



FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 05

LA REGGIA DI SÒL

DI SELENE DAL BORGO

*Dentro il tempio dei divertimenti,
i nostri eroi dovranno usare l'ingegno
per passare inosservati attraverso la Reggia
e raggiungere la cima dove la verità li attende.*

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 nel paragrafo **P-wwih?! a pag. 12**.

Uno dei punti di forza del Gioco di Ruolo **Fabula Ultima** è la **narrazione condivisa** che permette a tutti i giocatori di partecipare attivamente alla creazione del mondo e di inserire o modificare diversi elementi nel corso dell'avventura. Per non pwihvare di dolcezza questa caratteristica così importante e divertente di **Fabula Ultima**, ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** comprende alcuni elementi testuali uguali per tutti i gruppi di gioco, mentre le restanti parti (soprattutto quelle indicate tra parentesi quadre, come ad esempio **[insediamento]** o **[capo]**) sono **totalmente plasmate** da te e dai Giocatori, rendendo così unica ogni sessione!

Esempio: **[insediamento]** potrebbe corrispondere a un'oasi nel deserto abitata da mercanti e allevatori di bestiame o a un villaggio di montagna isolato dal resto del mondo. Nel primo caso, il **[capo]** potrebbe essere un anziano saggio dalla pelle bruciata dal sole con lunghe vesti di seta e un turbante, mentre nel secondo potrebbe trattarsi di un'arzilla montanara con la passione per il formaggio di capra!

Sentiti libero di adattare le caratteristiche fisiche e comportamentali dei **PNG** incontrati alle esigenze del gruppo, cambiando età, identità di genere e altri fattori rilevanti per la narrazione; ricorda però che non sarà possibile modificare in alcun modo i **PNG Iconici!**

Se dovessi avere dubbi riguardo la conduzione del gioco, puoi consultare la **Guida Strategica Ufficiale di Fabula Chronicles** o il documento di **Errata e FAQ per Fabula Ultima**.

Buon divertimento! E cerca di non lasciare nessuno con l'amaro in bocca, pwih!

SOMMARIO

| | | | |
|------------------------------------|---|---------------------------------------|----|
| INTRODUZIONE..... | 3 | PARTE 3: UNA NOTA AMARA..... | 11 |
| PARTE 1: IL CASINÒ..... | 4 | APPENDICE A: PROFILI DEI PNG..... | 14 |
| L'ANIMA DELLA FESTA..... | 8 | APPENDICE B: ATTIVITÀ NEL CASINÒ..... | 15 |
| PARTE 2: SCUSI, PER LA TORRE?..... | 9 | APPENDICE C: STANZE DELLA TORRE..... | 23 |

ANTEFATTO

Invitate alle celebrazioni della Notte di Capodanno, le forze delle Isole Climatiche assaltano invece il Gran Magiporto e seminano il panico. Fuggiti grazie all'aiuto della misteriosa Società di Arca, i membri delle Fazioni raggiungono la Selva di Umbra tramite l'Acquedotto di Geminis e scampano a un tremendo Abissale grazie al Fronte di Ossidiana. Insospettiti da una strana barriera attorno all'Isola Verde, tornano al Gran Magiporto per comunicare con Concordia, ma si accorgono che una **misteriosa interferenza** sta isolando Geminis dall'esterno, individuando l'origine del problema nella **Torre Splendente di Lumen, il Distretto dei Divertimenti**. Qui assistono a una parata militare delle forze di Geminis unite ai magitech dei Galan e respingono un tentativo dell'Isola d'Inverno di liberare alcuni prigionieri destinati al carcere di Asproforte, mentre il Gran Tar Artikal viene condotto nella Reggia di Sòl per essere interrogato.

SINOSSI

Con l'obiettivo di individuare l'origine della **misteriosa interferenza** che sta bloccando le comunicazioni di Geminis con l'esterno, i PG entrano nella Reggia di Sòl, al cui piano terra è situato il **Casinò**. La sicurezza sembra essersi intensificata dopo il recente attacco, ma l'atmosfera è tutt'altro che tesa tra la popolazione, intenta semplicemente a giocare e divertirsi. Nella prima parte, i Giocatori portano in scena mediante la **creazione condivisa** gli **[attendenti del Casinò]** e le diverse **[attività]** e **[attrazioni]** disponibili (prendendo spunto da quelle presenti in Appendice), scoprendo che i PG sono in qualche modo bloccati dal poter continuare liberamente; nella seconda parte, l'infiltrazione ha inizio e i PG percorrono in un **viaggio** le **[stanze]** di un **dungeon** con **Orologi** per regolare lo stato d'allerta; nella terza parte, i PG incontrano forze alleate di Kardìa e Pneuma che tentano di accedere all'**Attico di Sòl**, venendo però ostacolati da un pericoloso avversario prima di vedere Sòl fuggire a bordo di una maginave.

INTRODUZIONE

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

“Benvenuti nella Reggia di Sòl, dove i desideri prendono vita!”

*Con questa frase sognante, la **voce di Sòl**, diffusa da magici cristalli di roccialuce incastonati nell'arcata d'ingresso, accoglie i visitatori nel Casinò di Lumen, mentre un **elegante golem in livrea** guida gli ospiti più illustri (o fortunati!) verso l'area VIP. Ovunque potete osservare kardiani di ogni ceto sociale divertirsi con svariate attrazioni, assistere a spettacoli comici, rilassarsi alle note di dolci melodie o sfidarsi in emozionanti duelli di carte magiche, il **tintinnio dei gettoni** e il **luccicare delle monete** ad accompagnare gli sguardi puntati su vetrine colme di premi. Un'atmosfera che mai vi sareste aspettati dopo quanto successo al Gran Magiporto... eppure, vi sembra di riconoscere qualche volto tra la folla, persone che hanno assistito o partecipato in qualche modo alla tragedia di Capodanno! Che abbiano tutti già dimenticato l'accaduto? Con questi pensieri vi dirigete verso la **Torre Splendente**, situata ai piani superiori della struttura.”*

Il Casinò è un luogo molto vivace e sempre pieno di visitatori da ogni dove, per cui giustificare un eventuale cambio di formazione nel gruppo di gioco non sarà un problema. Alcuni PG potrebbero aver deciso di non lasciare entrare nella Reggia di Sòl per rimanere a Lumen o per aiutare in altro modo Geminis in questo momento difficile. Allo stesso modo, trovare altri membri di Fazione egualmente interessanti agli eventi in corso all'interno del Casinò (impossibile sapere quanti hanno notato l'interferenza magica delle trasmissioni giungendo alle vostre stesse conclusioni, o quanti hanno visto il convoglio trasportante l'Ambasciatore entrare nella Reggia) non sarà difficile.

PARTE 1: IL CASINÒ

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG esplorano il Casinò cercando un modo per accedere alla Torre Splendente.

Con l'obiettivo di scoprire l'origine della misteriosa **interferenza magica** che sta bloccando tutte le comunicazioni tra Geminis e il resto di Kardìa, i PG entrano nella Reggia di Sòl, un'enorme struttura situata al centro del Ponte di Lumen, nel Distretto dei Divertimenti (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 30). Accedendo alla Reggia non si può evitare di passare per il rinomato **Casinò**, posto ai piani inferiori dell'edificio, prima di poter salire sull'altissima **Torre Splendente**, che ospita tra le varie cose anche il **Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione** di Geminis.

Il Casinò è una sorta di vistoso anfiteatro, illuminato a giorno dalla roccialuce, sviluppato a raggiera a partire da un **ampio palco centrale** dove tantissimi artisti propongono continuamente spettacoli di varia natura. I corridoi e le anticamere sono disseminati di giochi e attrazioni, irresistibili agli occhi di chiunque si soffermi a osservarli troppo a lungo. Moltissimi cristalli di trasmissione riproducono la **voce di Sòl**, invitando le persone a partecipare ai vari giochi disponibili e allietando l'atmosfera con le sue canzoni. Il **clima è spensierato** ed è quasi impossibile contare gli avventori assembrati davanti alle attrazioni principali in attesa del loro turno. Urla di gioia si alzano a ogni vincita, mischiandosi al tintinnio dei gettoni e alle risate dei più giovani... e tutti si comportano proprio come se le Isole Climatiche non avessero mai attaccato il Gran Magiporto durante la notte di Capodanno!

Se lo desideri, puoi prenderti qualche momento per consentire a ogni Giocatore di descrivere lo **stato d'animo** del suo PG di fronte a tanta manifesta insensibilità: possibile che a Lumen nessuno si sia accorto di nulla, nemmeno dopo la parata delle forze di Geminis e l'assalto dell'Isola di Pneuma (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**)?

Superata l'arcata d'ingresso, i PG vengono accolti nella **reception**, un'anticamera dominata da un enorme bancone circolare dietro al quale diversi **[attendenti del Casinò]** (vedi sotto) si muovono senza sosta per servire i visitatori. Crea con i Giocatori i dettagli sull'ambientazione di questo Capitolo: porgi loro le seguenti domande e non dimenticare che anche tu stai partecipando alla **creazione condivisa!**

IL PERSONALE

- 1 Come sono vestiti gli **[attendenti del Casinò]**? Hanno qualche accessorio distintivo?

Esempio: abiti eleganti firmati dai migliori stilisti di Kardia, con una rosa rossa decorativa; lunghi strascichi e ali di farfalla; abiti provocanti o scherzosi e finte orecchie di creature animali; ecc.

- 2 Dovunque vadano i PG, sembra che ci sia sempre un particolare **[attente del Casinò]** a disposizione; che cosa lo caratterizza? (**Nota:** dategli un nome!)

Esempio: è una giovane kitsune esuberante che inciampa spesso; è un cialtrone svogliato che si è finto un attendente per una scommessa; è un vecchissimo uomo-albero che cammina molto lentamente; ecc.

Inoltre, tutti gli **[attendenti del Casinò]**, disposto un po' ovunque e disponibili a fornire informazioni in qualsiasi momento, sono equipaggiati con speciali **Lenti della Verità**, particolari accessori in grado di rilevare la magia, particolarmente utili per rilevare possibili tentativi di furto, imbrogli o truffe durante le attività.

