



# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

## GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

VERSIONE 1.4 DEL 14/07/23

Vi diamo il benvenuto nella *Guida Strategica Ufficiale* della Stagione 1 di **Fabula Chronicles**,  
il **gioco organizzato** di **Fabula Ultima** promosso da **NEED GAMES!**  
e sviluppato con la collaborazione della community.



Questo *living document* fornisce tutte le indicazioni per giocare a **Fabula Chronicles**: e linee guida su come creare e far avanzare i personaggi, suggerimenti su come gestire le sessioni per i GM e la descrizione dell'ambientazione del mondo di gioco. La Guida si svilupperà ulteriormente nel corso della stagione e potrà essere **parzialmente rivista o modificata** a seconda delle esigenze (rilasceremo eventuali patch notes per aiutarvi a rimanere aggiornati!).

## SOMMARIO

### FABULA CHRONICLES

COS'È FABULA ULTIMA? .....	3
COS'È FABULA CHRONICLES? .....	3
RUOLI DI GIOCO .....	4
STRUMENTI DI SICUREZZA .....	6

### GUIDA DEL GIOCATORE

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	7
NUOVE OPZIONI .....	9
DIARIO DELL'EROE .....	10
TRA I CAPITOLI .....	11
PUNTI LEGAME.....	11
PUNTI FABULA .....	12
OPPORTUNITÀ.....	12
RESA E SACRIFICIO.....	12
FAZIONI DI GIOCO.....	13
ELEMENTI ICONICI .....	13

### GUIDA DEL GAME MASTER

STRUTTURA DEI CAPITOLI.....	13
GESTIRE IL TEMPO DI GIOCO.....	14
GESTIRE GLI ELEMENTI ICONICI .....	14
GESTIRE GLI AVVERSARI.....	15
PUNTI ULTIMA .....	15
OGGETTI RARI .....	15
APPROVAZIONE DEI PROGETTI .....	15
RICOMPENSE DI FINE CAPITOLO .....	16

### KARDIA, IL CUORE DEL MONDO

AMBIENTAZIONE.....	17
MORFOLOGIA.....	18
FLORA E FAUNA.....	18
MAGIA.....	19
RELIGIONE .....	20
SCIENZA E TECNOLOGIA.....	20
NAZIONI DI KARDIA .....	21
LE ISOLE CLIMATICHE.....	24
FAZIONI DI KARDIA .....	27
LUOGHI ICONICI DI KARDIA.....	30
PNG ICONICI DI KARDIA.....	32

### REGISTRO DEGLI AGGIORNAMENTI .....37

### RICONOSCIMENTI .....37

# FABULA CHRONICLES

---

## COS'È FABULA ULTIMA?

---

**Fabula Ultima** è un Gioco di Ruolo (o GdR) ideato per ricreare quei mondi meravigliosi, personaggi e racconti che caratterizzano molti videogiochi di ruolo alla giapponese (chiamati anche **JRPG**), come le famose serie di *Final Fantasy* o titoli quali *Bravely Default*, *Octopath Traveler* e *Ni No Kuni*. Come nei JRPG da cui trae ispirazione, in **Fabula Ultima** si narrano storie epiche di **aspiranti eroi** e **temibili cattivi**, ambientate in **mondi fantastici** traboccanti di luoghi meravigliosi e mostri unici e bizzarri, legati a doppio filo con i temi e le scelte che contraddistinguono ciascun protagonista.

## COS'È FABULA CHRONICLES?

---

**Fabula Chronicles** è il gioco organizzato di **Fabula Ultima**, una campagna di gioco continuativa pensata per permettere di giocare con il proprio personaggio anche **al di fuori del proprio gruppo abituale**, in un ambiente comune a tantissimi altri giocatori: potersi sedere a un tavolo di gioco online con persone che non si conoscono, partecipare a una convention con un evento speciale multitavolo o trovarsi nella propria associazione o ludoteca di riferimento per giocare a cadenza fissa qualcosa di comune a tutti.

## STRUTTURA DI FABULA CHRONICLES

Ogni Stagione di **Fabula Chronicles** è divisa in **Atti** di più **Capitoli** (le sessioni), concepiti per essere parte di una lunga campagna in un mondo condiviso, ma giocabili anche come esperienza *one shot*.

## MANUALI DI RIFERIMENTO

Al di fuori di questa guida, solo il **Manuale Base**, lo **Schermo** e **Quaderno del Game Master** e l'**Atlante High Fantasy** di **Fabula Ultima** possono essere presi come riferimento; non si possono quindi utilizzare materiali ancora in fase di playtest o non definitivi.

## AMBIENTAZIONI DI FABULA CHRONICLES

Ogni Stagione si basa su un'ambientazione **high fantasy**, **natural fantasy** o **techno fantasy**: sfrutta le descrizioni e gli esempi presenti nel **Manuale Base** e negli **Atlanti** per aggiungere dettagli sui personaggi e il mondo di gioco.

Si può partecipare ai Capitoli anche in maniera non continuativa, senza che questo infici l'esperienza di gioco. Ogni PG può prendere parte allo stesso Capitolo solo una volta. Se sei un **Giocatore** e vuoi rigiocare uno stesso Capitolo, devi quindi creare un nuovo PG. Se sei un **GM**, puoi far giocare (ossia *masterare*) più volte lo stesso Capitolo, ma osserva le indicazioni in **Avanzamento del Game Master** a pag. **15** per la gestione delle tue ricompense. È possibile anche partecipare ai Capitoli di una Stagione senza seguire necessariamente l'ordine cronologico per recuperare parti mancanti della storia o inseguire ricompense. Non è però consigliato farlo, se non in maniera occasionale per poter godere appieno degli sviluppi narrativi della Stagione. Se stai giocando un Capitolo precedente a uno già giocato, non esagerare con il *metagioco* e cerca di non inficiare l'esperienza di altri giocatori che devono ancora conoscere come si evolverà la storia.

## KARDIA, IL CUORE DEL MONDO

Ambientazione **high fantasy** per le Stagioni **0** e **1**. Esplora le Isole Fluttuanti e scopri cosa si cela dietro la misteriosa leggenda delle Tre Sorelle mentre antichi pericoli minacciano la pace.

## RUOLI DI GIOCO

Chi partecipa può assumere ruoli diversi:

- 1 Il **Game Master** descrive il mondo in cui i protagonisti della storia si muovono e vivono. Man mano che questi compiono scelte, il Game Master adegua conseguentemente le sfide del Capitolo. Per maggiori informazioni sul ruolo del Game Master, vedi **Manuale Base**, pag. 26
- 2 Tutti gli altri sono **Giocatori**. Le restanti persone al tavolo (indicativamente quattro, massimo sei) creano protagonisti eroici secondo le indicazioni fornite in questa Guida a pag. 7 e ne controllano le azioni nel mondo di gioco. Questi eroi sono detti **Personaggi Giocanti**, o **PG**. I personaggi controllati dal Game Master vengono invece definiti **Personaggi Non Giocanti**, o **PNG**. Per maggiori informazioni sul ruolo dei Giocatori, vedi **Manuale Base**, pag. 24.

