



FABULA
Chronicles
STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 06

THEATRALLIA 999

DI MATTEO DELVECCHIO

*Raggiunta la sommità della Torre Splendente,
le forze di Kardia e Pneuma uniscono le forze
per porre fine all'interferenza e
svelare l'inganno ai danni delle Isole Climatiche.*

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 nella sezione **Le Luci della Ribalta** 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	EPILOGO.....	13
PARTE 1: A CARTE SCOPERTE.....	4	TROVATO!.....	13
TUTTI A BORDO!.....	5	UN'AMARA MELODIA.....	13
PARTE 2: VOCI AMICHE.....	8	CALA IL SIPARIO.....	15
IN CERCA DELLA STELLA.....	10	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG.....	16
PARTE 3: ALL'ARREMBAGGIO!.....	10	APPENDICE B: CAPIFAZIONE.....	18
LE LUCI DELLA RIBALTA.....	11		

ANTEFATTO

Durante la notte di Capodanno, le Isole Climatiche approfittano di una visita diplomatica per assaltare il Gran Magiporto di Geminis e invadere l'Isola Verde. Dopo un'iniziale momento di difficoltà, e anche grazie al supporto delle truppe magitech della famiglia Galan stanziate sull'isola, le Fazioni di Kardia riescono a contenere le forze nemiche. Tuttavia, il protocollo di emergenza attivato in risposta all'attacco isola Geminis dal resto del mondo, mentre una misteriosa interferenza magica blocca le comunicazioni. In viaggio per raggiungere la fonte del disturbo, le Fazioni si trovano a Lumen, il Distretto dei Divertimenti, e impediscono ad alcuni rivoltosi di Pneuma, l'Isola d'Inverno, di liberare il loro leader, condotto nella Torre per degli accertamenti. Distratti dalle meraviglie del Casinò, i membri delle Fazioni riescono quindi a entrare nell'area riservata del Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione e raggiungono l'Attico di Sòl, per scoprire il coinvolgimento dell'Astro Splendente in un oscuro piano per portare scompiglio a Geminis facendo ricadere la colpa sulle Isole Climatiche.

SINOSSI

Raggiunto l'**Attico di Sòl**, i PG uniscono le forze con diversi membri delle Fazioni e i soldati di Pneuma per eliminare le **interferenze** e poter così avvisare il Gran Consiglio di Kardia del complotto ai danni delle Isole Climatiche, dando la caccia a un **Sòl fuggiasco** che ha rapito Artikal, il leader dell'Isola d'Inverno. Nella prima parte, le forze di Kardia radunano diverse maginavi per localizzare e distruggere i cristalli magici che stanno interferendo con le comunicazioni; il gruppo sfrutta la **creazione condivisa** per dar vita al proprio velivolo e si attiva per ripristinare i contatti almeno all'interno dell'Isola Verde. Dopodiché, i PG riescono a condividere diverse informazioni con le loro Fazioni, in una breve **scena di riposo** che fa da preludio allo scontro finale con **Sòl**. Nella terza parte, le forze alleate assaltano la maginave del Cantore, superandone le difese e affrontando diversi strumenti animati in uno scontro accompagnato dalle melodie del **Cattivo** ormai svelato. Catturato il fuggiasco, le forze alleate devono però mettersi al riparo quando una potente esplosione fa vacillare il mezzo.

INTRODUZIONE

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

*“La fiamma sul **Cuore dell'Unione** illumina la notte di Concordia. Mentre il Gran Consiglio si riunisce, politici e funzionari confabulano tra loro senza celare la curiosità: era da tempo che non veniva convocata una **seduta straordinaria**! Il brusio indistinto si arresta quando **Aurora Atlas**, adornata da una veste che ricorda le maestose armature dell'Ordine d'Avorio, avanza con **passo sicuro e occhi determinati** per prendere la parola.*

*‘Buonasera a tutti voi, miei cari colleghi. Vi ringrazio per esservi qui riuniti con così poco preavviso. Molti di voi ignorano le ragioni di questa riunione: permettetemi dunque di informarvi su quanto sta accadendo a Geminis.’ Il brusio riprende e si fa più concitato alla notizia dell'attacco delle Isole Climatiche al Gran Magiporto, costringendo il Grangiudice a richiamare più volte l'ordine. Tra chi è impensierito e chi incita a rispondere con **fermezza** a tale minaccia, raccogliendo fragorosi applausi di assenso, un consigliere tiene le mani giunte davanti al volto. Sul suo viso si delinea un **sorriso maligno**, mentre si compiace del frutto di anni di trame e intrighi.”*

PARTE 1: A CARTE SCOPERTE

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG scoprono dettagli sulla congiura in atto e cercano di ripristinare le comunicazioni.

Radunate a Lumen, il Distretto dei Divertimenti (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 31), per scoprire l'origine della **misteriosa interferenza** che sta bloccando le comunicazioni di Geminis, le forze di Kardia hanno occupato la Torre Splendente per indagare sul coinvolgimento di Sòl nella faccenda. L'**Attico di Sòl** situato sulla sommità della Torre è ora gremito di membri delle Fazioni in cerca di risposte. Tuttavia, il padrone di casa **se l'è già data a gambe**, e non sembra esserci alcuna traccia anche del Gran Tar di Pneuma, che sembra fosse stato condotto nell'Attico per essere interrogato. Per questo motivo, numerosi soldati dell'Isola d'Inverno si sono alleati con le Fazioni per fare irruzione nella suite privata. Se i PG li considerano ancora una minaccia, gli pneumiani negano ogni coinvolgimento con gli eventi del Gran Magiporto, venendo eventualmente supportati da altri membri delle Fazioni.

I PG possono approfittare di questo momento iniziale per conversare liberamente con gli alleati presenti: crea assieme ai Giocatori uno o più **[membri delle Fazioni]** e uno o più **[pneumiani]** con cui interagire.

Conversando con un **[membro delle Fazioni]** è possibile ottenere (o confermare) le seguenti informazioni:

- Il **[membro delle Fazioni]** si è intrufolato nella Torre Splendente poiché un segnale bloccava il corretto funzionamento delle **torri di comunicazione** del Gran Magiporto; la **misteriosa interferenza** sembrava provenire proprio da Lumen!
- Diversi guerrieri di Pneuma presenti al Gran Magiporto al momento dell'assalto si sono rivelati essere in realtà ex prigionieri o mercenari dell'Unione (forse dei banditi?). Si trattava di **impostori!**
- **Sòl** è sicuramente coinvolto in questo complotto ai danni delle Isole Climatiche.

Conversando con uno **[pneumiano]** si possono invece apprendere i seguenti fatti:

- Appena arrivato con la delegazione dell'Isola d'Inverno, lo **[pneumiano]** si era reso conto che alcuni connazionali sembravano **diversi**: nessuno li conosceva e i modi di dire e fare erano anomali rispetto alle usanze di Pneuma.
- Il leader degli pneumiani, il Gran Tar Artikal, è stato arrestato e condotto inizialmente verso il **carcere di Asproforte**, per poi essere improvvisamente destinato alla Torre Splendente... ma sembra che non ci sia più traccia di lui nell'edificio!

Se i PG decidono di esplorare ulteriormente l'Attico di Sòl, con un **Test di [INT + INT]** con **LD pari a 10** possono trovare uno scomparto segreto contenente alcuni appunti: una mappa con delle croci in prossimità della Torre, della Faglia e di alcuni edifici del Distretto. Un'ulteriore indagine (ad esempio un **Test di [INT + VOL]** con **LD pari a 13**) permette di rinvenire il progetto della **Theatralia 999**: una grande maginave-teatro davvero all'avanguardia. Tra le indicazioni presenti si menziona una **vulnerabilità nascosta** (come un condotto per la diffusione del mana) personalizzabile dai Giocatori; ricorda loro di sfruttarla in seguito quando giungeranno a bordo del veicolo (vedi **Contrastare la Magia di Sòl**, pag. 13).

