



# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

STAGIONE 1 – CAPITOLO 07

## CALMA APPARENTE

DI MATTEO DELVECCHIO

*Distrutti i cristalli e sconfitto Sòl,  
la congiura sembra essere sventata.  
Le Fazioni riorganizzano quindi le forze  
per aiutare Geminis dopo l'attacco.*

## 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 nell'**Appendice A: Profili dei PNG** a pag. 17.

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 2: LAMPI D'OSSIDIANA.....	11
PARTE 1: AL SERVIZIO DI GEMINIS.....	4	PARTE 3: FAR LUCE SULLA QUESTIONE.....	12
CACCIATORI DI MOSTRI.....	6	RISVOLTI INASPETTATI.....	14
GILDA DEL CRISTALLO.....	7	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG.....	16
MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA.....	8	APPENDICE B: RICOMPENSE DI FINE ATTO.....	18
ORDINE D'AVORIO.....	9		
POSTINI ESPLORATORI.....	10		

## ANTEFATTO

---

Le celebrazioni di Capodanno per l'alleanza tra Kardia e le Isole Climatiche si trasformano ben presto in un tentativo di invasione di Geminis! Il provvidenziale intervento dei magitech della famiglia Galan non impediscono alla nazione di essere isolata da un protocollo di emergenza, mentre una misteriosa interferenza magica, proveniente dalla Torre Splendente del Distretto dei Divertimenti, blocca le comunicazioni. Giunte sul luogo per indagare, le Fazioni scoprono che l'Isola d'Inverno non è responsabile dell'attacco, è tutto un complotto! Insieme, le forze alleate raggiungono l'Attico di Sòl per liberare il Gran Tar Artikal e affrontare uno dei leader della congiura: Sòl, l'Astro Splendente, che riesce però a fuggire appena in tempo. Distrutti i cristalli che causano l'interferenza e localizzata la maginave del Cantore, kardiani e pneumiani combattono contro la sua orchestra magica e lo mettono all'angolo, obbligandolo a confessare. Tuttavia, un'esplosione fa precipitare la sua scialuppa nel vuoto e costringe le forze alleate a ritirarsi prima che possano scoprire l'identità degli altri congiurati.

## SINOSI

---

Stanzianti nei vari **accampamenti delle Fazioni** a Geminis, i PG vengono incaricati di svolgere una missione (scegliendo tra quelle disponibili) per **aiutare** i cittadini in difficoltà dopo gli ultimi avvenimenti. Nella prima parte, i PG raggiungono il luogo della missione, confrontandosi sugli **obiettivi** e superando gli **ostacoli** posti sul loro cammino. Nella seconda parte, si imbattono in un manipolo del **Fronte di Ossidiana**, alle prese con alcuni spiacevoli inconvenienti dovuti alla presenza di Abissali nella zona, e ne approfittano per **riposare** e scambiare informazioni. Nella terza parte, i PG seguono gli indizi e affrontano possibili **scene di conflitto** per completare la missione; nel mentre, potrebbero incontrare altri sopravvissuti delle Isole Climatiche da trarre in salvo.

## INTRODUZIONE

---

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

*“Una nuova **parata** sfilava sul ponte di Lumen, ma gli abitanti di Pneuma sono ora liberi dal peso delle loro catene. Capitanati dal **Gran Tar Artikal**, camminano **feri e a testa alta**, anche se conservano nel cuore il ricordo di accuse che difficilmente dimenticheranno. Il corteo si arresta dinanzi alla delegazione delle Fazioni di Kardia guidata dal Gran Magister Gradetia, che porge ufficialmente le sue **scuse**:*

*‘Popolo di Geminis, siamo **davvero rammaricati** per questa incresciosa vicenda! E non solo per avervi mal giudicati, ma per esser caduti anche noi vittime dell’**inganno di Sòl**. Ma non preoccupatevi: i nostri beneamati sovrani sono al lavoro per sollevare ogni accusa dagli abitanti di Pneuma e porre fine al **protocollo di emergenza** che ha isolato la nostra Nazione dal resto di Kardia. Grazie alle Fazioni e al supporto dell’Isola d’Inverno, presto tutta l’Unione saprà la verità e i **colpevoli**, siano essi provenienti dalle Isole Fluttuanti o Climatiche, verranno consegnati alla giustizia!’”*



## PARTE 1: AL SERVIZIO DI GEMINIS

**In questa parte del capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG ricevono istruzioni dalle Fazioni per aiutare la popolazione di Geminis in difficoltà.**

Dopo gli eventi che hanno portato alla sconfitta di **Sòl, l'Astro Splendente** (vedi **Capitolo 6: Theatralia 999**), i PG si recano in uno degli accampamenti organizzati dalle Fazioni di Kardia di stanza a Geminis, appositamente allestiti per prestare soccorso alla popolazione dell'Isola Verde finché il protocollo d'emergenza non permetterà a tutti di spostarsi liberamente nel resto di Kardia.

Diverse prove trovate nell'Attico di Sòl hanno permesso alle Fazioni di **scagionare completamente** la delegazione dell'**Isola d'Inverno** dalle accuse di aver invaso Geminis; per questo motivo, diverse comunicazioni ufficiali stanno facendo il giro del regno per raggiungere gli pneumiani dispersi o nascosti per timore di essere ingiustamente catturati. Nel frattempo, il Gran Tar Artikal si è proposto di collaborare per trovare i veri colpevoli di questo spiacevole episodio: l'Astro Splendente non ha infatti agito da solo, ed è necessario che chiunque abbia ordito contro Geminis e la pace di Kardia sia consegnato alla giustizia.

Mentre le forze alleate sono ancora all'opera per ripristinare le comunicazioni con il Gran Consiglio a Concordia e i Sovrani Gemelli stanno lavorando a Castel Libra per rimuovere la barriera del protocollo di emergenza, le Fazioni si concedono un attimo di tregua per aiutare la popolazione di Geminis in difficoltà.

### NUOVI ALLEATI

Ogni accampamento delle Fazioni dell'Unione è in questo momento pieno di avventurieri: dopo gli ultimi accadimenti è infatti più che naturale che i diversi membri si radunino per riposare, riorganizzarsi e mettersi d'accordo sulle prossime mosse.

È un'ottima occasione per giustificare arrivi e partenze all'interno del gruppo di gioco: vecchi compagni potrebbero riunirsi a cari amici commilitoni e separare le loro strade con quelle del gruppo; allo stesso tempo, si potrebbero incontrare conoscenze di cui non si avevano più notizie. Se stai giocando con un nuovo gruppo, permetti ai Giocatori di narrare i viaggi e le peripezie dei loro PG, le scoperte e i pareri sulle vicende che hanno coinvolto Geminis negli ultimi tempi!

