



# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

**STAGIONE 1 – CAPITOLO 08**

## **LA PECE SI MUOVE**

**DI SELENE DAL BORGO**

*Per liberare Geminis dal protocollo,  
è necessario l'intervento di Kaebos.  
Ma gli Abissali attaccano la Biblioteca  
e le forze di Kardia cercano una via attraverso il Meteria.*

## 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 **Parte 3: Scontro Decisivo** a pag. **10**.

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

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

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

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

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

## SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	3	PARTE 3: SCONTRO DECISIVO .....	9
PARTE 1: PUNTARE ALLA VETTA.....	4	TATTICHE DELL'ABISSALE.....	10
UN VIAGGIO INASPETTATO .....	6	CONSEGUENZE.....	11
RICHIESTA DI SOCCORSO.....	8	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG .....	12
PARTE 2: DAR PACE AI CADUTI.....	8		

## ANTEFATTO

---

Durante la notte di Capodanno, un attacco al Gran Magiporto fa pensare a un'invasione di Geminis da parte delle Isole Climatiche. Il provvidenziale intervento delle Fazioni e della famiglia Galan non impedisce alla nazione di essere isolata da un protocollo di emergenza, mentre una misteriosa interferenza, proveniente dal Distretto dei Divertimenti, blocca le comunicazioni. Distrutti i cristalli magici che generano il segnale, le indagini guidano le Fazioni da Sòl, costringendolo a rivelare la verità: è tutta una congiura e le Isole Climatiche sono innocenti! Tuttavia, un'esplosione fa uscire l'Astro Splendente di scena prima che possa smascherare gli altri congiurati. Mentre Geminis cerca di leccarsi le ferite e le Fazioni lavorano per aiutare la popolazione, un nuovo pericolo minaccia la pace: gli Abissali della Faglia circondano la Biblioteca Vivente e un nuovo, losco individuo (un congiurato?) si addentra nei meandri dei suoi Sotterranei per cercare una conoscenza ritenuta ormai perduta.

## SINOSI

---

Rispondendo a una nuova richiesta d'aiuto da parte delle Fazioni, i PG devono raggiungere la Biblioteca Vivente, ora assediata dai temibili Abissali. Le creature sembrano intenzionate a non far entrare alcuna anima viva all'interno della sede del Ministero, affollando le vie aeree e rendendo così impossibile proseguire tramite maginave. Provando a non farsi scoprire, nella prima parte i PG cercano una via sicura esplorando il Meteria, la Montagna Infranta, ma insidie e pericoli si celano lungo il cammino. Durante il viaggio, si imbattono in alcuni abitanti dell'Isola di Primavera in cerca della loro leader, Varna, e assistono ai segni della corruzione che avanza: le creature che abitano il Meteria sono ora corrotte e al servizio degli Abissali! Riflettendo sul loro coinvolgimento nella vicenda, i dubbi iniziano a prendere forma quando i pericolosi Abissali fanno nuovamente la loro comparsa in scena: è il momento di una rivincita.

## INTRODUZIONE

---

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

*Un ampio schermo di cristallo troneggia a Concordia nella sala del Gran Consiglio. D'un tratto, le figure dei Sovrani Gemelli appaiono distorte sulla **superficie flebilmente illuminata**, e con **voce intermittente** annunciano che i veri guai sono appena iniziati.*

'Il protocol... di emergenza non può essere disa... vato. ... piani ... rubati! Solo K... b... os ha le copie, ma la Bib... teca è sotto attacco e non riusciamo a contatt... Gli ... issali sono penetrati nella struttura. Servono rinforzi!'