Tra i carteggi rinvenuti è presente inoltre un appunto, molto criptico e vago, su come la magia del Gran Tar possa coadiuvare i dispositivi di interferenza magica: pare infatti che la **nebbia mistica** degli incantatori di Pneuma possa potenziare il segnale di disturbo, venendo alimentata da speciali ciondoli di tale popolazione; forse per questo Sòl tiene tanto a un prigioniero così prezioso?

Tanti membri delle Fazioni di Kardia si sono infiltrati nella Torre Splendente. Questa è un'ottima occasione per giustificare arrivi e partenze all'interno del gruppo di gioco. Alcuni vecchi compagni potrebbero riunirsi a cari amici commilitoni e separare le loro strade con quelle del gruppo; allo stesso tempo, vecchi compagni di cui non si avevano più notizie dall'attacco al Gran Magiporto potrebbero ritrovarsi proprio nell'Attico di Sòl. Arrivi e partenze potrebbero portare con sé informazioni nuove in base alle loro vicissitudini. Usa questo spazio per far narrare ai PG i loro viaggi e peripezie, le loro scoperte e i loro pareri sui terribili e strani eventi in atto!

Dopo il tempo necessario a ricompattare i vari gruppi che si sono infiltrati nella torre, riabbracciare vecchi amici e conoscenti e condividere informazioni preziose, i membri di rango più alto delle Fazioni di Kardia qui presenti mostrano compiaciuti una vasta flotta di maginavi che ormezzano proprio nel terrazzo dell'Attico: sono state requisite dal Distretto per dare un decisivo supporto alla localizzazione e inibizione della **misteriosa interferenza**, nonché per dare la caccia al fuggitivo Sòl.

TUTTI A BORDO!

Usa la seguente parte di **creazione condivisa** per personalizzare la **[maginave]** dei PG. Porgi ai Giocatori le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, al fine di creare assieme i dettagli estetici e funzionali del vascello, ma non dimenticare che anche tu stai partecipando alla creazione condivisa!

- 1 Che aspetto ha la **[maginave]**? Di quali materiali è composta? (Nota: ricorda che siamo in un contesto *high fantasy*, per cui estetica e tecnologia dovrebbero aderire a questo immaginario).

Esempio: un veliero in legno pregiato, i cui alberi terminano in grosse e poderose eliche; un fuso di marmo bianchissimo con rifiniture dorate, drappi e stendardi, e un imponente disco di cristallo che orbita a poppa; ecc.

- 2 Quali peculiarità e minuzie la distinguono dalle altre?

Esempio: l'equipaggio d'ordinanza è formato unicamente da cait sith in uniforme da marinaretto; durante il volo spuntano ai lati ali di tessuto etereo che librano come ali di insetto; ecc.

- 3 Da cosa è alimentata e sostenuta in volo?

Esempio: grandi cristalli producono magia in grado di far levitare il velivolo; il vapore di mana prodotto dalla roccialuce gonfia speciali palloni; un vento arcano prodotto da sigilli magici soffia nelle vele e nelle eliche della nave; ecc.

- 4 Quali attrezzature ed equipaggiamenti particolari possiede? Di quali armamenti è dotata?

Esempio: le due grosse ancore possono essere scagliate come possenti arpioni; la polena di cristallo della nave è in grado di attrarre magicamente a sé oggetti; grenado mantenuti in stasi con simboli arcani possono essere scagliati mediante speciali catapulte; i cannoni di bordo sparano sfere di magia elementale concentrata; dispositivi di scansione delle tracce magiche sono installati sulla plancia; ecc.

Dopodiché, gli esponenti di grado più alto delle varie Fazioni invitano tutti gli altri membri e i guerrieri di Pneuma ad imbarcarsi, ricordando gli obiettivi della missione: trovare la fonte dell'interferenza e rintracciare il fuggitivo Sòl.

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Il cielo sopra al Distretto dei Divertimenti si anima di un forte brusio di eliche e ingranaggi. Un vento intenso si irradia dalla sommità della **Torre Splendente** e diverse luci, dapprima timide e poi sempre più sgargianti, punteggiano la volta celeste. ‘Guardate, le maginavi!’ si sente vociferare dai passanti di **Lumen**, e in pochi attimi un nutrito gruppo di abitanti si riversa sulle strade con la faccia rivolta all’insù. Avvolte da un’aura di magnificenza, le maginavi prendono il volo **all’unisono**, coprendo completamente il cielo notturno. **Grida di meraviglia e speranza** si alzano a quella vista spettacolare: le Fazioni di Kardia, vanto dell’Unione, stanno per intervenire per riportare la pace, una convinzione che scalda gli animi dei cittadini del Distretto e colma di fiducia i loro cuori.”*

L’interferenza è causata da speciali cristalli di comunicazione, che possono essere trovati esplorando i dintorni della **Torre Splendente**, del **Borgo di Lumen** o della **Faglia** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 30). I PG a bordo della nave devono quindi localizzarli e distruggerli. Per farlo, i Giocatori possono scegliere l’approccio che preferiscono: imposta un Orologio da **6 sezioni** con **LD pari a 13** e determina assieme a loro eventuali Test (magari coinvolgendo più Giocatori con Test di Gruppo), incoraggiandoli a sfruttare le dotazioni della **[maginave]** ideate in fase di creazione condivisa. Premia le scelte più creative con bonus ai tiri e ricorda loro di **spendere Punti Fabula** per aggiungere nuovi dettagli alla storia (chissà che non possano facilitarsi ulteriormente le cose, abbassando il LD complessivo a 10!).

Una volta **completato l’Orologio**, il gruppo **distrugge con successo** un cristallo di interferenza: imposta per ogni Giocatore un Orologio “Ricompensa” da **4 sezioni** e riempi **1 sezione** di ciascun Orologio. A seconda del tempo rimanente, permetti ai Giocatori di scegliere se provare a distruggere altri cristalli, anticipando loro che questo potrebbe aumentare le ricompense fornite in seguito dalle Fazioni (per un massimo di **4 cristalli distrutti** in questa parte: dopotutto, i PG stanno lavorando per riportare la pace a Kardia!

SPIRITI INTRAPPOLATI

Se nel gruppo c’è un **Arcanista**, questa scena può essere un ottimo pretesto per introdurre un nuovo **Arcanum da vincolare**, seguendo le regole indicate nella **Guida Strategica Ufficiale** a pag. 8 (magari non appena il gruppo riesce a **distruggere un cristallo**, spiegando come questo fosse particolarmente potente proprio grazie alla presenza dell’Arcanum al suo interno); se lo desideri, puoi inserire il seguente Arcanum:



ARCANUM DELL’AURORA

Domini: luce, tepore, resilienza.

FUSIONE

Consideri il tuo Intuito incrementato di una taglia (massimo d12) e ottieni Resistenza ai danni da **ghiaccio**.

CONGEDO

Quando **congedi** questo Arcanum, scegli tra **Luce Guida** o **Tepore Cristallino**:

Luce Guida. Puoi porre una singola domanda al Game Master relativa a qualcosa o qualcuno che stai cercando. Il Game Master ti risponde dicendo la verità: descrivi come la luce dell’aurora ti mostri il cammino. Puoi porre una domanda in questo modo solo una volta per Capitolo.

Tepore Cristallino. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse guarisce dallo status **debole** e recupera 20 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 30 Punti Vita se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 40 Punti Vita se sei di **livello 40 o superiore**.

