre più ampie di Geminis (se non dell'intera Unione), quindi è abbastanza plausibile che la causa possa essere proprio un malfunzionamento della struttura... eppure non è giunta alcuna segnalazione alle Fazioni, quindi i PG hanno il compito di indagare e scoprire cosa stia succedendo a Lumen.

LA PARATA

Mossi i primi passi all'interno di Lumen e raggiunto il centro della Piazza, i PG notano immediatamente che qualcosa di molto diverso dal solito sta avvenendo nell'area: l'intero ponte è inondato da una sfilata senza fine di milizie appartenenti alle Fazioni e alla fanteria magitech della famiglia Galan, un fiume di persone sfilava che inonda la piazza per poi incanalarsi nel ponte sulla Faglia, occupandone tutta la larghezza. La popolazione accoglie festosa le forze in parata, mentre megafoni magici richiamano l'attenzione su un palco allestito accanto alla fontana della piazza. Due lanterne arcane (vedi **Manuale Base**, pag. 328) sono impegnate a emettere dense volute di fumo magico, che si condensa in figure di vario tipo per poi disperdersi.

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

*“A un certo punto, le lanterne iniziano a emettere del fumo **multicolore** che rapidamente si condensa nelle sagome dei **Sovrani Gemelli di Geminis**, che con voce **sommessa e metallica** (quasi tetra!) promulgano parole di conforto alla popolazione:*

‘Cittadini di Geminis, è con il cuore pesante che compariamo dinanzi a voi per chiedervi perdono: perdono per non essere stati in grado di proteggervi da un attacco tanto scellerato, perdono per non aver previsto l’imprevedibile e aver permesso che un atto tanto orribile si consumasse nella nostra bella città durante una notte di giubilo. Abbiamo assistito in prima linea a ciò che è accaduto e non possiamo che confermare i vostri peggiori timori: un nuovo, pericolosissimo nemico è ancora fra noi.’”

Dopo qualche attimo di stupore e commozione tra la folla, le figure ripercorrono rapidamente gli eventi della notte di Capodanno, mentre il fumo assume forme diverse a seconda di quanto narrato. Il messaggio dei Sovrani sembra voler rassicurare tutta la popolazione che la situazione è **ora sotto controllo** e che sono al lavoro per gestire la **minaccia** delle Isole Climatiche, un nemico inaspettato visti gli sforzi degli ultimi anni nell’allacciare dei rapporti diplomatici con tali Nazioni. Il supporto delle nuove milizie di Geminis finanziate dalla famiglia Galan si è rivelato fondamentale per gestire la situazione il più rapidamente possibile con il minor numero di perdite, ma le forze d’invasione sembrano essersi nascoste altrove nell’Isola Verde: è anche per questo motivo che è stato richiesto l’intervento delle truppe magitech.

Per facilitare lo spostamento delle forze di Geminis in tutta l’isola, i Sovrani hanno permesso ai Galan di bloccare **per una notte** il Ponte di Lumen (vedi pag. 6). Al contempo, rassicurano i presenti, che non devono temere i magitech ma vederli come un segno di tenacia e forza d’animo per tornare alla pace e alla serenità. Per questo motivo, i PG sono impossibilitati nell’immediato a raggiungere la Reggia di Sòl (situata proprio nel bel mezzo del ponte, ora chiuso per la parata), ma possono comunque approfittarne per visitare l’area e raccogliere informazioni sulla Torre o su quanto accaduto finora.

Nonostante l’area sia letteralmente inondata dalle truppe in transito, un cordone di passaggio gestito dalle Fazioni regola il flusso in modo che l’immensa Piazza di Lumen sia ancora accessibile, le sue attrazioni visitabili come di consueto. I PG possono quindi approfittare di diversi **[punti informazioni]** per dirigersi verso i luoghi preferiti, ricevendo da sorridentissimi addetti al turismo delle spille di roccialuce come dono di benvenuto. Scegli assieme ai Giocatori le attività da svolgere in questa parte del Capitolo, scegliendo tra i **punti di interesse** della Piazza di Lumen elencati dalle prossime pagine.

DALL’ALTRO LATO

Se i PG raggiungono Lumen dalla metà orientale di Geminis, si imbattono nel **Borgo di Lumen**, un’area altrettanto sfavillante ma più residenziale rispetto alla Piazza a ovest. Anche in quest’area due lanterne arcane stanno riproducendo le immagini dei Sovrani Gemelli, e i PG possono visitare dei punti di interesse simili a quelli elencati nelle attività di questa Parte. Naturalmente, alcuni luoghi potrebbero non condividere nome e peculiarità (come il negozio Aureavox o l’Aviodromo Fulgor), ma essere simili per scopi e funzioni: approfitta della **creazione condivisa** o *reskinna* semplicemente gli spunti presenti nel Capitolo in modo che sia sensato per chiunque provenga dalla parte orientale dell’isola.



Inaugurato nell'**87 pL** (prima delle Lacrime) per connettere le metà divise dell'Isola Verde, il **Ponte di Lumen** fu la prima opera urbanistica progettata per estendersi sulla Faglia senza l'ausilio della magia, contribuendo non solo a permettere amene passeggiate sul vuoto, ma anche a fornire un utile supporto logistico a uno dei più importanti siti minerari di Geminis. La **Miniera di Lumen** era infatti uno dei principali siti di estrazione di **roccialuce** di tutta Kardia, rivaleggiando persino con alcuni giacimenti di Rubinia. Centinaia di persone scavavano la nuda roccia in un complessissimo sistema di piattaforme fluttuanti che col tempo lasciarono posto a una vera e propria città mineraria abbarbicata sulla parete rocciosa. Una volta realizzato, il ponte contribuì a facilitare il trasporto di veicoli pesanti utili allo scavo, il transito dei **talpaguri giganti** ammaestrati e la costruzione delle impalcature necessarie all'estrazione. Una testimonianza imperitura dell'industrialità dei kardiiani!

Nel **113 pL** la miniera venne dichiarata ufficialmente esaurita e Lumen rischiò di essere progressivamente abbandonata, ma la ricchezza che la sua esistenza aveva portato nell'area le permise di sopravvivere come importante centro di scambio e turismo, trasformandosi in un vero e proprio impero dell'eccesso e dell'esclusività: **Lumen, la Luce di Geminis!**

1 - IL PALCO

Vicino alla splendida **fontana centrale** della Piazza di Lumen è stato allestito il palco da cui le sagome dei Sovrani Gemelli, prodotte dal fumo delle **lanterne arcane**, hanno appena pronunciato il loro discorso. Le sagome sono ancora lì e rispondono alle domande del pubblico con risposte pacate, serene e ripetitive (vedi **Informazioni Limitate**, sotto). Se i PG provano a parlarci, possono ottenere le seguenti informazioni:

- Arter e Vania, al momento, sono al sicuro nella loro dimora a Castel Libra, attorno alla quale è stato allestito un perimetro difensivo invalicabile. Il protocollo d'emergenza prevede che restino sigillati nel palazzo fino al cessato allarme. Stanno bene, per quanto siano estremamente turbati dall'accaduto. Vorrebbero con tutto il cuore trovarsi tra la gente e affrontare con il loro popolo questa situazione incresciosa, ma i loro uomini di fiducia insistono che la loro salvaguardia venga prima di ogni altra cosa.
- La parata terminerà **quella notte stessa alle due di notte**; dopodiché la normale viabilità sul Ponte di Lumen potrà riprendere. La sfilata si concluderà con il passaggio di un **convoglio** diretto ad **Asproforte**, il penitenziario di Geminis. Quel convoglio trasporterà dei terroristi delle Isole Climatiche catturati dai membri delle Fazioni durante la riconquista del Gran Magiporto.
- I rapporti delle varie Fazioni stimano che durante la battaglia di Capodanno, circa due terzi delle forze d'invasione siano stati sgominati o imprigionati. Sono comunque tanti e numerosi i nemici ancora in libertà e si sono certamente sparpagliati nella parte occidentale dell'isola (appena è entrato in vigore il protocollo d'emergenza, tutti i passaggi che consentono di superare la Faglia sono stati bloccati), in aree poco popolate o addirittura selvatiche. Ma con le forze di protezione a disposizione di Geminis, i Sovrani Gemelli sono certi che l'ordine verrà ristabilito in men che non si dica.