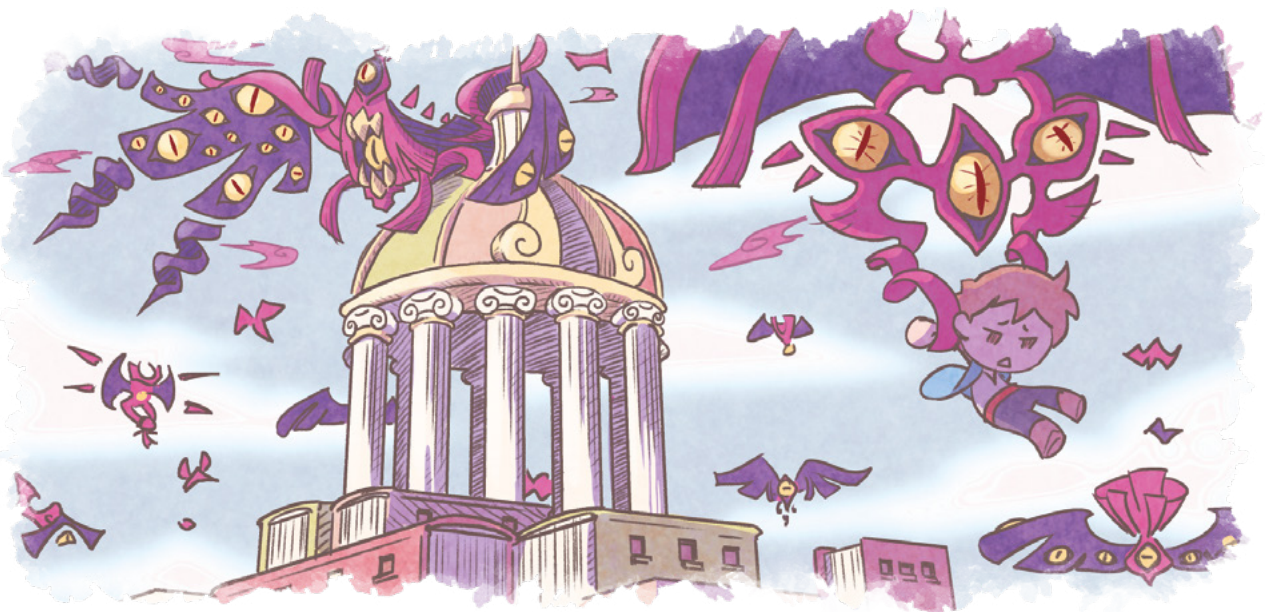
*Il segnale è disturbato, ma il messaggio arriva forte e chiaro. Lady Aurora siede attonita e ancora una volta impotente dinanzi alla congiura... solo le forze delle Fazioni stanziato a Geminis possono spezzare il giogo del nemico."*

Una volta lanciato l'allarme, la risposta non tarda ad arrivare! Numerosi eroi provenienti da tutte le Fazioni hanno risposto alla chiamata di aiuto da parte della Biblioteca: un ottimo momento per inserire nuovi eroi con il medesimo obiettivo! In molti ambiscono a riportare la pace su Kardia e non è difficile giustificare la presenza di nuovi elementi all'interno del gruppo. D'altro canto, l'Astro Splendente è caduto e parte dell'inganno è stato sciolto, per cui non è difficile credere che molti eroi stiano dedicando le loro attenzioni alla causa di Pneuma e delle altre Isole Climatiche. Se disponi di un nuovo gruppo, permetti ai Giocatori di chiacchierare e aggiornarsi sui recenti avvenimenti che hanno sconvolto Geminis!

## PARTE 1: PUNTARE ALLA VETTA

**In questa parte del capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG esplorano il Meteria per trovare un accesso alla Biblioteca Vivente.**

Per intervenire in aiuto della Biblioteca Vivente, i PG devono tentare di raggiungere l'isola di Littera senza il supporto delle maginavi: gli Abissali stanno assalendo la popolazione nei suoi pressi, persino catturando degli innocenti cittadini per portarli chissà dove! Invitandoli a procedere con cautela, le Fazioni hanno suggerito ai PG di esplorare il **Meteria** (vedi riquadro a pag. 5) per individuare dei punti d'accesso alternativi, magari sfruttando le possenti catene che tengono la Biblioteca ben ancorata alle pareti rocciose della Faglia. Per procedere, il gruppo deve superare il Meteria. Non potendo usare le maginavi, le opzioni rimaste a disposizione per raggiungere la meta sono forse più pericolose e meno veloci, ma non meno valide. Il Meteria presenta due versanti molto diversi fra loro, caratterizzati dai fiumi che li attraversano. I PG devono attraversare la montagna, passando da zone di campo aperto a stretti cunicoli scavati al suo interno. Il gruppo sceglie quale dei due versanti preferisce attraversare: poni ai Giocatori le domande suggerite e prendi nota delle loro risposte, ricordando che anche tu stai partecipando alla **creazione condivisa**.



1 Come intendete attraversare il Meteria?

*Esempio: percorrendo dei tunnel sotterranei che tagliano la montagna; risalendo i sentieri che si inerpicano per il versante scosceso; seguendo un fiume a ritroso fino alla sorgente; ecc.*

2 Quale tipologia di nemici è possibile incontrare sul Meteria?

(Nota: dovrebbero essere normali creature influenzate dagli Abissali).