La momentanea e relativa calma dell'accampamento in cui si trovano i PG viene interrotta dall'arrivo di un **[emissario delle Fazioni]** (se lo desideri, chiedi al gruppo di inventare velocemente di chi potrebbe trattarsi!) che, suonando il suo corno d'ordinanza, invita i presenti a riunirsi in un'area comune: dispacci provenienti da varie zone di Geminis chiedono l'aiuto delle Fazioni per svolgere compiti di importanza strategica per la capifazione! Ogni missione viene classificata per Fazione di competenza, ma è richiesto il contributo di gruppi variegati per gestire al meglio possibili minacce ed elementi di disturbo.

Di seguito vengono presentate **cinque possibili missioni** tra cui scegliere, una per ogni Fazione di riferimento (elencate in ordine alfabetico). Ogni missione include una breve descrizione dell'antefatto, che puoi **personalizzare** a piacimento (ad esempio, uno dei capifazione potrebbe comunicare direttamente con i PG per fornire le informazioni necessarie; oppure il **[postino esploratore]** o un PNG equivalente potrebbe consegnare a ciascun PG un messaggio magico, e così via), traendo ispirazione anche dal materiale relativo a **Geminis** e alle **Fazioni** presente nella **Guida Strategica Ufficiale**. Per poter scegliere una missione, non è necessario che tutti i PG facciano parte della relativa Fazione: è solo un modo per suggerire il tipo di incarico e lo spirito della missione.

Naturalmente, è prevista una **ricompensa** per ogni partecipante: imposta un **Orologio da 4 sezioni** per ogni Giocatore. Durante le missioni, **riempi 1 o 2 sezioni** ogni volta che ti sembra che il Giocatore abbia contribuito in maniera efficace a svolgere il compito assegnato. Ricordati quindi di controllare le ricompense previste in base al completamento parziale o totale di ciascun Orologio.

**Nota:** se i Giocatori hanno completato il **Capitolo 6: Theatralia 999** senza riempire completamente due Orologi "Ricompensa", possono continuare a riempire quegli Orologi senza doverne aprire altri.

L'avanzamento di ogni missione viene gestito prevalentemente mediante **scene da dungeon** (vedi **Manuale Base**, pag. **110**): non è necessario disegnare una mappa delle zone da esplorare, ma è sufficiente raccontare i **momenti chiave** che coinvolgono i PG, permettendo ai Giocatori di aggiungere dettagli sulla narrazione. Test e conflitti si svolgono invece come di norma.

La descrizione di ogni missione include una serie di elementi che puoi usare come spunto per definire prove, ostacoli ed enigmi che i PG potrebbero incontrare sul loro cammino, oltre ad alcuni retroscena utili che potrai decidere tu quando rivelare al gruppo. Inoltre, ogni missione presenta un segmento di **creazione condivisa**: poni ai giocatori le domande suggerite e prendi nota delle loro risposte, ricordando che anche tu stai partecipando a questo elemento distintivo di **Fabula Ultima**!

Non appena i Giocatori avviano una delle missioni, imposta un **Orologio** "Arriva il Fronte!" da **4 sezioni**, riempiendo **1 sezione** ogni volta che i PG raccolgono indizi per avvicinarsi all'obiettivo: al suo completamento avverrà un **incontro-chiave** per lo svolgimento del Capitolo (vedi **Parte 2: Lampi d'Ossidiana**, pag. **11**); dopodiché, la missione sarà prossima al suo compimento.

## MINACCIOSE PRESENZE

Ciascuna missione dovrebbe avere un legame stretto con la presenza di **Abissali** nell'area che verrà poi esplorata dai PG nel corso del Capitolo. Ad esempio, il miasma che sta minacciando gli archivi (vedi pag. **8**) potrebbe essere prodotto per l'appunto da un esemplare di Abissale particolarmente feroce, oppure la **[belva furiosa]** (vedi pag. **6**) potrebbe essere stata scacciata dal suo territorio o reagire in questo modo a causa della presenza di queste creature (magari minacciano la sua prole?). Tieni per te questa informazione finché i PG non incontreranno il Fronte di Ossidiana (vedi **Parte 2: Lampi d'Ossidiana**, pag. **11**), ma puoi inserire alcuni indizi nel corso della missione per aumentare la tensione.

## CACCIATORI DI MOSTRI: LA BELVA FURIOSA

*Missione adatta a chiunque ami gli scontri e conosca tecniche per placare o inibire le creature più feroci.*

Ai Cacciatori di Mostri viene chiesto di ammansire una **[belva furiosa]**: di natura docile, questa creatura rientra nelle specie protette dall'Unione e normalmente vive in modo pacifico nella sua tana. Tuttavia, dopo gli eventi del Gran Magiporto (vedi **Capitolo 1: Fabula Nova**) è divenuta irrequieta e rabbiosa: ha iniziato a sconfinare dal suo territorio in modo incontrollato, travolgendo villaggi, fattorie e seminando distruzione.

**Obiettivo:** oltre a calmare la belva, bisogna comprendere cosa la sta rendendo così furibonda.

**Retroscena:** gli Abissali stanno minacciando il territorio, i simili o il nido della creatura, costringendola sulla difensiva. La creatura è **ferita** e vuole solo difendersi da chiunque la minacci.

### 1 Com'è fatta la sua tana? In che luogo si trova?

*Esempio: un grosso nido fatto di rovi in cima a un albero pietrificato; una caverna naturale dalle pareti opaline; una conca scavata nella terra da cui scaturiscono ondate di magia grezza; ecc.*

### 2 Come è fatta la **[belva furiosa]**? Che caratteristiche peculiari ha?

*Esempio: una chimera dalle cui teste scaturiscono raggi elementali; un grosso rapace in grado di creare vortici di aria taglienti; un gigantesco rettile quadrupede con scaglie dure come il metallo; ecc.*

### 3 In che modo la **[belva furiosa]** manifesta la sua ira?

*Esempio: se si avvicina qualcuno, inizia a ruggire e a scagliare raggi magici dall'inaudita potenza distruttiva; se sente dei rumori, i suoi occhi diventano scarlatti e inizia ad emettere spore per difendersi; passa improvvisamente da stati di calma assoluta a stati in cui sembra in preda a dolori lancinanti e inizia a correre ad altissima velocità; ecc.*

Puoi caratterizzare la missione con i seguenti elementi:

- Aree con un **pericolo minore**. Una minaccia ambientale che ci si può aspettare in questa zona, come altre belve più piccole spaventate dalla creatura, frane improvvise o cadute di alberi a causa dell'operato della **[belva furiosa]**, che potrebbero rallentare i PG o infliggere **danni minori** (vedi **Manuale Base**, pag. **108**). Se lo ritieni opportuno, puoi anche introdurre uno **scontro facile**.
- Area **con indizi**. La **[belva furiosa]** è chiaramente passata di qui: indizi come rumori o impronte fresche possono avvantaggiare i PG.
- Stanza **con qualcuno da soccorrere**. Un luogo dove qualche malcapitato è rimasto bloccato o ferito a causa dell'operato della **[belva furiosa]**.
- Stanza **con un tesoro**. Un anfratto dove la **[belva furiosa]** ha radunato alcuni oggetti; i PG potrebbero trovarvi risorse per ricaricare gratuitamente i Punti Inventario (idealmente, almeno 2 per ogni PG).