Sia Giocatori che Game Master possono rigiocare i Capitoli, senza però accedere nuovamente alle ricompense per il loro completamento (vedi **Ricompense di Fine Capitolo**, pag. 16).

### VUOI GIOCARE I CAPITOLI IN ORDINE SPARSO?

Non è obbligatorio rispettare l'ordine cronologico dei Capitoli di **Fabula Chronicles**, ma è sicuramente **consigliato** per poter seguire meglio la trama della Stagione. Inoltre, se stai giocando un Capitolo precedente a uno che hai già giocato, non esagerare con il metagioco e cerca di non inficiare l'esperienza di altri giocatori che devono ancora conoscere come si evolverà la storia.

## COMPITI DEL GIOCATORE

Ecco come dovresti avvicinarti a **Fabula Chronicles** in qualità di Giocatore:

### Collabora con gli altri

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e ricorda di lasciare a tutti spazio per agire: ogni eroe dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori. Fai del tuo meglio per cooperare con gli altri giocatori e assicurati che l'atmosfera al tavolo sia piacevole e accogliente. Sii curioso e fatti prendere dall'entusiasmo, suggerisci obiettivi per tutto il gruppo e supporta chi ne ha bisogno!

### Contribuisci alla storia

Cerca di portare la tua energia e le tue idee al tavolo, creando una storia grazie alla collaborazione con gli altri. Se vuoi che le emozioni e i difetti del tuo personaggio siano parte di questa narrazione condivisa, comportati di conseguenza: in **Fabula Chronicles**, tutti sono egualmente responsabili della qualità dell'esperienza di gioco. Considera il tuo personaggio uno strumento con cui dare forma alla storia in corso.

### Vivi come un eroe

I protagonisti di **Fabula Chronicles** sono eroi e avventurieri, individui fuori dal comune con capacità uniche e un destino epico (a volte tragico). Ricorda questa premessa quando giochi: agisci eroicamente, non scappare di fronte alle sfide e cerca di rendere il mondo un posto migliore. A volte è giusto che il tuo personaggio compia azioni che tu non proveresti nemmeno a fare: questo è parte della bellezza del Gioco di Ruolo; lasciati guidare dal tuo personaggio in un viaggio di scoperta!

## Gioca per cambiare ed evolvere

Il tuo personaggio dovrebbe essere tutto meno che un'entità immutabile, soprattutto se giochi diversi Capitoli della Stagione: anche se il suo passato può essere complesso e tragico, è molto più importante assistere al suo cambiamento. L'evoluzione del personaggio è parte fondamentale dell'avventura: abbracciala!

Per maggiori informazioni sulle responsabilità del Giocatore, vedi **Manuale Base**, pag. 24.

## COMPITI DEL GAME MASTER

Ecco come dovresti avvicinarti a *Fabula Chronicles* in qualità di Game Master:

### Dai vita al mondo

Sebbene *Fabula Chronicles* sia un'esperienza di gioco organizzato ambientata in un mondo creato insieme alla community (vedi pag. 17), è tuo compito arricchire i dettagli forniti nei Capitoli con luoghi fantastici, mostri pericolosi e potenti antagonisti, facendoti aiutare dai Giocatori durante la **creazione condivisa** e cercando di giocare attorno alle tematiche e motivazioni di ciascun PG.

Lasciati ispirare dalla trama del Capitolo e ogni volta che ti sembra logico che un PG conosca un luogo o evento, chiedi a chi lo controlla di contribuire con dei dettagli.

### Dai vita ai Cattivi

Fai molta attenzione quando interpreti gli antagonisti principali, restando fedele ai loro scopi e motivazioni, seguendo le indicazioni fornite all'interno di ciascuna sezione dedicata ai PNG (vedi pag. 29). Così come i protagonisti di *Fabula Chronicles* sono eroi fuori dal comune, i Cattivi sono individui potenti e formidabili che nascondono terribili segreti. Fai del tuo meglio per renderli sempre minacciosi al punto giusto e tenere alta la pressione!

### Collabora con gli altri

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e incoraggia tutti ad agire attivamente: ogni partecipante dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori.

Fai del tuo meglio per collaborare con gli altri e assicurati che l'atmosfera al tavolo (fisico o virtuale) sia piacevole e accogliente.

### Poni domande e costruisci sulle risposte

Fai avanzare l'azione ponendo domande ai Giocatori: cosa farai ora? Dove potresti trovare questa informazione? Come ti senti per ciò che è accaduto? Sei disposto a rischiare la vita per questo? Cosa racconterai ai tuoi familiari? Fai molte domande e crea il necessario partendo dalle risposte dei Giocatori. Fai molte domande e crea il necessario partendo dalle risposte dei Giocatori.

Per maggiori informazioni sulle responsabilità del Game Master, vedi **Manuale Base**, pag. 26.

## STRUMENTI DI SICUREZZA

---

In linea con il genere dei JRPG a cui è ispirato, **Fabula Ultima** ha un tono eroico e ottimista, nonostante le occasionali scene tragiche o cupe (soprattutto in presenza dei *Cattivi*).

**Fabula Chronicles** segue a ruota le intenzioni di **Fabula Ultima**, ma, essendo pensato per essere potenzialmente giocato ogni volta con persone sconosciute o appena incontrate e non potendo avere una **Sessione Zero** o una **Dichiarazione d'Intenti** personalizzata per ogni tavolo che vada oltre le indicazioni di questa Guida, è importante che l'intero gruppo di gioco sia allineato su temi, toni e soprattutto sugli **strumenti di sicurezza** disponibili.

Visto che non c'è modo di sapere cosa possa effettivamente urtare la sensibilità di chi gioca con voi, viene di seguito fornita una lista di strumenti utili e "buone abitudini" da applicare durante le sessioni:

- **Rispetto e fiducia reciproci.** Non ci dovrebbe neanche essere il bisogno di dirlo, ma il rispetto per il prossimo è la chiave per una buona esperienza di gioco, e questo vale anche per la fiducia. I Giochi di Ruolo sono un'attività basata prevalentemente sullo stare in compagnia ed è perfettamente normale essere un po' tesi ed emozionati nei momenti più drammatici, ma fiducia e rispetto reciproci sono fondamentali: qualsiasi cosa accada in gioco tra i personaggi, le persone al tavolo devono essere gentili le une con le altre.
- **Il gioco e la sua finzione non devono sostituire le interazioni umane.** Se qualcuno vi infastidisce con il suo atteggiamento, risolvetele fuori dal gioco e dalla storia. Non c'è nulla di male nel fermare una sessione per mettere in chiaro le cose e ricominciare quando si è trovato un accordo, ma in nessun caso si può utilizzare il gioco come strumento per dimostrare il proprio punto di vista o influenzare il comportamento altrui.
- **Linee e veli.** Questi termini vennero conati da Ron Edwards quando scrisse *Sex and Sorcery* e sono validi strumenti di sicurezza. Prima o durante il gioco, si può dichiarare di voler **tirare una linea** o **stendere un velo** su una situazione o azione.