*Esempio: costrutti provenienti da antiche rovine seppellite sotto la montagna; pericolose bestie che hanno fatto del monte la loro tana; un gruppo di non morti che ha scacciato la fauna locale infestando la zona; dei banditi rintanati in un'angusta caverna; ecc.*

3 Quali trappole sono disseminate lungo il percorso?

*Esempio: crolli strutturali all'interno dei tunnel rocciosi; pericolosi enigmi, antichi lasciti di un popolo perduto e lontano; geyser di mana; portali instabili che piegano il tessuto dello spazio; ecc.*

4 Quali sono invece le aree sicure in cui è possibile trovare rifugio?

*Esempio: una sorgente sotterranea dalla quale sgorga acqua purissima; un vecchio rifugio abbandonato dai minatori che un tempo lavoravano qui; una cava perduta di ossidiana; antiche rovine i cui resti riportano gli affreschi di alcune creature simili agli Abissali, ecc.*

4 Quale via d'accesso alla biblioteca attende i PG alla fine del loro percorso?

*Esempio: cunicoli sotterranei che si ricollegano alle catene inferiori che ancorano la Biblioteca Vivente al suolo, uno dei portali che collegano il Meteria alla Biblioteca; una gigantesca creatura volante che può fungere da mezzo di trasporto (ma perché dovrebbe?); delle correnti ascensionali; ecc.*



Soprannominato la Montagna Infranta, il Meteria deve il suo nome all'immensa Faglia che lo ha separato in tempi antichi in due esatte metà. Al centro del baratro è situata l'isola fluttuante di **Littera**, sede della Biblioteca Vivente. I due versanti del Meteria appaiono molto diversi fra loro e sono caratterizzati dalla presenza di due fiumi: **Ahor**, il fiume rosso, che scorre lungo il versante ovest, e **Cavus**, il fiume azzurro, che scorre invece a est. Il **versante occidentale** è caratterizzato da pendii più dolci e sentieri quasi pianeggianti che seguono lo scorrere del fiume a valle. Le proprietà uniche delle acque dell'Ahor favoriscono lo sviluppo delle specie locali, attirando a sé le più disparate creature e favorendo l'**allevamento**. La fauna è quindi fortemente concentrata lungo questo versante del Meteria, un'area spesso pattugliata dai contingenti dei Cacciatori di Mostri, poiché non tutte le creature che popolano la zona sono docili e mansuete. Il **versante orientale** appare invece ripido e scosceso lungo il percorso del fiume Cavus, le cui acque sembrano favorire una vegetazione fitta e rigogliosa. Forti, correnti e rapide caratterizzano questo lato della montagna, mentre ampi boschi si estendono lungo tutto il versante raccogliendo svariati tipi di piante e fiori, altrimenti introvabili in altri luoghi di Kardia. Tuttavia, selve incantate e alberi secolari non sono gli unici padroni dell'area: ninfe, fate, satiri e molteplici creature legate alla natura hanno fatto del versante orientale la loro dimora, tenendo d'occhio la nascente **attività agricola** che vede Geminis sperimentare nuovi metodi per sfamare la sempre crescente popolazione con diverse specie vegetali.

Giunti alle pendici del Meteria, i PG hanno immediatamente il sentore che stia accadendo qualcosa di anomalo: vistosi graffi compaiono su alberi e rocce, rami spezzati giacciono a terra infrangendo il silenzio ad ogni passo, l'aria è satura e pesante nonostante la fitta vegetazione... I PG esplorano liberamente la zona per raccogliere dettagli: imposta un **Orologio** da **6 sezioni** con **LD pari a 10**, riempiendo **1 sezione** ogni volta che i PG indagano sull'accaduto, a prescindere dall'esito del Test. Fornisci un dettaglio relativo alla scena ogni volta che i PG ottengono un **successo** (più un dettaglio aggiuntivo se il successo supera il Livello di Difficoltà di almeno 3 punti, e un ulteriore dettaglio se è superiore di almeno 6 punti):

- **Svariati solchi** sono incisi in ordine casuale sulla corteccia degli alberi e sulla parete rocciosa. Non sembrano appartenere alla fauna locale.
- Frammenti di **ossidiana** giacciono sparsi nell'area. Forse è possibile utilizzare quelli più grandi come armi contro gli Abissali: ogni PG può raccogliere una di queste schegge e utilizzarla in un eventuale scontro come **arma improvvisata** (a mischia o a distanza, a scelta del Giocatore; vedi **Manuale Base**, pagg. **130-131**) con 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**.*
- Nell'area non c'è nemmeno l'ombra di un animale, qualcuno o qualcosa sembra averli **spaventati**.
- Le piante nella zona hanno perso il loro **vigore**. Non sono più verdi e rigogliose come un tempo, anzi: le punte delle foglie appaiono marcescenti e i tronchi sono sporchi di un'**oleosa sostanza nerastra**.
- Un **miasma nero** copre la zona con un velo quasi impercettibile. Non è abbastanza fitto da rappresentare un problema, ma è inequivocabilmente una traccia del passaggio degli Abissali.
- Alcuni **drappi di tessuto** sono impigliati nei rami degli arbusti più bassi. Sono troppo colorati per appartenere ai membri del Fronte di Ossidiana, inoltre presentano un particolare aroma di fiori misti... chi potrebbe essere passato di qui?
- Un **vecchio giaciglio** e resti di un fuoco da campo indicano che qualcuno si è accampato la notte precedente.
- Numerose **impronte** compaiono sul terreno, ma non sembrano appartenere tutte alla fauna locale.