## GILDA DEL CRISTALLO: RILEVAMENTI GEOLOGICI

*Missione adatta a chiunque ami esplorare aree sconosciute ed effettuare riparazioni.*

Alla **Gilda del Cristallo** viene chiesto di localizzare un giacimento di ossidiana: sono state rinvenute alcune tracce del minerale in una vasta zona poco popolata e ricca di insidie. La scoperta di tale minerale potrebbe essere molto importante non solo per l'isola di Geminis, ma per l'intera Kardia, oltre a supportare attivamente la lotta agli immondi Abissali (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 19).

**Obiettivo:** trovare il giacimento e mettere in sicurezza l'area.

**Retroscena:** l'ossidiana sembra avere un effetto negativo sulla fauna locale, rendendola più aggressiva (soprattutto le creature **elementali**); ma è colpa degli Abissali presenti nell'area!

- 1 In che zona sono stati trovati i primi frammenti di ossidiana? (**Nota:** puoi usare luoghi già visitati nei capitoli precedenti, come la Selva Umbra o uno snodo dell'Acquedotto di Geminis visti nel **Capitolo 2: Fuga Sotterranea**, oppure inventare dei luoghi abbastanza generici come aree boschive, miniere abbandonate o gole rocciose).

*Esempio: in una palude nel profondo di una selva; in un giacimento minerario nascosto; sulla sommità di un gigantesco albero; ecc.*

- 2 In che modo è possibile identificare la posizione esatta del giacimento?

*Esempio: il giacimento emana una flebile traccia magica che si dirama come radici su tutta la selva; alcuni fiori dai petali neri sono tutti stranamente rivolti in una direzione precisa; con alcuni dispositivi magitech si possono avvertire vibrazioni la cui frequenza aumenta man mano che ci si avvicina alla vena; ecc.*

- 3 Come si può raggiungere il luogo che custodisce il giacimento? (**Nota:** dovrebbe essere un'attività non banale; dopotutto, si tratta di una missione per avventurieri esperti!)

*Esempio: percorrendo un angusto tunnel buio e pieno di diramazioni; addentrandosi in strane nebbie da cui fanno capolino sinistri bagliori; arrampicandosi su liane a strapiombo sul vuoto; ecc.*

Puoi caratterizzare la missione con i seguenti elementi:

- Situazioni che **ostacolano** il tracciamento della vena di Ossidiana. A seguito del fallimento di alcuni Test o come conseguenza ad approcci avventati, puoi complicare la situazione facendo "perdere la bussola" ai PG: gli strumenti di identificazione si danneggiano, le magie di percezione si interrompono e così via.
- Luoghi con un **pericolo minore**. Una minaccia ambientale che ci si può aspettare in questa zona, come belve selvatiche, piante carnivore o una fitta oscurità, ma anche pericoli come una frana o una voragine che potrebbero rallentare i PG o infliggere **danni minori** (vedi **Manuale Base**, pag. 108). Se lo ritieni opportuno, puoi anche introdurre uno **scontro facile**.
- Luoghi che richiedono **conoscenze specifiche**. Aree in cui è necessario utilizzare risorse tecniche o mettere a frutto gli studi mediante opportuni Test, magari per eliminare un disturbo magico o riparare la strumentazione.
- Luogo **con indizi**. Vi si trovano tracce sui pericoli delle zone adiacenti, con indizi come rumori o impronte fresche.
- Luogo **con un tesoro**. Un sito in cui si trovano resti di equipaggiamento di altri avventurieri dispersi da tempo, dove i PG trovano varie risorse per ricaricare gratuitamente dei Punti Inventario (idealmente, almeno 2).

## MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA: SALVARE L'ARCHIVIO

*Missione adatta a chiunque ami difendere la conoscenza, studiare la natura del mana e risolvere enigmi.*

Al Ministero dell'Antica Biblioteca viene chiesto di trovare la fonte di uno strano miasma nero, di natura sicuramente arcana (che provenga da una pianta o una creatura?), capace di intaccare irrimediabilmente tomi e volumi anche magici... e sembra che stia estendendo i suoi effetti in una zona sempre più ampia: va fermato prima che possa intaccare anche la flora e la fauna!

**Obiettivo:** mettere in salvo i volumi rari e bloccare la fonte del miasma.

**Retroscena:** la fonte del miasma è stata generata dalle secrezioni presenti nei pressi dei nidi degli Abissali, che stanno corrompendo la zona circostante. Un guardiano o spirito corrotto del luogo ama nascondersi ai PG e porre loro enigmi da risolvere.

- 1** In che luogo si trova l'archivio intaccato dal miasma? (**Nota:** dovrebbe trattarsi di un centro di cultura, istruzione, formazione o scopi simili, ma **non può** essere la **Biblioteca Vivente**.)

*Esempio: nella torre-biblioteca del sindaco di Lumen; in un gigantesco albero nei pressi di un frutteto nella metà orientale di Geminis; in una caverna gestita da creature gracidanti nascosta sotto un laghetto pescoso; ecc.*

- 2** In che modo il miasma si presenta? Quali effetti rendono palese la sua presenza tra la natura?

*Esempio: lingue di fumo porpora e nero rendono le pagine di un innaturale color viola; il fumo nei pressi del miasma si condensa e pietrifica in cerchi concentrici che emanano strane vibrazioni; piccoli animali selvatici scappano in direzione opposta a una nube di vapore nera e brillante che scaturisce da un cratere; ecc.*

- 3** Quali ostacoli vi separano dalla sorgente del miasma?

*Esempio: numerosi passaggi sono ricoperti da una fanghiglia che ricorda miasma liquido, estremamente pericoloso; alcune creature sono state alterate e corrotte dal miasma, divenendo estremamente aggressive e potenti; i cristalli di roccialuce dell'area sembrano reagire al pericolo emettendo lampi di magia primordiale; ecc.*

Puoi caratterizzare la missione con i seguenti elementi:

- Luoghi con un **pericolo minore**. Una minaccia ambientale che ci si può aspettare in questa zona, come bestiame impazzito, costrutti animati malfunzionanti e piante corrotte dal miasma che potrebbero rallentare i PG o infliggere **danni minori** (vedi **Manuale Base**, pag. **108**). Se lo ritieni opportuno, puoi anche introdurre uno **scontro facile**.
- Aree con **effetti ambientali svantaggiosi**. Il miasma plasma l'ambiente circostante rendendolo ostile: acquitrini venefici, roveti corrotti, zone con aria viziata e pericolosa, che potrebbero dare svantaggi ai Test o ai conflitti trovati in questi luoghi. Allo stesso tempo eventuali creature nemiche potrebbero essere potenziate dalla corruzione del miasma.
- Situazioni che richiedono **conoscenze specifiche**. Aree in cui è necessario mettere a frutto gli studi sulla natura della magia o capacità di sopravvivenza in ambienti ostili mediante opportuni Test, magari per capire come eludere un sotterraneo contaminato o per scovare un punto debole nella trama magica del miasma.
- Area di **riposo**. Resti di un insediamento rurale in una zona riparata e ben difendibile o una radura appartata dove i PG possono **riposare** e stringere nuovi **Legami**. Durante il riposo è possibile vedere come procede l'infezione e comprenderne modus operandi e potenziali contromisure.