**Tirare una linea** significa chiedere di non inserire un elemento nel gioco. Non può accadere, non è accaduto e la storia condivisa non ne deve parlare in alcun modo.

**Stendere un velo** significa dire che l'elemento può essere presente, ma si chiede di non parlarne in modo esplicito né metterlo sotto i riflettori. Fa ancora parte del mondo di gioco e influenza le azioni dei personaggi, ma viene lasciato "dietro le quinte".

Questi strumenti sono essenziali quando si gioca con sconosciuti, ma risultano utili anche quando ci si trova in presenza di vecchi amici. Chiunque può avere qualcosa che lo metta a disagio o gli causi addirittura malessere, come descrizioni troppo dettagliate di violenza, scene riguardanti rapporti tossici, o persino qualcosa che per alcuni sembra normale ma ha lasciato profonde cicatrici su altri.

Durante il gioco è responsabilità di tutti creare un ambiente sano: non insistete nel chiedere perché qualcosa metta qualcuno a disagio; piuttosto, domandate come preferirebbe che questo tipo di scena venisse gestita in futuro.

Per approfondire come gestire le Dinamiche di Gruppo, vedi **Manuale Base** a partire da pag.140.



# GUIDA DEL GIOCATORE

In questa sezione della guida puoi trovare le informazioni necessarie per giocare i Capitoli di **Fabula Chronicles**.

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

I **Personaggi Giocanti** (o **PG**) di **Fabula Chronicles** provengono tutti dal mondo proposto all'interno dell'ambientazione per la Stagione corrente (vedi **Kardia, il Cuore del Mondo**, pag. 17). Non importa che aspetto o capacità abbiano: sono **eroi devoti al bene** che condividono gli ideali con una delle **Fazioni** presentate (vedi pag. 27), mettendo da parte ambizioni e interessi personali per far fronte comune in difesa del bene.

Per procedere con la creazione, segui le regole del **Manuale Base** a partire da pag. 154 per ottenere un PG di **livello 5** con lievi modifiche, segnalate in corsivo nella seguente **Creazione Accelerata**:

- 1 Crea l'**Identità** del personaggio, una breve frase che descrive con poche parole come vede sé stesso in questo momento. Per ispirarti, puoi usare le tabelle che trovi a pagg. 156-157 del **Manuale Base**.
- 2 Scegli o crea il **Tema** del personaggio, un ideale, un'emozione o un sentimento che ne domina le azioni. Se hai bisogno d'ispirazione, consulta la tabella **Temi Suggestivi** a pag. 158 del **Manuale Base**.
- 3 *Al posto dell'**Origine**, scegli la **Fazione** di appartenenza del personaggio. Usa una di quelle presenti nell'ambientazione di **Fabula Chronicles** a cui fa riferimento la Stagione che stai giocando (qui le trovi a pag. 27).*
- 4 Scegli due o tre **Classi** e distribuisce tra loro i cinque livelli iniziali. Annota i **benefici gratuiti** e le **Abilità** così ottenuti. *Mentre l'esperienza di **Fabula Ultima** è confezionata su misura per ogni personaggio, il gioco organizzato non ruota intorno a ciascun individuo, per cui non complicarti la vita e cerca di non concentrarti troppo su singole capacità o talenti troppo situazionali.*
- 5 Determina la taglia di dado base delle quattro **Caratteristiche** del personaggio: **Destrezza, Intuito, Vigore e Volontà**.
- 6 Calcola i valori iniziali di **Punti Ferita, Punti Mente, Punti Inventario, Difesa, Difesa Magica** e modificatore di **Iniziativa**.
- 7 Usa un budget di **500 zenit** per acquistare l'**equipaggiamento**, quindi aggiungi eventuali soldi rimasti a **100 zenit** per determinare i **risparmi iniziali**. Se sei in possesso dell'**Atlante High Fantasy**, puoi anche scegliere di creare un'arma **personalizzata** per il tuo personaggio, ma con alcune limitazioni (vedi **Armi Personalizzate**, pag. 9).
- 8 Descrivi il personaggio, scegliendone **nome e genere** in cui si identifica!

Diversamente da altri Giochi di Ruolo, razze ed etnie di gioco non sono importanti per l'ambientazione: sono dettagli lasciati ai tuoi gusti e alla tua fantasia, ma ricorda che si tratta di una campagna di **gioco organizzato** in cui potenzialmente ti troverai a giocare con decine di persone diverse. Per questo, meglio **non esagerare** con particolarità o background culturali apocalittici; gioca invece qualcosa che rientri facilmente nell'immaginario di riferimento di tutti i possibili partecipanti e che non comporti un **destino unico** e su cui si regge il peso del mondo intero.

Per esempio, in un'ambientazione **high fantasy** potresti giocare un *uomo-gatto di un popolo arboreo*, un *piccolo costrutto magico senziente* o una *ragazzina dal villaggio degli spiriti con un corno sulla fronte*, mentre sarebbe preferibile evitare il *coso-tentacolare-telepatico-multiforma-a-fasi-che-vive-al-di-fuori-del-tempo* o l'*ultima discendente di un popolo creduto estinto dal tragico passato con la capacità unica di aprire il portale magico che custodisce il grande potere divino che può cambiare le sorti del mondo interno*.

Laura sta creando il suo primo personaggio.

Dopo aver letto l'ambientazione della Stagione in corso ha deciso che **Selene** sarà abile nelle arti magiche e appassionata di viaggi. La sua **Identità** sarà **Coraggiosa Maga dal Cuore d'Oro**. Selene sogna di diventare un'eroina conosciuta in tutto il mondo per la sua potenza e generosità. Per questo sceglie **Ambizione** come suo **Tema**. Il suo coraggio, la sua curiosità e la sua straordinaria capacità di cacciarsi nei guai la rendono la recluta perfetta per la **Fazione dei Postini Esploratori**.

Laura sa che Selene è in grado di manipolare gli elementi e la immagina esplorare nuove terre in compagnia del suo corvo bianco Shariff, quindi sceglie di investire tre livelli nella Classe **Elementalista** (acquisendo una volta l'Abilità **Cataclisma** e due volte **Magia Elementale**) e due nel **Viandante** (acquisendo **Compagno Fedele** e **Giramondo**).

Selene è molto perspicace (assegna **d10** a Intuito), agile e determinata (**d8** in Destrezza e Volontà), ma esile di corporatura (**d6** in Vigore).

Laura calcola che Selene ha **35 Punti Vita** (livello 5 + cinque volte **d6** in Vigore) e **50 Punti Mente** (livello 5 + cinque volte **d8** in Volontà + 5 punti extra conferiti dalla Classe **Elementalista**). Il suo valore di Crisi è pari a 17. Poiché la Classe **Viandante** aumenta di 2 i **Punti Inventario**, Selene ha 8 **Punti Inventario**. Laura ora calcola anche i punteggi in Difesa (**8**), Difesa Magica (**10**) e modificatore di Iniziativa (**0**) di Selene. Questi valori potranno essere modificati dalle sue scelte di equipaggiamento.