**EXTRA!** Se i Giocatori hanno raccolto almeno **6 indizi**, fornisci la seguente informazione aggiuntiva:

- Da qualche parte in lontananza si sentono riecheggiare delle **voci preoccupate**: **"Varna, dove sei?! Rispondi! Dove sei finita?"**

## VARNA, DOVE SEI?

Ritenuta ingiustamente tra i responsabili dell'attacco al Gran Magiporto, **Varna**, Adai di Ambrosia, è stata nei pressi del Meteria per sfuggire alla cattura. Purtroppo, i suoi fedeli soldati scelti l'hanno persa di vista a causa dell'attacco di alcuni Abissali, che l'hanno costretta a inoltrarsi ulteriormente nei meandri del Meteria per cercare rifugio dai mostri (utilizza gli elementi della **creazione condivisa** per arricchire questa parte). Non appena ne hanno occasione, i delegati dell'Isola di Primavera raccontano ai PG l'accaduto, spiegando che la loro leader è **priva della vista** e potrebbe quindi avere parecchie difficoltà a ritrovare la via in un territorio sconosciuto e ostile, soprattutto se privata del suo **bastone magico**.

Quando l'**Orologio è completo**, oppure i Giocatori decidono di proseguire, il gruppo viene sorpreso da un gruppo di nemici: avvia uno **scontro facile** con delle **[creature corrotte]** (vedi pag. **13**) utilizzando gli elementi della creazione condivisa per personalizzare gli avversari. Durante lo scontro, i PG possono notare come i nemici mostrino i segni della corruzione: un'azione di **Studio** con un risultato di 10 o più rivela immediatamente il tratto **corrotto**, permettendo di capire come questo stia gradualmente rimpiazzando tutti i tratti comuni delle creature. Al termine dello scontro, prosegui con **Un Viaggio Inaspettato**.

## UN VIAGGIO INASPETTATO

I PG sono finalmente pronti ad attraversare il Meteria, ma pericoli e misteriosi segreti si celano dietro ogni anfratto. Gestisci questo intermezzo come se i PG stessero esplorando un **dungeon**, gestendo la narrazione mediante le apposite scene (vedi **Manuale Base**, pag. **110-111**).

Fai riferimento agli elementi di **creazione condivisa** per improvvisare stanze o aree da esplorare (e ricorda che anche delle aree a cielo aperto possono in qualche modo essere considerate dei "dungeon"), tenendo conto di pericoli ed eventuali ricompense. Utilizza status, danni **minori o pesanti** derivanti da effetti ambientali o qualsiasi altro dettaglio ritieni opportuno come conseguenza di uno o più fallimenti.

Ricordati anche di premiare i PG dopo una scena di conflitto con **scene di riposo**, ricariche gratuite dei Punti Inventario, ritrovamenti di **ossidiana** (qualora i PG non si siano già procurati diversamente questo utile materiale), informazioni sui nemici o qualsiasi altro effetto ritieni opportuno.

Durante l'esplorazione, i PG possono incontrare alcuni **[ambrosiani]**: divisi dai loro compagni durante lo scontro con gli Abissali, sono alla ricerca di Varna (vedi **Varna, Dove Sei?**) e del resto del gruppo. Sfrutta questo momento per aggiungere dettagli con la **creazione condivisa**, combinandoli con quelli già creati.

Esempi di situazioni che coinvolgono gli **[ambrosiani]**:

- I crolli strutturali dei tunnel spingono i PG sempre più verso l'interno del Meteria. Durante la fuga si imbattono negli **[ambrosiani]**, anch'essi in pericolo;
- Gli **[ambrosiani]** sono rimasti incastrati nelle antiche trappole di una civiltà perduta. È necessario oltrepassare le rovine per proseguire;
- Gli **[ambrosiani]** sono rimasti feriti a causa dei geysir di mana. È necessario superare l'area per proseguire;
- Alcuni **[ambrosiani]** hanno attraversato dei portali instabili e sono ora dispersi nei meandri del Meteria;
- Una sorgente di acqua limpida e cristallina sgorga dalle falde acquifere sotto il Meteria. Un manipolo di **[ambrosiani]** ha trovato ristoro prima dei PG;
- Un vecchio rifugio di minatori abbandonato sotto la montagna ospita ora alcuni **[ambrosiani]**;
- All'interno di una cava di ossidiana gli **[ambrosiani]** stanno tentando di estrarre il minerale. Forse temono qualcosa;
- Nascosto nelle antiche rovine, un gruppo di **[ambrosiani]** sta studiando un affresco che raffigura una creatura simile agli Abissali.