## ORDINE D'AVORIO: EVACUAZIONE

*Missione adatta a chiunque ami mantenere l'ordine e la pace, aiutando chi è in difficoltà e calmando gli animi di chi è in preda al panico.*

All'**Ordine d'Avorio** viene chiesto di mettere in sicurezza alcune zone di un centro abitato coinvolto negli eventi della Notte di Capodanno (vedi **Capitolo 1: Fabula Nova**): i danni riportati a causa degli attacchi sono ingenti, molte strutture sono ancora instabili e minacciano di crollare da un momento all'altro. Inoltre, alcuni cittadini risultano dispersi, mentre altri necessitano di cure e sostegno.

**Obiettivo:** sgomberare la zona dai pericoli e calmare la popolazione.

**Retroscena:** in assenza di barriere di protezione, la popolazione è intimorita dai recenti avvistamenti di Abissali nell'area. Sarà necessario riportare l'ordine gestendo la folla o difendere i deboli dall'attacco di creature pericolose.

- 1** Dov'è richiesto l'intervento? (**Nota:** idealmente, questa missione dovrebbe svolgersi nei pressi del Gran Magiporto, ma potrebbe anche situarsi in un'area simile dove tafferugli tra la popolazione e gli "invasori" potrebbero aver causato dei danni. Ricorda che le barriere che proteggevano i centri abitati sono ancora abbassate a causa del protocollo di emergenza!)

*Esempio: in un palazzo semidistrutto nei pressi del Viale dei Monumenti; in un villaggio montuoso parzialmente franato a causa di un'esplosione; in una voragine che si è aperta lungo un viale di periferia; ecc.*

- 2** Quale caratteristica del luogo rende necessario un intervento tempestivo?

*Esempio: un gruppo di civili è rimasto bloccato da diverse ore e chiede aiuto; alcuni condotti per immagazzinare il mana stanno per scoppiare, mettendo in pericolo le abitazioni vicine; un prezioso tomo di conoscenze antiche sulla fauna di Kardia rischia di andare distrutto; degli abitanti del paese risultano ancora dispersi e un incendio si sta propagando; ecc.*

- 3** Di quali elementi presenti tra la desolazione è possibile servirsi per agevolare le operazioni di soccorso?

*Esempio: funi sensibili alla magia in grado di essere controllate col giusto incantesimo; frammenti di roccialuce in origine usati per alimentare gli edifici crollati; grandi piloni di ottone e bronzo estremamente resistenti e versatili; ecc.*

Puoi caratterizzare la missione con i seguenti elementi:

- **Orologio di Pericolo.** Gestisci il rischio di crollo imminente con un Orologio adatto (vedi **Manuale Base**, pag. **111**), in modo da dare la sensazione di una corsa contro il tempo, invitando al contempo i Giocatori alla cautela e a fare scelte ponderate.
- Stanze con un **pericolo minore**. Una minaccia ambientale che ci si può aspettare in questa zona, come piccoli crolli o fughe di vapori magici dalle tubature, oppure pericoli, come un'improvvisa detonazione di un ordigno inesplosivo, potrebbero mettere in difficoltà i PG o infliggere **danni minori** (vedi **Manuale Base**, pag. **108**). Questi elementi potrebbero rendere più difficili le prove per recuperare i civili, oltre a far avanzare l'Orologio di Pericolo (vedi sopra)!
- Stanza **con qualcuno da soccorrere**. Un luogo in cui qualcuno ha sicuramente bisogno di supporto; tuttavia, un cattivo approccio o una maldestra esecuzione potrebbero aumentare il rischio di crollo.
- Stanza **con un tesoro**. Un anfratto in cui si trovano oggetti ancora integri tra le macerie, dove i PG trovano varie risorse per ricaricare gratuitamente dei Punti Inventario (idealmente, almeno 2).

## POSTINI ESPLORATORI: FAR CIRCOLARE LE VOCI!

*Missione adatta a chiunque ami esplorare aree sconosciute e pericolose, mostrando una certa versatilità nel gestire situazioni imprevedibili.*

Ai Postini Esploratori viene chiesto di consegnare delle importanti informazioni a un distaccamento alleato, fornendo gli ultimi aggiornamenti sul conflitto. Per qualche strano motivo, non è possibile comunicare normalmente con questo gruppo, anche se le comunicazioni all'interno di Geminis dovrebbero funzionare come sempre.

**Obiettivo:** raggiungere il distaccamento e consegnare le informazioni.

**Retroscena:** le capacità magiche degli Abissali interferiscono con le comunicazioni nell'area in cui si trova il distaccamento, isolandolo dagli altri. E ovviamente possono attaccare gli ignari gruppi isolati...

- 1** Dove si trova il distaccamento? (**Nota:** puoi usare luoghi già visitati nei Capitoli precedenti, come la Selva di Umbra o il Gran Magiporto, oppure inventare dei luoghi abbastanza generici come bizzarre depressioni rocciose, villaggi abbandonati o steppe isolate).

*Esempio: su un versante impervio del Meteria; in un'arida prateria nascosta da altipiani; in un lembo di terra circondato da cupe paludi; ecc.*

- 2** Cosa rende difficile comunicare con il distaccamento e rintracciarlo?

*Esempio: nubi di mana instabile circondano la zona; i cristalli di alcune maginavi abbattute producono piccole interferenze locali; un flusso migratorio di elementali sta passando proprio vicino all'accampamento della retroguardia; ecc.*

- 3** Quali impedimenti si trovano sul sentiero verso il distaccamento?