- I **magitech** sono senz'altro una novità all'interno delle forze di protezione dell'Isola Verde, ma la straordinarietà dell'occasione ha richiesto misure straordinarie. Creati dalle Industrie Galan, sono stati generosamente messi a disposizione della popolazione da Athena Galan in persona. Gli invasori delle Isole Climatiche conoscono tecniche di combattimento ancora ignote e la loro connessione con il mana è molto potente: se i magitech possono impedire la perdita di vite umane, allora sono i benvenuti tra le strade di Geminis. I sovrani sono consapevoli che la vista dei magitech potrebbe turbare, visto che anche gli invasori sembrano essere in possesso di loro magici costrutti da guerra. I Postini Esploratori ancora non sanno come possano aver imbarcato sulle maginavi una simile forza all'insaputa di tutti, ma le indagini sono ancora in corso. Di contro, i magitech Galan vestono i colori di Geminis, hanno forme diverse da quelli degli invasori e i cristalli che li animano sono in grado di distinguere la traccia magica degli abitanti dell'Unione da quella più forte degli invasori.
- Nonostante estensive indagini da parte delle Fazioni, non è ancora chiara la natura del malfunzionamento che ha disattivato le barriere di protezione dalle aree selvatiche e dalla loro fauna. Sicuramente un sabotaggio voluto dagli invasori! I Gemelli sono sicuri che la situazione verrà risolta al più presto. Al momento, i Cacciatori di Mostri stanno combattendo senza sosta per proteggere la popolazione dalle belve in libertà, ma si consiglia comunque di rimanere in casa durante la notte e di attraversare le aree più vicine alle zone selvatiche solo in gruppo o in compagnia di membri qualificati delle Fazioni.
- Al momento sembra che le comunicazioni da e verso l'esterno di Geminis siano impossibilitate. Un altro piano del nemico per isolare la sua preda? Quale che sia l'origine del malfunzionamento, la Gilda del Cristallo è all'opera per risolvere la cosa e i Gemelli sono sicuri che Concordia si sia accorta del protocollo di emergenza sollevato da Geminis e del conseguente silenzio radio dall'Isola Verde: Lady Aurora Atlas sarà sicuramente all'opera per elaborare un piano d'intervento.
- Il passaggio dei prigionieri previsto a conclusione della parata serve a mostrare l'efficacia dell'intervento delle forze di protezione dell'isola e a rassicurare la popolazione. Il convoglio trasporta un contingente di invasori proveniente da **Pneuma, l'Isola d'Inverno**.

INFORMAZIONI LIMITATE

Essendo semplici riproduzioni magiche, le copie fumose dei Sovrani Gemelli non possono certamente rispondere a tutte le domande poste. Se i PG chiedono qualcosa che non è racchiuso tra le informazioni presentate, le emanazioni rispondono semplicemente: *“Ci dispiace, questa è solo una replica magica della nostra persona e non abbiamo la risposta alla tua domanda. Speriamo che non ti senta abbandonato in questo momento di grande confusione: i tuoi Sovrani sono con te e con tutta Geminis!”*

Una folla piuttosto gremita è ancora assiepata attorno al palco, intenta ad ascoltare e riascoltare il discorso dei Sovrani Gemelli. Il sentimento generale è di sollievo per l'efficacia del protocollo d'emergenza, di amore incondizionato verso i due Sovrani e di odio verso gli invasori provenienti dalle Isole Climatiche, ma se i PG si soffermano ad ascoltare il vociare, puoi fornire loro una delle voci udite tra la folla, prendendo spunto dalla tabella sottostante (in alternativa, tira **1d6**).

- 1 La maggior parte della popolazione è sollevata da quella dimostrazione di potere e preoccupata per possibili nuovi attacchi da parte delle Isole Climatiche. Alcune persone in particolare temono che la folla riunita presso Lumen sarebbe un bersaglio perfetto per gli invasori!
- 2 Una coppia di anziani era sul Belvedere delle Delizie (vedi **Capitolo 1: Fabula Nova**) quando è iniziato l'attacco e hanno visto un contingente dell'Ordine d'Avorio scortare in fretta e furia Athena Galan verso la sua maginave privata. All'inizio erano delusi dalla sua fuga, ma poi hanno dovuto ricredersi quando, poche ore dopo, sono stati salvati proprio da un magitech dei Galan. Evidentemente Athena è andata subito a radunare i rinforzi!
- 3 Un giovane giocoliere si chiede perché i Sovrani Gemelli non abbiano usato i cristalli di trasmissione della Torre Splendente per promulgare il loro messaggio, ma una donna gli offre prontamente una risposta: il protocollo d'emergenza non permette loro di lasciare Castel Libra!
- 4 Un gruppetto di persone raccontano di aver visto un terrificante essere nero come la notte con moltissimi occhi assaltare un magicarro lungo la via commerciale. Evidentemente, gli invasori non sono l'unica cosa di cui i gli abitanti di Geminis debbano preoccuparsi!
- 5 Una ragazza è molto triste: sta provando da ore a usare i suoi cristalli di trasmissione per contattare il suo sposo in addestramento a Torax, ma le comunicazioni non sembrano funzionare! Forse un malfunzionamento... ultimamente i cristalli sono così inaffidabili! Si ripromette di andare da Aureavox (vedi **Aureavox**, pag. 11) più tardi per acquistarne uno nuovo.
- 6 Due appartenenti all'Ordine d'Avorio stanno litigando. Uno di loro non si fida affatto dei magitech: come si può delegare un compito complesso come la protezione altrui a un costrutto privo di intelletto? Ma il collega non è d'accordo: non c'è bisogno di chissà quale intelletto per sconfiggere un nemico! In più, quei costrutti potrebbero salvare vite preziose, sia tra i civili che tra i compagni della Fazione!

2 - IL PONTE DI LUMEN

L'accesso all'immenso e spettacolare Ponte di Lumen è interamente bloccato dalla parata, uno spettacolo a dir poco imponente che vede due distinti flussi di truppe attraversare il ponte in entrambe le direzioni.

Composti in egual misura da **magitech dei Galan**, membri delle Fazioni e **veicoli da combattimento** (sia volanti che di terra), i densissimi ranghi che stanno sfilando lungo il ponte ne occupano tutta la larghezza, senza lasciare possibilità di passaggio per i normali civili. Nonostante la scena incuta un certo timore, i soldati in parata sorridono alla folla festante di Lumen che li accoglie con gioia e sollievo. Alcuni dei magitech presenti nella sfilata (quelli che aprono e chiudono le colonne dei contingenti) sfoggiano dei volti di platino che riproducono le fattezze di **Athena Galan**, l'erede delle **Industrie Galan** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 32; i PG possono apprendere le informazioni su questo PNG Iconico con un Test Aperto, ma potrebbero averla semplicemente già vista durante la cerimonia di accoglienza delle maginavi delle Isole Climatiche nel corso del **Capitolo 1: Fabula Nova**). Gli occhi delle maschere di Athena splendono dei colori luminosi dei cristalli di mana che si celano dietro di esse e che riproducono ciclicamente un discorso della loro ideatrice (vedi **Parole di Ferro**, pag. 9).

La folla di Lumen ammira il passaggio dei protettori di Kardia con un vociare vivace, tenuti a distanza di sicurezza da un manipolo di membri delle Fazioni.