Se lo desideri, puoi inserire anche PNG provenienti da **altre** Isole Climatiche, rifugiatisi nei pressi del Meteria per scampare alla cattura. Per un motivo o un altro, i PNG incontrati non sanno fornire particolari informazioni su dove si trovino i loro compagni, i loro leader o su chi abbia organizzato l'attacco al Gran Magiporto: sono troppo smarriti e confusi, ma sicuramente **innocenti!**

Quando ritieni che i PG abbiano trascorso tempo a sufficienza nel dungeon, prosegui con **Richiesta di Soccorso**.

## RICHIESTA DI SOCCORSO

---

Un'eco rimbomba per i cunicoli e le vallate del Meteria, giungendo fino alle orecchie dei PG. Sono suoni di battaglia: da qualche parte si sta consumando uno scontro. A giudicare dalle grida, sembra che ci sia bisogno di aiuto.

Giunti sul posto, i PG si imbattono in un manipolo di soldati dell'Isola di Primavera intenti a scontrarsi con un gruppo di **[creature corrotte]**. Puoi gestire la scena di conflitto in due diversi modi:

- Avvia uno **scontro facile** con le **[creature corrotte]** (vedi pag. 13). I nemici iniziano lo scontro partendo dal loro valore di Crisi; inoltre, puoi rappresentare il supporto degli **[ambrosiani]** facendo subire danni **minori** ai nemici al termine di ogni round.
- Imposta un Orologio **da 6 sezioni** con **LD pari a 10**. I PG possono intervenire nel conflitto, proponendo differenti approcci per supportare i soldati dell'Isola di Primavera e scacciare gli Abissali.

Quando il conflitto viene risolto, i soldati ringraziano i PG per l'aiuto offerto: i PG possono recuperare **gratuitamente** un ammontare di Punti Vita e Punti Mente fino al loro valore massimo.

**Non appena i PG hanno risolto il conflitto, prosegui con la seconda parte del Capitolo.**

## PARTE 2: DAR PACE AI CADUTI

---

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa mezz'ora, i PG arrivano nel luogo dove si è appena consumata un'accesa battaglia.**

I PG **riposano** nei pressi di un luogo in cui è avvenuto un combattimento (utilizza gli elementi della **creazione condivisa** per ricreare la scena, oppure chiedi ai Giocatori di aggiungere dettagli, se necessario spendendo **Punti Fabula** per arricchire la narrazione). Numerosi corpi giacciono a terra inermi. A giudicare dai resti, sembra che Abissali, membri del Fronte di Ossidiana e delle Fazioni siano stati protagonisti della scena. Tuttavia, non sono i soli: diverse altre **creature corrotte** hanno preso parte allo scontro. È possibile interagire con i seguenti elementi della scena:

- **Membri del Fronte di Ossidiana o delle Fazioni.** Superare un Test con **LD pari a 13**, o utilizzare una qualsiasi fonte di guarigione, rende nuovamente cosciente un individuo (massimo una volta per Capitolo). Tuttavia, le sue ferite sono troppo profonde: prima di esalare l'ultimo respiro, riesce a comunicare al gruppo un'**Affinità dell'Abissale alpha** (vedi pag. 12); per farlo, elenca ai Giocatori i tipi di danno per cui l'Abissale alpha dispone di una particolare **Affinità**, e lascia che siano loro a scegliere uno di questi tipi.
- **Gli Abissali.** Effettuando un **Test di [INT + INT]** con **LD pari a 13**, i PG possono scoprire che gli Abissali sono una **Specie** a sé stante e condividono i tratti **mille occhi** e **sensibile all'ossidiana**; inoltre, i PG scoprono che l'Abissale è Immune a tutti i danni solo se non interagisce con l'**ossidiana**. Se ottengono un risultato **pari o superiore a 16**, possono apprendere anche che il campo di battaglia è stato contaminato dall'effetto **Pece Mentale** (vedi pag. 12); PG avvisato, mezzo salvato!
- **Creature corrotte.** I PG possono Studiare le **[creature corrotte]** (vedi pag. 13) esattamente come se le stessero affrontando in uno **scontro**.