*Esempio: strani sismi aprono breccie nel terreno continuamente; è necessario attraversare caverne labirintiche e molto impervie; una fitta e innaturale nebbia ostacola il cammino; ecc.*

Puoi caratterizzare la missione con i seguenti elementi:

- Aree con un **pericolo minore**. Una minaccia ambientale che ci si può aspettare in questa zona, come mostri in fuga, frane improvvise o cadute di alberi che potrebbero rallentare i PG o infliggere **danni minori** (vedi **Manuale Base**, pag. **108**). Se lo ritieni opportuno, puoi anche introdurre uno scontro facile.
- Aree con **effetti ambientali svantaggiosi**. La causa dell'isolamento del distaccamento plasma anche l'ambiente circostante rendendolo ostile: eventi atmosferici come nebbia fitta, forte vento o grandine, sentieri sconnessi e crolli continui, ostacoli naturali non preventivati potrebbero rendere più difficili i Test o i conflitti che si svolgono in questi luoghi. Allo stesso tempo, eventuali creature ostili potrebbero essere invece potenziate da tali effetti ambientali.
- Luogo **con indizi**. Un luogo in cui trovare tracce relative a pericoli delle zone adiacenti, ma anche indizi per rintracciare prima l'accampamento e facilitare il proseguimento.
- Area di **ristoro**. Resti di una baita in una zona riparata e ben difendibile o una radura appartata dove i PG possono **riposare** e stringere nuovi **Legami**. Durante il riposo è possibile studiare il da farsi e pianificare meglio come procedere, rendendo il gruppo più preparato agli imprevisti.

**Non appena l'Orologio "Arriva il Fronte!" viene completamente riempito, procedi con la seconda parte del Capitolo.**

## PARTE 2: LAMPI D'OSSIDIANA

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, i PG si imbattono nel Fronte di Ossidiana, scoprendo che nei paraggi sono stati avvistati i temibili Abissali.**

Durante la loro missione, i PG si imbattono in un bivacco improvvisato in cui stanno sostando dei guerrieri in **armature nere come la notte**: si tratta senza dubbio del **Fronte di Ossidiana** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 27)! Subito un **[membro del Fronte]** si avvicina al gruppo e, dopo aver chiesto ai PG il perché della loro presenza sul luogo, rivela che sono stati avvistati degli Abissali nelle vicinanze!

Il **[membro del Fronte]** ha caratteristiche comuni agli altri appartenenti a questo particolare corpo scelto, ma permetti ai Giocatori di aggiungere dettagli sul suo aspetto e carattere con la **creazione condivisa**!

Parlando a nome del suo gruppo, il **[membro del Fronte]** informa i PG che la loro missione è in qualche modo collegata alla presenza degli Abissali nell'area, ma non solo: una temibile **[minaccia]** si aggira da queste parti! Spiega inoltre che i guerrieri del Fronte hanno un equipaggiamento particolarmente adatto alla lotta contro gli Abissali, che risulta però meno efficace contro mostri convenzionali; per questo, propone di darsi man forte a vicenda: mentre il Fronte di Ossidiana cerca di disperdere o sconfiggere gli Abissali della zona, i PG dovranno liberarsi della **[minaccia]**!

Per dimostrare la sua buona volontà, oltre a condividere le informazioni sulla sua Fazione e gli Abissali e a invitare il gruppo a **riposare** con i suoi compagni, il **[membro del Fronte]** può aiutare i PG nei seguenti modi:

- Permettendo di ricaricare fino a 4 Punti Inventario per PG al conveniente prezzo di **5 zenit** per Punto Inventario.
- Se ci sono **Chimeristi** nel gruppo, può insegnare gratuitamente un incantesimo da Chimerista a scelta tra Sguardo del Fato, Sbuffo Sporigeno e Termocontrollo (vedi **Manuale Base**, pagg. **338, 340, 347**).

Se i PG credono di aver bisogno di un aiuto ulteriore, il **[membro del Fronte]** può essere persuaso (con un **Test Contrapposto** con **LD pari a 13**) ad accompagnare il gruppo in missione (oppure chiedere lo stesso a un suo collega). In caso di eventuali conflitti, il **[membro del Fronte]** **non è considerato un PNG** vero e proprio (quindi non svolge un turno, non esegue azioni né è bersagliabile da effetti). Al massimo **una volta** per round di conflitto, può fornire un bonus di **+2** ai Test di Precisione per attaccare in **mischia**, **oppure** ai Test Contrapposti per **provocare** o **intimorire** un avversario. In alternativa, il PNG può donare al gruppo una semplice **scodella di zuppa**:

### ZUPPA MISTERIOSA (Oggetto da Inventario)

Durante un conflitto, un PG può usare un'azione di **Inventario** senza spendere PI per consumare questo oggetto: se lo fa, riporta immediatamente i suoi PV e PM attuali fino a metà del loro valore massimo (se i PV e/o i PM attuali sono superiori a tale valore, ignora l'effetto per quei PV e/o PM). Questo oggetto può essere usato allo stesso modo anche su un alleato.

*Una pietanza calda dal sapore dolciastro... e gelatinoso?*

**Non appena il gruppo ha terminato la conversazione con il Fronte di Ossidiana, prosegui con la terza parte del Capitolo.**

## PARTE 3: FAR LUCE SULLA QUESTIONE

---

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG concludono la missione e portano in salvo alcuni sopravvissuti.

Recuperate le forze, i PG possono proseguire con la loro missione; sanno che gli Abissali si aggirano per l'area, ma sono rassicurati dalla presenza del Fronte di Ossidiana e dispongono di sufficienti informazioni per **tenersi alla larga** dal pericolo. Al contempo, dovrebbero aver ottenuto abbastanza **indizi** per poter comprendere l'origine del problema legato alla loro missione, o quantomeno essere vicini a una soluzione.

Ogni missione ha una **[minaccia]** che ostacola la sua riuscita: utilizza la base fornita **nell'Appendice A: Profili dei PNG** (vedi pag. 16), le domande di **creazione condivisa** (vedi pag. 6 e successive) e i suggerimenti presenti in seguito in questa sezione per dar vita a un degno avversario di rango **élite**, accompagnato da sciame di creature di rango soldato che continuano a unirsi alla scena a **ondate** (vedi **Manuale Base**, pagg. 297 e 298). Cerca di impostare il tutto in base alla missione svolta, permettendo ai PG di portare a termine l'incarico assegnato dalle Fazioni una volta risolta la situazione (probabilmente dopo un **conflitto**).

Durante il combattimento, la **[minaccia]** è apertamente ostile nei confronti dei PG, ma non è detto che non possa essere ammansita, convinta, gestita in diversi modi (in poche parole: sfruttando degli **Orologi risolutivi** adatti) senza doverla necessariamente sconfiggere in uno scontro all'ultimo PV. Nel suo primo turno, la **[minaccia]** sfrutta **Adunata** per richiamare a sé gli **[sciame minacciosi]**, che hanno il compito di proteggerla e danneggiare ripetutamente i PG con piccoli ma fastidiosi **danni**. La **[minaccia]** attacca a testa bassa, ma se i PG subiscono lo status lento ricorre a **Baraonda**. Ricorda che la **[minaccia]** svolge due turni per round, mentre gli **[sciame minacciosi]** solo una. Se gli **[sciame minacciosi]** escono di scena, la **[minaccia]** usa nuovamente **Adunata** per chiamare nuovi alleati; una volta sconfitta la **[minaccia]**, eventuali **[sciame minacciosi]** ancora in scena si disperdono e lo scontro termina.