LE ATTIVITÀ

Ogni PG riceve un sacchetto di benvenuto con **50 gettoni** da spendere nelle attività del Casinò e l'invito a divertirsi senza pensieri. Se almeno uno dei PG è in possesso del rarissimo **[buono d'oro]** (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**, pag. 16), quel PG riceve **20 gettoni extra** e viene invitato dal golem Saxum a seguirlo per entrare (assieme all'intero gruppo) in un'area esclusiva dove è possibile consumare gratuitamente cibo e bevande. Inoltre, i PG ricevono diverse informazioni sulle attrazioni del Casinò e il funzionamento dei gettoni, che possono essere vinti tramite le attrazioni o acquistati da qualsiasi **[attente del Casinò]** alla modica cifra di 10z ogni **10 gettoni**; tuttavia, l'acquisto è limitato a un massimo di **50 gettoni** per PG. I gettoni possono poi essere convertiti in ricchi premi (vedi tabella **Galleria dei Premi**, pag. 6).

- 1 Quale **[attività]** attira particolarmente l'attenzione dei PG? (**Nota:** potete descriverne più di una, cercando anche di spiegare il funzionamento dei gettoni in ogni attività.)

*Per esempi approfonditi, vedi **Appendice B: Attività del Casinò**, pag. 15.*

- 2 Quale spettacolare **[attrazione]** sembra far distogliere ai PG l'attenzione dall'obiettivo in corso?

Esempio: una magnifica parata di ahordeidi dal piumaggio variopinto; un concerto di giovanissimi kardiani vestiti da dolci creature alate, calati da un palco sospeso; una fontana da cui sgorga costantemente un liquido dolciastro che permette di sperimentare brevi visioni di ciò che si desidera davvero; ecc.

Una volta entrati nel Casinò, i PG possono esplorare liberamente l'area per apprendere eventuali informazioni su quanto accaduto nei Capitoli precedenti e cercare un modo per accedere ai piani superiori della Reggia, a quanto pare ora inaccessibili a chiunque. I Giocatori possono sfruttare le **[attività]** per cogliere diversi indizi sui metodi per infiltrarsi nei piani superiori (vedi **Appendice B: Attività del Casinò**, pag. 15 per eventuali **spunti**). Tuttavia, sembra che partecipare alle **[attività]** o assistere alle diverse **[attrazioni]** del Casinò influisca sulla Volontà dei PG, che vengono in qualche modo invogliati sempre di più a giocare, divertirsi e dimenticare ogni problema (forse complice la continua trasmissione della **voce di Sòl** tramite i cristalli?).

Dopo ogni **[attività]** o **[attrazione]**, chiedi a ciascun Giocatore di effettuare un **Test di [INT + VOL]** con **LD pari a 10**. Se fallisce, il PG subisce lo status **scosso**; se è già afflitto da tale status, subisce anche lo status **confuso**. Un PG afflitto da entrambi gli status **scosso** e **confuso** a causa di questo effetto deve effettuare un Test appropriato ogni volta che cerca di lasciare il Casinò per dirigersi verso la Torre Splendente: se fallisce, torna sui suoi passi e viene distratto da un'altra **[attività]** o **[attrazione]**, poiché qualcosa gli impedisce di pensare autonomamente! I Giocatori possono naturalmente trovare un modo per impedire ai PG di **perdersi all'infinito**, sfruttando i Punti Fabula o elaborando soluzioni creative in base alle capacità dei membri delle Fazioni che stanno controllando. Se sono in difficoltà, suggerisci loro di spendere Punti Inventario per **guarire dagli status** e ritrovarsi a mente lucida a ragionare sugli obiettivi della missione in corso.

GALLERIA DEI PREMI

Di seguito una tabella d'esempio di possibili oggetti acquistabili con i gettoni; se lo desideri, varia l'aspetto o il costo in gettoni degli oggetti disponibili e crea la tua personalissima tabella di ricompense!

GETTONI RICOMPENSA

??? **Lasciapassare d'oro** • Un rarissimo biglietto che garantisce l'accesso a una visita guidata al Ministero delle Arti e dello Spettacolo ai piani superiori della Reggia!

150 **Luna 8 Magica** • Accessorio

Una biglia magica in grado di predire il futuro! Se scossa, raffigura una delle Sorelle. Se lo fai all'inizio di un conflitto, tira un **d6**:

- ◇ 1: **La Bella**. Un futuro prospero si presenta di fronte a te! Ottieni 1 Punto Fabula.
- ◇ 2-3: **La Dolce**. Il caldo abbraccio della Sorella ti infonde sicurezza. Ottieni un modificatore di +1 al tuo prossimo Test.
- ◇ 4-5: **L'Amica**. Incertezza e insicurezza permeano i tuoi pensieri. Ottieni un modificatore di -1 al tuo prossimo Test.
- ◇ 6: **La Bramosa**. Dramma e rinnovamento! Un futuro oscuro ti attende. Diventi Vulnerabile a tutti i tipi di danno per tutto il primo round del conflitto.

150 **Melm-PEZ** • Accessorio

Un piccolo distributore di caramelle portatile. Puoi eseguire un'azione di Inventario e spendere 1 PI. Se lo fai, una creatura a tua scelta recupera 10 PV o 10 PM.

50 **Cubo Musicale** • Accessorio

Un piccolo cubetto in cui sono infuse alcune note cantate da Sòl in persona! Premi il pulsante con un'azione di **Inventario** per liberarle: spendi 3 PI per fargli cantare un **verso** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 138) di **volume basso** con **chiave e tono** scelti da te senza spendere il costo in PM. L'oggetto diventa inservibile dopo un utilizzo.

10 **Spina nel Fianco** • Accessorio

Piccolo giocattolo metallico a forma di pescespina (vedi **Manuale Base**, pag. 326), molto apprezzato da bambini e collezionisti quanto detestato da chi lo calpesta nel cuore della notte. Durante un conflitto, esegui un'azione di **Equipaggiamento** per svuotare 1 sezione di un Orologio aperto da un avversario. L'oggetto diventa inservibile dopo un utilizzo.

50 **Fulmibudino a Molla** • Accessorio

Modellino molto realistico di un fulmibudino (vedi **Manuale Base**, pag. 335), con tanto di budinosità e scintille! Durante un conflitto, esegui un'azione di **Equipaggiamento** per infliggere 10 danni da **fulmine** e lo status **lento** a un bersaglio. L'oggetto diventa inservibile dopo un utilizzo.

10 **Nonungettone** • Accessorio

Vorresti giocare ancora a casa? Porta con te la riproduzione dei gettoni usati nel casinò! Da oggi con l'aggiunta di un pescespina sul retro (grazie alla quale è fin troppo facilmente distinguibile)! Spendi 2 PI per **ritirare** 1 dado durante un Test, narrando l'uso di questo oggetto come se avessi speso 1 Punto Fabula per ritirare i dadi di un Test (vedi **Manuale Base**, pag. 46). L'oggetto diventa inservibile dopo un utilizzo.

REGOLAMENTO

Come segno di apprezzamento per l'eroico servizio svolto dai membri delle Fazioni, i PG possono accedere a corsie preferenziali per le attrazioni, ma devono comunque rispettare le seguenti regole:

- 1 Non si bara!** È severamente vietato utilizzare la magia o qualsiasi altra abilità speciale per ottenere dei vantaggi nelle varie attrazioni. Se un visitatore viene colto nell'atto di barare a uno dei tavoli, perde 10 Gettoni e subisce un **ammonizione**. Dopo aver ricevuto la **terza ammonizione**, l'eventuale visitatore viene espulso dal Casinò per l'intera giornata.
- 2 Non si ruba!** Chiunque venga colto in flagrante viene multato e **ammonito** a seconda della gravità del furto.
- 3 Non si lotta!** Chiunque venga accolto in atteggiamento apertamente ostile o ricorra alle armi riceve **due ammonizioni**.
- 4 Non si sale!** È severamente vietato accedere ai piani superiori dell'edificio a meno che non si faccia parte del personale autorizzato. Per questioni di **sicurezza**, i recenti disordini hanno portato la direzione a limitare la libertà di circolazione all'interno della Reggia.
- 5 Non ci si annoia!** Ogni volta che qualcuno pensa di non avere più nulla di divertente da fare all'interno del Casinò, dovrebbe proprio ripensarci!

CHE FORTUNA!

Se i PG hanno avuto accesso all'area VIP grazie a uno o più **[buoni d'oro]**, ciascun possessore può inventare una regola aggiuntiva da far rispettare in tutto il Casinò fino al termine della sessione. Incentiva i Giocatori a inserire elementi divertenti, piuttosto che vantaggi meccanici di qualunque tipo.

*Esempio: tutti i visitatori con un cappello devono parlare al contrario; tutti gli incantatori devono terminare la frase con un'esclamazione tipica se vogliono lanciare un incantesimo; tutti gli **[attendenti del Casinò]** devono fare una giravolta dopo aver annunciato un vincitore; ecc.*

L'ANIMA DELLA FESTA

Nel Casinò, i PG possono imbattersi in un itinerante **Gran Magister Gradetia**. Il volto è sempre coperto dalla sua maschera teatrale le cui espressioni mutano come per magia. Ci si può parlare, ma la conversazione è sempre a senso unico, ed enfatizza qualunque cosa dica con un'ampia gestualità. Non restando mai fermo per troppo tempo, è possibile incontrarlo in vari luoghi del Casinò, magari dedito ad alcune delle sue **[attrazioni]**. Decidi liberamente dove e come i PG incontrano il Gran Magister e accorda le sue azioni di conseguenza. Potrebbe ad esempio essere immerso in una partita a carte, intento a bluffare prima della mano vincente; oppure potrebbe trovarsi tra la folla, ammaliandola con i suoi racconti mentre sfoggia delle improvvisate (ma efficaci) doti da barman acrobatico.