Nessuna delle Classi scelte da Selene le permette di utilizzare armi, armature o scudi marziali. Laura spende **100 zenit** per un **bastone** e altri **200 zenit** per una **veste da saggio**; riporta tutto sulla scheda di Selene, annotando come l'armatura modifichi Difesa (**9**) e Difesa Magica (**12**) e le assegni un modificatore all'iniziativa (**-2**).

## MODIFICHE ALLE CLASSI

Data la particolare natura del gioco organizzato, alcune Classi hanno subito dei lievi aggiustamenti o seguono regole speciali per la creazione del personaggio di **Fabula Chronicles**:

- **Arcanista**. Se si sceglie l'Abilità **Vincola ed Evoca**, si inizia il gioco con un Arcanum scelto tra quelli proposti nel **Manuale Base** (pag. **179-181**). Selezionando l'Abilità Eroica **Rivelazione** una volta **padroneggiata** questa Classe, non è possibile creare e vincolare un Arcanum personale, ma bisogna scegliere tra quelli proposti. Eventualmente, è possibile introdurre tra i nuovi Arcana selezionabili quelli presentati come esempio nell'**Atlante High Fantasy** (pag. **69-70**), adattandoli all'ambientazione di riferimento. Inoltre, altri Arcana potrebbero essere proposti nel corso della Stagione.
- **Artefice**. Fino al livello 10 non si possono creare Progetti superiori ai 2.000 zenit, oltre il livello 10 il costo massimo aumenta a 4.000 zenit. È possibile lavorare a un Progetto solo **tra un Capitolo e l'altro ed esclusivamente da soli** (non si può quindi condividere il Progresso con i compagni). Tutti i Progetti devono essere scelti tra quelli proposti nel **Manuale Base** (pagg. **138-139**) e approvati dal Game Master all'inizio della sessione per l'utilizzo durante il Capitolo.



- **Canaglia.** L'Abilità **Rubaspirito** (vedi **Manuale Base**, pag. **189**) viene sostituita con la seguente:

#### RUBABOTTINO

(+5)

Puoi usare un'azione per effettuare un Test di **[DES + VOL]** contro la Difesa Magica di una creatura a te visibile. Se hai successo e il bersaglio è di rango soldato, ricarichi **[LA]** Punti Inventario; puoi distribuire eventuali Punti Inventario in eccesso tra gli alleati presenti nella scena. Se hai successo e il bersaglio è di rango **élite** o **campione**, tu e ciascun alleato presente nella scena guadagnate un ammontare di zenit pari a **[il livello del bersaglio moltiplicato per 5, o per 10 se è un Cattivo]** ciascuno.

Una creatura può essere derubata con successo da questa Abilità soltanto una volta. Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi test di **[DES + VOL]** per questa Abilità.

- **Chimerista.** Non si possono apprendere incantesimi da PNG di livello molto più alto rispetto a quello del PG. La differenza massima è di 9 livelli. (Ad esempio, un PG di livello 5 può apprendere incantesimi da PNG di livello 14 o inferiore.)
- **Simbolista.** I simboli e i loro effetti hanno durata illimitata **solo** all'interno del Capitolo, venendo automaticamente distrutti alla fine dello stesso. Il **simbolo della Prosperità** viene modificato come segue:  
Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** spende 1 Punto Fabula per **invocare un Tratto o Legame**, essa ricarica inoltre fino a 6 Punti Inventario. I Punti Inventario ottenuti in questo modo non possono eccedere il limite massimo per quella creatura.

## NUOVE OPZIONI

Alcune delle opzioni presentate negli **Atlanti** possono essere inserite in **Fabula Chronicles** con le dovute accortezze. Assicurati che il gruppo di gioco sia d'accordo prima di procedere, soprattutto se non vi conoscete abbastanza e non siete abituati a giocare insieme!

### ARMI PERSONALIZZATE

Se lo desideri, in fase di creazione del personaggio puoi scegliere di equipaggiarti con una delle **armi personalizzate** presentate nell'**Atlante High Fantasy** a partire da pag. **109**.

In alternativa, puoi seguire le regole a partire da pag. **106** per creare una nuova arma, ma è un'opzione sconsigliata per giocatori alle prime armi o che si inseriscano per la prima volta in un nuovo gruppo di gioco.

### PECULIARITÀ

Le **Peculiarità** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. **114**) non possono essere scelte come regola opzionale all'interno delle Stagioni di **Fabula Chronicles**. Tuttavia, non è escluso che non possano essere inserite sotto forma di ricompensa per il raggiungimento di determinati obiettivi (come il completamento di un certo numero di Capitoli), seguendo le indicazioni presenti nei Capitoli della Stagione.

### POTERI ZERO

I **Poteri Zero** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. **124**) non possono essere scelti come regola opzionale all'interno delle Stagioni di **Fabula Chronicles**. Tuttavia, non è escluso che non possano essere selezionati direttamente all'interno di alcuni Capitoli, seguendo le indicazioni presenti negli stessi.

# DIARIO DELL'EROE

Usa il **Diario dell'Eroe** per tenere traccia delle ricompense guadagnate durante i Capitoli e ogni altra informazione importante scoperta durante il gioco. La scheda va compilata con le informazioni relative al Capitolo; quindi, alla fine della sessione va aggiornata con il **nuovo livello** e l'**ammontare attuale di zenit del personaggio, più eventuali altre ricompense**.

All'interno del Diario trovi una pagina dedicata alle informazioni di base del tuo PG, una lista dove segnare **Oggetti Magici e Progetti** che possiedi le loro descrizioni e capacità, uno spazio per **Appunti e Note** sul tuo PG e la storia, più una sezione **Diario** dove appuntare **Luoghi, Oggetti e Personaggi** di rilievo incontrati durante i Capitoli, con la possibilità di aggiungere eventuali commenti.

Nella seconda pagina trovi invece le tabelle da compilare con i dati dei Capitoli a cui partecipi con il tuo PG, tra cui il titolo del Capitolo, il nome del Game Master, il livello iniziale e quello raggiunto con le **Ricompense di Fine Capitolo** (vedi pag. 16), così come zenit, **Punti Legame** (vedi pag. 11) e altre ricompense ottenute. C'è anche uno spazio per eventuali note e per segnalare le attività di **Downtime** che il PG intraprenderà tra un Capitolo e l'altro (vedi pag. 11).

Ogni PG ha il suo **Diario dell'Eroe** (che può essere composto da più fogli numerabili): mostralo al Game Master e agli altri giocatori all'inizio di ogni Capitolo per presentare il personaggio con cui vuoi giocare. Se giochi nuovamente un Capitolo con lo stesso PG, non serve che aggiorni nuovamente il Diario dell'Eroe: conta la prima volta che l'hai completato!