Vengono di seguito fornite alcune indicazioni aggiuntive per gestire meglio l'incontro con la **[minaccia]** a seconda della missione svolta.

### CACCIATORI DI MOSTRI

---

I personaggi si trovano nel cuore del territorio della **[minaccia]**. La **[belva furiosa]** ha sicuramente sconfinato in quest'area a causa della presenza degli Abissali nell'area circostante, ma anche la **[minaccia]** ha un nido o dei simili da difendere, e non ama gli intrusi, soprattutto dopo essere stata attaccata da quelle temibili creature (potrebbe presentare delle cicatrici o ferite fresche sul corpo). Trattandosi dell'ambiente naturale della **[minaccia]**, questa potrebbe favorire di particolari elementi presenti nel luogo per avere la meglio sui suoi avversari; tuttavia, il gruppo dovrebbe essere incentivato a usare invece ciò che la creatura sta provando a proteggere per ammansirla, domarla o costringerla alla fuga. Ad esempio, minacciare i suoi piccoli potrebbe farla andare su tutte le furie, causando uno status **furente** e impedendole di ricorrere alle sue **Azioni Speciali**, ma raddoppiando i danni inflitti; tuttavia, minare le fondamenta della caverna in cui sono custodite delle uova potrebbe contribuire a farla desistere dai suoi intenti e radunare il radunabile per darsela a gambe.

## GILDA DEL CRISTALLO

---

Il giacimento di ossidiana dovrebbe trovarsi nelle profondità della terra, possibilmente nei pressi di qualche **Vena del Mana** o tunnel sotterraneo dove un tempo scorreva potente il mana liquido. Tuttavia, anche gli Abissali sono attirati da questo prezioso materiale, e hanno iniziato a contaminare l'area circostante, risvegliando creature **elementali** corrotte; come se non bastasse, l'ossidiana sembra avere la capacità di assorbire buona parte del mana presente in natura per convertirlo in un nuovo tipo di energia magica: potresti rappresentare questo fenomeno tramite un effetto ambientale che influisca sui Punti Mente del gruppo, magari avvantaggiando le creature corrotte in relazione a quanto è stato sottratto ai PG.

## MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA

---

Qualcosa all'interno dell'archivio sta divorando il sapere, affamata di conoscenza o forse per tenere al sicuro quel tesoro dalla minaccia degli Abissali, che si sono insediati nell'area e hanno il potere di offuscare le menti e corrompere gli animi. La **[minaccia]** è in questo caso una sorta di **sfinge**; più che aggredire direttamente i PG, potrebbe metterli alla prova con **enigmi** o **indovinelli** da risolvere, attirando a sé oggetti inanimati o spiriti inquieti in caso di risposte negative, troppo sciocche o che *insultino la via della conoscenza*. Lo scontro si potrebbe risolvere con un Orologio da riempire rispondendo correttamente ai quesiti... a meno che il gruppo non preferisca farla infuriare in qualche modo, esponendo i suoi punti deboli!

*Esempio di indovinello logico: un Cacciatore di Mostri avvista uno stormo di 100 uccelli che si riposano su un albero. Lentamente si avvicina e scaglia una freccia colpendo un volatile, che cade rumorosamente. Quanti uccelli rimangono sull'albero? **Risposta: nessuno, perché fuggono tutti!***

*Esempio di indovinello in rima: sta dentro una casetta / con il soffitto tondo / poi se ne fugge molto in fretta / girando per il mondo. / Ma certo, è vero! / Si tratta del... **Risposta: pensiero!***

## ORDINE D'AVORIO

---

Durante la missione, i PG dovrebbero svolgere dei semplici compiti al servizio della popolazione: da ripulire delle strade o sgomberare dei detriti ad aiutare degli anziani in difficoltà, da sgominare sciame di belve fameliche da cantine infestate a difendere bambini smarriti da terribili creature sbucate dalla selva, e così via. Idealmente, il gruppo dovrebbe avere un **obiettivo** da difendere o tenere in sicurezza. E la **[minaccia]** dovrebbe essere un fastidio, più che un vero pericolo: una gang di strada ribelle che si oppone alle forze dell'ordine, un gruppo di dissidenti che non amano le Isole Climatiche... o semplicemente gli stessi cittadini da salvare in preda al panico e incapaci di ragionare! I Giocatori dovrebbero poter alternare momenti di **scontro** a Test per risolvere il conflitto pacificamente o con Test Contrapposti di Volontà... ma ci potrebbe sempre essere il classico energumeno un po' troppo sicuro di sé da rimettere a posto, anche rivoltando contro di lui i suoi stessi scagnozzi!

## POSTINI ESPLORATORI

---

Intrepidi e coraggiosi, i Postini dovrebbero avventurarsi in lande incontaminate per mappare le aree e riportare le informazioni ai superiori; in questo caso, la missione potrebbe essere un **viaggio** ostacolato da diversi **pericoli**: frane, smottamenti ma anche vere e proprie tempeste o tempeste di fulmini! Il distacco da soccorrere dovrebbe trovarsi in una isolata da qualche strano fenomeno, magari dovuto alla presenza degli Abissali o semplicemente da una geografia particolarmente infelice o ostile. Lo scontro potrebbe coinvolgere creature dormienti che non dovevano essere risvegliate o semplicemente essere rappresentato mediante due Orologi contrapposti che vedano il gruppo tentare di superare diversi ostacoli per non subire danni e status di vario tipo. Chi ha detto che non si possono combattere le montagne?

## RISVOLTI INASPETTATI

---

Se durante lo svolgimento della missione i PG rischiano di essere tutti ridotti a 0 PV, introduci un **aiuto inaspettato**: si tratta di un **[combattente delle Isole Climatiche]** che si è smarrito nell'area della missione! Decidi assieme al gruppo le caratteristiche fisiche e comportamenti di questo PNG, che potrebbe provenire dall'alleata Pneuma o dalle altre Isole, di cui ancora non si conoscono effettivamente le intenzioni. In ogni caso, il **[combattente delle Isole Climatiche]** aiuta il gruppo senza pensarci troppo: tutti i PG recuperano un ammontare di PV e PM pari a metà del loro valore massimo (eventuali PG ridotti a 0 PV possono rientrare in scena in questo modo), ma solo una volta per questo Capitolo. Dopodiché, il PNG incita il gruppo ma non entra attivamente nell'eventuale conflitto, essendo troppo esausto per partecipare in altro modo.

Se i PG hanno la peggio e **tutto il gruppo viene ridotto a 0 PV**, i PG perdono i sensi e vengono soccorsi dopo qualche tempo da altri membri delle Fazioni di passaggio. Narra un epilogo infelice a seconda della missione svolta: eventuali cittadini da soccorrere potrebbero essere scomparsi, l'archivio potrebbe essere stato consumato dal miasma, e così via. Naturalmente, non c'è più alcuna traccia dell'eventuale **[combattente delle Isole Climatiche]** che sia giunto in soccorso (vedi sopra).