Se ha già incontrato i PG, Gradetia li riconosce e si informa sul loro stato di salute, ma non approfondisce troppo. Se gli si chiede come mai non si trovi a Castel Libra, risponde che è proprio in un momento tanto difficile che il suo posto è in mezzo alla gente, per allietare gli animi... anche se a Lumen pochi sembrano essersi accorti di quanto accaduto (in tal caso, la maschera sul volto muta espressione). Inoltre, informa i PG che gran parte delle sue mansioni si svolge comunque presso il Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione, situato proprio sopra il Casinò. Tuttavia, non sembra essere troppo collaborativo nel fornire dettagli su come potervi accedere, aggiungendo scuse come "la lista d'attesa è davvero lunga", "vi aiuterei, ma il possessore di un **[buono d'oro]** ha vietato ai Gran Magister di aiutare i membri delle Fazioni per oggi" e cose del genere. Se i PG si intrattengono troppo a lungo o sono troppo insistenti, si dilegua con un abile gioco di prestigio, lasciando qualche gettone e una **[maschera simpatica]** per farsi perdonare (una diversa per ciascun membro del gruppo).

MASCHERA SIMPATICA (Accessorio)

Finché viene indossata, la maschera riproduce un effetto cosmetico a tua scelta, che può cambiare ogni volta che viene eseguita un'azione di **Equipaggiamento** per indossarla nuovamente. L'effetto può coinvolgere la maschera stessa o estendersi all'**armatura** equipaggiata.

Non appena i PG hanno trovato un modo per accedere alla Torre e sono liberi dall'influsso delle [attrazioni], prosegui con la seconda parte del Capitolo.



PARTE 2: SCUSI, PER LA TORRE?

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG si infiltrano nella Torre Splendente in cerca dell'interferenza misteriosa.

Non appena i Giocatori decidono in che modo intrufolarsi nei piani superiori della Reggia, fa' giocare loro il segmento dell'infiltrazione seguendo il piano da loro concepito, mettendoli di fronte a sfide, Test e Livelli di Difficoltà coerenti con gli ostacoli cui potrebbero trovarsi davanti secondo il corso d'azione scelto.

Usciti dal Casinò, i PG si trovano all'interno del **Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione** di Geminis, che occupa gran parte della Torre Splendente che si estende dalla Reggia di Sòl. Si tratta di un vero e proprio dedalo di corridoi, stanze, uffici e saloni, ciascuno con la propria funzione e le sue peculiarità. Persino chi ci lavora potrebbe avere difficoltà a conoscerle tutte!

L'esplorazione del Ministero (rappresentato per semplicità tramite un **dungeon**) è un'ottima occasione per creare insieme ai Giocatori al tavolo i tratti caratteristici e le peculiarità di ciascun ambiente attraversato durante l'esplorazione, anch'essa semplificata tramite le regole per il **viaggio** (vedi **Esplorazione**, sotto). Ogni stanza dovrebbe avere uno o più elementi specifici come indizi, tesori o ostacoli. Cerca di variare la natura di sfide e ricompense nelle varie stanze in modo che il dungeon non risulti ripetitivo o frustrante per il gruppo.

Crea con i Giocatori i dettagli sull'ambientazione della Torre: porgi loro le seguenti domande e non dimenticare che anche tu stai partecipando alla **creazione condivisa**!

- 1 Cosa caratterizza le **[stanze]** della Torre? (**Nota:** ogni Giocatore può suggerire una stanza diversa da esplorare, tenendo però conto del tempo a disposizione per questa parte del Capitolo.)

*Per esempi approfonditi, vedi **Appendice C: Stanze della Torre**, pag. 23.*

- 2 Quali **pericoli** si nascondono nella Torre? Chi potrebbe essere a guardia dei diversi piani della Torre? (**Nota:** usa le risposte per adeguare secondo le esigenze del gruppo i PNG presentati nel riquadro **Allerta**, vedi pag. 10).

*Esempio: costrutti magitech dei Galan; **[attendenti del Casinò]** in punizione; membri delle Fazioni troppo diligenti o corrotti; una stanza con pareti che si chiudono intrappolando gli ospiti indesiderati che non sanno risolvere un indovinello; ecc.*

- 3 Quali **scoperte** potrebbero invece tornare utili al gruppo?

*Esempio: un'infermeria dove i PG possono trascorrere una breve **scena di riposo**; un PNG che possa accompagnare il gruppo per il resto del viaggio; una creatura amichevole con cui poter ricaricare i Punti Inventario; ecc.*

ESPLORAZIONE

I PG devono muoversi in questo **dungeon** cercando una strada verso l'**Attico di Sòl**, l'origine della misteriosa interferenza, ed evitando di essere scoperti. Per fare ciò crea **due Orologi**: un Orologio "**Esplorazione**" da **4 sezioni** con cui tenere traccia dei progressi nella ricognizione del Ministero e del resto della Torre; un Orologio "**Allerta**" da **8 sezioni** per tracciare lo stato di allerta dell'edificio (vedi **Allerta**, pag. 10).

Lo spostamento tra una stanza e l'altra del dungeon avviene mediante una rivisitazione delle **regole di viaggio** (vedi **Manuale Base**, pag. **106**); puoi utilizzare questa astrazione per rappresentare il movimento più o meno furtivo dei PG tra una stanza e l'altra e il grado di difficoltà nel mettere in atto il piano di intrusione. Inserisci ostacoli in grado di aumentare lo stato di allerta, riempiendo il relativo Orologio in caso di insuccesso dei PG, ma inserisci anche occasioni in cui sia possibile svuotare tale Orologio!

Il dado associato al **tiro di viaggio** è inizialmente un **d6**, per poi cambiare in base allo stato di allerta:

RISULTATO EVENTO

- 6+** I PG si imbattono in ostacolo o in un PNG potenzialmente ostile che sta perlustrando i corridoi: possono provare a parlamentare o a ingannarlo, così come potrebbero ricorrere a soluzioni creative per eludere la sorveglianza (magari con un Test o spendendo Punti Fabula se i Giocatori lo ritengono necessario). Se si incontra un PNG e la situazione degenera, si può svolgere un **conflitto** della durata di un singolo round; se al termine del round il PNG non è stato sconfitto, si **arrende** se è in **Crisi**; altrimenti, **fugge** per dare l'allarme, riempiendo l'Orologio "Allerta" di **3 sezioni**. I PNG incontrati cambiano a seconda del livello d'allerta raggiunto dall'area (vedi **Allerta**, qui sotto).
- 1** Oltre a fare una scoperta, l'Orologio "Allerta" si svuota di **2 sezioni**.

Se dopo il tiro di viaggio l'Orologio "Allerta" non è pieno, i PG raggiungono una nuova **[stanza]** della Torre: riempi l'Orologio "Esplorazione" di **1 sezione**. Se i Giocatori tendono a tergiversare troppo, puoi far riempire **1 sezione** dell'Orologio "Esplorazione" più o meno ogni 20 minuti di gioco. Nel momento in cui l'Orologio "Esplorazione" è pieno, i PG esplorano l'ultima **stanza** per poi raggiungere la destinazione.

ALLERTA

L'orologio "Allerta" ha delle peculiarità. Inizialmente è in stato di allerta **verde**, ma nel momento in cui le sezioni riempite sono **3 o più** l'allerta diventa **gialla**. Con **6 o più sezioni** l'allerta passa allo stato **arancione** e quando l'Orologio è **pieno** l'allerta è **rossa**. Queste categorie impattano la taglia del tiro di viaggio e i PNG incontrati:

| ALLERTA | TIRO DI VIAGGIO | EFFETTO |
|-----------|-----------------|--|
| VERDE | d6 | In caso di pericolo, il gruppo si imbatte in un ostacolo o PNG equivalente a una [lanterna arcana] (vedi Manuale Base , pag. 328). |
| GIALLA | d8 | In caso di pericolo, il gruppo si imbatte in un ostacolo o PNG equivalente a due [guardie] (vedi Manuale Base , pag. 350). |
| ARANCIONE | d10 | In caso di pericolo, il gruppo si imbatte in un ostacolo o PNG equivalente a due [fanti magitech] (vedi Manuale Base , pag. 329). |
| ROSSA | d12 | I PG si imbattono in un ostacolo o PNG equivalente all'allerta arancione con qualsiasi risultato del tiro di viaggio tranne 1 . |

Non appena l'Orologio "Esplorazione" è pieno, prosegui con la terza parte del Capitolo.

PARTE 3: UNA NOTA AMARA

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG raggiungono la sommità della torre e si alleano con le forze di Pneuma.

Una volta terminato il viaggio all'interno del Ministero, leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Dopo aver superato mille insidie, siete quasi giunti alla sommità della torre, il luogo da cui sembra provenire l'**interferenza magica** che sta isolando Geminis dal resto dell'Unione nella sua ora più buia. Usciti dall'ennesimo corridoio, vi trovate finalmente in un'ampia anticamera splendidamente decorata, dominata da un **immenso e sfarzoso portone** che dà accesso all'Attico di Sòl. Possibile che il vostro obiettivo sia proprio l'esclusiva dimora dell'Astro Splendente? Un dubbio che non avete tempo di esplorare non appena scorgete un **potente sigillo magico** brillare sulla superficie dell'enorme portone, e di fronte ad esso... membri delle Fazioni di Kardìa come voi! Ma non sono soli: assieme a loro ci sono anche dei **guerrieri di Pneuma**, che li stanno aiutando a forzare l'ingresso. 'Non è come pensate', dice uno di loro, con voce ferma. 'Siamo stati tutti ingannati! Dovete aiutarci a salvare l'Unione e le nostre amate Isole da un inutile conflitto!’”*

Sostenuto da alcuni compagni delle Fazioni dei PG, un **[pneumiano]** amichevole si offre di ripristinare le loro forze: tutti i PG recuperano PV e PM fino al loro valore massimo e guariscono da tutti gli status da cui sono eventualmente afflitti.

1 Che cosa caratterizza questo **[pneumiano]**? Cos'ha in comune con uno o più PG?

Esempio: è un giovane Simbolista con lo stemma dei cadetti dell'Ordine d'Avorio che si sta addestrando per diventare cavaliere; è un'ingegnosa e anziana giocoliera che ha visitato le Terre di Emas per vedere il mitico Dorocorno; è un possente guerriero che tiene moltissimo alla sua famiglia e riconosce in uno dei PG i tratti di sua moglie o un altro parente; ecc.