*“Popolo di Geminis, la famiglia Galan è stata al vostro fianco fin dalla nascita di questa splendida nazione. Eravamo con voi secoli fa quando le meteore devastarono la nostra verde terra e siamo rimasti con voi sin da allora, proteggendo, costruendo, creando e **migliorando** ogni giorno la vita di ogni abitante di questo incredibile regno. Questo perché noi Galan amiamo Geminis, più di ogni altra cosa. E anche oggi, in queste ore buie di dolore, paura e incertezza, la famiglia Galan è **ancora con voi**. Assieme, sventeremo anche questa minaccia come abbiamo fatto con tutte quelle che ci hanno tormentato in passato, e ne usciremo più forti, migliori. Anche in questa notte buia, i Galan vi proteggeranno!”*

I PG potrebbero udire le seguenti informazioni tra la folla (scegli o tira **1d6**):

- 1** La sensazione generale della folla è di sollievo. Una forza militare così impressionante non potrà che tenere al sicuro i cittadini di Geminis! E alcuni dicono che i magitech stiano venendo perfezionati con cristalli in grado di riconoscere il potere magico degli invasori delle Isole Climatiche!
- 2** Sono anni che Athena Galan perfeziona i suoi magitech, cercando di elevarli ad alternative più efficienti e sicure rispetto alle normali milizie. Quella situazione di crisi e il **protocollo di emergenza** entrato in vigore sono le occasioni perfette per testare la bontà di queste innovazioni.
- 3** Pochi minuti prima, un intero contingente di magitech si è come spento improvvisamente durante la sua marcia, accasciandosi a terra per qualche istante prima di rialzarsi. Alcuni incolpano una progettazione distratta, altri attribuiscono la cosa ai continui cali di potenza che la magia e i cristalli magici stanno subendo continuamente nell'ultimo periodo.
- 4** Quella mattina all'alba, una carrozza superveloce trainata da **fendicieli** (vedi **Manuale Base**, pag. **330**) è giunta sul ponte, fermandosi proprio dinanzi alla **Reggia**, lasciando scendere subito dopo nientemeno che un turbatissimo **Sòl** scortato dalle sue guardie personali. Sono tutti sollevati che la celebrità sia scampata incolume all'orribile attacco.
- 5** Un gruppo di giovani ragazze sono piuttosto frustrate per la chiusura del ponte. Da mesi avevano organizzato una giornata di svago al **Casinò**, alla base della Reggia... ma a quanto pare la loro serata ormai è rovinata!
- 6** Nonostante la sicurezza infusa dalle forze di protezione in sfilata costante, la popolazione è animata da sentimenti di odio verso le Isole Climatiche e di timore. Voci insistenti vorrebbero che gli invasori scampati alla riconquista del Gran Magiporto si siano nascosti ovunque in tutta Geminis e che ora potrebbero addirittura aggirarsi camuffati tra la folla!

Se i PG provano a parlare con i membri delle Fazioni (in particolare dell'Ordine d'Avorio) che delimitano i margini d'accesso della folla rispetto all'itinerario della parata, possono ottenere le seguenti informazioni:

- La parata delle forze di protezione di Geminis è un evento voluto espressamente dai Sovrani Gemelli per comunicare alla popolazione la loro ferma intenzione di proteggere i loro cittadini e sgominare le rimanenti forze degli invasori il prima possibile.
- L'accesso al Ponte di Lumen, a tutte le attrazioni e le strutture su di esso costruite (come la **Reggia di Sòl**) è interdetto a tutti i cittadini di Kardia fino alla fine della parata, prevista per le **due di quella notte**.
- La parata si chiuderà con un evento molto speciale: la sfilata di un **convoglio blindato** che trasporterà alcuni **prigionieri delle Isole Climatiche** verso il penitenziario di **Asproforte**, nella metà orientale di Geminis. Pare che tra i prigionieri di quel convoglio ci sia proprio **lambasciatore di Pneuma**, l'Isola d'Inverno. Interrogandolo, le forze di Geminis sicuramente scopriranno informazioni utilissime sull'attentato e sui piani degli invasori!

A causa della parata, nessun PG dovrebbe essere in grado di attraversare il ponte per raggiungere la Torre Splendente... perlomeno fino al termine dell'evento. Tuttavia, alcuni Giocatori potrebbero mostrarsi risoluti a fare qualche tentativo in tal senso.

Per esempio, PG dell'Ordine d'Avorio potrebbero obiettare che anche essi appartengono alle "forze di protezione di Geminis"! In quel caso, la sorveglianza potrebbe dire loro che solo i membri di alto rango sono ammessi alla sfilata e i PG hanno ancora molta strada da fare per guadagnarsi tale privilegio!

Oppure, altri PG potrebbero insistere nel percorrere vie più "creative": infiltrarsi, camuffarsi, nascondersi... certo, tutte alternative che possono essere fermate da Test complicati con LD piuttosto ardui da raggiungere, ma piuttosto che scoraggiare i Giocatori ti conviene piuttosto "scoprire le carte", suggerendo in stile JRPG di godersi l'esplorazione di Lumen fino alle prossime scene-chiave: non è questo il momento o il luogo per cercare altre vie.

Alcuni Giocatori potrebbero anche utilizzare dei **Punti Fabula** per raggiungere il loro obiettivo anzitempo, o ingegnarsi con alternative troppo valide per essere ignorate... in tal caso, puoi giocare la sezione extra **La Reggia di Sòl** (vedi pag. 15).

3 - I LOCALI

Lumen è disseminata di ogni sorta di luogo di ristoro: taverne, ristoranti e locali di ogni tipo tempestano la piazza costituendo la maggioranza delle strutture presenti. Ogni locale ha anche camere in affitto e tutti hanno un aspetto ricercato e unico nel disperato tentativo di spiccare gli uni sugli altri. I Giocatori possono anche decidere di visitarli tutti se hanno voglia (e zenit) a sufficienza, usando di volta in volta la **creazione condivisa** per dare vita a un **[locale tipico di Lumen]**. Porgi ai Giocatori le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, senza dimenticare che stai partecipando anche tu alla creazione!

1 Come si chiama il locale?

Esempio: il Tempio del Gusto; Pasticceria Melm Caramel; Taverna Splendente; ecc.

2 Ciascun locale di Lumen ha una sua peculiarità che lo distingue da tutti gli altri, sia essa nella struttura, nel cibo servito o in uno specifico svago che offre agli avventori. Di cosa si tratta?

Esempio: è una torre a più piani in cui ogni piano è dedicato a una portata diversa; è una vineria a forma di calice di cristallo; una taverna specializzata in carne in cui bracieri magici consentono al pubblico di arrostitire a piacimento le proprie pietanze; ecc.

3 Ogni locale serve una particolare pietanza o bevanda. Quale potrebbe essere questo prodotto unico nel suo genere? (**Nota:** puoi approfittarne per inserire qualche effetto meccanico, ma senza esagerare!)

Esempio: un liquore particolarmente potente che confonde chi lo beve; un dessert talmente delizioso da aumentare di una taglia il dado di Volontà di chi lo mangia; un vino talmente inebriante da mutare in Affetto tutti i Legami di chi ne sente il profumo fino alla prossima scena di riposo; ecc.

All'interno dei locali, gli avventori bevono, conversano, si distraggono con giochi, canti e danze, ma soprattutto spendono! D'altronde, Lumen è un luogo molto esclusivo e nulla è gratis da queste parti. I PG possono parlare con la popolazione, provare prodotti tipici e partecipare a un'eventuale **scena di riposo** (anche affittando una stanza per la notte, se lo desiderano) in cui rifocillarsi in attesa della fine della parata. Nonostante la tensione dilagante in quelle ore difficili, la sensazione che i Giocatori riceveranno dall'avventurarsi in uno dei locali è che a Lumen **ben pochi** abbiano assistito all'orrore dell'assalto al Gran Magiporto di persona e che la conoscenza degli eventi sia affidata al passaparola, ad alcune comunicazioni mediante cristalli interne alle Fazioni e ai pettegolezzi (spesso inesatti o erronei). Gli abitanti di Lumen sono troppo presi dal loro benessere e dalle mille distrazioni offerte dalla città per preoccuparsi veramente e tutto ciò che si ode è un generico e superficiale odio nei confronti degli invasori, mitigato dalla certezza che le forze di protezione risolveranno presto la cosa.

Frequentati come sono da avventori, membri delle Fazioni e semplici cittadini in cerca di divertimento, non è difficile, per i PG più curiosi, udire stralci di conversazioni e dicerie interessanti nei vari locali di Lumen. Se i tuoi Giocatori sono interessati e decidono di prestare attenzione al brusio della folla, vai all'**Appendice B: Dicerie** (vedi pag. 24) e tira **1d12** o scegli la diceria che ti sembra più interessante da comunicare ai Giocatori.

4 - AUREAVOX

Aureavox è un enorme negozio su più piani che domina la piazza, famoso in tutta Geminis come il luogo da cui è iniziata la commercializzazione dei **magici cristalli di trasmissione della voce** a scopo domestico. Nel tempo, Aureavox ha iniziato ad applicare i cristalli a diversi accessori, divenendo uno dei punti di riferimento del mercato magico di Geminis. Purtroppo, al momento, il negozio appare **chiuso** e una piccola **folla piuttosto arrabbiata** è assiepata alle sue porte. Un pugno di dipendenti del negozio è schierato davanti all'ingresso e fa del suo meglio per placare gli animi.