- **Campo di battaglia.** Un **Test di [INT + INT]** con **LD pari a 10** rivela che non si è trattata di una semplice battaglia contro dei nemici privi di intelletto. I mostri sapevano bene chi, come e dove colpire. Con un risultato **pari o superiore a 13**, i PG possono anche recuperare un'arma di **ossidiana** dal campo di battaglia; permetti ai Giocatori di scegliere un'arma base (vedi **Manuale Base**, pagg. **130-131**). L'arma scelta ha 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**.*
- In base ai Giocatori presenti e al loro equipaggiamento, valuta se permettere ai PG di trovare più armi in questo modo. In alternativa, puoi permettere di trovare altre **schegge d'ossidiana** (vedi sotto).

Se i PG offrono un segno di rispetto verso i compagni caduti (riordinando i corpi, accendendo una pira, invocando una preghiera, ecc.), il loro morale viene parzialmente risollevato: ciascun Giocatore può incrementare di una taglia il dado di una Caratteristica a scelta fino al termine del Capitolo. Chiunque sia il responsabile di questo massacro, pagherà per le sue azioni!

**Non appena il gruppo ha terminato le indagini, prosegui con la terza parte del Capitolo.**

## PARTE 3: SCONTRO DECISIVO

**In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora, i PG affrontano un Abissale, dotati di nuovi armi e conoscenze.**

Un ultimo ostacolo si frappone fra il gruppo e la Biblioteca. I PG raggiungono quello che appare come un nuovo campo di battaglia: come nebbia, il miasma avvolge la zona e armi e scudi giacciono sparsi, abbandonati qua e là sulla terra brulla. Frammenti e schegge di ossidiana costellano l'area, ma una figura troneggia imperiosa come padrona della scena. Gli innumerevoli occhi di un **[Abissale alpha]** fissano i PG; il suo corpo, nero come la pece, è puntellato da lame scure come la notte, conficcate nella carne. Due **[creature corrotte]**, gli fanno da scorta, ma non sembrano dare l'impressione di appartenere alla stessa Specie degli Abissali; sembrano piuttosto in qualche modo controllate dall'alpha.

Avvia uno **scontro difficile** contro queste creature. L'**[Abissale alpha]** è un **Cattivo minore** con di **5 Punti Ultima** (ricordati di assegnare **1 Punto Fabula** a ciascun PG!). I PG dovrebbero aver ottenuto almeno una delle numerose armi di **ossidiana** che sono disseminate per il capitolo (o potrebbero averle ottenute come ricompensa per aver giocato i Capitoli precedenti); il gruppo dovrebbe quindi essere ben equipaggiato per affrontare il temibile avversario, che è **Immune** a qualunque tipo di danno finché non entra in contatto con il prezioso materiale! Durante lo scontro, i PG possono sfruttare il campo di battaglia per improvvisare delle armi con cui indebolire il nemico; con l'azione di **Inventario**, i PG possono lanciare delle **schegge d'ossidiana** contro il nemico (gli oggetti si disintegrano dopo il primo lancio).

OGGETTO	PI	EFFETTO
Scheggia d'Ossidiana	2	Una creatura <b>sensibile all'ossidiana</b> subisce 10 danni <b>fisici</b> che ignorano le Affinità della creatura. La creatura è considerata colpita da un'arma di <b>ossidiana</b> ai fini degli effetti che prevedono questo tipo di interazione.

Se lo desiderano, i Giocatori possono usare un'azione per effettuare un **Test Contrapposto** contro l'**[Abissale alpha]** e provare a strappare una delle lame conficcate nel suo corpo: in caso di successo, l'Abissale Comandante subisce **40 danni fisici** e viene considerato colpito da un'arma di ossidiana; tuttavia, le lame estratte non sono utilizzabili in combattimento (si disintegrano o sono inservibili).

Poiché il gruppo sta affrontando un Cattivo, è possibile selezionare l'opzione **Sacrificio** se si viene ridotti a 0 PV; in questo caso, permetti al Giocatore di narrare come il Sacrificio del suo PG permetta di sgominare immediatamente le **[creature controllate]** (che escono di scena) e di come l'**[Abissale alpha]** risulti invece colpito dall'**ossidiana**. In alternativa, i PG ridotti a 0 PV possono optare per la **Resa**, ma la conseguenza potrebbe essere un po' meno piacevole del solito (vedi **Rapiti dal Male**):

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

<b>3 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[Abissale alpha]</b> e 1 <b>[creatura corrotta]</b>
<b>4 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[Abissale alpha]</b> e 2 <b>[creatura corrotta]</b>
<b>5 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[Abissale alpha]*</b> e 2 <b>[creatura corrotta]</b>
<b>6 GIOCATORI</b>	utilizzare 1 <b>[Abissale alpha]*</b> e 3 <b>[creatura corrotta]</b>

\* in questo caso, la creatura dispone di **320 PV**, ha un'iniziativa pari a **12** e finché è in **Crisi** tutti i suoi attacchi ottengono **multi (2)**; inoltre, svolge **quattro turni** per round.