The image displays a detailed view of the 'Diario dell'Eroe' form. At the top left, there is a logo for 'FABULA Chronicles' and a title 'DIARIO DELL'EROE'. Below this, a text box explains the form's purpose: 'Usa la scheda ripieghevole per tenere traccia delle ricompense guadagnate durante i Capitoli e di ogni altra informazione importante scoperta durante il gioco. La scheda verrà compilata con le informazioni relative al Capitolo e poi aggiornata con il nuovo livello e l'ammontare di zenit finali del personaggio, più eventuali altre ricompense, come l'aumento del numero massimo di Legami.'

The form is divided into several sections:

- INFO:** Fields for 'NOME DEL PERSONAGGIO', 'FAZIONE', 'NOME DEL GIOCATTORE', and 'FOGLIO N°'.
- OGGETTI MAGICI E PROGETTI:** A table with columns for 'NOME' and 'DESCRIZIONE'.
- APPUNTI E NOTE:** A large text area for notes, accompanied by three circular icons representing items or objects.
- DIARIO:** A large table with columns for 'LUOGHI, OGGETTI, PERSONAGGI' and 'APPUNTI'.
- Summary Tables:** Two identical tables at the bottom, each containing fields for 'CAPITOLO', 'NOME DEL GAME MASTER', 'DATA', 'LIVELLO INIZIALE', 'LIVELLO FINALE', 'PUNTI LEGAME INIZIALI', 'PUNTI LEGAME FINALI', 'ZENIT INIZIALI', 'ZENIT FINALI', 'RICOMPENSE', 'NOTE', and 'DOWNTIME'.

Small copyright notices are visible at the bottom of the form: '© 2023 NEED GAMES! DOCUMENTO RIPRODUCIBILE A USO PERSONALE.'

## TRA I CAPITOLI

Tra un Capitolo e l'altro, il tuo personaggio **recupera tutti i Punti Vita e i Punti Mente**; inoltre, può svolgere attività di *downtime*, come acquistare e vendere oggetti o ricaricare i Punti Inventario secondo le regole incluse nel **Manuale Base**.

Per l'acquisto, utilizza gli oggetti presentati nelle tabelle del **Manuale Base** (pag. 166-169 e 270-287), valutando eventualmente le opzioni dell'**Atlante High Fantasy** (pag. 78-81); la vendita ti fa ottenere la **metà** del loro costo originario. Aggiorna quindi il Diario dell'Eroe con i nuovi oggetti (o toglì quelli che non possiedi più) e gli zenit attuali. Altre attività potrebbero inserite nel corso dei Capitoli.

Se sei un **Artefice**, questo è l'unico momento disponibile per creare qualche **Progetto** (vedi **Modifiche alle Classi**, pag. 8). Presentalo al Game Master all'inizio della prossima sessione per l'approvazione. Se soddisfi tutte le condizioni, quel Progetto sarà immediatamente disponibile per il Capitolo. Tuttavia, solo tu puoi **avviare** un Progetto e non puoi lavorare *su commissione* (quindi non puoi portare a termine Progetti per altri personaggi).

## PROGETTARE OGGETTI RARI

Se desideri creare oggetti rari diversi da quelli già presenti all'interno dei materiali di riferimento, puoi usare le regole a partire da pag. 266 del **Manuale Base**, con le seguenti eccezioni:

- non puoi aggiungere un bonus di +1 ai Test di Precisione di un'**arma**.
- non puoi modificare le Caratteristiche coinvolte nel Test di Precisione di un'**arma**.
- non puoi creare **Qualità personalizzate** che non siano già incluse nei materiali di riferimento.

## PUNTI LEGAME

In **Fabula Chronicles** è possibile **stringere** dei Legami, ma con alcune differenze rispetto a **Fabula Ultima**. In fase di creazione del personaggio, ottieni infatti **2 Punti Legame**: all'inizio di ciascun Capitolo, puoi spendere i Punti Legame per **stringere** uno o più Legami **temporanei** con personaggi, Fazioni e altri elementi di gioco (anche Iconici, ma non puoi selezionare il tuo stesso personaggio!).

*Esempio: Laura ha 2 Punti Legame all'inizio del Capitolo 1; decide che Selene **ammira** un altro personaggio tra quelli del gruppo e prova **lealtà** nei confronti della Fazione scelta, stringendo **due Legami** con **forza pari a 1**; oppure Selene prova una forte **sfiducia** verso un PNG, stringendo quindi **un solo Legame** con **forza pari a 2**.*

Tutti i Legami stretti sono però **temporanei** e vengono **cancellati** alla fine del Capitolo giocato (i Punti Legame spesi vengono quindi recuperati). Inoltre, se decidi di giocare in modo continuativo alla Stagione, puoi ottenere più Punti Legame completando un certo numero di Capitoli, seguendo le informazioni contenute negli stessi.

*Esempio: Laura gioca i Capitoli 1, 2 e 3. Alla fine del Capitolo 3, ottiene 1 Punto Legame come ricompensa e lo segna nel Diario dell'Eroe. All'inizio del Capitolo 4 può quindi spendere **3 Punti Legame**; alla fine della sessione, cancella i Legami e recupera i Punti spesi.*

**Nota:** se un'Abilità o altri effetti ti permettono di stringere un Legame o rafforzarne uno esistente, non è necessario dover spendere Punti Legame, ma anche in questo caso qualsiasi Legame è **temporaneo**.

## PUNTI FABULA

---

In *Fabula Chronicles* i Punti Fabula possono essere utilizzati per **alterare la storia** e **invocare** i propri Legami o Tratti (vedi **Manuale Base**, pag. 97), ma non per modificare **Elementi Iconici** (vedi pag. 13).

All'inizio di ogni Capitolo ottieni **3** Punti Fabula, ma **non puoi conservarli** tra un Capitolo e l'altro: quelli non spesi nel Capitolo precedente vengono perduti. Per questo motivo, Cattivi presenti in eventuali scene del Game Master in chiusura dei Capitoli **non fanno ottenere Punti Fabula**.

## OPPORTUNITÀ

---

In *Fabula Chronicles* le **opportunità** si ottengono e spendono come in *Fabula Ultima* (vedi **Manuale Base**, pag. 41); tuttavia, l'eventuale **Legame** stretto con l'opzione omonima è solo **temporaneo**. Inoltre, l'opzione **Oggetto Perso** non può coinvolgere Elementi Iconici o particolarmente rilevanti (eventuali indicazioni possono essere incluse nel testo di ogni Capitolo).

## RESA E SACRIFICIO

---

In *Fabula Chronicles*, un eroe ridotto a **0 Punti Vita** ha come opzione principale la **Resa** (vedi **Manuale Base**, pagg. 88-89). Il **Sacrificio** ha un impatto forte e dev'essere riservato a momenti con un'intensa carica emotiva; per questo motivo, l'opzione è disponibile **solo** se si soddisfano **tutte** le seguenti condizioni:

- Un Cattivo (vedi **Manuale Base**, pag. 100) è presente in scena.
- Il gesto porta beneficio a un personaggio con cui si ha un **Legame**.
- Il personaggio che compie il gesto crede che questo renderà il **mondo migliore**.