Assieme a diversi suoi compagni, il **[pneumiano]** è stato (a detta sua, ingiustamente) trattenuto con la forza e scortato a Lumen con la colpa di aver attentato alla pace di Kardìa e alla vita dei Sovrani Gemelli, ed è riuscito a liberarsi durante la parata (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**) grazie all'aiuto di alcuni suoi compagni e membri delle Fazioni: qualcuno aveva già intuito che qualcosa dell'assalto al Gran Magiporto non fosse molto chiaro ed è intervenuto prima che gli isolani arrestati venissero condotti al carcere di **Asproforte**, nella metà orientale dell'Isola Verde. Inoltre, il **Gran Tar Artikal** (leader dell'Isola d'Inverno) è tenuto prigioniero all'interno dell'Attico di Sòl e nessuno ne conosce il motivo, anche se c'è chi ha origliato alcune conversazioni private: l'Astro Splendente ha preparato un **insolito rituale** e sembra che il leader dell'Isola d'Inverno fosse l'ingrediente principale!

Se i PG si interrogano su quale sia l'origine della **misteriosa interferenza** che sta bloccando le comunicazioni di Geminis, le forze di Kardia e Pneuma sono d'accordo nell'affermare che la risposta si trovi nell'Attico di Sòl: occorre forzare l'accesso, poiché il portone non sembra proprio volersi aprire e nessuno incontrato nella Torre si è mostrato particolarmente collaborativo (dopotutto, i PG si trovano assieme a dei "terroristi" ricercati e potrebbero essere ritenuti dei traditori!). Alcuni PNG stanno provando a forzare il sigillo magico che protegge l'accesso all'Attico, un cerchio runico dalla luce pulsante che emana scintille se qualcuno prova ad aprire il portone; in base allo stato d'allerta (vedi **Non C'è Tempo!**), permetti ai Giocatori di ideare un metodo (anche sfruttando i Punti Fabula) per provare a entrare nella dimora di Sòl, premiando le idee particolarmente ingegnose o chi dovesse riuscire a superare un **Test di Gruppo** con **LD pari a 17**.

NON C'È TEMPO!

L'Orologio "Allerta" (vedi pag. 10) è ancora in gioco! Fai notare la cosa ai PG e aggiusta lo stato d'animo dei PNG coinvolti nella scena a seconda del livello complessivo d'allerta. Se l'Orologio "Allerta" non è ancora stato completamente riempito, i PG hanno ancora un po' di tempo per fare delle domande al **[pneumiano]** o aiutare le forze alleate a cercare di entrare nell'Attico di Sòl prima che siano tutti scoperti: riempi **1 sezione** dell'Orologio per ogni domanda o Test effettuato dai PG; se questo fa riempire l'Orologio del tutto, permetti ai Giocatori di narrare brevemente ciò che si sono proposti di fare e prosegui con **P-wwih?!** Se l'Orologio "Allerta" è già pieno quando i PG cominciano questa Parte, hanno giusto il tempo di farsi soccorrere dal **[pneumiano]** prima di proseguire con **P-wwih?!**

P-WWWIH?!

Questa sezione inizia in diversi modi a seconda di come i PG si sono comportati:

- Se l'Orologio "Allerta" era già pieno prima che i PG potessero fare qualunque cosa, permetti loro di recuperare le forze con il **[pneumiano]** prima che la voce di Sòl, diffusa da alcuni cristalli incastonati nel portone, risuoni perentoria: *"Allarme! Intrusi nella mia splendida dimora!"*
- Se i PG hanno avuto modo di scambiare alcune parole con il **[pneumiano]** o hanno tentato (ma fallito) di accedere all'Attico, ricompensa ciascun PG con **1 Punto Fabula** mentre la voce di Sòl, diffusa da alcuni cristalli incastonati nel portone, risuona perentoria: *"Allarme! Intrusi nella mia splendida dimora!"*
- Se i PG sono riusciti a forzare l'accesso all'Attico, le forze alleate esultano mentre la voce di Sòl, diffusa da alcuni cristalli incastonati nel portone, risuona perentoria: *"Allarme! Intrusi nella mia splendida dimora!"*; ricompensa ciascun PG con **1 Punto Fabula** e un **bonus di +4 nel prossimo Test d'Iniziativa**.

Dopodiché, il **sigillo** mostra per un attimo il volto di un **melm caramel alquanto contrariato** prima che un'enorme massa informe sbuchi da alcune aperture poste sul soffitto del luogo in cui si trovano i PG. Un gigantesco **melm caramel** si frappone tra le forze alleate e l'interno dell'Attico, assorbendo energia (e una *deformata* voce di Sòl) per ingrandirsi fino a esplodere in tantissimi melm caramel più piccoli di diversi colori, tutti alquanto ostili ai PG e ai loro alleati.

I PG vengono coinvolti in uno **scontro** con **[Bluello]** e **[Rossello]**, due PNG di rango **campione** equivalenti ciascuno a **2 personaggi** (vedi **Appendice A: Profili dei PNG**, pag. 14). Naturalmente, puoi *reskinnare* le creature a piacimento, trattandosi di melm caramel (vedi **Manuale Base**, pag. 338) multicolore apparentemente innocui ma estremamente aggressivi, che attaccano a ripetizione i PG senza preoccuparsi troppo di quale bersaglio colpire con attacchi e incantesimi!

Dopo che sia **[Bluello]** che **[Rossello]** hanno svolto un turno durante il conflitto, se entrambe le creature hanno almeno 1 PV, una di esse usa **FU-SIO-NE!** per fondersi con l'altra e formare **[Porporello]**, un avversario di rango campione (equivalente a **4 PG**) con un ammontare di Punti Vita e Punti Mente pari alla **somma dei PV e PM attuali di [Bluello] e [Rossello]**. Questa nuova creatura non si fa scrupoli a concentrare attacchi e incantesimi sui bersagli afflitti da **uno o più status**. Tuttavia, dopo aver lanciato l'incantesimo **Bomba Acida**, **[Porporello]** si **scinde** nuovamente in **[Bluello]** e **[Rossello]**, dividendo equamente PV e PM attuali tra le due creature, che eseguono un turno ciascuna prima di **fondersi** ancora... e così via finché non vengono sconfitte.

In base al numero di Giocatori presenti, gli avversari coinvolti in questo conflitto potrebbero variare, seguendo questo schema:

| | |
|--------------------|---|
| 3 GIOCATORI | utilizzare 1 [Bluello]* e 1 [Rossello]* |
| 4 GIOCATORI | utilizzare 1 [Bluello] e 1 [Rossello] |
| 5 GIOCATORI | utilizzare 1 [Bluello] , 1 [Rossello] e 1 [melm caramel] |
| 6 GIOCATORI | utilizzare 1 [Bluello] , 1 [Rossello] e 2 [melm caramel] |

* in questo caso, la creatura non usa l'azione **FU-SIO-NE!**

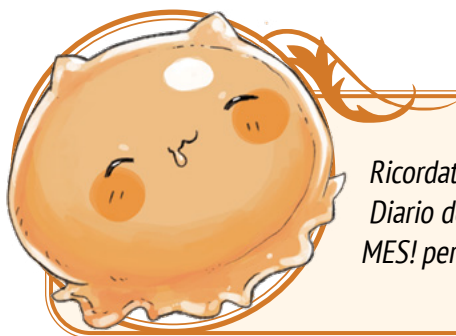
Se uno o più PG vengono **ridotti a 0 PV** durante il conflitto, sono costretti alla **Resa**: i Giocatori possono supportare i compagni spendendo Punti Fabula con loro; alla fine del round successivo in cui questo è accaduto (e al massimo una volta per PG), il **[pneumiano]** soccorre o incita in qualche modo il PG, facendogli recuperare un ammontare di PV pari **a metà del loro valore massimo**. Se al termine del conflitto uno o più PG sono ancora a 0 PV, gli alleati soccorrono il gruppo ripristinando le forze allo stesso modo. Durante il conflitto, il **[pneumiano]** può essere invocato in aiuto spendendo 1 Punto Fabula: lascia che i Giocatori narrino come questo PNG aiuti i PG a superare gli ostacoli di questa sfida e scegli come questo possa essere tradotto in termini di gioco senza semplificare troppo lo scontro.

Sconfitte (o ammansite con altri metodi creativi) le appwihccicose creature, e aiutati gli eventuali compagni in difficoltà, i PG possono finalmente entrare nell'Attico; leggi o parafrasa il seguente testo:

*“Un’orrenda cacofonia seguita da un bagliore vi confonde per un attimo e vi costringe a fermarvi: **Sòl, l’Astro Splendente**, sta fuggendo in fretta e furia sulla sua maginave privata parcheggiata nel meraviglioso terrazzo del suo Attico.*

Vi guardate l’un l’altro mentre vedete altri coraggiosi eroi riversarsi sul terrazzo. Quello che dovete fare è chiaro: bisogna inseguire Sòl e porre fine alle sue ignobili macchinazioni.”