Se i PG stanno avendo difficoltà a distruggere i cristalli, puoi concedere al gruppo di ottenere il **successo a un costo** (vedi **Manuale Base**, pag. 45): in generale è sufficiente raccontare al tavolo questi sfortunati accadimenti, tradotti in **danni minori** a PV e PM o qualche status (o addirittura una rapida **scena di conflitto** con qualche elementale disturbato dalle esplosioni). In ogni caso, il fallimento dovrebbe essere un'occasione per narrare una storia a seconda del luogo in cui i PG si trovano, permettendo ai Giocatori di divertirsi anche nel caso in cui non riuscissero a raggiungere il risultato sperato.

ESEMPIO

*I Giocatori decidono di esplorare la Faglia, localizzando un cristallo di interferenza. Andrea propone al resto del gruppo di distruggere il bersaglio sfruttando il grosso ariete di prua ideato durante la creazione condivisa. Il GM apprezza l'approccio di Andrea e fornisce un bonus di +2 a un **Test di [DES + INT]**. Giovanna e Fabio decidono di aiutare Andrea: i loro PG si dedicano alle manovre della nave per mantenerla stabile al momento del colpo sferrato. Ottimo, si tratta quindi di un **Test di Gruppo!***

Superando il Test, i Giocatori narrano assieme la scena, descrivendo come il colpo poderoso frantumi il cristallo e il boato dell'impatto infonda di entusiasmo gli equipaggi delle navi vicine.

*Successivamente decidono di controllare nuovamente la Torre Splendente: potrebbero esserci ancora altri cristalli in quella zona. Ne trovano uno incastonato tra due antenne. Fabio si precipita su una delle bombarde elementali di cui la maginave è provvista. Anche in questo caso il GM ritiene opportuno conferire un bonus di +2, aggiungendo però la conseguenza di possibili **danni minori** in caso di fallimento. Il **Test di [DES + DES]** fallisce e la sfera, carica di magia del ghiaccio, colpisce l'elica di una maginave vicina, bloccandola! Oh no, sarà costretta ad un atterraggio di emergenza. Che figuraccia!*

Durante la scena, ricordati di far notare ai Giocatori come anche altri membri delle Fazioni stiano collaborando per distruggere i cristalli sparsi nei dintorni di Lumen; questo potrebbe motivare i PG a completare con successo la missione, magari fornendo dei bonus temporanei per compensare un'eventuale eccessiva sfortuna con i dadi! Inoltre, man mano che i cristalli vengono distrutti, narra come l'interferenza si faccia sempre più flebile: pian piano i cristalli di comunicazione a bordo delle maginavi amiche iniziano a gracchiare scampoli di parole, poi si iniziano a captare frasi complete ma lievemente disturbate. I PG potrebbero anche tentare di comunicare con i loro compagni sulle altre maginavi, ottenendo resoconti di come sta procedendo la missione.

Dopo che i PG hanno distrutto almeno un cristallo, prosegui con la seconda parte del Capitolo.

PARTE 2: VOCI AMICHE

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG condividono le informazioni scoperte con le Fazioni e localizzano la maginave di Sòl.

La distruzione dei cristalli che generavano l'interferenza comincia ad avere effetto, riportando progressivamente la situazione alla normalità, anche se la possente barriera di energia attivata dal **protocollo di emergenza** sembra ancora disturbare lievemente i contatti con l'esterno.

Non appena i Giocatori sono pronti, leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Sparse nelle brughiere e nelle foreste dell'Isola Verde, le Fazioni di Kardia si sono riunite in piccoli accampamenti per riorganizzare le idee e ritempersi dopo le aspre battaglie contro gli invasori delle Isole Climatiche (o almeno, i presunti tali) e le **temibili belve** che hanno invaso i centri abitati. Negli avamposti regna una **momentanea quiete**, effimera e surreale dopo le tante scene di distruzione ancora negli occhi dei valorosi combattenti che ora cercano un pò di riposo. Il silenzio viene interrotto nello stesso momento dal **suono squillante** dei cristalli nelle tende dei capifazione dislocati a Geminis. Il viso di ognuno di loro, dapprima serio e pensieroso, si distende in un **sorriso speranzoso**: finalmente delle buone notizie!”*

Nel corso di questa **scena di riposo**, il PG e le forze alleate a bordo delle maginavi possono finalmente riprendere fiato (**spendendo PI** per recuperare le forze) e comunicare con i vari compagni sparsi per tutta l'Isola Verde, fornendo loro le importanti informazioni apprese finora. Dopo qualche tentativo a vuoto, i PG riescono persino a mettersi in contatto, eventualmente ricevendo dei segnali magici se i Giocatori non sembrano volersi muovere in tale direzione, con i rispettivi **capifazione** (vedi **Appendice B: Capifazione**, pag. 17), un'ottima occasione per guadagnarsi la loro stima e approvazione rivelando importanti **[informazioni chiave]**:

- Diverse personalità importanti erano presenti al Gran Magiporto la notte dell'attacco (vedi **Capitolo 1: Fabula Nova**). Lascia che i Giocatori descrivano questi PNG Iconici, informandoli che è necessario ricordare **almeno 5 di loro** (senza barare!) affinché l'informazione sia considerata completa.

I PNG sono: i Sovrani Gemelli (contano per uno), il Gran Magister Gradetia, Minus Adras, Sòl, Athena Galan, Lord Magnus, il Gran Tar Artikal, Varna, Mekenas XIII, le Glittiche di Hepaton (basta nominarne una); per maggiori informazioni su questi PNG, vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 31 o i dettagli presenti nel Capitolo.

BONUS: tra le personalità presenti all'attacco al Gran Magiporto, i Sovrani Gemelli, il Gran Magister Gradetia, Athena Galan, Sòl, Lord Magnus e il Gran Tar Artikal sono sicuramente sopravvissuti. Considerala un'**[informazione chiave]** aggiuntiva se i Giocatori dovessero rivelarla.

- Una misteriosa organizzazione di studiosi si è adoperata per aiutare i fuggiasch (vedi **Capitolo 2: Fuga Sotterranea**): la **Società di Arca** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 29) opera nell'ombra da diverso tempo per studiare il mana di Geminis e sembra disposta a collaborare, sempre che si riesca a trovare un modo per comunicare con i suoi sfuggenti adepti.

- Tra i mostri che hanno attaccato le difese cittadine (vedi **Capitolo 2: Fuga Sotterranea**) sono state scovate e affrontate creature nere come la pece, ricoperte di venature pulsanti e con un'infinità di occhi sparsi su tutto il corpo: si tratta di **Abissali**, creature terribili, provenienti da misteriose rovine emerse dal Grande Mare, ma vulnerabili all'ossidiana. Sembra che tali creature si siano fatte ultimamente più aggressive e intraprendenti, arrivando a spingersi ben oltre le loro usuali regioni. Per questo motivo, il **Fronte di Ossidiana** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 27) si sta facendo in quattro per impedire che i cittadini di Geminis cadano preda di queste temibili creature.
- In seguito all'attacco, un protocollo d'emergenza disposto dai Sovrani Gemelli ha fatto convogliare l'energia magica che proteggeva i centri urbani in un'unica, potente barriera che ha isolato Geminis dall'esterno. L'energia proviene ora dalle alte torri di Castel Libra, la capitale dell'isola di Geminis.
- Tra le forze che hanno assalito il Gran Magiporto erano presenti anche dei costrutti magitech (vedi **Capitolo 3: Un Mondo Più Piccolo**) con una tecnologia molto simile a quella realizzata all'interno dell'Unione. C'è chi potrebbe addirittura aver notato le effigi delle **Industrie Galan** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 32) sulle loro scocche... molto strano!
- Tra le forze d'assalto al Gran Magiporto erano presenti anche degli impostori (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**), persino dei noti criminali dell'Unione; sembra proprio che qualcuno volesse far ricadere la colpa dell'attacco sull'Isola d'Inverno, visto che erano mascherati da pneumiani.
- Nonostante gli pneumiani arrestati fossero destinati al penitenziario di Asproforte (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**), sembra che il Gran Tar Artikal fosse invece destinato alla Torre Splendente, così come il suo fido taurnak da guerra.
- Nonostante gli pneumiani arrestati fossero destinati al penitenziario di Asproforte (vedi **Capitolo 4: La Città Sospesa**), sembra che il Gran Tar Artikal fosse invece destinato alla Torre Splendente, così come il suo fido taurnak da guerra.
- Sembra che il Casinò (vedi **Capitolo 5: La Reggia di Sòl**) volesse in qualche modo impedire a visitatori ficcanaso di accedere alla Torre Splendente; come se una strana melodia portasse chiunque a continuare a giocare, giorno e notte.
- Gli abitanti dell'Isola d'Inverno giunti a Geminis non sono responsabili dell'attacco alle Isole Climatiche e stanno collaborando con le Fazioni per provare la loro innocenza (vedi **Capitolo 5: La Reggia di Sòl**): Sòl ha rapito il Gran Tar Artikal e sembra che voglia sfruttarne la magia per compiere qualche strano rituale.