Per continuare a giocare dopo un **Sacrificio** devi creare un nuovo PG (ulteriori informazioni possono essere incluse nei Capitoli in cui quest'opzione è disponibile). Tuttavia, in *Fabula Chronicles* l'equipaggiamento posseduto dal personaggio che si è sacrificato viene **perduto**, quindi riflettici attentamente: non puoi quindi trasmettere le ricompense ottenute dal personaggio ai nuovi ingressi nel gruppo; se l'episodio avviene nel corso del Capitolo (in accordo con il gruppo e il Game Master), potresti comunque poter accedere alle ricompense per quel Capitolo direttamente con il nuovo personaggio.

### HAI CAMBIATO IDEA?

Se durante il corso della Stagione ti rendi conto che il tuo personaggio non si è evoluto come speravi o ha deluso le tue aspettative, puoi seguire le regole presenti a pag. 229 del **Manuale Base**. Cerca però di prepararti per tempo e di non interrompere la sessione di gioco per effettuare questi cambiamenti: meglio riservare scelte di questo tipo a momenti di pausa tra un Capitolo e l'altro.

## FAZIONI DI GIOCO

---

In **Fabula Chronicles** i PG non sono scapestrati qualunque casualmente coinvolti in un'avventura: sono prodi e valorosi avventurieri sulla via per diventare eroi che fanno parte di una **Fazione**, un'organizzazione che lavora per il bene del popolo, abituata a collaborare con le altre realtà simili ma con un'impronta caratteristica e scopi ben precisi.

Gli obiettivi di una Fazione sono solo orientativi: dovrebbero fornire **spunti di gioco** per caratterizzare meglio i PG, ma in nessun modo dovrebbero costituire motivo di frizione all'interno del gruppo (soprattutto quando i personaggi di un Capitolo appartengono a Fazioni differenti). Utilizza gli screzi, le antipatie e le diverse visioni del mondo che appartengono a una Fazione per dare **tridimensionalità** alle idee e alle reazioni del tuo PG, confrontandole con le altre per non portare in gioco solo un personaggio piatto che prende tutto alla lettera o per buono: ricorda che anche all'interno (o nei riguardi) di una stessa Fazione possono coesistere **diverse linee di pensiero**.

In **Fabula Chronicles**, la Fazione sostituisce nella **Scheda del Giocatore** lo spazio dedicato in **Fabula Ultima** all'**Origine** del personaggio: è comunque un tratto che può essere **invocato** nella spesa di un Punto Fabula.

## ELEMENTI ICONICI

---

In **Fabula Chronicles** esistono particolari elementi che giocano un ruolo importante nell'ambientazione condivisa e nello sviluppo della trama della Stagione; tali **Elementi Iconici** possono essere fondamentalmente **PNG, Luoghi o Oggetti**. Nonostante in genere narrazione e interazione legate a questo tipo di elementi siano responsabilità condivisa dell'intero gruppo di gioco, gli Elementi Iconici sono intrinseci dell'ambientazione e si evolvono con essa, seguendo una linea che non può ovviamente dipendere da ciascun gruppo di gioco, poiché si perderebbero i **riferimenti comuni** utili a tutti i giocatori per cogliere il senso dell'ambientazione stessa.

Per questo motivo, gli Elementi Iconici **non possono essere modificati** da ciascun gruppo di gioco (per esempio, non è possibile spendere 1 Punto Fabula per rivelare un rapporto di parentela con un PNG Iconico). Potrebbero piuttosto subire dei cambiamenti all'interno della Stagione, mediante aggiornamenti della **Guida Strategica Ufficiale** o tramite il materiale incluso nei Capitoli.

# GUIDA DEL GAME MASTER

---

In questa sezione puoi trovare consigli e accorgimenti per guidare al meglio i Giocatori all'interno dei Capitoli di **Fabula Chronicles**.

## STRUTTURA DEI CAPITOLI

---

I Capitoli di **Fabula Chronicles** sono pensati per essere giocati da un gruppo composto da **1 Game Master e 4 Giocatori**. Se stai giocando un Capitolo con un numero differente di Giocatori, nessun problema: puoi seguire le apposite **regole di conversione** presenti nel testo dell'avventura.

Uno dei punti di forza di **Fabula Ultima** è la **narrazione condivisa**, che mette in mano ai giocatori la facoltà di poter creare insieme il mondo di gioco e inserire molti elementi all'interno dell'avventura. Onde evitare di snaturare questa caratteristica così importante e divertente del gioco, ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** è strutturato in modo tale che solo alcune parti siano fisse e comuni a tutti i giocatori (come le **scene del Game Master**). Salvo alcuni elementi (vedi **Elementi Iconici**, pag. 13), le restanti parti sono totalmente plasmate dal gruppo di gioco, rendendo così unica ogni sessione!

I Capitoli di **Fabula Chronicles** si compongono in genere di:

- antefatto o riassunto dei Capitoli precedenti;
- sinossi del Capitolo;
- scena del Game Master introduttiva da leggere o parafrasare;
- creazione condivisa per personalizzare l'ambiente di gioco;
- scena del Game Master conclusiva da leggere o parafrasare;
- appendici (statistiche dei PNG, eventuali ricompense aggiuntive, ecc.).

Le parti del testo indicate tra **parentesi quadre** (ad es. **[insediamento]** o **[messaggero]**) indicano elementi che dipendono dalla creazione condivisa di ciascun gruppo di gioco, che possono quindi variare di tavolo in tavolo.

## ESEMPIO

Com'è fatto **[insediamento]**?

*È un insediamento montano costruito all'interno della roccia; è un villaggio interamente costruito in legno con ponti di corda in cima a querce secolari; è una città di cristallo che si espande sotto al deserto; è una città volante che cambia zona ogni notte; ecc.*

## GESTIRE IL TEMPO DI GIOCO

Ogni Capitolo di **Fabula Chronicles** è pensato per essere giocato in una singola sessione di circa **3 ore** e ha al suo interno delle indicazioni sommarie di come dividere il tempo di gioco. Come Game Master è tuo compito gestire le varie sezioni del Capitolo: puoi soffermarti di più sugli elementi che ti sembrano far divertire maggiormente il gruppo di gioco, oppure sorvolare su quelli che noti essere meno apprezzati; l'importante è portare a conclusione lo scenario in maniera godibile nell'arco di 3 ore.

Prima di giocare un Capitolo, puoi comunque organizzarti con i Giocatori per impostare un ritmo più placido, con la possibilità di ignorare le limitazioni di tempo suggerite: cerca però di farlo in anticipo, onde evitare che qualcuno si trovi costretto a rinunciare all'ultimo minuto a causa di questa decisione.

È invece **caldamente sconsigliato** fare tutto di corsa per scendere sotto le 3 ore di gioco.