## TATTICHE DELL'ABISSALE

Durante il suo **primo turno** di ogni round del conflitto, l'**[Abissale alpha]** usa **Comando Mentale** sulle **[creature corrotte]** (se presenti), altrimenti usa **Divorare Legami** su un bersaglio casuale. Aspetta poi che agiscano tutte le **[creature corrotte]** prima di agire di nuovo. Nel suo secondo turno usa **Divorare Ricordi** su un bersaglio casuale. Se non sono presenti **[creature corrotte]** e i PG possono svolgere in totale più turni di quelli a disposizione dell'**[Abissale alpha]**, questi nel suo **terzo turno** usa **Unite nella Corruzione** per chiamare rinforzi in combattimento; altrimenti, usa **Divorare Legami** su un bersaglio casuale.

Se l'**[Abissale alpha]** è in **Crisi**, il suo istinto di sopravvivenza prende la meglio e inizia a bersagliare con **Divorare Legami** e **Divorare Ricordi** le creature afflitte da status o più deboli (a discrezione del GM).

## RAPITI DAL MALE!

Nel caso in cui uno o più PG vengano ridotti a 0 Punti Vita durante il conflitto (scegliendo la **Resa**), alcune delle creature controllate dall'**[Abissale alpha]** li afferrano e iniziano a trascinarli verso la Biblioteca. I Giocatori di questi PG non possono più intervenire nella scena, ma il desiderio di salvare i compagni rapiti brucia nel cuore dei loro compagni e amici: tutti gli altri PG ottengono immediatamente **1 Punto Fabula**.

## CONSEGUENZE

Se il gruppo esce vincitore dallo scontro, i PG riescono a fermare anche le **[creature corrotte]** prima che portino definitivamente via i loro compagni: permetti ai Giocatori di narrare questi avvenimenti, quindi indica loro di segnare il titolo **[Emerso dalla Pece]** nel **Diario dell'Eroe**: sarà utile nel corso dei prossimi Capitoli. Dopodiché, i PG raggiungono finalmente l'ingresso della Biblioteca Vivente attraverso il passaggio individuato nel corso della creazione condivisa, e non vengono notati da altre creature. Anche se l'area intorno alla struttura centrale presenta segni di battaglia ed è affollata da Abissali, la cupola e l'ingresso della Biblioteca risultano essere ancora in ottime condizioni, come se non fossero stati volutamente intaccati. I PG riescono a entrare senza essere aggrediti da altre creature, ma non trovano alcuna traccia degli attendenti della Biblioteca o di membri del Ministero. Spalancano quindi la grande porta e si accingono a entrare per scoprire che cosa sia accaduto.

Se l'intero gruppo viene ridotto a 0 PV, gli Abissali catturano tutti i PG e li conducono all'interno della Biblioteca stessa: indica ai Giocatori di segnare il titolo **[Sommerso dalla Pece]** nel **Diario dell'Eroe**. Dopo attimi di buio, i PG rinvergono per trovarsi senza armi ed equipaggiamento all'interno di alcune celle usate da amanuensi, studiosi e scribacchini del Ministero dell'Antica Biblioteca, ora adibite a prigione: sbarre d'**ossidiana** tengono i PG in ostaggio e pece nera è sparsa un po' ovunque. In lontananza è possibile udire strani latrati, rumore di catene e voci ovattate; tra esse è possibile distinguere quella di **Varna, Adai di Ambrosia**, che viene condotta lontano... poi il buio cala nuovamente sul gruppo.

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

*"Il cielo sopra Littera si fa scuro. Come uno sciame, **decine e decine di Abissali** tengono sotto torchio l'isola. Nere creature infestano ora tutta la Faglia... neppure i villaggi sono stati risparmiati, i loro abitanti costretti a cercare riparo per non essere **trascinati verso mete ignote**. Nei sotterranei della Biblioteca, chiusa nella sicurezza del suo **scafandro**, una figura emerge dall'abisso di un **pozzo senza fine**. Stretto nelle dita, serrate a pugno, stringe un **frammento di ossidiana** che divora la luce circostante e chiede che gli sia portata la prigioniera più preziosa. Un Abissale a forma di gabbia volante viene condotto al cospetto della misteriosa figura. Imprigionata all'interno del mostro giace **Varna, Adai di Ambrosia**, apparentemente illesa ma sfinita. Una finta maschera di determinazione copre il terrore che si annida nel suo animo, mentre la voce esclama: 'Preparatela per... l'immersione!' e scoppia in una **fragorosa risata metallica**".*

**Il Capitolo è concluso!**



*Ricordati di controllare le ricompense e le indicazioni su come aggiornare il Diario dell'Eroe nella **Guida Strategica Ufficiale**. Segui i social di **NEED GAMES!** per non perderti le novità e le future uscite di **Fabula Chronicles**, pwih!*

# APPENDICE A: PROFILI DEI PNG

In questa sezione puoi trovare le statistiche dei PNG avversari presenti nel Capitolo. Per una spiegazione dettagliata su come leggere il profilo di un PNG, puoi consultare il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** a pag. 320.