Ogni informazione è vitale per supportare la causa di riportare la pace a Kardia e le Fazioni sono pronte a ricompensare gli aiuti forniti dai PG: per ogni **[informazione chiave]** sufficientemente completa (a tua discrezione), riempi **1 sezione** dell'Orologio "Ricompensa" di ciascun PG, aprendo un'ulteriore Orologio nel caso in cui questo sia già stato completato una volta (fino a un **massimo di due Orologi "Ricompensa"** totalmente riempiti in questo Capitolo).

RICOMPENSARE GLI SFORZI

Valuta attentamente con i Giocatori il contributo effettivamente fornito nella rivelazione delle **[informazioni chiave]**, permettendo a tutti di esprimersi al meglio e di ricevere correttamente le ricompense: incentiva i Giocatori più timidi a partecipare e quelli che hanno completato più Capitoli di godere dei frutti delle loro indagini. A tua discrezione, il gruppo potrebbe **favorire egualmente** delle ricompense per le informazioni condivise nel corso di questo Capitolo, soprattutto se i Giocatori si sono trovati più volte insieme al tavolo nel corso di questa Stagione.

Se i PG condividono informazioni a sufficienza, i capifazione ne elogiano gli sforzi e si apprestano a trasmettere il tutto all'interno delle rispettive Fazioni, affinché i vari membri collaborino a sventare la congiura e a soccorrere gli abitanti delle Isole Climatiche ingiustamente accusati di essere degli invasori. Inoltre, esortano i PG a contribuire a localizzare il nascondiglio di Sòl, invitandoli con fare motivante a catturarlo per condurlo dinanzi al Gran Consiglio ed essere interrogato. A prescindere dalle informazioni fornite, i capifazione vengono a sapere della **congiura** ai danni dei delegati delle Isole Climatiche e del fatto che **Sòl è coinvolto**: questo perché le comunicazioni provengono in modo corale da tutte le maginavi; pertanto, i dettagli omessi vengono verosimilmente forniti da altri alleati.

IN CERCA DELLA STELLA

Invita ora i Giocatori a dirigersi in cerca di Sòl, impostando un Orologio "Battere" da **6 sezioni** con un **LD pari a 13** (che diventa **10** se almeno uno dei PG ha completato il **Capitolo 5: La Reggia di Sòl**). Al contempo, imposta un Orologio "Levare" da **6 sezioni**: ogni volta che un PG esegue un'azione o effettua un Test per stanare l'Astro di Kardia, **riempi 1 sezione** dell'Orologio "Levare". Anche in questo caso puoi concordare con i Giocatori i Test e le Caratteristiche coinvolte più adeguate, incentivando la spesa di Punti Fabula e fornendo eventuali modificatori per ricompensare gli approcci più creativi.

Se l'Orologio "Battere" viene riempito prima dell'Orologio "Levare", i PG localizzano la maginave di Sòl nei pressi della Faglia senza essere individuati, e ottengono un **vantaggio tattico** (vedi pag. **11**). Viceversa, se l'Orologio "Levare" viene riempito prima dell'Orologio "Battere", i PG trovano comunque la maginave, ma Sòl si è già accorto della loro presenza e non è affatto sorpreso dalla visita.

Non appena uno degli Orologi "Battere" o "Levare" viene completamente riempito, prosegui con la terza parte del Capitolo.

PARTE 3: ALL'ARREMBAGGIO!

In questa parte del Capitolo, della durata di un'ora, i PG irrompono nella maginave di Sòl e affrontano l'orchestra dell'Astro di Kardia.

Le forze di Kardia individuano abbastanza velocemente un enorme galeone nei pressi della Faglia; vola radente al versante orientale, apparentemente senza una meta precisa, ma non è troppo difficile da localizzare, dal momento che ospita un grosso **teatro d'opera**! La **Theatralia 999** è infatti un veliero in legno pregiato, dotato di gigantesche eliche che fanno capolino tra le guglie di un colossale complesso marmoreo di torri e pinnacoli. Non ci sono dubbi: è la maginave privata di Sòl!

In breve tempo, le comunicazioni tra le forze alleate permettono a diverse maginavi di raggiungere il luogo in cui si sta nascondendo l'Astro di Kardia, dando il via a un'operazione congiunta di abbordaggio. Anche se la Theatralia 999 è a tutti gli effetti un **Luogo Iconico** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. **13**) dotato di diverse stanze con costumi di scena, camerini, strumenti da orchestra e tutto ciò che potrebbe caratterizzare un classico teatro d'opera, puoi personalizzare alcuni suoi aspetti mediante la creazione condivisa: poni le seguenti domande ai Giocatori e prendi nota di ciò che ti dicono.

1 Quale **[punto d'attracco]** avete adocchiato? Come è fatto?

Esempio: un'ampia terrazza panoramica rivolta a prua; una piccola e adorna pista d'atterraggio a poppa utilizzata per i rifornimenti; un ponte secondario su un fianco della nave; una torre da cui spuntano guglie finemente decorate; ecc.

2 Che **[sistema di difesa]** presidia il **[punto d'attracco]**? (**Nota:** ricorda che la nave è un grosso teatro flutuante e che Sòl sembra particolarmente avvezzo alle arti magiche del Cantore. Cerca di incoraggiare idee coerenti con queste premesse e con un contesto *high fantasy*).

Esempio: un gigantesco grammofono il cui suono produce fortissime correnti d'aria; una schiera di arpe le cui corde, robuste ed elastiche, vengono usate per scoccare pesanti frecce affilate; alcune torrette a cui sono applicate campane ipnotiche che confondono i malcapitati; ecc.

3 In che modo è possibile aggirare il **[sistema di difesa]**? In che modo le altre maginavi possono venire in vostro aiuto?

Esempio: una nave-muraglia alleata vi protegge dagli attacchi più potenti; vi lanciate in una manovra acrobatica culminante in una picchiata, mentre alcuni incantatori manipolano le correnti d'aria per creare un maestoso turbine attorno alla nave; venite sparati contro la Theatralia mediante giganteschi magicannoni; ecc.