## GESTIRE GLI ELEMENTI ICONICI

Un **Elemento Iconico** è sempre esplicitato come tale: troverai descrizioni, eventuali statistiche e informazioni necessarie alla caratterizzazione nei diversi Capitoli (oltre ad assistere all'aggiornamento di questa **Guida!**). Come Game Master, devi cercare di gestire queste risorse in modo che non influiscano direttamente sugli eventi di ciascun Capitolo (salvo diversamente specificato) o che le interazioni con i PG non possano cambiare drasticamente la situazione in cui vengono introdotti: un **PNG** non può morire, un **Luogo** non può essere attaccato da forze misteriose e un **Oggetto** non può rompersi o acquisire funzioni diverse.

È consigliato limitare le interazioni dei PG con questi Elementi a quelle indicate all'interno dei Capitoli, specialmente per quanto riguarda i **PNG**, che non dovrebbero praticamente mai confrontarsi liberamente con i PG durante lo svolgimento di una sessione.



## GESTIRE GLI AVVERSARI

---

Nell'**Appendice** di ogni Capitolo puoi trovare le statistiche degli Avversari che i PG possono affrontare nel corso della sessione. Ciascun profilo è ottimizzato per **4 Giocatori**, ma il testo del Capitolo riporta le modifiche e le accortezze da prendere per riequilibrare l'incontro in base alla quantità e al livello dei personaggi coinvolti.

In alternativa, puoi sempre fare riferimento alle regole per (vedi **Manuale Base**, pag. 292).

I profili dei PNG riportano indicazioni generiche in base alla tipologia della creatura incontrata (sia essa un possibile alleato o un avversario). È possibile personalizzarne (vedi *reskinnare* nel **Manuale Base**, pag. 302) l'aspetto fisico o psicologico. Ad esempio, se i giocatori scegliessero di ambientare il Capitolo nel deserto, un PNG avversario potrebbe essere un *verme delle sabbie*; se invece scegliessero di giocare in una città sotto il mare, lo stesso PNG potrebbe essere descritto dal Game Master come un *kraken*. In questo modo, alcune statistiche del PNG rimarrebbero le stesse, mentre altre (come le **Affinità** o gli effetti di attacchi e incantesimi) verrebbero descritte diversamente per adattarle alla forma scelta. Continuando con l'esempio precedente, se il *verme delle sabbie* avesse la capacità di creare delle voragini nella sabbia, il *kraken* potrebbe invece creare dei vortici sottomarini.

## PUNTI ULTIMA

---

I Cattivi possono spendere Punti Ultima come spiegato nel **Manuale Base** a pag. 101; tuttavia, all'interno dei Capitoli di **Fabula Chronicles** sono presenti le indicazioni per gestire al meglio questi potenti antagonisti, che potrebbero ad esempio non disporre sempre dell'opzione **Fuga** o non poter spendere a piacimento **tutti** i Punti Ultima, ma potrebbero altresì rigenerare gli stessi Punti Ultima in un secondo momento, e così via.

In ogni caso, i Punti Ultima possono essere utilizzati solo ed esclusivamente dai **Cattivi** (minori, maggiori o supremi che siano) e non da qualsiasi avversario. Per evitare dubbi, ogni Capitolo riporta esplicitamente la presenza o meno di uno o più Cattivi.

## OGGETTI RARI

---

Per garantire l'equilibrio del gioco organizzato, in **Fabula Chronicles** gli oggetti rari non vengono liberamente distribuiti come ricompensa dai Game Master, ma possono essere esplicitamente inclusi nelle descrizioni di determinati Capitoli. I Giocatori possono altresì scegliere di acquistare oggetti rari (o vendere quelli in loro possesso), con specifiche limitazioni (vedi pag. 11).

## APPROVAZIONE DEI PROGETTI

---

Nel corso dei Capitoli, gli Artefici hanno la possibilità di creare nuovi Progetti. È tuo compito approvarli (secondo le linee guida indicate in **Modifiche alle Classi**, pag. 8) e permetterne l'uso durante il Capitolo corrente e i successivi. Per velocizzare l'inizio della sessione, se conosci già i Giocatori e ne hai la possibilità, puoi chiedere di anticipare visione e approvazione dei Progetti a un momento precedente la sessione. In caso i Giocatori siano indecisi su cosa realizzare, puoi guidarli facendo affidamento sul Capitolo da giocare, sulla composizione del gruppo e su come si è sviluppata la Stagione fino a quel momento.

## RICOMPENSE DI FINE CAPITOLO

Alla fine di ogni Capitolo di **Fabula Chronicles**, ciascun PG guadagna **1 livello e 150 zenit**, che diventano **300 zenit** per personaggi di livello **10** o superiore e **450 zenit** per personaggi di livello **20 o superiore**. Ricompense aggiuntive possono essere previste per il raggiungimento di determinati obiettivi, come indicato nei rispettivi Capitoli. Ogni volta che un personaggio guadagna un livello, ciascun Giocatore deve ricalcolare normalmente le statistiche influenzate dall'avanzamento.

Ai fini del regolamento di **Fabula Chronicles**, anche eventuali oggetti, zenit o Punti Inventario ottenuti mediante l'uso di Abilità di Classe, incantesimi o effetti simili sono da considerarsi parte delle **ricompense** del Capitolo.



### Ma che pwihne hanno fatto i Punti Esperienza (PX)?

In **Fabula Chronicles**, l'avanzamento di un PG viene controllato mediante un sistema di *milestones*, motivo per cui **si ottiene 1 livello ogni volta che si completa un Capitolo**. Quindi non ci si basa sui PX, né sulla spesa di Punti Fabula o Punti Ultima (e simili) per salire di livello, *pwih!*

## AVANZAMENTO DEL GAME MASTER

Ogni volta che *masteri* un Capitolo di **Fabula Chronicles** ottieni le ricompense esattamente come se avessi completato il Capitolo come un Giocatore; potrai poi investire quanto ottenuto nella creazione di un tuo personaggio qualora dovessi decidere in seguito di partecipare come Giocatore, seguendo le regole per la creazione della **Guida** (vedi pag. 7).

## RICOMPENSE UNICHE

Ogni PG può godere delle ricompense ottenute **una sola volta** per Capitolo; inoltre, tali ricompense sono da considerarsi **esclusive** per quel PG: non possono quindi essere scambiate o cedute ad altri (ad es. non si può *fare colletta* per permettere a un singolo PG di ottenere fin da subito un oggetto molto potente).