Le persone accalcate davanti all'ingresso imbracciano tutte vari accessori con cristalli magici e lamentano la chiusura del negozio in un momento tanto difficile. Qualsiasi **[avventore arrabbiato]** è più che disposto a parlare dei motivi del malcontento della folla: Geminis è sotto attacco ed è stata isolata dal protocollo di emergenza, ma molti abitanti hanno familiari o amici in altre Isole Fluttuanti dell'Unione! Da ore stanno tutti cercando di comunicare all'esterno dell'Isola Verde, trovando le comunicazioni bloccate da una **strana interferenza**. Alcuni di loro hanno pensato di recarsi ad Aureavox per acquistare cristalli più potenti pensando che il magazzino fosse a disposizione della popolazione, solo per trovare il negozio chiuso. È inaccettabile!

Di contro, gli impiegati di Aureavox cercano di calmare la folla affermando di non conoscere il motivo dell'impossibilità di comunicare all'esterno di Geminis; tuttavia, hanno ricevuto l'ordine di chiudere il negozio per "motivi di sicurezza". Non sanno più di questo e assicurano che le normali attività del negozio riprenderanno quanto prima.

I PG possono abbandonare la scena o schierarsi con chi vogliono ed effettuare Test sia per convincere la folla a rinunciare al presidio che per convincere i commessi ad aiutare i loro concittadini. In questo secondo caso, i dipendenti di Aureavox non possono essere convinti a far entrare i clienti nel negozio, ma potrebbero accettare di sistemare gratuitamente alcuni accessori malfunzionanti.

I PG particolarmente interessati alla situazione e desiderosi di aiutare la popolazione in difficoltà potrebbero aguzzare l'ingegno e penetrare nel negozio con metodi creativi: potrebbero accedere dal retro non visti (magari con un **Test con LD pari a 10**) e scassinare la porta sul retro o una delle finestre, oppure fingersi fattorini, ispettori, ecc... Quale che sia il metodo scelto, una volta dentro i PG scoprono la verità: **il negozio è vuoto!** All'interno è rimasto solo un piccolo gruppo di magazzinieri. Se si accorgono degli intrusi o se i PG li avvicinano, si dimostrano spaventati e supplicano affinché mantengano il segreto. A quanto pare sono mesi che **emissari della Reggia di Sòl** si recano puntualmente al negozio per acquistare grosse quantità di cristalli, fino all'esaurimento dei pezzi disponibili (soprattutto dopo che il protocollo d'emergenza ha impedito l'approvvigionamento di nuove scorte per la vendita). I magazzinieri non sanno il perché di questa anomala necessità di cristalli da parte della Reggia, ma la direzione si è vista costretta a chiudere il negozio e non vuole divulgare la notizia per non seminare ulteriormente il panico.

5 - LA COMPAGNIA TEATRALE

Poco lontano dal Palco (vedi pag. 7) una **compagnia teatrale malandata** replica in continuazione uno spettacolo dal titolo "Il Grande Assalto: Tragedia in 3 Atti tratta da una storia vera" (i PG che hanno vissuto gli eventi del **Capitolo 1: Fabula Nova**, o che semplicemente si trovavano alle celebrazioni di Capodanno del Gran Magiporto, potrebbero riconoscere la stessa compagnia incontrata in precedenza. Una nutrita folla di curiosi è lì radunata per assistere allo spettacolo.

Ogni rappresentazione si apre con un musicante che intona una triste melodia con la ghironda, quindi il capo della compagnia introduce la storia presentandola come una riproposizione assolutamente fedele dei tragici eventi consumatisi durante la notte di Capodanno presso il Gran Magiporto, raccontati da chi li ha vissuti in prima persona. La recitazione è un tantino sopra le righe, i costumi raffazzonati e gli elementi scenici sono chiaramente stati ricavati con mezzi di fortuna salvati dai teatranti in fuga dalla distruzione.

Il **primo atto** racconta la festa al Gran Magiporto e la felicità della folla dal punto di vista di due innamorati che avevano deciso di trascorrere assieme quella notte memorabile, concludendosi con l'arrivo delle maginavi. Effettivamente, è tutto molto fedele a quanto realmente accaduto.

Il **secondo atto** racconta del tradimento e dell'assalto. All'inizio è molto fedele, portando in scena gli eroici sforzi delle Fazioni di Kardia... per poi sfociare nell'esagerazione. Le forze delle Isole Climatiche sono raffigurate con maschere mostruose, intente a evocare creature mai viste capaci di annientare interi battaglioni con lo sguardo, vocalmente fedeli nientemeno che alla Regina dei Demoni. Il pubblico è spaventato e agghiacciato da questi nemici. L'atto termina con l'Amato morente tra le braccia dell'Amata (e le lacrime generali).

Il **terzo atto** racconta l'arrivo a Geminis delle forze dell'Unione, chiamate dall'Amata. Lady Aurora Atlas in persona (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 22) irrompe con le sue milizie e sgomina gli invasori, dichiarando guerra alle Isole Climatiche e appuntando l'Amata come suo generale nel conflitto che verrà.

Tra gli applausi scroscianti, il capo della compagnia chiude la rappresentazione dicendo che il terzo atto incarna le speranze di ognuno di loro, e che pertanto è frutto della licenza poetica degli autori, ma che tutto il resto racconta la pura verità. Dopodiché, annuncia lo spettacolo successivo dopo una pausa di circa 30 minuti... e naturalmente invita il pubblico a non trattenere generose donazioni.

Se lo desiderano, i PG possono avvicinarsi ai **[membri della compagnia teatrale]** tra una rappresentazione e l'altra e parlare con loro mentre si preparano per lo spettacolo successivo. Potrebbero essere intenti a battibeccare su ulteriori modifiche da apportare al secondo atto, visto che ognuno di loro ha sempre da aggiungere qualcosa di nuovo o incredibile visto durante l'assalto (infatti, ogni rappresentazione dello spettacolo è leggermente diversa dalla precedente). Tentare di precisare le inesattezze e le esagerazioni della rappresentazione è perfettamente inutile (al massimo potrebbero riflettere sull'impossibilità che gli invasori delle Isole Climatiche possano essere fedeli alla Regina dei Demoni). Ciascuno di loro è sicuro di quello che racconta. A parte questo, i **[membri della compagnia teatrale]** potrebbero fornire le seguenti informazioni:

- Sono lì perché ritengono che il loro spettacolo sia di interesse storico e pedagogico. Lo replicano gratuitamente per il pubblico al fine di perfezionarlo (del resto, è stato scritto in poche ore), ma il loro vero intento è raggiungere la Reggia di Sòl e il **Ministero delle Arti e dello Spettacolo** ospitato ai piani superiori: ci sarà sicuramente qualche pezzo grosso da convincere per far rientrare lo spettacolo nel repertorio delle rappresentazioni ufficialmente patrocinate dalla corona di Geminis! Peccato che serva un particolare **lasciapassare...**
- Il **Gran Magister Gradetia** è stato visto aggirarsi nei pressi di Lumen. Sperano vivissimamente che capiti da quelle parti e che possa godersi lo spettacolo!
- Intimamente segnati da ciò che hanno vissuto al magiporto, tutti i **[membri della compagnia teatrale]** sperano davvero che il Gran Consiglio dell'Unione decida di muovere guerra alle Isole Climatiche e rendergli pan per focaccia!

6 - I NEGOZI

Lumen è disseminata di negozi di ogni sorta ed è il luogo ideale per fare un po' di shopping, benché i prezzi di questo distretto tanto esclusivo tendono a essere un tantino salati.

Di seguito una serie di oggetti acquistabili nei molteplici negozi di Lumen, ma naturalmente puoi crearne di altri usando le regole a pag. **266** del **Manuale Base**, oltre a poter includere qualunque oggetto normalmente permesso per l'acquisto o la vendita **Tra i Capitoli** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. **11**).

- **Cosmetici di Roccialuce** • 30 z a pezzo • Consumabile

Un set di trucchi per essere sempre perfetto per le grandi occasioni! Avrai tutti ai tuoi piedi!