Per rappresentare le operazioni in cui i PG identificano un **[punto d'attracco]** e ne eludono con successo il **[sistema di difesa]**, imposta un Orologio "Abbordaggio" da 6 sezioni con **LD pari a 13**. Scegli assieme ai Giocatori le Caratteristiche più appropriate per i Test e ricorda loro di sfruttare le dotazioni della **[maginave]** create in precedenza, ricompensando gli approcci più creativi con bonus fino a +4. Se i PG hanno trovato il progetto della Theatralia (vedi pag. **4**) o hanno ottenuto un **vantaggio tattico** (vedi pag. **In Cerca della Stella**, pag. **10**), il LD scende a 10; se hanno soddisfatto entrambe le condizioni, il **LD scende a 7**: non potevano essere più preparati a questa situazione!

Se invece l'Orologio "Levare" (vedi pag. **10**) è stato riempito prima dell'Orologio "Battere", Sòl è ben conscio di essere stato individuato e ha potenziato i **[sistemi di difesa]** della Theatralia 999 per respingere al meglio gli intrusi: l'Orologio "Abbordaggio" ha **8 sezioni** invece di 6, e il **LD** per i Test a esso collegati non può scendere sotto 10.

Poiché numerose forze alleate stanno partecipando all'operazione, i PG dispongono di un notevole supporto e non possono fallire in questa missione: se noti che i Giocatori si trovano in difficoltà nel riempire l'Orologio, descrivi come le Fazioni irrompano in vari punti della maginave incitando i compagni e conferisci dei bonus temporanei appropriati; in alternativa, puoi concedere al gruppo di ottenere un **successo a un costo**: i PG riescono comunque a salire a bordo della Theatralia, probabilmente in modo rocambolesco e fortunoso, ma qualcosa nell'abbordaggio è andato storto (potrebbero aver perso dei PV o aver subito uno status di qualche tipo)!

LE LUCI DELLA RIBALTA

Non appena le forze alleate mettono piede sulla Theatralia, i PG sentono la voce di Sòl diffondersi per tutta l'area: si congratula con loro per essere arrivati fin lì, e si dice grato di avere dei fan così entusiasti. Purtroppo, dato che hanno scoperto i suoi piani non può certo permettere loro di proseguire, ma ha preparato un'ultima esibizione bella da morire: ciascun PG **ottiene 1 Punto Fabula** perché un Cattivo è entrato in scena! Prima che chiunque possa reagire, Sòl inizia a cantare, e gli **[strumenti musicali]** della nave prendono vita, attaccando a ritmo gli assalitori, diretti da figure illusorie evocate dall'Astro di Kardia (che non sembra proprio intenzionato a farsi trovare!).

I PG vengono quindi coinvolti in uno **scontro** con il seguente numero di creature:

3 GIOCATORI	utilizzare 1 [direttore d'orchestra]* e 1 [strumento a corda]
4 GIOCATORI	utilizzare 1 [direttore d'orchestra] e 1 [strumento a corda]
5 GIOCATORI	utilizzare 1 [direttore d'orchestra] , 1 [strumento a corda] e 1 [strumento a fiato]
6 GIOCATORI	utilizzare 1 [direttore d'orchestra] , 2 [strumento a corda] e 1 [strumento a fiato]

* in questo caso, la creatura dispone di **160 PV** e svolge **due turni** per round.

Tramite la **creazione condivisa**, definisci assieme ai Giocatori l'aspetto e le peculiarità degli **[strumenti musicali]** (divisi per semplicità in **[strumenti a corda]** e **[strumenti a fiato]**) che compongono il magico arsenale di Sòl, nonché il suo illusorio **[direttore d'orchestra]**; per i profili delle creature, vedi **Appendice A: Profili dei PNG** (pag. 16)

Esempio: un'arpa animata dotata di braccia, in grado di suonare le sue corde autonomamente; un serpente che ricorda le fattezze di un grosso clarinetto, minaccioso e terrificante; un violino dotato di ali di cigno, in grado di scagliare il suo archetto come fosse un dardo; ecc.

Pur rimanendo al sicuro dietro le quinte, Sòl partecipa al conflitto con le sue capacità da Cantore, diffondendo nell'aria diversi generi musicali che dipendono dalla **chiave** utilizzata (vedi **Appendice A: Profili dei PNG**, pag. 16)

Il supporto di Sòl è un **effetto ambientale** (vedi **Manuale Base**, pag. 299) che influenza le capacità degli **[strumenti musicali]** e del **[direttore d'orchestra]**. L'Astro di Kardia inizia il conflitto con la **chiave della Fiamma**, quindi cambia chiave al termine di ogni round e ogni volta che il **[direttore d'orchestra]** subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, seguendo questo ordine: Fiamma > Vento > Gelo > Pietra > Fiamma.

Anche se non partecipa direttamente al combattimento, Sòl è un **Cattivo minore** con 5 Punti Ultima, che possono essere spesi in sua vece dal **[direttore d'orchestra]** come di consueto (vedi **Manuale Base**, pag. 101); tuttavia, il **[direttore d'orchestra]** non può scegliere di **Fuggire** spendendo l'ultimo Punto Ultima.

Inoltre, l'immensa collezione della Theatralia 999 è solo riassunta dagli **[strumenti musicali]** coinvolti nel conflitto, che sono veri e propri **sciami** (vedi **Manuale Base**, pag. 297). Finché il **[direttore d'orchestra]** non viene ridotto a 0 PV, se alla fine del round del conflitto non è presente in scena almeno uno **[strumento a corda]**, un nuovo **[strumento a corda]** giunge come rinforzo; lo stesso vale per lo **[strumento a fiato]** nel caso di 5 o 6 Giocatori.



CONTRASTARE LA MAGIA DI SÒL

Interrompere la colonna sonora creata da Sòl è tutt'altro che semplice: i PG possono provare a disperderla durante il conflitto eseguendo un Rituale di **Ritualismo** (vedi **Manuale Base**, pag. 121) di potenza maggiore e area piccola. Poiché sono coinvolti in un conflitto (vedi **Manuale Base**, pag. 121), è necessario impostare un Orologio da **6 sezioni** con **LD pari a 13**, con un costo totale per il completamento pari a **80 PM**. Il costo del Rituale viene dimezzato se si riduce uno **[strumento a corda]** o uno **[strumento a fiato]** a 0 PV, in quanto un PG può impugnare lo strumento inerme e suonarlo per contrastare gli effetti di Sòl (fallo sapere ai Giocatori!). In alternativa, i Personaggi possono disattivare i cristalli che stanno diffondendo la musica di Sol: è un Orologio risolutivo da **12 sezioni** con **LD pari a 13**; se viene completato, l'illusione svanisce e gli strumenti tornano a essere inermi. Se i PG trovano un modo valido per sfruttare la **vulnerabilità nascosta** (vedi pag. 13), ricompensali conferendo un modificatore di +2 per i Test legati a questo Orologio.

Se uno o più PG **vengono ridotti a 0 PV** e scelgono la **Resa**, permetti loro di spendere i loro Punti Fabula per invocare Tratti e Legami durante i Test dei loro compagni ancora in gioco. Anche se il Cattivo non è fisicamente coinvolto nello scontro, un PG ridotto a 0 PV potrebbe selezionare anche l'opzione **Sacrificio**: in tal caso, la sua azione eroica contribuisce a porre fine alla magia di Sòl, eventualmente disattivando gli **[strumenti musicali]** ancora in scena e infliggendo uno o più status al **[direttore d'orchestra]** per permettere ai compagni di finirlo.

Terminato lo scontro (che i PG siano vittoriosi o meno), prosegui con l'Epilogo di questo Capitolo.

EPILOGO

Se i PG escono vittoriosi dal conflitto sulla Theatralia 999, prosegui con **Trovato!**; se invece vengono tutti ridotti a 0 PV e perdono lo scontro, prosegui con **Un'Amara Melodia**. Dopodiché, a prescindere dall'esito del conflitto, concludi il Capitolo con **Cala il Sipario**.

TROVATO!