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.

| BLUELLO (Campione 2) | | | | | | | | | | Liv 10 • MOSTRO | |
|---|-----------|---------|--------|----|----------|----|----|---------|--|-----------------|--|
| Tratti tipici: denso, freddo, luminoso, soffice. | | | | | | | | | | | |
| DES d8 | INT d6 | VIG d10 | VOL d8 | PV | 150 • 75 | PM | 70 | Iniz. 7 | | | |
| DIF +1 | D. MAG +2 | RS | RS | | | | | | | | |
| ATTACCHI BASE | | | | | | | | | | | |
| ✂ Bavabrina • [DES + VIG] • [TM + 10] danni da ghiaccio . | | | | | | | | | | | |
| ✂ Fioccosoffio • [DES + INT] • [TM + 5] danni da ghiaccio . | | | | | | | | | | | |
| INCANTESIMI | | | | | | | | | | | |
| ★ Iceberg ⚡ • [VOL + VOL] +1 • 20 PM • Una creatura • Istantanea . Con una colonna di ghiaccio, Bluello avvolge il nemico, abbassandone la temperatura corporea a livelli critici. Il bersaglio subisce [TM + 25] danni da ghiaccio . I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze. | | | | | | | | | | | |
| ALTRE AZIONI | | | | | | | | | | | |
| ⚙ FU-SIO-NE! • Bluello usa un'azione per fondersi con Rossello e dar vita a Porporello. | | | | | | | | | | | |
| REGOLE SPECIALI | | | | | | | | | | | |
| Caramello Ghiacciato • Quando Bluello colpisce un PG con un attacco, può spendere 10 PM; se lo fa, il TM per quell'attacco diventa 0, ma il bersaglio colpito subisce anche uno status (lento con Bavabrina ; confuso con Fioccosoffio). | | | | | | | | | | | |

| ROSSELLO (Campione 2) | | | | | | | | | | Liv 10 • MOSTRO | |
|--|-----------|---------|--------|----|----------|----|----|---------|--|-----------------|--|
| Tratti tipici: caldo, denso, luminoso, soffice. | | | | | | | | | | | |
| DES d8 | INT d6 | VIG d10 | VOL d8 | PV | 150 • 75 | PM | 70 | Iniz. 7 | | | |
| DIF +1 | D. MAG +2 | RS | RS | | | | | | | | |
| ATTACCHI BASE | | | | | | | | | | | |
| ✂ Lavabava • [DES + VIG] • [TM + 10] danni da fuoco . | | | | | | | | | | | |
| ✂ Lavabava • [DES + INT] • [TM + 10] danni da fuoco . | | | | | | | | | | | |
| INCANTESIMI | | | | | | | | | | | |
| ★ Vampata ⚡ • [VOL + VOL] +1 • 20 PM • Una creatura • Istantanea . Rossello scaglia un singolo raggio di fuoco verso il nemico, così rovente da penetrare quasi ogni difesa. Il bersaglio subisce [TM + 25] danni da fuoco . I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze. | | | | | | | | | | | |
| ALTRE AZIONI | | | | | | | | | | | |
| ⚙ FU-SIO-NE! • Rossello usa un'azione per fondersi con Bluello e dar vita a Porporello. | | | | | | | | | | | |
| REGOLE SPECIALI | | | | | | | | | | | |
| Caramello Infuocato • Quando Rossello colpisce un PG con un attacco, può spendere 10 PM; se lo fa, il TM per quell'attacco diventa 0, ma il bersaglio colpito subisce anche uno status (debole con Lavabava ; scosso con Scottosoffio). | | | | | | | | | | | |

PORPORELLO (Campione 4)

Liv 10 ♦ MOSTRO

Tratti tipici: acido, denso, scuro, soffice.

| DES d10 | INT d8 | VIG d10 | VOL d8 | PV | ??? ♦ [metà] | PM | ??? | Iniz. 7 | | | |
|---------|-----------|---------|--------|----|--------------|----|-----|---------|--|--|--|
| DIF +1 | D. MAG +2 | | | | | | | | | | |

ATTACCHI BASE

- ✂ **Lavacida** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 15] danni da **veleno**.
- ☒ **Acispruzzo** ♦ [DES + INT] ♦ [TM + 15] danni da **veleno**.

INCANTESIMI

- ★ **Bomba Acida** ✂ ♦ [VOL + VOL] +1 ♦ 15 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Porporello fa un balzo verso l'alto, esplodendo a contatto con il suolo. Tutti i PG subiscono [TM + 25] danni da **veleno**. I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze.

REGOLE SPECIALI

- Acidello** ♦ Quando Porporello colpisce con un attacco o un incantesimo offensivo un PG afflitto da **più di tre status**, può spendere 10 PM per aggiungere immediatamente il seguente effetto: dopo il calcolo dei danni, il PG subisce lo stesso ammontare di danni ai PM.
- Scissione** ♦ Dopo aver lanciato l'incantesimo **Bomba Acida**, Porporello si **scinde** in Bluello e Rossello.

APPENDICE B: ATTIVITÀ DEL CASINÒ

Ecco una lista di **[attività]** che i Giocatori potrebbero scegliere di svolgere durante la **Parte 1: Il Casinò**. Ogni esempio presenta un elenco dettagliato del funzionamento del gioco e come sia possibile ottenere (o perdere!) gettoni, con anche un utile spunto per l'infiltrazione della **Parte 2: Scusi, per la Torre?** Naturalmente, sei libero di creare altre **[attività]** con i Giocatori o modificare quelle qui presentate per adattarle alle esigenze del gruppo.

I TAVOLI DA GIOCO

“Se il vostro vero obiettivo è mettere la mani su di un ingente gruzzolo di gettoni, siete nel posto giusto. Potete tentare la sorte, ma non sperate che vi arrida sempre. Ma non scoraggiatevi! Ricordate che la fortuna aiuta solo gli audaci!”

Con queste parole, la voce di Sòl accoglie i visitatori di quest'area.

Meticolosi croupier (attrezzati con le loro **Lenti della Verità**), scommettitori incalliti e ricchi premi popolano la sala.

Gremita di gente, l'area dei Tavoli da Gioco ha un aspetto sgargiante ma incredibilmente ordinato. Piramidi di gettoni dorati sveltano adagate su tappeti verdi; il suono di una roulette si sposa al tintinnio delle monete nelle slot e al fruscio delle carte colorate; una limpida vetrina, illuminata dalla luce dei cristalli, fa sfoggio di ambiti premi. Questo luogo è meta dei bramosi che sognano la vita facile e agiata, ma che si trovano fin troppo spesso a dover lasciare il Casinò stringendo un pugno di mosche.

Partecipare a ciascuno dei tavoli disponibili in quest'area ha un costo di **10, 15 o 20 gettoni** a scelta del Giocatore (laddove non sia indicato diversamente). Dopo ogni mano è possibile **fermarsi** o **continuare** a giocare. Se si decide di **continuare**, la vincita precedente viene sospesa fino al termine della nuova mano. Se i PG ne escono perdenti, tutti i gettoni accumulati nella mano precedente vengono persi, ma se confermano invece la vincita, il guadagno totale è **quattro volte superiore alla puntata iniziale**.

Ecco i giochi disponibili in quest'area:

- **La Bramosa.** Un gioco di dadi (simile al Black Jack) dedicato a questo misterioso astro itinerante. L'obiettivo del gioco è ottenere un risultato quanto più vicino possibile al 21, senza superare questo numero.
 - ◇ **Step 1:** si decide la puntata.
 - ◇ **Step 2:** il croupier tira **2d8** ed enuncia il risultato complessivo. Quello è il numero di partenza.
 - ◇ **Step 3:** il Giocatore decide di volta in volta se tirare **1d8** e aggiungere il risultato al numero di partenza o tirare **1d4** (il cui risultato va però moltiplicato per due).
 - ◇ **Step 4:** si determina la vincita (o la perdita). Se il Giocatore si ferma a **18**, ottiene semplicemente indietro la sua puntata iniziale. Se si ferma a **19** ottiene il doppio della puntata iniziale. Se si ferma a **20** ottiene indietro il triplo della puntata. Se raggiunge il **21**, ottiene quattro volte la puntata iniziale. Se il Giocatore **supera il 21, perde la sua puntata.**
- **Poker.** Noto gioco di carte, lo scopo è creare combinazioni vincenti e il bluff può rivelarsi spesso il tuo migliore amico. Tira **4d6** e confronta il risultato con la seguente tabella:

| RISULTATO | EFFETTO |
|---|--|
| QUALSIASI COPPIA DI NUMERI UGUALI | Coppia! La vincita è pari ai gettoni scommessi. |
| TRE DADI MOSTRANO LA STESSA FACCIA | Tris! La vincita è pari al doppio della posta in gioco. |
| LE FACCE DEI DADI FORMANO UNA SCALA DI NUMERI CONSECUTIVI (ES: 1, 2, 3 E 4) | Scala! La vincita è triplicata! |

Dopo un primo tiro, è possibile cambiare alcune carte (ovvero ritirare alcuni dei dadi). È possibile anche bluffare! Magari con dei **test basati sulla VOL!**

- **Slot.** Questa cabina magitech è composta da tre cilindri rotanti che presentano molteplici facce. Dopo aver inserito i gettoni è possibile tirare una leva che fa ruotare i cilindri. L'obiettivo è **ottenere tre simboli uguali**. Ogni Giocatore tira **3d6**, per un totale di **4 volte**. Dopo ogni tiro può scegliere quali dadi tenere e quali invece ritirare. Se alla fine i dadi mostrano tutti la stessa faccia, la vincita è pari al **triplo della posta in gioco**. Se compaiono almeno due facce identiche, i PG guadagnano invece 10 gettoni.

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: JACKPOT!

Di tanto in tanto, gli zenit accumulati dai croupier ai vari Tavoli da Gioco vengono ritirati da speciali **[attendenti del Casinò]** in divisa violacea, per essere poi trasportati all'interno di alcuni carrelli metallici verso le camere di sicurezza ai piani superiori della Reggia. Pare ci sia un ingresso riservato per i carrelli (che può essere individuato seguendo questi addetti al trasporto), ma è sempre sorvegliato e viene aperto solo per trasportare il denaro al proprio interno...

IL MELMOSCONTRO

“Altro giro, altra corsa! Con il Melmoscontro sei sempre in pista! L'adrenalina non manca su questa giostra!”