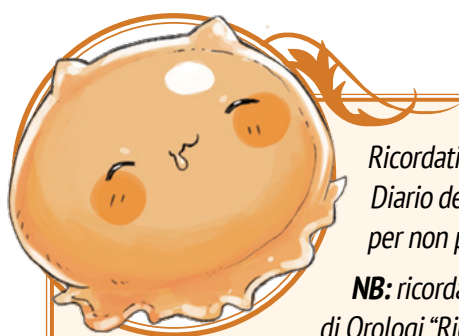
Se i PG riescono a completare la missione senza aiuti, riempi **1 sezione** di ciascun Orologio "Ricompensa". Dopodiché, il gruppo rinviene un **[combattente delle Isole Climatiche]** in questo luogo (come sopra): si è smarrito dopo essere fuggito dal Gran Magiporto in seguito agli avvenimenti della Notte di Capodanno (vedi **Capitolo 1: Fabula Nova**) ed è stato aggredito dalla **[minaccia]**; se interrogato, dichiara la sua innocenza e difende pure i suoi concittadini dalle accuse, ma è troppo esausto per fornire altre informazioni, e si appella alle Fazioni per aiutarlo a tornare sano e salvo.

Racconta quindi insieme ai Giocatori in che modo i PG portano a termine la missione assegnata dalle Fazioni, scortano il PNG al sicuro e vengono accolti nel loro accampamento di partenza.

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

*“É una giornata come tante nella grande **Biblioteca Vivente**, sospesa sulla grande Faglia che divide in due Meteria, la Montagna Infranta. Ma la tranquillità viene presto interrotta da alcune **vibrazioni**, dapprima lontane, poi sempre più vicine e forti. Un senso di **incredulità e sgomento** si dipinge sul volto dei presenti, mentre osservano **sagome nere come la pece** dirigersi verso la Biblioteca, alcune volando, altre arrampicandosi lungo le grosse catene che la tengono sospesa. Sono gli **Abissali!** In pochi attimi, tutto il perimetro è circondato dalle immonde creature. Tra le urla di panico e terrore che si affollano all’interno dell’edificio, nei Sotterranei silenziosi riecheggia la **risata sguaiata** di una folle figura che, in preda a un’euforia delirante, sta distruggendo antichi e preziosi tomi.”*

### 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).

Con questo Capitolo si conclude anche il **primo Atto** di questa Stagione: i PG che hanno completato tutti i Capitoli di questo Atto vedono aumentare i loro Punti Legame massimi di **1**; controlla inoltre l'**Appendice B: Ricompense di Fine Atto** (vedi pag. **18**) per assegnare a ogni PG un giusto compenso in base alla missione svolta.

# 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.

MINACCIA (Élite)					Liv 15 ♦ SPECIALE					
Tratti tipici: variabili in base alla creazione condivisa.										
DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	140 ♦ 70	PM	55	Iniz. 10		
DIF +8	D. MAG +8	 SP	 SP	 SP	 SP	 SP	 SP	 SP	 SP	 SP
ATTACCHI BASE										
✂ <b>Fendente Furente</b> ♦ [VIG + DES] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.										
⚔ <b>Baraonda</b> ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 10] danni da [speciale]. Questo attacco ha multi (2). I bersagli afflitti dallo status <b>lento</b> subiscono 5 danni extra. Questo attacco può essere utilizzato solo in seguito all'azione <b>Pronti?</b> (vedi sotto).										
INCANTESIMI										
★ <b>Incoraggiamento</b> ♦ [VOL + VOL] ♦ 10 × B ♦ Fino a tre creature ♦ Scena. Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio ottiene un bonus di +1 ai Test di Precisione.										
ALTRE AZIONI										
⚙ <b>Adunata</b> ♦ La minaccia richiama a sé due [sciami minacciosi], che entrano subito in scena e si inseriscono nel conflitto.										
⚙ <b>Pronti?</b> ♦ La minaccia spende un turno per <b>preparare</b> l'attacco <b>Baraonda</b> , mettendosi in posa o comunque segnalando evidentemente la sua prossima azione. Se non subisce danni (o non viene interrotta con un'azione di Intralcio) entro l'inizio del suo turno successivo, la minaccia esegue l'attacco <b>Baraonda</b> .										
REGOLE SPECIALI										
♦ <b>Variabile</b> ♦ Alcune statistiche della minaccia possono dipendere dalla creazione condivisa:										
♦ La <b>Specie</b> può essere di un tipo a scelta tra: <b>mostro, non morto, pianta, umanoide</b> ;										
♦ I <b>tratti tipici</b> vengono decisi in base alle risposte del gruppo durante la scelta della missione;										
♦ La minaccia è <b>Vulnerabile</b> a un tipo di danno a scelta tra <b>aria, fulmine, fuoco, ghiaccio e terra</b> ;										
♦ I danni inflitti da <b>Baraonda</b> sono di un tipo di danno a scelta tra <b>aria, fulmine, fuoco, ghiaccio e terra</b> (in linea teorica "opposto" all'elemento a cui la minaccia è Vulnerabile).										



## SCIAME MINACCIOSO

Liv 10 ♦ SPECIALE

**Tratti tipici:** agitato, aggressivo, sacrificabile, sciame.

DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	70 ♦ 35	PM	40	Iniz. 8		
DIF +0	D. MAG +0	SP				IM	SVU			

### ATTACCHI BASE

- ✂ **Assillo** ♦  $[VIG + DES] + 1$  ♦  $[TM + 5]$  danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status lento.
- ⚡ **Schiamazzo** ♦  $[VOL + VIG]$  ♦  $[TM + 5]$  danni **fisici**. Questo attacco ha **multi (2)**.

### ALTRE AZIONI

- ⚙ **Al Riparo!** ♦ Quando lo sciame minaccioso è in **Crisi**, perde la Resistenza ai danni **fisici** e da **terra**, ma diventa Immune a quelli da **ghiaccio** e da **fulmine**.
- ⚙ **Hai Abbassato la Guardia!** ♦ Quando lo sciame minaccioso viene ridotto a 0 PV, lancia un ultimo devastante attacco prima di uscire di scena: tutti i PG devono effettuare un Test di **[DES + VIG]** o **[INT + VOL]** (a tua discrezione, in base al *reskin* dello sciame minaccioso) con **LD pari a 10** per non subire 10 danni **fisici**.

### REGOLE SPECIALI

- Inarrestabile** ♦ Lo sciame minaccioso è immune agli status **lento** e **confuso**.
- Variabile** ♦ In base alla creazione condivisa, la **Specie** dello sciame minaccioso può essere di un tipo a scelta tra: **mostro**, **non morto**, **pianta**, **umanoide**.