Ormai è chiaro l'inganno di Sòl, i suoi attacchi a distanza diventano prevedibili e le sue arti illusorie non ingannano più i PG. Nel culmine della sua rabbia e frustrazione, Sòl impreca e batte i pugni sulla paratia della scialuppa in cui si è nascosto per muovere i fili della sua orchestra magica. I PG e i loro alleati si accorgono del rumore e trovano quindi un imbarazzato Astro Splendente, che si lancia rapidamente in un discorso strappalacrime, cercando di trovare attenuanti e giustificazioni che possano farlo passare per una vittima innocente di un piano più grande di lui.

Come ogni Cattivo che si rispetti, è ancora convinto di potersela dare a gambe (rimanendo al sicuro nella scialuppa finché non avrà finito di caricare di energia il mezzo) e di riuscire a convincere i PG della sua innocenza, per cui rivela le seguenti informazioni:

- Poiché il suo successo si stava attenuando e la fama iniziava a essere “monotona”, Sòl si era prestato al progetto di “ravvivare” le Isole dell’Unione con un nuovo, straordinario evento. Solo che non pensava che il concerto organizzato per la Notte di Capodanno si sarebbe rivelato uno spettacolo pirotecnico tutt’altro che piacevole!
- L’attacco al Gran Magiporto era solo parte di una **congiura** abilmente orchestrata negli anni per far ricadere la colpa sulle Isole Climatiche e incentivare il Gran Consiglio di Kardia a muoversi contro tali nazioni, distogliendo l’attenzione da Geminis.
- Il suo compito era amplificare la sua magia con i cristalli accumulati nella Torre Splendente per interferire con le comunicazioni e impedire al governo di Geminis (e alle Fazioni!) di chiedere aiuto a Concordia o rivelare informazioni-chiave al Gran Consiglio.
- In seguito all’attacco, un protocollo d’emergenza disposto dai Sovrani Gemelli ha fatto convogliare l’energia magica che proteggeva i centri urbani in un’unica, potente barriera che ha isolato Geminis dall’esterno. L’energia proviene ora dalle alte torri di Castel Libra, la capitale dell’isola di Geminis.
- Sòl non conosce l’identità degli altri congiurati, ma sa che sono personalità influenti dell’Unione con notevoli risorse, impiegate per assoldare i mercenari coinvolti nell’attacco della Notte di Capodanno.

BONUS: se i PG insistono per ottenere almeno un nome (magari con un Test adeguato), Sòl racconta di dover molta della sua fama a un **anonimo finanziatore** che si firma sempre come **GM**. Tuttavia, ogni messaggio si è sempre autodistrutto in una fiamma purpurea...

- Il leader degli pneumiani, **Artikal**, è **sulla nave**: si trova in una cella posta sotto alla botola del palco del teatro. Colto dal panico, Sòl aveva inviato una comunicazione ai congiurati per chiedere aiuto: in tutta risposta, gli era stato ordinato di fuggire nella Faglia con la Theatralia 999 e attendere il loro arrivo, portando con sé il Gran Tar.

In ogni caso, Sòl non è assolutamente pronto a morire e sa benissimo che gli altri congiurati potrebbero volerlo mettere a tacere per sempre dopo questo fallimento, soprattutto dopo aver “cantato”. Supplica quindi di essere portato al sicuro ed è disposto a collaborare.

UN'AMARA MELODIA

I PG perdono i sensi mentre la melodia che permea l’ambiente appare sempre più rallentata e confusa. Tuttavia, non sono soli sulla maginave e vengono presto soccorsi dalle forze alleate che hanno abbordato il velivolo, tra cui sono presenti anche il **[membro delle Fazioni]** e lo **[pneumiano]** creati in precedenza (vedi pag. 4). Questi permettono ai PG di recuperare le forze (recuperando un ammontare di PV e PM pari a **metà del loro valore massimo**, e guarendo da tutti gli status) e raccontano di come Sòl sia stato localizzato su una scialuppa di salvataggio (“Quel vigliacco!”) e che proprio in questo momento alcuni guerrieri siano andati ad arrestarlo. Inoltre, pare che il **Gran Tar Artikal**, Ambasciatore di Pneuma, sia stato ritrovato in una cella posta sotto alla botola del palco del teatro.

CALA IL SIPARIO

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

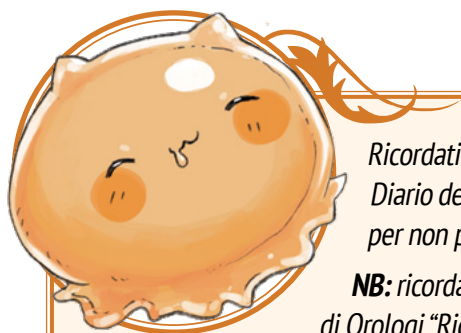
*“Proprio mentre Sòl si appresta a scendere dalla scialuppa per consegnarsi alle Fazioni, l’interfono della Theatralia 999 **gracchia in maniera sinistra**. Sembra che un’interferenza esterna si sia insinuata nelle comunicazioni della maginave, mentre una voce **pacata e dura** minaccia l’Astro Splendente:*

*‘Sòl, Sòl, ti avevamo avvisato! Un destino **peggiore della morte** ti avrebbe atteso...’*

*Dopo una breve pausa, una tremenda esplosione scuote la nave, facendo sganciare la scialuppa. Mentre tentate di riprendere l’equilibrio, osservate inorriditi precipitare il mezzo nel vuoto della Faglia, venendo inghiottita in una coltre di nubi assieme all’**agghiacciante urlo disperato** di Sòl.”*

I PG non possono far altro che mettersi al riparo e radunarsi con gli alleati nelle varie maginavi prima che l’intera Theatralia detoni, facendo crollare anche un pezzo della parete rocciosa vicina, disperdendosi nelle nubi della Faglia.

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!*

NB: ricorda inoltre a ciascun Giocatore di annotare nel Diario dell’Eroe il numero di Orologi “Ricompensa” completati in questo Capitolo (massimo 2).

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.

DIRETTORE D'ORCHESTRA (Campione 3) Liv 15 ♦ MOSTRO

Tratti tipici: autoritario, illusorio, imponente, mutevole.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	240 ♦ 120	PM	110	Iniz. 11
DIF +1	D. MAG +2		?			?	?	?

ATTACCHI BASE

✘ **Accordo Guidante** ♦ [DES + VOL] +1 ♦ [TM + 5] danni da [tipo della chiave]. Se i dadi del prossimo **Test di Precisione** effettuato da un alleato del Direttore d'Orchestra mostrano lo stesso numero e il risultato non è un **fallimento critico**, il test è considerato un **successo critico**.

INCANTESIMI

★ **Dettare il Tempo** ♦ 20 × B ♦ Fino a due creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio può immediatamente eseguire un attacco gratuito con un attacco base. Se lo fa, considera il **TM** pari a zero quando viene calcolato il danno inflitto da questo attacco.

★ **Melodia Furiosa** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 × B ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio subisce lo status **furente**.

REGOLE SPECIALI

Chiave Melodica ♦ Le Affinità del direttore d'orchestra variano a seconda della **chiave** attualmente utilizzata da Sòl:

♦ Fiamma ♦

	RS			RS	IM	VU		
--	----	--	--	----	----	----	--	--

♦ Gelo ♦

	RS			RS	FU	IM		
--	----	--	--	----	----	----	--	--

♦ Pietra ♦

	VU			IM	RS	RS		
--	----	--	--	----	----	----	--	--

♦ Vento ♦

	IM			VU	RS	RS		
--	----	--	--	----	----	----	--	--

Di seguito si riporta la tabella delle chiavi come riferimento per le varie Abilità:

Chiave	Genere	Tipo	Status	Caratt.	Recupero
Fiamma	k-pop	fuoco	scosso	VIG	PV
Gelo	gothic metal	ghiaccio	debole	VOL	PM
Pietra	rock 'n roll	terra	confuso	VIG	PV
Vento	classica	aria	lento	INT	PM

Guida Orchestrale ♦ Gli alleati del direttore d'orchestra ottengono +2 ai Test di Precisione.