Spendi 2 PI per ottenere +3 ai Test per convincere, interrogare o discutere con PNG neutrali o amichevoli fino al termine della scena.

- **Leccornie di Lumen** (si distrugge alla fine del Capitolo):

- ◊ **Granadina Dolce** • 30 z a pezzo • Consumabile

Piccolo dolce al cioccolato e peperoncino che rilascia un'esplosione di sapori quando mangiato.

*Spendi 2 PI, la prossima volta che un nemico ti infligge danno, puoi effettuare un attacco gratuito che comprenda quel nemico tra i bersagli. Considera il tuo Tiro Maggiore (TM) pari a 0 quando calcoli il danno inflitto e il tipo di danno diventa da **fuoco** o da **ghiaccio** (a tua scelta) per questo attacco.*

- ◊ **Sòl Delight** • 50 z a pezzo • Consumabile

Cubetti di zucchero e gelatina dai sapori più disparati. Si dice che quelli ai petali di Malerba siano i preferiti del famoso cantante, nonché un ottimo rimedio per il mal di gola!

*Spendi 3 PI (se durante un conflitto è considerata un'azione **gratuita**), la prossima volta che spendi PM per applicare un effetto (come recuperare PV o PM, guarire da uno status, aumentare una taglia di dado, ecc.) a 1 o più alleati, puoi ripetere immediatamente lo stesso effetto, applicandolo a 1 o più alleati senza spendere altri PM.*

- **Cristalvox** • Costo acquisto Progetto: 50z • Costo Progetto: 450z

Per tenere buono il pubblico, Aureavox ha da poco messo in commercio il Progetto per una nuova applicazione di cristalli di trasmissione della voce ad accessori portatili, il tutto a un prezzo stracciato.

Permette di creare fino a 2 dispositivi collegati tra loro che permettono la comunicazione entro una distanza limitata. Entrambi i dispositivi contano come un unico oggetto nell'Inventario dell'Artefice che li ha costruiti, venendo restituiti alla fine di ogni Capitolo.

Nota: Aureavox declina ogni responsabilità sull'utilizzo sconsiderato di questo prodotto ancora in fase di sviluppo; il Progetto potrebbe subire ulteriori modifiche in futuro.

- **Melm-Gioiello** • Costo: 500z • Accessorio

L'accessorio all'ultima moda! Anche se sono quasi stati tutti venduti, i più piccoli si trovano ancora in qualche negozietto ad un prezzo accettabile.

*Ottieni +1 all'azione di Studio contro **umanoidi**.*

7 - L'AVIODROMO FULGOR

Una voce riecheggiante si spande a intervalli regolari per tutta Lumen. È la voce amplificata magicamente degli annunciatori dell'**Aviodromo Fulgor di Lumen**. Qui si disputano a intervalli regolari le corse degli **ahordeidi**, velocissimi pennuti da corsa allevati solo nell'area del **lago Ahor**, alle pendici del **Monte Meteria**. Queste elegantissime e fulminee creature sono uno dei vanti di tutta Geminis e sono le protagoniste di uno degli sport più seguiti di tutta l'Isola Verde.

Le corse degli ahordeidi durano appena pochi minuti a causa dell'estrema velocità di questi destrieri e se ne disputa una ogni 15 minuti. L'Aviodromo è uno spiazzo erboso ovale decisamente ampio sul quale sono state dipinte delle linee che tracciano dei circuiti ben delineati; circuiti i quali, a loro volta, sono disseminati di ostacoli appositamente piazzati per rendere la corsa più interessante. Il tutto è circondato da spalti e tribune di legno e sormontato da un paio di torrette di osservazione sulle quali si alternano presentatori e commentatori delle corse. Arrivati lì, i Giocatori possono assistere alle corse per pura curiosità, scommettere sul risultato o parlare con avventori o, magari, con qualche **[fantino]** in transito tra una corsa e l'altra assieme al suo destriero.

Se i PG si avvicinano a un qualche **[fantino]** in transito, potranno parlarci se lo desiderano. Con corse così frequenti, i fantini sono davvero tantissimi, ma una cosa che li accomuna tutti è un forte legame con il proprio destriero verso il quale tendono a essere molto protettivi. Alcuni di essi, presi dal furore della recente invasione subita dall'Isola Verde, non desiderano altro che mettere sé stessi e il proprio destriero al servizio della difesa di Geminis, mentre, al contrario, altri manifestano il loro amore per quelle nobili montature desiderando per loro una vita in libertà. A parte questo, ogni fantino vi dirà senza problemi che l'unico luogo in tutta Kardia nel quale possono essere acquistati questi magnifici animali sono gli allevamenti situati nel villaggio sulle rive del lago Ahor, uno specchio d'acqua lungo il corso di uno dei fiumi magici che sgorgano dal Monte Meteria, le cui acque pare abbiano proprietà incredibili e una connessione mistica con il regno animale.

Se i PG si siedono sugli spalti a osservare le corse e ad ascoltare il brusio della folla, oltre alle occasionali ovazioni degli scommettitori fortunati, possono udire gli stessi pettegolezzi elencati nelle tabelle precedenti o nell'**Appendice B: Voci** (vedi pag. 23). Tira **1d6** o scegli il pettegolezzo che i tuoi giocatori riescono a carpire in tutto quel caos.

VOGLIAMO SCOMMETTERE?

Se i PG lo desiderano, possono spendere i propri zenit per partecipare alle scommesse sulle corse. Le gare si disputano con grande frequenza e vedono contrapporsi 8 ahordeidi per volta. Ecco come far avvenire una scommessa.

- 1 Chiedi al Giocatore su quale destriero desidera scommettere, **attribuendogli un numero da 1 a 8**. Le punte possono essere da **5**, da **10** o da **15 zenit**. È possibile puntare su un solo ahordeide per corsa.

Nota: è possibile persino determinare il nome del destriero su cui si è scommesso mediante la **creazione condivisa!** Il nome di un ahordeide da corsa è solitamente composto da un fenomeno naturale (in genere qualcosa che richiami concetti di velocità o potenza) più un aggettivo: *Terremoto Scarlatto! Fulmine Silenzioso! Monzone Baldanzoso! E così via...*

- 2 **Tira 1d8 per 3 volte** per determinare la terza, la seconda e la prima posizione della **corsa!**

Nota: se il Risultato è già uscito, tira nuovamente per determinare la posizione della classifica.

- 3 **Determina la vincita!** Se l'ahordeide su cui il giocatore ha scommesso arriva **terzo**, egli ottiene semplicemente indietro i soldi della sua puntata. Se arriva **secondo**, ottiene il doppio del denaro scommesso. Se il Giocatore ha scommesso sul destriero vincente, ottiene il **triplo** della sua puntata!

Si prega di ricordare che la direzione dell'Aviodromo invita gli avventori a scommettere responsabilmente!

LA REGGIA DI SÒL

Nota: salvo condizioni speciali, i Giocatori NON dovrebbero poter raggiungere quest'area!

La Reggia di Sòl è un edificio imponente dalle mura lucide e quasi dorate. È molto alto e benché abbia molti piani, è sormontato da una splendida torre cristallina e luminescente: la Torre Splendente. L'ingresso della struttura è composto da ampie arcate di roccialuce e impreziosito da un tappeto rosso che accoglie i visitatori scortandoli all'interno. Peccato che al momento sia **chiuso** e il suo ingresso sia pattugliato da un **golem di pietra** (rarissimi costrutti magici senzienti risalenti al mondo antico) vestito

con un'elegantissima livrea. I golem non hanno un nome, ma questo in particolare è un'istituzione per gli abitanti della zona che l'hanno affettuosamente chiamato **Saxum**. Non appena vede i PG, Saxum si mobilita facendo scudo all'ingresso col suo corpo massiccio e avvisando gli avventori (con garbo e fermezza) che nessuno è ammesso all'interno finché la parata non sarà finita.