Un cadenzato annuncio in rima vi invita a provare la giostra più *appwihcciosa* di Geminis. Questa particolare attrazione è composta da vagoni gelatinosi che viaggiano su pista. Ogni vettura dispone di una colorazione unica ed è interamente rivestita di una sostanza gelatinosa a prova di impatto: la sicurezza prima di tutto! A ogni urto segue il caratteristico verso degli iconici **melm caramel** di Kardìa. Un cilindro orizzontale, posto a fianco dei comandi, si svuota parzialmente dopo ogni urto: più forte è il colpo ricevuto, più energia verrà sottratta. Una volta rimasta a secco, la vettura è **squalificata** dalla gara! È molto in voga fra i giovani, che adorano mettere in gioco la loro competitività con scontri all'ultimo *pwiiih!*

Ecco il regolamento:

- 1** I Giocatori che desiderano prendere parte agli scontri scelgono una vettura e spendono 10 gettoni per dare inizio alla gara (è possibile utilizzare la **creazione condivisa** per caratterizzare il proprio veicolo!). Apri un **Orologio** da **4 sezioni** per ogni PG e un ulteriore Orologio con un numero di sezioni **pari al numero dei Giocatori moltiplicato per 4**.
- 2** A turno i Giocatori effettuano un Test di **[DES + INT]** con **LD pari a 10**, descrivendo l'esito del loro scontro in base al risultato. Ogni fallimento riempie una sezione del proprio **Orologio**, ogni successo riempie una o più sezioni dell'**Orologio** del GM. Quando l'**Orologio** di un Giocatore è pieno, quel Giocatore viene eliminato.
- 3** Il giro si ripete finché l'**Orologio** del GM è completo o non ci sono più giocatori in gara!
Quando l'orologio del GM viene riempito, ogni Giocatore ancora in gara guadagna un numero di gettoni pari alle sezioni vuote del proprio **Orologio** moltiplicato per 10.

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: ADDETTI ALLA MANUTENZIONE!

Una delle vetture è stata danneggiata durante lo scontro. Un gruppo di **[melmeccanici]** giunge sul luogo per fornire manutenzione e ricaricare i cilindri energetici. Provengono dai piani superiori della Reggia di Sòl, mediante un ingresso dedicato allo staff. Forse è possibile intrufolarsi nelle officine, ma sarà necessario procurarsi una divisa. Inoltre, i **[melmeccanici]** sono molto veloci nell'eseguire le riparazioni.

IL LAGHETTO DEI PESCESPINA

“Chi dorme non piglia pesci, ma stai attento o il pesce piglia te! Vuoi mettere alla prova la tua pazienza? Dimostrati degno di indossare la corona e strappa il titolo al Re del lago!”

Con voce di sfida, Sòl vi invita a prendere parte alla gara di pesca.

Un bacino artificiale è illuminato da tinte bioluminescenti. La scarsa illuminazione favorisce un'atmosfera calma e pittoresca. I giochi di luce che si creano sulla superficie sono uno spettacolo per gli occhi, ma la vera attrazione sono i **Pescespina** (vedi **Manuale Base**, pag. **326**) che popolano il laghetto. Ogni esemplare si distingue per peso e dimensioni, criteri su cui si basa la gara di pesca, la vera sfida di questa attrazione. La preda più ambita è sicuramente **il Re**, un esemplare secolare che nessuno è ancora riuscito a pescare. Girano voci che affermano che la creatura sia stata importata all'interno del Casinò proprio per preservarne l'esistenza.

Ecco il regolamento:

- 1 I PG che desiderano partecipare alla gara spendono 10 gettoni per il noleggio dell'attrezzatura da pesca.
- 2 A turno, ogni Giocatore tira **1d6**, confrontandolo con il risultato nella tabella sottostante. I PG possono decidere di collaborare per aumentare le possibilità di ottenere un ricco bottino: se qualcuno decide di aiutare, rinuncia al suo tiro, ma il compagno aiutato tira **1d6** aggiuntivo e tiene conto solo del risultato minore.

RISULTATO EFFETTO

- 1 **Bel colpo! Hai preso il Re!** Avvia uno scontro con uno **Spinalodonte** (vedi **Manuale Base**, pag. **317**). La creatura inizia lo scontro con i propri PV pari al valore di Crisi (le creature in Crisi perdono tutti i benefici dell'Abilità **Volante**), è troppo vecchio e il vigore di un tempo l'ha ormai abbandonato! Se il gruppo riesce nell'impresa, la creatura sparisce nell'acqua.
Ogni partecipante guadagna 50 gettoni!
- 2-5 Un comune **pescespina!** Un esemplare nella media: il premio è di 20 gettoni.
- 6 Un banco di **pescespina** sembra alquanto infastidito dalla presenza dei PG! Avvia uno scontro con un numero di **pescespina** pari a quello dei Giocatori più due; i **Pescespina** iniziano lo scontro con i Punti Vita pari al valore di **Crisi**. Una volta sconfitti, i pesci tornano a guizzare nell'acqua, ma ora sembrano troppo agitati per abboccare!

Il gioco termina quando tutti i tiri si esauriscono, qualcuno infastidisce i **pescespina** o il Re viene pescato. Non dimenticare di riscuotere il tuo premio!

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: BANCHETTO!

Pare che i pescespina siano prelibati se cucinati a dovere, meglio se freschi. Un **[valletto]**, vestito di tutto punto, è appena giunto a consegnare l'ordine per il pranzo di domani. Un pranzo molto particolare si terrà per l'evento del giorno seguente e un grosso carico è appena stato richiesto. Pertanto, alcuni pescespina vengono caricati in casse piene di ghiaccio dai valletti e trasportati verso le cucine ai piani superiori. Forse, con il giusto travestimento, o nascondendosi nelle casse, è possibile passare dalle cucine...

IPER SOMNIUM

“Vuoi vincere qualche gettone senza rinunciare al divertimento? Vieni a provare l'Iper Somnium! L'unico luogo dove i sogni diventano realtà!”

Uno spot accattivante riecheggia nell'aria... forse stavolta non ha tutti i torti.

Questa enorme sala ospita una grande varietà di giochi a premi: Braccio di Ferro, Canestro di Cristallo e Scaccia il Malocchio sono soltanto alcuni esempi. Il locale è inoltre noto per essere sede dell'ultimo ritrovato nel campo dell'intrattenimento magico: l'**Iper Somnium**, un dispositivo magico che sfrutta le vibrazioni generate dalla risonanza di due cristalli per proiettare la mente dell'ascoltatore in uno stato di trance controllata. Così facendo, è possibile accedere a una realtà virtuale che offre un'esperienza immersiva mai vista prima. È disponibile una vasta gamma di giochi e molti di essi sfruttano l'ausilio di speciali supporti per rendere il tutto ancora più reale.

Ogni partita a ciascuno dei giochi costa 10 gettoni.

- **Braccio di Ferro:** uno speciale modello di fante magitech sfida i giocatori in un gara di forza. Per riuscire ad avere la meglio su questo avversario è necessario superare un Test di **[VIG + VIG]** con **LD pari a 10**. Se il Giocatore vince ottiene 20 gettoni.
- **Canestro di Cristallo:** un anello di diamante affisso alla parete in cui è necessario fare centro lanciando un particolare cristallo. Il cristallo risponde all'infinità magica del Giocatore. Per fare centro è necessario superare un Test di **[DES + VOL]** con **LD pari a 10**. Se il Giocatore vince ottiene 20 gettoni.
- **Pescatech:** il braccio meccanico di un fante magitech viene mosso all'interno di un'enorme gabbia, tramite controllo remoto. Peluche e pupazzi di diversa forma e colore sono disseminati nella zona. Riuscire a pescare il **melm caramel dorato** è il sogno di ogni bambino (e anche di numerosi collezionisti). Tirate un **d6** e confrontatelo coi risultati in tabella:

| RISULTATO | EFFETTO |
|-----------|---------|
|-----------|---------|

- | | |
|-----|--|
| 1 | Hai preso il Melm Caramel dorato! È senz'ombra di dubbio un ottimo souvenir! In alternativa può essere scambiato per 50 gettoni. |
| 2-5 | Un peluche casuale fra fulminbudino, grenado, pungineve, caith sith o melm caramel. Possono essere tenuti come ricordo o scambiati per 20 gettoni. |
| 6 | Cilecca! Sembra che questa volta non abbia ottenuto nulla, il braccio magitech stringe in pugno solo aria. Riprova, sarai più fortunato. |

- **Levitavola:** grazie all'Iper Somnium, i PG si ritrovano su un disco levitante che sfreccia sul versante scosceso di una montagna. L'obiettivo è arrivare ai piedi del Meteria, attraversando dei portali sparsi per la discesa per battere il record. Apri un **Orologio a 4 sezioni** e riempi **1 sezione** dopo ogni tiro. I PG effettuano un Test Aperto di **[VIG + DES]** annotando il risultato. Per battere il record è necessario che la somma dei quattro Test sia pari o superiore a 30. In caso di successo, i PG guadagnano 20 gettoni più un numero di gettoni pari al valore del punteggio raggiunto.
- **Subaqueous:** desiderate esplorare le profondità del Grande Mare? Con Subaqueous ora è possibile! Grazie all'Iper Somnium, i PG possono salire a bordo di una particolare maginave e tuffarsi sotto la superficie del mare, per affrontare insidiosi pericoli e misteriose creature. L'obiettivo è arrivare alla fine del percorso senza affondare. Per superare la sfida è necessario superare quattro Test con **LD pari a 13** (usa la fantasia! I PG potrebbero attraversare una faglia, battersi con un'orda di mostri o superare una corrente sottomarina). Ogni fallimento comporta una perdita di **20 PV** dalla struttura della maginave, che possiede un totale di **50 PV**. Se il veicolo sopravvive fino alla fine, il PG guadagna 30 gettoni.
- **Istinto Selvaggio:** in questo particolare gioco, i PG impersonano un domatore di mostri. Ma ammaestrare un mostro non è sempre facile! Sfoggia le tue doti di domatore per rimettere a cuccia la vostra belva impazzita (un **ululante grigio**, vedi **Manuale Base**, pag. 325). I Giocatori hanno a disposizione 3 test con **LD pari a 10** prima del tiro finale. Ogni Test superato conferisce un bonus di +1 al tiro finale. Il quarto tiro è un Test Contrapposto di **[VIG + VOL]**. Se il Test viene superato, il mostro viene domato e il PG guadagna 30 gettoni.