STRUMENTO A CORDA

Liv 15 ♦ COSTRUTTO

Tratti tipici: controllato, gregario, pesante, resistente.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	80 ♦ 40	PM	55	Iniz. 7
DIF +0	D. MAG +0		VU RS RS IM VU					

ATTACCHI BASE

- ✂ **Schianto** ♦ $[VIG + VIG] + 1$ ♦ $[TM + 10]$ danni **fisici**.
- ⚡ **Accordo Potente** ♦ $[DES + VOL]$ ♦ $[TM + 5]$ danni da **[tipo della chiave]**. Il bersaglio subisce lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Armonia Musicale ♦ Lo strumento a corda considera la sua **[Caratteristica della chiave]** aumentata di una taglia (fino ad un massimo di **d12**).

Costrutto ♦ Lo strumento a corda è immune allo status **avvelenato**.

STRUMENTO A FIATO

Liv 15 ♦ COSTRUTTO

Tratti tipici: controllato, flutuante, gregario, soave.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	65	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0		RS VU	RS RS VU				IM

ATTACCHI BASE

- ⚡ **Accordo Soave** ♦ $[DES + VOL] + 1$ ♦ $[TM + 5]$ danni da **[tipo della chiave]**.

INCANTESIMI

- ★ **Nota Frangitimpani** ⚡ ♦ $[INT + VOL] + 4$ ♦ **10 PM** ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**. Il bersaglio subisce $[TM + 25]$ danni da **[tipo della chiave]** e lo status **[status della chiave]**.

REGOLE SPECIALI

Armonia Musicale ♦ Lo strumento a fiato considera la sua **[Caratteristica della chiave]** incrementata di una taglia (fino ad un massimo di **d12**).

Costrutto ♦ Lo strumento a fiato è immune allo status **avvelenato**.

Melodia Ristoratrice ♦ Quando lo strumento a fiato infligge danno a un nemico, può scegliere un alleato. Quell'alleato recupera **[recupero della chiave]** pari a metà del danno inflitto.

APPENDICE B: CAPIFAZIONE

In questa sezione vengono presentati in ordine alfabetico i **capifazione** con cui si mettono in contatto i PG nel corso del Capitolo. Ciascun profilo riporta una breve descrizione e le possibili reazioni alle informazioni comunicate.

AMELIA KHORA (POSTINI ESPLORATORI)

Spericolata e testarda fin dalla più tenera età, questa donna dal **sorriso ribaldo** e i **capelli cangianti** (una peculiare bioluminescenza rende il colore della sua chioma mutevole in base all'umore e alla prossimità con alcune sorgenti di mana particolarmente potenti) prese in gioventù la sua piccola maginave personale (**N6-Gamès**), accese il suo sigaro preferito e, in barba a tutti gli ordini ricevuti, si diresse alla volta delle Isole Climatiche. Sua madre Iris era stata infatti tra le prime autorità ad accorgersi dell'affievolirsi delle correnti magiche all'interno del Mare di Mana, fornendo inconsapevolmente ad Amelia l'intuizione che le tempeste in prossimità di tali luoghi potessero quantomeno essersi indebolite. L'attuale **leader dei Postini Esploratori** colse quindi la palla al balzo e fu la **prima esploratrice** dopo la Notte delle Lacrime a mettere piede in queste remote regioni, creandosi finalmente un nome al di fuori dell'ingombrantissima ombra di sua madre. Oggi Amelia è il simbolo stesso dello **spirito pionieristico** e della ricerca instancabile, non avendo minimamente perso il suo **temperamento focoso** (né tantomeno l'amore per i sigari), e passa quasi tutto il suo tempo nelle Isole Climatiche, immergendosi nella loro straordinaria cultura. Molti sentono la sua mancanza nell'Unione, ma le sue rare visite si trasformano sempre in **affascinanti aneddoti** sulle percezioni sperticate di questo spirito indomabile (e sugli esilaranti esiti della sua proverbiale incapacità di adottare una qualsiasi etichetta).

REAZIONE

Anche se la notizia dell'attacco al Gran Magiporto è stata diffusa da poche ore, Amelia non ha mai dubitato dell'innocenza delle Isole Climatiche nella faccenda. Non nasconde il disappunto per non aver potuto partecipare alle celebrazioni della notte di Capodanno: una riunione-fiume del Gran Consiglio annullata all'ultimo minuto. La leader accoglie con entusiasmo tutte le informazioni ricevute e si mostra sorpresa quando scopre che **Minus Adras** era presente alle celebrazioni (*"dev'esser riuscito a riorganizzarsi davvero in fretta!"*); è incuriosita dalla **Società di Arca** e sorride se le vengono riferiti degli episodi riguardanti **Magnus**, leader del **Fronte di Ossidiana**.

CLAVIUS (ORDINE D'AVORIO)

Il **più giovane** tra gli attuali capifazione di Kardia, ha da poco raccolto la pesante eredità del grande Tiberius Atlas, dovendo subentrare al ruolo lasciato vacante dall'elezione della promettente **Aurora** al Seggio Supremo del Gran Consiglio. La sua ottima gestione di alcune situazioni a Torax legate agli Abissali ha stupito i più scettici e si è dimostrato il candidato perfetto per **rappresentare l'Ordine d'Avorio** in questi momenti di grande tensione, tra la popolazione minacciata dalle creature emerse dal Grande Mare e la costante preoccupazione per il mana sempre più instabile. La sua abilità con l'**arcorno da guerra** gli ha permesso di tirarsi più di una volta fuori da situazioni poco piacevoli, dando man forte ai suoi compagni con **astute tecniche di accerchiamento** e guidando i sempre meno numerosi lossodonti delle nevi verso terreni poco battuti dai temibili Abissali. È un **grande sostenitore del Fronte di Ossidiana** e ha partecipato a diverse sessioni di addestramento per imparare a padroneggiare armi e armature del raro materiale

nero, nonostante non riesca proprio a capacitarsi come una Fazione così importante non sia ancora stata formalmente riconosciuta dal Gran Consiglio. Il suo giovane animo tende a tradirlo nelle conversazioni più impegnative, rivelando un'**attitudine impetuosa e alquanto ostinata**, che tollera difficilmente le offese più implicite; per questo, Clavius è uno degli interlocutori più "pericolosi" dell'attuale scena politica di Kardia, cosa che non sfugge ai suoi rivali più astuti (pronti ad approfittare di ogni suo errore per prendere il posto) e a coloro che vogliono guardarsi bene dal **rischiare un manrovescio** per una parola di troppo.

REAZIONE

Il giovane Clavius non riesce a contenere l'entusiasmo per la notizia dell'innocenza delle Isole Climatiche, senza nascondere di essere stato effettivamente preoccupato di rischiare di finire un'altra volta nel mirino dei suoi più acerrimi nemici: dopotutto, è noto che sia un discendente degli abitanti di Pneuma; per questo motivo è felice di sapere che gli pneumiani stiano collaborando con i kardiani, e raccomanda ai PG di non mollare e di salvare il Gran Tar il prima possibile. Non sembra apprezzare particolarmente i "perditempo di Geminis" (**Sòl e Gradetia** in particolare), mentre dimostra una grande ammirazione per **Athena Galan**, agitandosi se qualcuno dovesse anche solo lontanamente accusare i suoi magitech di essere coinvolti nella vicenda. Tiene molto alla sicurezza della popolazione e apprezza gli sforzi del **Fronte di Ossidiana**, ma risulta invece impensierito dalle misteriose mire della **Società di Arca** (accentuando la cosa se qualcuno dovesse fargli notare come i PG siano stati lasciati in balia di un Abissale proprio da uno dei membri della Società!).