In base al numero di Giocatori presenti, puoi adattare il numero di creature coinvolte nello scontro seguendo questa tabella:

<b>3 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[minaccia]</b> e 1 <b>[sciame minaccioso]</b>
<b>4 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[minaccia]</b> e 2 <b>[sciame minaccioso]</b>
<b>5 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[minaccia]</b> e 3 <b>[sciame minaccioso]</b>
<b>6 GIOCATORI</b>	utilizzare 2 <b>[minaccia]</b> e 2 <b>[sciame minaccioso]</b>

# APPENDICE B: RICOMPENSE DI FINE ATTO

---

Di seguito vengono presentate le ricompense aggiuntive da assegnare ai PG: una proveniente dal **Fronte di Ossidiana**, un'altra dipendente dall'aver giocato o meno **tutti i Capitoli dell'Atto**, e un aumento di rango proposto da **ciascuna Fazione** a seconda degli Orologi "Ricompensa" riempiti nel corso dei Capitoli 6 e 7.

## FRONTE DI OSSIDIANA

---

Come ricompensa per il completamento della missione assegnata nel corso di questo Capitolo, il Fronte di Ossidiana fornisce **gratuitamente** a ciascun PG un oggetto di equipaggiamento a scelta tra i seguenti:

- Scegli un'arma base (vedi **Manuale Base**, pag. **130-131**); quell'arma ottiene la seguente Qualità:  
*Quest'arma è considerata di **ossidiana** ai fini degli effetti legati a tale materiale. Quest'arma infligge 10 danni extra alle creature della Specie **Abissale**.*
- Scegli un'arma base (vedi **Manuale Base**, pag. **130-131**); quell'arma ottiene la seguente Qualità:  
*Quest'arma è considerata di **ossidiana** ai fini degli effetti legati a tale materiale. Quando colpisci una o più creature della Specie **Abissale** con quest'arma, puoi recuperare un ammontare di Punti Vita pari al TM del Test di Precisione.*
- Scegli un'armatura o scudo base (vedi **Manuale Base**, pag. **132-133**); quell'armatura o scudo ottiene la seguente Qualità:  
*Quest'armatura o scudo è considerato di **ossidiana** ai fini degli effetti legati a tale materiale. Quando una creatura di Specie **Abissale** ti colpisce con un attacco in mischia, puoi eseguire immediatamente e gratuitamente un'azione di Intralcio contro quella creatura (al massimo una volta per round).*
- Scegli un'armatura o scudo base (vedi **Manuale Base**, pag. **132-133**); quell'armatura o scudo ottiene la seguente Qualità:  
*Quest'armatura o scudo è considerato di **ossidiana** ai fini degli effetti legati a tale materiale. Quando una creatura di Specie **Abissale** ti colpisce con un attacco in mischia, puoi scegliere un tipo di danno tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra**: quella creatura diventa Vulnerabile al tipo di danno scelto fino al termine del suo prossimo turno (al massimo una volta per round).*

Se i PG non sono riusciti a portare a termine la missione nel corso del Capitolo (perché il gruppo è stato ridotto a 0 Punti Vita), il Fronte di Ossidiana ne riconosce comunque il valore e concede di fornire un oggetto di equipaggiamento, chiedendo però in cambio **300 zenit** a ciascun PG per coprire le spese di creazione.

## RICOMPENSE PER IL COMPLETAMENTO

---

Se hai giocato con lo stesso PG i **Capitoli 4, 5, 6 e 7** di questa Stagione (non importa l'ordine!), hai diritto a una ricompensa aggiuntiva, a scelta tra le seguenti (ricordati di riportare il relativo titolo nel Diario dell'Eroe!):

- **Appassionato di Storia.** Ottieni un bonus di +1 ai Test che effettui per ricavare informazioni o conoscenze relative al passato (non si applica ai Test di Magia e Precisione).
- **Cacciatore delle Selve.** Ottieni un bonus di +1 ai Test Aperti (o alle azioni di **Studio**) per ricavare informazioni da **bestie, mostri e piante**.
- **Geminissimo.** Ottieni un bonus di +1 ai Test che effettui per viaggiare ed esplorare, se la tua conoscenza dell'isola di Geminis può aiutarti (non si applica ai Test di Magia e Precisione, né ai tiri di viaggio).
- **Magitech-curioso.** Ottieni un bonus di +1 ai Test Aperti (o alle azioni di **Studio**) per ricavare informazioni da **costrutti e umanoidi**.
- **Viaggiatore d'Oltremare.** Ottieni un bonus di +1 ai Test che effettui per esaminare e ricavare informazioni, se la tua conoscenza delle Isole Climatiche può aiutarti (non si applica ai Test di Magia e Precisione).

## RICOMPENSE DI FAZIONE

---

Se un PG ha riempito completamente almeno un Orologio "Ricompensa", può scegliere un **titolo** aggiuntivo in base alla Fazione a cui appartiene (ricordati di segnarlo nel Diario dell'Eroe!):

- **CACCIATORI DI MOSTRI - Amante della Natura.** Finché ti trovi in un'area non urbana (a discrezione del GM), i tuoi PV e PM massimi sono considerati aumentati di 5. Inoltre, se ti trovi in **viaggio** in un'area dove non è possibile ricaricare i PI normalmente, puoi ricaricare gratuitamente **1 PI** per giorno di viaggio.
- **GILDA DEL CRISTALLO - Adattatore.** Durante uno scontro, quando subisci danni di un tipo a scelta tra **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, terra** o **veleno**, puoi decidere di diventare capace di Assorbire i danni di quel tipo fino al termine del tuo prossimo turno.
- **MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA - Segnalibro.** Finché sei equipaggiato con un'arma arcana durante un conflitto, ottieni un bonus di +2 nelle azioni di **Studio**. Inoltre, la prima volta che spendi PM nel corso di una **scena**, ne consumi 5 in meno.
- **ORDINE D'AVORIO - Gambale.** Finché sei equipaggiato con un'armatura o uno scudo marziale, sei immune a uno status a scelta tra **confuso, debole, lento** o **scosso**.
- **POSTINI ESPLORATORI - Apripista.** Ogni volta che entri in un luogo inesplorato, il GM può permetterti di ottenere immediatamente **1 Punto Fabula**; se lo fai, narra come questa scoperta possa tornare utile al mondo e alla tua Fazione. Finché ti trovi in quel luogo, puoi usare un Tratto per ritirare un **fallimento critico** (se lo fai, non ricevi il Punto Fabula per quel fallimento critico).

Se un PG ha riempito completamente almeno **due Orologi** "Ricompensa", oltre al titolo ottiene un bonus aggiuntivo di **300 zenit**.

# RICONOSCIMENTI

---

**SUPERVISIONE:** Nicola Degobbis e Alberto Orlandini

**TESTI:** Matteo Delvecchio

**TESTI AGGIUNTIVI:** Selene Dal Borgo, Marco Mezzocapo, Chris 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.