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: IL LASCIAPASSARE D'ORO

Ai lati dell'Iper Somnium sono visibili due accessi chiusi e sorvegliati verso i piani superiori dell'edificio. I sorveglianti lasciano passare di tanto in tanto qualcuno se questi esibisce un badge che lo identifichi come personale autorizzato. Ma c'è anche una piccola fila di avventori ben vestiti che attende pazientemente dinanzi a queste porte. Sono ricchi visitatori in possesso dei costosissimi (e limitatissimi) **[lasciapassare]**. Dei biglietti speciali, acquistabili mediante una cospicua somma di gettoni alla Galleria dei Premi, che danno loro accesso a delle visite guidate e scortate del Ministero dello Spettacolo e dell'Informazioin. Ma non bisogna perdere tempo... solo un numero molto limitato di questi **[lasciapassare]** vengono messi in palio ogni giorno.

DELIZIA SPLENDEnte

Si tratta del locale più chic di Geminis. Esclusivo fino all'eccesso, è il punto di ritrovo di rinomati artisti e facoltosi cittadini che decidono di concedersi un momento di ristoro.

I camerieri sono vestiti di tutto punto, con uniformi eleganti che sembrano essere sempre nuove; non una sola macchia rovina l'armonia dei tessuti. I piatti vengono serviti con modi galanti e portamento impeccabile, inoltre vengono presentati con uno stile così invidiabile che è quasi un peccato cibarsene. È addirittura presente un'orchestra per allietare le orecchie degli ospiti con le note dei più celebri brani di Sol.

Tira **1d6** (o scegli autonomamente) un evento al quale far partecipare i Giocatori.

RISULTATO EVENTO

- 1-2** Questo luogo sembra ospitare i migliori artisti Kardia, tanto che persino il talento dei musicisti dell'orchestra sembra una dote innata. La musica è davvero impeccabile... forse troppo. Un Test di **[INT + VOL]** con **LD pari a 10** rivela infatti che la musica è in playback!
- 3-4** Le pietanze di questo luogo sono davvero prelibate, oltre che stupende. Un gusto sopraffino che allietta il palato e stimola ogni cellula del vostro corpo. Assaggiare le leccornie del banchetto conferisce nuova linfa ai vostri sensi. Incrementate di una taglia il dado di una Caratteristica a scelta fino al termine del Capitolo.
- 5-6** Un uomo si avvicina ai vari avventori con circospezione. Sembra essere disperato: ha speso tutti i suoi gettoni ed è rimasto a secco. L'uomo è parecchio insistente e non vuole saperne di smettere di giocare. I PG possono donare 10 gettoni all'uomo che, in cambio del loro favore, ricompenserà il benefattore con l'unico premio che è riuscito a riscuotere: una ricarica gratuita di Punti Inventario (fino al loro valore massimo; vale per un solo PG). Se i Giocatori decidono di ignorare la sua richiesta, l'uomo non demorde, riproponendo la sua recita a un altro tavolo.

In questo splendido locale l'atmosfera è calma e pacata, nessuno osa alzare la voce e infrangere l'etichetta, tanto che sono distintamente udibili le voci dei commensali. Tira **1d6** (o scegli autonomamente) per ascoltare le seguenti dicerie:

RISULTATO DICERIA

- 1-2 Sembra che una misteriosa e pericolosa belva sia stata imprigionata nella Reggia di Sòl, tuttavia nessuno conosce il perché della sua detenzione.
- 3-4 Alcuni partecipanti sono stati di recente allontanati dal Casinò poiché sorpresi a barare mediante l'uso di magia. Sembra che quel nuovo prototipo di occhiali funzioni dannatamente bene...
- 5-6 Una ricca dama si stava lamentando poc'anzi con alcuni membri dello staff. Pare che qualcuno le abbia rubato il **[lasciapassare]** che aveva ottenuto con tanta fatica dopo giorni di gioco e accumulo di gettoni. Non c'è da sorprendersi che alcuni ladruncoli abbiano messo gli occhi su quei **[lasciapassare]**, visto quanto sono esclusivi...

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: IL MONTACARICHI

Un maldestro commensale urta erroneamente un cameriere, che finisce col macchiarsi il polsino della divisa. In un attimo, vola in cucina e torna con una divisa splendente. Che fine fanno i panni sporchi? Forse il montacarichi del Casinò può rivelarsi una valida alternativa. È molto trafficato e viene spesso utilizzato per il trasporto di vari oggetti.

IL PALCO

Al centro dell'area è situato il fiore all'occhiello del Casinò: il palcoscenico. Qui si esibiscono i migliori artisti di Kardia, in cerca di fama e gloria.

Dall'alto della torre, Sòl valuta personalmente le performance dei partecipanti, per poi selezionare i giovani talenti più promettenti. Giochi di luce accompagnano le esibizioni, rendendo l'atmosfera ancora più carica e splendente. Sul palco di Sòl non basta il talento per sfondare, bisogna anche apparire. Costumi sgargianti e abiti insoliti adornano le sagome dei partecipanti in gara, intenti a provare e riprovare le loro coreografie. Nei camerini c'è poi la messa a punto finale: il trucco. Una giuria scelta valuta gli artisti più promettenti da presentare a Sòl in persona!

GEMINI'S GOT TALENT!

Gli spettacoli che hanno luogo costantemente sul palco del Casinò sono per il ludibrio dei giocatori, ma una giuria è sempre presente per valutare le rappresentazioni più meritevoli. Gli artisti che ottengono il voto più alto ricevono una convocazione ufficiale al Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione ai piani superiori per sottoporre la loro candidatura ai comitati di selezione ufficiali di Geminis. Si dice che i più bravi tra loro vengano anche ricevuti da Sòl in persona per un encomio personale!

I PG possono prendere parte all'esibizione nel tentativo di guadagnarsi la stima di Sòl. È il momento della **creazione condivisa!**

1 Qual è il tema della vostra esibizione?

Esempio: la Notte delle Lacrime; le Isole Climatiche; la Chiesa delle Tre Sorelle; la caccia al verroccioso; ecc.

2 Quale tipo di performance eseguite?

Esempio: una coreografia; una rappresentazione teatrale; uno spettacolo di magia; arte circense; ecc.

3 Che aspetto hanno i costumi?

Esempio: abiti da pop star; costumi di scena; le maschere di Gradetia; un vestito elegante; uniformi militari; ecc.

Per partecipare, i PG devono innanzitutto convincere uno degli **[organizzatori]** (che si aggirano freneticamente attorno al palco con le lunghissime pergamene contenenti le scalette di ogni giornata in costante aggiornamento, dando istruzioni agli artisti che attendono il loro turno) a farli rientrare nel programma della giornata. Una volta saliti sul palco, i PG si esibiscono: i Giocatori descrivono la loro performance prima di tirare i dadi; dopodiché, fai effettuare un Test di Gruppo di **[DES + VOL]** o **[VOL + VOL]**. Superando un **LD pari a 10** vengono semplicemente applauditi, ma superando un **LD pari a 13** vengono elogiati dalla giuria e invitati a esibirsi al Ministero, **ai piani superiori della Reggia** (un ottimo modo per **infiltrarsi**, no?).

I CAMERINI

Numerose persone tra staff e artisti entrano ed escono con frenesia dalle porte dei camerini in un viavai costante. All'ingresso, una guardia annoiata osserva con noncuranza i cartellini stretti nelle mani di chi sta per iniziare il turno, probabilmente in ritardo. Un'impeccabile divisa e un vistoso paio di occhiali accompagnano i croupier che si apprestano a raggiungere le loro postazioni. Un **[attente del Casinò]** corre a perdifiato in direzione del Casinò, con fare maldestro. Il **[pass]** gli scivola sbadatamente dalla tasca, finendo ai piedi dei PG. I PG possono raccogliergli per avere accesso ai camerini; tuttavia, il malcapitato potrebbe presto accorgersi di averlo smarrito. Non c'è molto tempo a disposizione, ma dovrebbe bastare per mettere le mani su qualcosa di interessante.

Se i PG decidono di sfruttare l'occasione per dare un'occhiata all'interno dei camerini, aprì un **Orologio** da **6 sezioni**. Superare un Test variabile con **LD pari a 13** permette loro di rubare con successo un oggetto dalla stanza senza essere scoperti. Riempi 1 sezione dell'**Orologio** dopo ogni Test effettuato, riempiendo una sezione aggiuntiva se i PG falliscono. Se l'**Orologio** viene riempito, i PG vengono scoperti e **ammoniti**, e la refurtiva viene sequestrata. All'interno dei camerini è possibile rubare i seguenti oggetti:

- **Lenti della Verità.** Se indossato, questo accessorio ti permette di vedere la magia in azione e gli effetti magici attivi nelle immediate vicinanze.
- Divisa da **[attente del Casinò]**
- 50 gettoni
- Un set di trucchi per apparire sempre belli! Permettono di ricaricare gratuitamente fino a 3 Punti Inventario.

SPUNTI PER L'INFILTRAZIONE: PERSONALE AUTORIZZATO

Con i vostri nuovi abiti, infiltrarsi nella Reggia dovrebbe essere uno scherzo! Potreste persino passare dalla porta principale destreggiandovi con abbastanza grazia da essere credibili. Qui alla Reggia lo stile non è solo fatto di orpelli e apparenza, ma anche di classe! Ricordate che l'abito non fa il monaco e cercate di passare inosservati, o rischierete di vincere un biglietto di sola andata per l'uscita del Casinò!

APPENDICE C: STANZE DELLA TORRE

Ecco alcuni **esempi** di stanze che potrebbero comporre la labirintica piantina del Ministero, ciascuno con la medesima struttura: una serie di appunti utili per la **creazione condivisa**, seguiti da elementi specifici come tesori, **scoperte** e ostacoli possibili che puoi inserire direttamente in gioco o personalizzare a piacimento.

LA STANZA INIZIALE

- 1 Dove si trova? (**Nota:** dovrebbe corrispondere al metodo d'infiltrazione scelto).
Esempio: sopra la reception; in una lavanderia piena di panni sporchi; nelle cucine, tra casse di pescespina; dentro una camera di sicurezza, assieme agli zenit ricavati dal Casinò; ecc.
- 2 Ricordati di annotare se i PG indossano vestiti particolari (come tute da melmeccanici, divise da attendenti e così via).
- 3 Una **[stanza iniziale]** dovrebbe dare occasione ai PG di rifiatare e ritemprarsi. Potresti inserire elementi per recuperare PV e PM o ricaricare PI, ma anche piccole ricompense in zenit.