Saxum può dare qualche info sull'edificio:

- Solo il pianterreno della Reggia è liberamente accessibile al pubblico dato che è lì che si trova il **Casinò**, solitamente aperto ai visitatori notte e giorno.
- I piani superiori della struttura ospitano invece una vero e proprio **Ministero delle Arti e dello Spettacolo** che gestisce e regola le attività culturali di tutta Geminis, con la coadiuvazione del **Gran Magister Gradetia**. Solo il personale autorizzato può salire ai piani superiori.
- L'attico invece è interamente inaccessibile in quanto è la dimora personale di Sòl, che ha recentemente rilevato l'intera struttura, divenendo il mecenate ufficiale delle arti di tutta Geminis.
- Le attività del Casinò torneranno disponibili al pubblico dopo le due di quella stessa notte, quando il passaggio del convoglio dei prigionieri di Pneuma porrà ufficialmente fine alla Parata e il Ponte di Lumen potrà riprendere la sua normale viabilità.

Saxum è gentilissimo e parla con voce calma e cavernosa, ma non è possibile smuoverlo, aggirarlo o superarlo in alcun modo. Quando i PG mostrano di volersene andare, li ringrazia per la collaborazione donando loro un **[buono d'oro]** per il Casinò; consiglia ai Giocatori di appuntarlo sul Diario dell'Eroe... potrebbe tornare utile non appena l'area sarà nuovamente accessibile.

Quando ritieni che i giocatori abbiano trascorso tempo sufficiente nell'area, o dichiarano di voler solo aspettare la fine della parata, passa alla Parte 2.

PARTE 2: UNA VOCE NELLA NOTTE

In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, i PG sentono la voce di Sòl spandersi nell'aria durante un momento di riposo.

Questo evento coinvolge i PG ovunque essi si trovino, sia che abbiano deciso di affittare una stanza per la notte, sia che si trovino ancora per le strade di Lumen, magari in attesa del passaggio del convoglio dei prigionieri che porrà fine alla parata.

Calato il sole e passata l'ora di cena, ogni cristallo di trasmissione dell'area, siano essi gli altoparlanti cittadini, quelli dell'Aviodromo o le radio magicristalline presenti nelle stanze e nei locali, riproduce la voce di **Sòl, la grande celebrità di Geminis**. Il suo solito timbro lieve e squillante è stavolta appesantito da una solennità adatta alla situazione.

*“Buonasera, Geminis. Sono io, Sòl. Molti di voi mi conoscono come una celebrità; alcuni mi hanno addirittura incensato con soprannomi onorifici come: “l’astro splendente” o “la voce di Geminis”. Ma stanotte, vi parlo come un semplice ragazzo di Kardia. Un superstite dell’assalto al Gran Magiporto che ha visto l’orrore dell’invasione negli occhi. Un **cittadino spaventato** come voi. Dolore e paura ci rendono uguali, amici miei, ma sono qui per dirvi che esattamente come voi non lascerò che questi sentimenti abbiano la meglio su di me. Io sono con voi e lo sarò fino alla fine. Dopo questa notte, riaprirò le porte della mia Reggia al pubblico, permettendo nuovamente ai cittadini di divertirsi, svagarsi e vivere la propria vita senza farsi **schacciare dalla paura** che i nostri nemici vogliono imporre su di noi. Ma stanotte, sono solo un ragazzo spaventato che non ha nulla se non il **proprio coraggio e la propria voce**. Metterò entrambe al servizio di chiunque vorrà ascoltarmi. Grazie, Geminis. Grazie di tutto.”*

Finito questo breve discorso, Sòl inizia a **cantare** per i suoi ascoltatori. Una canzone dolce e malinconica, commovente eppure intimamente rilassante. Se i PG ascoltano il discorso, recuperano tutti i Punti Mente e guariscono da ogni status negativo; inoltre, aumentano di una taglia il dado di Vigore fino al termine del Capitolo.

Se nel gruppo di gioco ci sono PG che hanno vissuto gli eventi del **Capitolo 3: Un Mondo Più Piccolo**, permetti di effettuare un Test di **[INT + INT] con una LD pari a 10**; se hanno successo, possono riconoscere nella canzone di Sòl una versione meno distorta e più chiara della **strana melodia** già udita durante la rimessa in funzione della **[torre di comunicazione]** del Gran Magiporto.

Una volta terminato questo breve segmento, passa alla Parte 3.

UN SOGNO MOLTO PARTICOLARE

*Se i giocatori decidessero di concedersi un riposo o andare a dormire dopo aver udito il canto di Sòl, il loro sonno è popolato da sogni bizzarri. Vedono una distesa desertica arida e brulla (i PG che provengono da **Emas** lo riconoscono come uno dei deserti delle **Terre del Popolo Nomade**; vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 22) e una carovana nomade avanzare a stento in una tempesta di sabbia. Vedono un bambino piangere disperato chiamando la mamma e il papà, stringendo tra le mani tutto ciò che i suoi genitori gli hanno lasciato: una **piccola concertina** lisa. Difficile a dirsi con certezza, ma quel bambino ricorda quasi una versione più giovane del celebre **Sòl**.*

PARTE 3: POTERE E POTENZA

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un’ora, i Giocatori assistono al passaggio dei prigionieri di Pneuma e devono fermare un tentativo di evasione.

Nota: se i Giocatori hanno deciso di assistere al passaggio del convoglio, inizia questa parte del Capitolo dal segmento immediatamente seguente (**Il Convoglio**). Se invece i PG hanno deciso di non attendere l’evento e di aspettare la fine della parata in una comoda stanza di una delle tante locande o in uno qualsiasi degli altri luoghi di rilievo di Lumen, inizia direttamente dal segmento successivo (**Catene Spezzate**, vedi pag. 19).

IL CONVOGLIO

Uno squillo di corni annuncia il passaggio del convoglio dei prigionieri di Pneuma.

Ormai diradatasi, la parata si schiude, lasciando passare un **convoglio di carri metallici** scortato da membri delle Fazioni e dalla fanteria magitech dei Galan. Il convoglio è così composto: ad aprire la fila c'è da un carro metallico blindato mosso da energia magica e contenente un prigioniero di spicco. A seguire, incatenato e con le fauci strette da una morsa, c'è un gigantesco **taurnak** (vedi **Guida Strategia Ufficiale**, pag. 26) scortato da un contingente di Cacciatori di Mostri (i PG che erano presenti all'arrivo delle delegazioni delle Isole Climatiche o che hanno vissuto gli eventi del **Capitolo 1: Fabula Nova** riconosceranno in quella belva la montatura cavalcata dall'**ambasciatore di Pneuma**. A chiudere questo convoglio, una dozzina di uomini della delegazione di Pneuma marciano in catene con aria avvilita e sconfitta.

Nonostante sia una vista piuttosto triste, la folla radunata nella Piazza di Lumen non fa che inveire contro quei prigionieri e la sorveglianza dell'Ordine d'Avorio ha vita difficile nell'evitare che gli avventori scagliano oggetti contro i prigionieri.

Il carro metallico che apre il convoglio non fa che scuotersi e dal suo interno provengono ruggenti grida di rabbia e impropri. Sembra proprio che lì dentro ci sia veramente **Artikal, Gran Tar di Pneuma!**

I PG possono semplicemente assistere alla scena, oppure cercare di carpire maggiori informazioni da ciò che vedono mediante un **Test Aperto**:

RISULTATO INFORMAZIONE

- 7+ Il carro di metallo è scosso da colpi e ruggiti di rabbia. Il prigioniero che contiene è furente e grida contro i carcerieri e la folla. Per lo più sono impropri in un dialetto tipico di Pneuma che (per fortuna) non riuscite a capire. Ma altre parole riuscite a riconoscerle: alternativamente non fa che chiamare **Theodore**, il suo taurnak, rassicurare i suoi uomini che tutto andrà bene e strillare la sua innocenza dichiarando di **essere stato incastrato**.
- 10+ La folla si unisce in grida di scherno e soddisfazione alla vista di questi esponenti dell'esercito d'invasione in catene. Eppure, anche in un sentimento così compatto, prestando attenzione si possono notare degli **individui particolarmente silenziosi**. Sparsi qua e là tra la folla, questi osservatori silenti indossano tutti vesti particolarmente coprenti e poco in tono con l'abbigliamento ricercato degli avventori di Lumen. Si lanciano **sguardi d'intesa**.
- 13+ La colonna di prigionieri in catene si muove all'unisono, tra sguardi torvi e capi chini. Ma prestando particolare attenzione, si potranno notare alcuni prigionieri rivolgere minacce e parole di risentimento verso altri prigionieri, che definiscono **impostori**. In più, solo alcuni di questi prigionieri indossano collane e bracciali ornati da cristalli che emanano una luce calda. Sono quelli sprovvisti di questi ornamenti a essere generalmente additati come impostori.
- 16+ L'attenzione di uno o più PG è catalizzata da un soldato di Pneuma in particolare. Benché abbia le vesti tipiche dei guerrieri della delegazione d'Inverno, il suo volto è familiare. Magari uno o più PG lo riconoscono da alcune immagini segnaletiche che potrebbero aver visto per le strade mesi prima: è un **criminale pluricondannato**, nonché un ex mercenario, operante a Geminis e proveniente da Torax. Eppure, le ultime notizie su di lui parlavano chiaramente di una sua cattura!