ABISSALE ALPHA (Campione 3)					Liv 20 • ABISSALE					
<b>Tratti tipici:</b> disciplinato, mille occhi, sensibile all'ossidiana, tossico.										
DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	270 • 135	PM	160	Iniz. 11		
DIF +2	D. MAG +1	IM	IM	IM	IM	IM	IM	IM	IM	IM
ATTACCHI BASE										
✂ <b>Divorare Ricordi</b> • [DES + VOL] +5 • [TM + 10] danni da <b>veleno</b> . Il bersaglio non può <b>Invocare un suo Tratto</b> per ritirare i dadi dopo un <b>Test</b> fino alla fine del suo prossimo turno.										
✂ <b>Divorare Legami</b> • [INT + VOL] +5 • [TM + 10] danni da <b>luce</b> . Il bersaglio non può <b>Invocare un suo Legame</b> per aggiungere la sua <b>forza</b> al risultato di un <b>Test</b> fino alla fine del suo prossimo turno.										
INCANTESIMI										
★ <b>Ordine di Attacco</b> • 20 PM • <b>Una creatura</b> • <b>Istantanea</b> . Una [creatura corrotta] può eseguire immediatamente un <b>attacco gratuito</b> con <b>Assalto Coordinato</b> .										
ALTRE AZIONI										
⚙ <b>Unite nella Corruzione</b> • Se in scena non è presente alcuna [creatura corrotta] e l'Abissale può svolgere in un round un numero di turni inferiore rispetto al gruppo dei PG, l'Abissale alpha usa un'azione per spendere 1 Punto Ultima e richiamare in scena dei rinforzi. Un numero di [creature corrotte] pari alla differenza tra i turni che l'Abissale alpha può svolgere in un round rispetto a quelli dei PG presenti in scena si unisce al conflitto alla fine del round in corso.										
REGOLE SPECIALI										
<b>Nato dall'Abisso</b> • L'Abissale alpha è Immune a tutti i danni. Se l'Abissale viene colpito da un'arma di <b>ossidiana</b> (oppure colpisce con un attacco in mischia una creatura protetta da un'armatura o uno scudo di <b>ossidiana</b> ), le sue Affinità diventano le seguenti fino al termine del round:										
RS  RS  VU  VU    IM  IM										
Poiché le affinità dell'Abissale alpha cambiano, i PG possono studiare nuovamente questa creatura.										
<b>Pece Mentale</b> • Quando una creatura infligge danno all'Abissale e/o a una [creatura corrotta], quella creatura perde 10 Punti Mente; se la creatura non può perdere 10 Punti Mente in questo modo (ad esempio, se dispone di meno di 10 PM), la creatura subisce invece uno status a scelta tra <b>confuso</b> e <b>scosso</b> . Se la creatura infligge <b>contemporaneamente</b> danno all'Abissale e ad altre creature, considera questo effetto attivato una sola volta (quindi la creatura non perde 10 Punti Mente per ogni bersaglio).										

## CREATURA CORROTTA

Liv 15 ♦ MOSTRO

**Tratti tipici:** corrotta, parte del branco, ricoperta di pece, veloce.

DES d10	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	90 ♦ 45	PM	45	Iniz. 13
DIF +1	D. MAG +2		VU  VU	RS	RS			IM

### ATTACCHI BASE

✂ **Assalto Coordinato** ♦ **[DES + VIG] +1** ♦ **[TM + 5]** danni da **veleno**. Questo attacco infligge 5 danni **extra** se viene eseguito per effetto di Ordine di Attacco dell'**[Abissale alpha]**.

### REGOLE SPECIALI

**Coscienza Condivisa** ♦ Quando l'**[Abissale alpha]** subisce uno status, se la creatura corrotta non è afflitta da quello status, questa può decidere di subirlo al suo posto.

## RICONOSCIMENTI

**SUPERVISIONE:** Nicola Degobbis e Alberto Orlandini

**TESTI:** Selene Dal Borgo

**TESTI AGGIUNTIVI:** Chris Pagliari

**REVISIONE:** Alberto Orlandini

**GRAFICA:** Erica Viotto

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

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

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