L'ARCHIVIO

Qualsiasi edificio governativo ha necessità di un archivio ben organizzato e il Ministero non è da meno.

- 1 Com'è fatto?
Esempio: è una stanza piena di globi luminescenti dentro ai quali uno strano fumo variopinto prende la forma di immagini e testi; è una biblioteca in cui antichi e pesanti tomi volano qua e là grazie a sigilli magici impressi su di essi; è una sala piena di lenti e specchi all'interno dei quali si materializzano icone, simboli e forme; ecc.
- 2 Chi è il suo **[custode]**?
Esempio: un ometto con spessi occhiali seduto su una piuma da scrittura in grado di fluttuare; un ragno fatto di rotoli di pergamena incantati; un cactrol in abiti da studioso; ecc.
- 3 Scartabellando i documenti dell'archivio, tra atti di compravendita e inventari, c'è la planimetria dell'edificio! I PG possono dunque individuare il percorso più breve per raggiungere l'attico: il prossimo **tiro di viaggio** riempi **2 sezioni** dell'Orologio "Esplorazione".
- 4 Il **[custode]** è sospettoso: con un **Test Contrapposto** di **[VOL + VOL]** o **[INT + VOL]** con **LD pari a 10** è possibile convincerlo che i PG sono persone autorizzate a vagare per il Ministero; in caso di fallimento, invia di nascosto un messaggio in cui indica la presenza di tipi sospetti nella struttura: riempi **1 sezione** dell'orologio "Allerta".
- 5 Tra i volumi consultabili c'è un antico bestiario: un Chimerista potrebbe apprendere un incantesimo a scelta tra **Termocontrollo** (vedi **Manuale Base**, pag. 338) e **Sbuffo Sporigeno** (vedi **Manuale Base**, pag. 347), consentendo inoltre agli altri PG di ottenere un bonus di **+2** alla prossima azione di **Studio** nei confronti di PNG appartenenti alle **Specie bestia, mostro o pianta** per il resto del Capitolo.

LA SALA PROVE

Questo Ministero non fa che vagliare spettacoli e performance artistiche per inserirli nel novero delle rappresentazioni ufficialmente patrocinate dalla Corona di Geminis. Uditori, teatri e sale per le prove sono letteralmente ovunque all'interno del Ministero.

1 Com'è fatto?

Esempio: è un anfiteatro in miniatura con un soffitto magico che cambia luce in base al tipo di scena o di performance; è un'immensa corolla di una rosa bianca; è una sala che ricorda una cattedrale, con ampi archi, volte e vetrate multicolore i cui disegni cambiano per uniformarsi alla scenografia del palco ecc.

2 Chi si sta esibendo?

Esempio: due melm caramel ballano un tango, uno dei due tiene una rosa in bocca; una banda di giovani estremamente stonati e inesperti; un illustre uomo di teatro sta provando un monologo strappalacrime, ecc.

3 Ai margini della stanza, un **[cantastorie]** si entusiasma nel vedere i PG: stava proprio cercando qualcuno a cui far sentire il suo nuovo componimento! Se accettano, l'effetto che il componimento ha su di loro è determinato casualmente dalla tabella sottostante:

| 1D4 | MELODIA | EFFETTO |
|-----|-------------|--|
| 1 | Rilassante | I PG considerano il proprio dado di Intuito incrementato di una taglia per tutta la durata dell'esplorazione. |
| 2 | Energica | I PG considerano il proprio dado di Destrezza incrementato di una taglia per tutta la durata dell'esplorazione. |
| 3 | Ritemprante | I PG guariscono da tutti gli status. |
| 4 | Mistica | Ciascun PG sceglie un'arma dell'inventario e un tipo di danno tra aria, fulmine, fuoco, ghiaccio e terra : durante il prossimo scontro, tutti i danni inflitti con quell'arma diventano del tipo scelto (se lo desidera, il PG può terminare prima questo effetto senza eseguire azioni). |

4 Un giovane **[musicista]** ha rotto una corda del suo liuto: se i PG gli offrono materiali pari a 2 PI, rivela di aver notato che sono degli intrusi, ma che a lui non importa e anzi vuole ricambiare il favore svelando un modo per ingannare le sentinelle tra i corridoi dell'edificio con una parola d'ordine: abbassa di una taglia il dado usato per il **tiro di viaggio** (se invece è già pari a d6, svuota del tutto l'Orologio "Allerta").

IL LABORATORIO DEI CRISTALLI

Ormai la magia dei cristalli è la nuova frontiera dell'intrattenimento e dell'informazione. Un Ministero che si rispetti non può non dedicare parte dei suoi spazi allo studio e al perfezionamento di questi artefatti.

1 Che aspetto ha? Chi opera al suo interno?

Esempio: un salone in cui frammenti di roccialuce fluttuanti sono connessi da sigilli arcani, nei quali alcuni maghi imprimono magicamente le comunicazioni; un piccolo stanzino con tubature di ottone simili a un organo da cui scendono pezzi di lanterne arcane assemblate con la magia da efficienti artigiani; ecc.

2 Una Simbolista sta configurando una lanterna arcana adibita alla sicurezza. Se persuasa a parlare in qualche modo (**LD pari a 7**), rivela che un prigioniero speciale di Pneuma è stato rinchiuso in una speciale cella all'interno della torre; in caso di fallimento, si insospettisce (riempi l'Orologio "Allerta" di 1 sezione).

3 Una scatola degli attrezzi incustodita! Dentro c'è un ammontare di PI pari al doppio del numero dei Giocatori, da distribuire a piacimento tra i membri del gruppo.

4 Due lavoratori con un carrello fluttuante stanno per spostare dei cristalli in un'altra stanza: se i PG provano a nascondersi in mezzo al carico (**LD pari a 10**) finiscono nella prossima **[stanza]** senza dover effettuare il **tiro di viaggio** (riempi comunque 1 sezione dell'Orologio "Esplorazione").

IL MUSEO DI LUMEN

Un luogo dalla storia ricca e affascinante come Lumen non può non avere un museo dedicato! Nelle stanze di questo Ministero sta venendo allestita una mostra di prossima apertura per tale scopo.

1 Che aspetto ha? Com'è organizzato?

Esempio: è un'ampia stanza suddivisa in nicchie dove un calesse animato porta gli avventori in una visita guidata; è un chiostro circolare in cui le pareti, ruotando, cambiano l'allestimento continuamente; è un giardino variopinto e rigoglioso in cui fanno capolino dei basamenti di marmo con sopra le diverse opere; ecc.

2 Che opere riguardano la storia della città e la figura di Sòl si trovano qui?

Esempio: quadri animati di Sòl mentre si esibisce; teche contenenti gli utensili per l'estrazione della roccialuce usati secoli fa; grammofoni di vetro che riproducono le canzoni più famose dell'Astro Splendente; ecc.

3 Accanto a una finestra è installato un cannocchiale estremamente potente: utilizzandolo è possibile scorgere un bagliore rosso proveniente da Concordia! Alcuni PG potrebbero ricordare con un Test (**LD pari a 7**) che è il segnale della convocazione di un concilio straordinario.

4 Alcune teche coperte reagiscono alla musica nella stanza iniziando a vibrare: da esse spuntano un numero di clangormatti (vedi **Manuale Base**, pag. **328**) pari al numero di Giocatori più uno.

LA SALA COSTUMI

Sarà anche un luogo governativo, ma si parla pur sempre di arti e spettacolo: potevano mancare dei magazzini per i costumi e le attrezzature di scena? Molto utili per il *venerdì-casual!*

1 Come appare? Cosa si può trovare al suo interno?

Esempio: una stanza circolare ricoperta da drappi ricamati e circondata da armadi zeppi di indumenti e ammassi di scenografie; un tunnel tortuoso dove sono ammucchiati alla rinfusa oggetti di scena, vesti e scatole di trucchi; un atrio con preziosi e accecanti lampadari pieno di scomparti e scaffali dove sono stipate parrucche, finte armi e arbusti di cartapesta; ecc.

2 Qual è la scenografia più bizzarra presente?

Esempio: un candelabro che ricalca le fattezze di Geminis; un modellino di aeronave in grado di fluttuare; un dragone di cera che una volta acceso si anima e vola per la stanza; ecc.

3 Due figuranti vestiti da alberi stanno chiacchierando tra loro, il volto coperto da pezzi di finta corteccia. Mettendosi in ascolto, è possibile captare parti della loro discussione: sono ammiratori di Sòl e vorrebbero tanto provare a intrufolarsi nel suo attico, ma pare che l'accesso sia *ultra esclusivo!*

4 Ci sono maschere ovunque! Questi fragili **accessori** possono essere equipaggiati normalmente, ma si rompono dopo un round di una **scena di conflitto**. In caso contrario, invita i Giocatori a segnare la propria maschera nel **Diario dell'Eroe** per conservarla nei prossimi Capitoli. In base alla maschera scelta si ottiene un beneficio; tira 1d4 per ogni PG:

RISULTATO OGGETTO

- 1 Maschera del Drago.** Ottieni un bonus di +2 ai danni inflitti dai tuoi attacchi.
- 2 Maschera del Golem.** Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
- 3 Maschera dello Spettro.** Ottieni un bonus di +2 ai danni inflitti dai tuoi incantesimi.
- 4 Maschera da Budino.** Ottieni un bonus di +2 ai **Test d'Iniziativa** in cui sei il **leader**.

5 Così tanti vestiti! Sicuramente si può trovare qualcosa di adatto a camuffarsi ancora meglio tra addetti ai lavori, artisti e dipendenti della struttura: diminuisci di una taglia il **tiro di viaggio**.

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Nicola Degobbis e Alberto Orlandini

TESTI: Selene Dal Borgo e Alberto Orlandini

TESTI AGGIUNTIVI: Matteo Delvecchio e Lorenzo Magnaghi

REVISIONE: Alberto Orlandini e Dario Sicchio

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.