Dopo pochi minuti dall'inizio della sfilata del convoglio (o immediatamente dopo l'eventuale Test Aperto da parte dei Giocatori), i peggiori timori di tutti si avverano; tra il pubblico radunato per osservare i prigionieri alcuni avventori coperti da pesanti mantelli o da vesti particolarmente coprenti si liberano dei loro camuffamenti rivelandosi per ciò che sono: **guerrieri di Pneuma** infiltrati tra la folla, giunti per assalire il convoglio e liberare i propri compagni.

E così, inizia l'assalto al convoglio!

CATENE SPEZZATE

Il convoglio sta venendo assalito da aggressori provenienti da Pneuma! Vogliono liberare i loro compatrioti e il loro ambasciatore! Inizia così una **scena di conflitto!**

Nota: i PG non presenti al passaggio della carovana potranno venire a sapere dell'assalto in corso in vari modi. Se sono per le strade, potrebbero sentire i rumori della folla terrorizzata o gli allarmi che si spandono dai megafoni cittadini. Quelli che stavano riposando in stanza potrebbero venire risvegliati dagli stessi allarmi, oppure contattati tramite vari mezzi (messaggeri, cristalli di trasmissione, ecc...) da membri di alto rango delle loro Fazioni che richiedono il pronto intervento di tutte le forze disponibili. Quale che sia il modo, ogni PG viene chiamato a convergere nella Piazza di Lumen per aiutare le forze di Geminis a sventare anche quella minaccia!

Appena inizia l'assalto, nella piazza si scatena il caos. I membri delle Fazioni si armano immediatamente per cercare di arrestare quell'assalto, mentre i normali cittadini scappano ovunque terrorizzati. Il taurnak inizia ad agitarsi e a scuotere le sue catene cercando di attaccare chi può, mentre la scorta del convoglio fa immediatamente capannello attorno al carro metallico contenente l'ambasciatore di Pneuma e arretra, allontanandolo dal resto dello scontro. Una manovra atta a impedire che gli aggressori di Pneuma riescano a liberare il loro ambasciatore, ma che lascia ai membri delle Fazioni presenti sul ponte il compito di sgominare il resto degli aggressori e impedirgli di liberare i prigionieri di Pneuma!

Puoi scegliere di far giocare gli scontri seguenti, nell'ordine e quantità che preferisci in base al tempo restante (per le statistiche dei PNG, vedi **Appendice A: Profili dei PNG** a pag. 22):

- 1** **2 [guerrieri di Pneuma] e 1 [incantatore di Pneuma]** stanno cercando di tenere impegnati i membri delle Fazioni per far agire in libertà i loro compagni. Si trovano vicino al taurnak, visibilmente agitato. Alla fine di ogni round, Theodore cerca di colpire uno dei PG con una zampata: il PG può schivare effettuando gratuitamente un **Test di [DES + INT] con LD pari a 10**, altrimenti subisce 10 danni **fisici** e lo status **confuso**.
- 2** **3 [guerrieri di Pneuma]** sono intenti a spaccare le catene che legano i loro compagni in coda al convoglio. Crea un Orologio da **6 sezioni**, 3 delle quali già riempite dagli assalitori. Entrambe le parti coinvolte eseguono azioni di **Obiettivo**: i **[guerrieri di Pneuma]** per liberare i compagni incatenati (riempiendo sezioni dell'Orologio), i PG per impedirglielo (svuotando del tutto le sezioni dell'Orologio). Se l'orologio viene svuotato completamente, i PG hanno vinto e i guerrieri rinunciano al loro obiettivo, svanendo nella folla (o attaccando i PG, se preferisci). Se l'orologio viene riempito, i guerrieri liberano i loro compagni e si dileguano con loro.

- 3** Un **[incantatore di Pneuma]** e un numero di **[guerrieri di Pneuma]** pari **alla metà dei Giocatori più uno** si trovano sul tetto del carro di metallo contenente l'ambasciatore e cercano di passare una grossa ascia che nessuno di loro riesce a brandire attraverso le sbarre (è un **Kolosso d'Inverno**; vedi **Manuale Base**, pag. 276). Inizia il combattimento! Alla fine di ogni round, Tar Artikal, dall'interno del carro, sferra un colpo poderoso che scuote l'intera struttura. Tutti i presenti (sia i PG che i loro avversari) devono effettuare gratuitamente un **Test di [DES + VIG] con LD pari a 8** per mantenere l'equilibrio. Se non lo passano, subiscono lo status **lento** fino al termine del proprio turno successivo.
- 4** Un **[incantatore di Pneuma]** si è arrampicato su un lampione di roccialuce e sta cercando di evocare un **pungineve** (vedi **Manuale Base**, pag. 336). Crea un Orologio da **4 sezioni**. Ogni volta che l'**[incantatore di Pneuma]** supera un **Test di [VOL + VOL] con LD pari a 8** riempie 1 o più sezioni dell'Orologio, mentre ogni azione di Obiettivo eseguita dai PG nell'intento di fermarlo può svuotarne 1 o più. Se l'**[incantatore di Pneuma]** riempie l'Orologio, i PG devono scontrarsi con il PNG e il **pungineve** evocato.
- 5** Che strana vista! Due guerrieri di Pneuma liberati dalle catene... stanno combattendo tra loro! Uno dei due dà dell'impostore all'altro. Se i Giocatori hanno ottenuto un risultato di **13 o più** nel Test Aperto (vedi pag. 18), i PG notano che uno dei due guerrieri indossa una collana con i particolari cristalli luminescenti. I Giocatori possono scegliere se aiutare uno dei due, affrontarli entrambi o lasciarli fare e dedicarsi ad altro.

Nota: solo quello in possesso della collana con i cristalli è un **[guerriero di Pneuma]**. L'altro è un semplice **brigante** (vedi **Manuale Base**, pag. 350) travestito... strano, no?

Una volta terminato il conflitto, il pronto intervento dei PG e di altri eroici membri delle Fazioni di Kardia ha sventato il piano degli aggressori di Pneuma. Purtroppo però, si tratta di una vittoria solo parziale...



Finita la scena di conflitto, leggi o parafrasa il seguente testo:

*“Constatata l'impossibilità di salvare il loro ambasciatore, gli assalitori di Pneuma si radunano in piccoli nuclei assieme ai loro confratelli salvati dalle catene. In ciascuno di essi, un incantatore inizia a soffiare in un **grande corno** che si illumina di rune mentre un suono profondo e gutturale vibra dalla sua cavità. Una nebbia densa e cristallina si propaga da questi corni e avvolge tutto e tutti. Quando si dirada potrete vedere confermate i vostri timori: gli aggressori in libertà sono tutti **spariti!**”*

Assicuratevi che il carro di metallo ospiti ancora l'ambasciatore prigioniero e che le catene leghino ancora saldamente il suo taurnak da guerra, i membri delle Fazioni, aiutati dai magitech presenti, accelerano il trasporto, portando via da lì l'obiettivo prima che altro possa metterne a repentaglio la cattura.