KAEBOS (MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA)

Aggirandosi abbastanza a lungo tra i vasti corridoi della Biblioteca Vivente può capitare di incappare in un'**alta figura allampanata** con indosso una **tunica blu notte**. A prima vista può sembrare che il Custode delle Memorie **non sia reale**: i suoi lineamenti delicati, quasi eterei, rendono difficile memorizzarne l'aspetto e chi lo incontra si ritrova spesso a non riuscire a descriverlo con chiarezza; una sensazione del tutto normale vista la sua natura di **spirito**, legato alla Biblioteca da tempo immemore. I suoi **occhi perlacei** sembrano nubi in tempesta, sempre intenti in qualche opera di catalogazione o raccolta di informazioni; ma non si deve commettere l'errore di pensare di poter sfuggire alla sua attenzione, poiché la sua capacità di compiere **svariate elaborazioni mentali** allo stesso tempo supera quella di qualsiasi altro individuo di Kardia. Nonostante abbandoni molto raramente gli archivi, il suo incarico di guida del ministero dell'Antica Biblioteca lo porta di tanto in tanto a interfacciarsi con la società, comunicando perlopiù a distanza tramite magivisori o incantesimi: gli studiosi o i membri del Gran Consiglio con cui si intrattiene per il **tempo indispensabile** allo svolgimento degli incarichi possono raccontare di una vera e propria miniera di informazioni, rilasciate tuttavia con il contagocce in **tono freddo e razionale**, sembra infatti che lo spirito non ami divulgare troppo il sapere che custodisce (soprattutto dopo l'attacco subito alla Biblioteca ai tempi della Notte della Lacrime), fornendo **descrizioni enciclopediche ma essenziali**, spesso in contrasto con la politica divulgativa dei Postini Esploratori. La sua ossessione quasi maniacale per l'accumulo di informazioni si traduce spesso nello studio accurato di antichi tomi, almeno quando non è impegnato a trascrivere annotazioni sul suo registro personale: un vero e proprio almanacco le cui pagine sembrano non avere mai fine, un suo personalissimo modo per **non perdere mai alcun dettaglio**.

REAZIONE

Sono necessari diversi tentativi a vuoto per mettersi in contatto con Kaebos, che si mostra molto sbrigativo e poco interessato agli eventi degli ultimi giorni. La sua voce è ancor più fredda del solito e sembra ripetere sempre le stesse cose (come una sorta di registrazione o ologramma magico), ignorando le domande dirette e non ponendo particolari interrogativi al gruppo. È molto assorto nei suoi studi e si congeda dopo pochi minuti, proponendo ai PG di approfondire la questione in seguito.

MADAMA PURPILLA (CACCIATORI DI MOSTRI)

Possente e petulante **melm caramel violacea**, si è guadagnata un'eccellente reputazione facendo per anni da tramite tra i Cacciatori di Mostri e le belve di Emas. Il suo contributo si è rivelato fondamentale nel trovare un metodo per comunicare con lo **Scheletro di Dorocorno** nomade, permettendo così di segnalare con sufficiente anticipo i suoi spostamenti ai membri della Fazione. Le sue spiccate doti hanno convinto i Cacciatori a **sceglierla come leader** sperando di potersi così guadagnare il supporto delle creature native dell'Unione contro la crescente minaccia degli Abissali. Nonostante la sua natura *appwhiccosa* (e la mole), sa essere agile e raffinata, esibendosi in **movimenti aggraziati e studiati** che lasciano esterrefatti i suoi avversari e invogliano i suoi compagni a supportarla nelle situazioni difficili, attirando spesso una miriade di suoi simili che si uniscono alle danze con versi gioiosi. I suoi **gridolini acuti** (talvolta distorti dalle bolle prodotte dal suo corpo) sono il terrore dei suoi attendenti meno esperti, ma le sue manifestazioni d'affetto possono essere molto... smielate.

REAZIONE

Non appena riprendono le comunicazioni con Geminis, Madama Purpilla tenta subito di mettersi in contatto con i Cacciatori di Mostri sparsi per l'Isola Verde, usando come tramite dei particolari melm caramel colorati presenti nell'area in cui si trovano i PG. È sollevata dall'apprendere la notizia dell'innocenza delle Isole Climatiche, ma è perlopiù concentrata sul carpire tutti i dettagli su eventuali **Abissali** avvistati, mostrando una certa apprensione per la popolazione, momentaneamente esposta ai pericoli a causa della mancanza delle barriere di protezione. Se le viene raccontato dello scontro nell'Attico di Sòl (vedi **Capitolo 5: La Reggia di Sòl**), si scusa a nome dei suoi simili per il riprovevole comportamento dimostrato.

MINUS ADRAS (GILDA DEL CRISTALLO)

Da sempre il **consigliere più fidato di Iris Khora**, Minus Adras è un uomo di fiducia che ha recentemente iniziato a sostituirla in tutte le apparizioni pubbliche, fungendo da vero e proprio **capofazione ad interim della Gilda del Cristallo** e assumendosi anche i suoi obblighi istituzionali, divenendone il portavoce presso tutta l'Unione. Un compito che sta svolgendo con tale impegno che sono molte le voci che lo vorrebbero come il **favorito successore** di Iris quando il giorno fatale arriverà. Minus è un uomo minuto, segaligno, pallido, sempre **impacciato**, scarmigliato e con una **perenne espressione di timore** stampata sul volto (potenziata dagli enormi occhiali che ne ingrandiscono lo sguardo). Nonostante questa sua natura timida e incerta non lo renda l'oratore pubblico ideale, Minus è un uomo di **grande cultura**, di immenso buon cuore e che ha come unico interesse la salvaguardia e il bene di tutta l'Unione. Fermamente convinto che il sapere (anche quello più arcano) dovrebbe essere condiviso con la popolazione e che i segreti non aiutino nessuno, ha spesso condiviso nei suoi pamphlet indiscrezioni politiche che i vertici di Concordia ritenevano più adatti alle private conversazioni delle stanze del potere. Pertanto, Minus non è ben visto da tutti i politici dell'Unione, mentre i sapienti di ogni dove lo ritengono un intellettuale di grande valore.

REAZIONE

Minus sembra ancora profondamente scioccato dagli eventi del Gran Magiporto a cui ha personalmente assistito, raccontando in breve di come sia riuscito a fuggire con l'aiuto di **Athena Galan** e della sua guardia magitech personale. Si dimostra alquanto scettico sull'innocenza delle Isole Climatiche e chiede ai PG di procurarsi delle prove tangibili da sottoporre all'attenzione del Gran Consiglio (*"non possiamo certo sfigurare o permetterci di fare errori di valutazione!"*). Non ha mai amato il successo di **Sòl**, ma incita il gruppo a trovarlo e a catturarlo vivo affinché sia portato dinanzi alle Fazioni per essere giudicato. Se i PG chiedono di parlare direttamente con **Iris Khora** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 34), Minus riferisce che l'anziana donna non può assolutamente affaticarsi troppo e che tali notizie potrebbero ferirla così profondamente da... oh, cielo, meglio non pensarci.

RICONOSCIMENTI

SUPERVISIONE: Nicola Degobbis e Alberto Orlandini

TESTI: Matteo Delvecchio

TESTI AGGIUNTIVI: Christian Pagliari

REVISIONE: Alberto Orlandini

GRAFICA: Erica Viotto

ILLUSTRAZIONI: Lorc, Lorenzo Magalotti, Catthy Trinh

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

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