*Benché frastornati dagli eventi, notate subito qualcosa di strano: il carro non viene portato dall'altro lato del ponte verso l'emisfero est dell'Isola, come pensavate... ma rapidamente scortato in un **ingresso laterale** della Reggia di Sòl, dove svanisce dalla vostra vista.*

*Un'allegria fanfara e fuochi d'artificio annunciano la **riapertura** del Ponte di Lumen e delle sue attrazioni al pubblico. La Reggia di Sòl è di nuovo accessibile e il suo staff si riversa all'esterno per invitare i visitatori a entrare. Qualunque cosa stia accadendo di preciso, le risposte sono in quello splendido edificio.”*

Terminato lo scontro, la parata finisce e l'accesso alla Reggia di Sòl è di nuovo disponibile, ma questo non significa certo che Lumen chiuda i battenti o smetta di esistere! Se i Giocatori lo desiderano, possono riprendere a visitare qualunque luogo descritto nella Parte 1 del Capitolo (accordandolo opportunamente al cambio delle circostanze e alla fine della parata), riprendere a fare acquisti o interagire con PNG con cui non hanno avuto l'opportunità di interagire fino a quel momento... in attesa di svolgimenti futuri!

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.

GUERRIERO DI PNEUMA						Liv 10 • UMANOIDE		
Tratti tipici: determinato, disperato, orgoglioso, risentito.								
DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	70 ♦ 35	PM	50	Iniz. 10
DIF +3	D. MAG +1					RS	VU	
Equipaggiamento: abiti da viaggio, ascia, scudo di bronzo (vedi Manuale Base , pag. 166 - 169).								
ATTACCHI BASE								
✂ Colpo d'Ascia ♦ $[VIG + VIG] + 1$ ♦ $[TM + 10]$ danni fisici.								
✂ Ascia Illusoria ♦ $[VIG + DES] + 1$ ♦ $[TM + 10]$ danni da ghiaccio.								
REGOLE SPECIALI								
Tempra Glaciale ♦ Il guerriero di Pneuma è immune agli status lento e confuso.								
Ciondolo della Gratitude ♦ Utilizzabile solo una volta. Spezzando il ciondolo ricevuto durante il rito del Portatore di Fuoco (vedi Guida Strategica Ufficiale , pag. 26), il guerriero di Pneuma può scegliere uno dei seguenti benefici: fino al termine della scena il dado di Vigore viene incrementato di una taglia oppure fino al termine della scena il dado di Destrezza viene incrementato di una taglia.								

INCANTATORE DI PNEUMA						Liv 10 • UMANOIDE		
Tratti tipici: attento ai compagni, concentrato, risentito, risoluto.								
DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	50 ♦ 25	PM	60	Iniz. 9
DIF +3	D. MAG +1		RS			VU	RS	VU
Equipaggiamento: bastone, corazza runica (vedi Manuale Base , pag. 166 - 169).								
ATTACCHI BASE								
✂ Bastonata ♦ $[VOL + VOL] + 1$ ♦ $[TM + 6]$ danni fisici.								
INCANTESIMI								
★ Soffio Gelido ♦ $[INT + VOL] + 1$ ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea. Il bersaglio subisce $[TM + 15]$ danni da ghiaccio e lo status debole.								
★ Termocontrollo ♦ $[INT + VOL] + 1$ ♦ 15 PM ♦ Una creatura ♦ Scena. L'incantatore di Pneuma sceglie tra fuoco e ghiaccio. Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono il tipo di danno scelto.								
REGOLE SPECIALI								
Preghiera al Portatore di Fuoco ♦ L'incantatore di Pneuma può usare questa abilità solo una volta per scena. Durante il suo turno può usare un'azione per pregare il Portatore di Fuoco (vedi Guida Strategica Ufficiale , pag. 26) ottenendo così Immunità ai danni da fuoco fino al termine del suo prossimo turno.								
Nebbia Illusoria ♦ Utilizzabile solo una volta per scena. Durante il suo turno, l'incantatore di Pneuma può usare un'azione per creare una nebbia mistica che ricopre sé stesso e i suoi alleati. Finché la nebbia è presente, l'incantatore di Pneuma e i suoi alleati ottengono +2 alla Difesa. La nebbia svanisce quando l'Incantatore di Pneuma subisce danno.								

APPENDICE B: DICERIE

Lumen è un luogo estremamente popoloso ed è facile incorrere in aree affollate in cui è possibile udire stralci di conversazione e captare informazioni di varia natura. Quando può esserti utile (o quando indicato dal testo del capitolo) tira **1d12** sulla seguente tabella o scegli una diceria da riportare ai PG in ascolto.

D12 DICERIA

- 1 Nessuno riesce a ricevere o inviare messaggi o trasmissioni fuori dal perimetro di Geminis e pertanto nessuno sa cosa stia facendo il Gran Consiglio dell'Unione in merito alla situazione, ma la speranza generale è riposta non solo in un rapido intervento, ma nella decisione da parte del Seggio Supremo di dichiarare guerra alle Isole Climatiche.
- 2 Due membri del Ministero dell'Antica Biblioteca stanno parlando. Uno di loro, il giorno prima, si trovava in un tempio antico per ricercare alcune vecchie pergamene e giurerebbe di aver visto un topino con un fiocchetto sulla testa leggere avidamente il contenuto di quei vecchi testi. Il compare lo accusa semplicemente di essere ubriaco.
- 3 Alcuni avventori commentano la chiusura del negozio Aureavox nella Piazza. Uno di loro non ne è sorpreso: sono mesi che le apparecchiature magiche hanno malfunzionamenti e che la magia è sempre più inaffidabile. Era solo questione di tempo prima che i mercanti di artefatti magici vedessero calare i propri affari.
- 4 Un gruppo di giovani ragazze commenta con sollievo la voce che Sòl si sia salvato dall'assalto e che sia al sicuro nella Torre Splendente. Una di loro riporta una voce secondo la quale il cantante abbia deciso di cantare ogni notte per tutta la popolazione di Geminis. I cristalli della Torre Splendente sono abbastanza potenti da trasmettere la sua voce ai cristalli di tutta l'Isola Verde! Ha davvero un cuore d'oro!
- 5 Un gruppo di persone ben vestite commenta con sdegno l'assalto da parte delle Isole Climatiche, aggiungendo però un forte biasimo nei confronti dei Sovrani Gemelli che hanno deciso di ospitare le loro delegazioni proprio su Geminis. Era chiaro che sarebbe andata a finire così! Le loro parole trasudano superficialità e ottusità.
- 6 Alcuni giovani non vedono l'ora che il Casinò (al pian terreno della Reggia) riapra i battenti l'indomani. Pare che ci sia una nuova sensazionale attrazione: una vera e propria arena di combattimento per belve feroci!
- 7 Un ragazzo imita la postura e la camminata rigida dei magitech in parata facendo ridere tutti i suoi amici. Uno di loro confessa con imbarazzo di sentirsi un po' più al sicuro grazie alla presenza di quei costrutti per le strade.
- 8 Alcune persone commentano il passaggio del convoglio dei prigionieri di Pneuma condotti ad Asproforte, il penitenziario dell'emisfero est. Non solo sono contenti che le Fazioni siano riuscite a catturare alcuni dei terroristi, ma sperano che questi verranno torchiati a dovere in modo che rivelino presto l'ubicazione di altre sacche di invasori nascoste sul territorio.
- 9 Un ubriaco racconta di aver visto un tombino aprirsi spontaneamente qualche notte prima e dalla sua cavità ha visto uscire un ometto dalla faccia strana, vestito con vesti color porpora e con un caschetto luminescente. L'ometto lo ha anche salutato! Tutti gli altri ridono di questa assurdità.
- 10 Alcuni membri del Ministero dell'Antica Biblioteca parlano tra loro allarmati. Da qualche ora, i portali che connettono varie aree di Geminis alla Biblioteca Vivente non funzionano più e loro non sanno più come tornare in sede, né come contattare Kaebos, il loro leader di Fazione.
- 11 Alcuni membri della Gilda del Cristallo commentano sconsolati lo stato di salute della loro leader di Fazione: Iris Khora. Il suo braccio destro, Minus Adras, è sparito dopo l'assalto al Magiporto. Lui era presente quando le Isole Climatiche hanno attaccato! Si inizia a temere il peggio.
- 12 Aumentano gli avvistamenti di creature orribili, nere come la notte e tempestate di occhi, che assaltano convogli e viandanti. La voce sugli Abissali si sta diffondendo sempre di più.

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Alberto Orlandini e Matteo Pedroni

TESTI: Dario Sicchio

TESTI AGGIUNTIVI: Matteo Delvecchio, Lorenzo Magnaghi

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

ILLUSTRAZIONI: Lorc, Lorenzo Magalotti, Catthy Trinh

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

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