## ESEMPIO

*Se come GM fai giocare tre volte il Capitolo 1, guadagni 1 livello e 150 zenit per ogni sessione. Tuttavia, non puoi creare subito un personaggio con 3 livelli e 450 zenit aggiuntivi: devi spendere ogni ricompensa su un diverso personaggio.*

Se sei un Giocatore, questo criterio si applica anche a tutte quelle opzioni che permettono di ottenere **ricompense** e che non sono state sfruttate la prima volta che è stato completato il Capitolo: se una Canaglia non sfrutta Rubabottino e completa il Capitolo, non può ottenere le "ricompense mancate" rigiocando il Capitolo. *Carpe diem!*

# KARDIA, IL CUORE DEL MONDO



“Falv... ehm, salve a voi, amanti dell'ignoto e dell'avventura! Vi do il benvenuto in questa guida di **Kardia**, un mondo incredibile e affascinante nato da una **creazione condivisa** con la community! Un'ambientazione **high fantasy** di potentissima magia, come da me ampiamente narrato in diversi testi, riassuntinelle pagine che seguono. Chi sono io, vi starete chiedendo? Pazienza, pazienza, miei cari avventurieri. Ogni cosa sarà rivelata a tempo debito!”

## AMBIENTAZIONE

Nella memoria degli abitanti di **Kardia** non si ha traccia degli eventi cosmici che hanno portato al mondo attuale: il perché delle frequenti perturbazioni e dei ricorrenti sconvolgimenti geografici che la caratterizzano sono solo alcuni dei molti quesiti a cui la popolazione non ha ancora trovato risposta.

Anticamente devastata da un cataclisma, la regione di Kardia è formata da un **grande arcipelago di isole fluttuanti** in costante movimento sopra uno **distesa di mana**. Questa energia vitale in uno stato ibrido tra il liquido e il gassoso, molto concentrata e dalle sconfinite potenzialità, è al contempo estremamente pericolosa e fonte di vita, infondendo la magia in ogni cosa.

Frammenti di informazioni sono giunti da **antiche cronache** e **rovine colossali**, tramandando echi di una storia lontana. **Superstizioni e dicerie** sono quindi all'ordine del giorno, fortemente diffuse in ambienti come bivacchi e taverne. **Aeronavi** incantate sorvolano il mana e diverse **Fazioni**, sotto lo sguardo benevolo di saggi regnanti, collaborano per mantenere la pace in ogni dove.

Tra mostri volanti e vegetazione rigogliosa, antichi ordini depositari del sapere e culti di astri dimenticati, la vita su Kardia scorre placidamente da ormai 500 anni, fin da quando la **Regina dei Demoni** ha tentato di portare la distruzione su questo mondo, venendo poi sconfitta dai Grandi Eroi nella cosiddetta **Notte delle Lacrime**. Un evento storico così importante da costituire il nuovo punto d'inizio del calendario kardiano.

Scoprite le leggende, seguite il vento e salpate verso magiche terre. Kardia vi attende!

## DETTAGLI CONDIVISI

*Tutti i nomi propri, le definizioni, le descrizioni o i dettagli forniti all'interno della parte di ambientazione della **Guida** sono da considerarsi **Elementi Iconici** (vedi pagg. **13-14**).*

## MORFOLOGIA

---

La regione principale di Kardia è formata da un gigantesco arcipelago di blocchi di terra e roccia sospesi nel vuoto: le **Isole Fluttuanti**. Sebbene alcune siano poco più grandi di uno scoglio, altre accolgono interi regni, opponendosi alla gravità in un continuo moto armonico intorno a un gigantesco cristallo di mana concentrato: **Kristallion, il Nucleo di Mana**. Sotto le isole si estende il **Grande Mare**, una distesa sconfinata di mana, energia liquida o gassosa in perenne tumulto. Anche un sol bagno potrebbe risultare **fatale**, motivo per cui nessuno è mai stato in grado di esplorare le misteriose profondità di questa distesa di plasma magico. Non potendo inoltrarsi troppo sotto il livello del Mare, gli abitanti di Kardia si sono specializzati nella navigazione aerea sviluppando **magiche aeronavi**, imbarcazioni capaci di solcare i cieli sfruttando le correnti di mana e il potere di cristalli incantati.

Pertanto, sia le Isole Fluttuanti che il Grande Mare sono stati ampiamente sorvolati e mappati nel corso dei secoli, sebbene ci siano stati altri tentativi di immersione nelle profondità sin dalla Notte delle Lacrime. Da allora, alcune strutture megalitiche hanno iniziato a emergere dal Grande Mare: costruzioni **nere come l'ossidiana**, dall'origine ignota, che stanno tuttora suscitando l'inquieto interesse delle Fazioni di questo mondo.

Alzando lo sguardo al cielo, le **Tre Sorelle**, tre lune visibili a occhio nudo anche di giorno, scandiscono lo scorrere del tempo. Una di esse è attraversata da spaccature e faglie, e sembra essere tenuta assieme da **giganteschi anelli luminescenti**. La gente di Kardia tiene conto dell'alternarsi delle stagioni grazie alla loro posizione nel cielo: quando la più piccola delle tre lune è più vicina (trovandosi al perigeo) è tempo di **primavera**, mentre in **estate** è più prominente la luminosa luna spaccata; la più grande e calda saluta invece il mondo da vicino durante l'**autunno**. Infine, quando le Tre Sorelle appaiono più piccole e lontane nel cielo (trovandosi all'apogeo), Kardia affronta l'**inverno**. Nella zona centrale dell'arcipelago il clima è più **mite** e le stagioni si alternano in maniera regolare. È il luogo più ospitale della regione, ricco di **campi fertili** e **insediamenti rurali**, sebbene le isole continuano a presentare morfologia e caratteristiche quasi uniche: vulcani attivi o apparentemente sopiti, foreste pluviali, paludi, poggi erbosi e campi di fiori. Nelle isole che fluttuano a un'**altitudine maggiore** l'estate è molto lunga e il territorio è perlopiù **desertico**. Infine, più **in basso** è raro riuscire effettivamente a scorgere le Tre Sorelle assieme: il clima è rigido e la terra brulla, caratterizzata da **deserti di ghiaccio**.

Navigando ai margini della regione è possibile imbattersi in un remoto sistema di terre fluttuanti formato da numerose isole di svariate dimensioni, tra cui spiccano le cosiddette **Isole Climatiche**.

Situate al centro di **punti di convergenza** unici dei flussi del Grande Mare, caratterizzati in passato da violentissime **singolarità magiche** che rendevano pressoché impossibile raggiungerle in sicurezza, le Isole Climatiche sono oggi mete ambite da studiosi e ricercatori, diplomatici e curiosi che potevano averne sentito parlare solo in antichi testi o ballate, fungendo da centro nevralgico per lo scambio di culture tra i discendenti degli antichi abitanti di Kardia.

## FLORA E FAUNA

---

Tutti gli esseri viventi di Kardia sono intrisi di magia, che si dice essere irradiata direttamente dal Grande Mare. Mentre i popoli la incanalano, utilizzandola per creare incantesimi e oggetti mistici, piante e animali se ne nutrono raggiungendo **forza e dimensioni eccezionali**.

Poiché il mondo tende a mutare secondo il moto delle Tre Sorelle, dire quante e quali creature lo popolino è difficile: ogni anno, bestiari e trattati di botanica vengono aggiornati dai sapienti, mentre cacciatori ed esploratori segnalano avvistamenti di **nuove, maestose specie**; draghi alati solcano i cieli sopra i picchi più alti, chimere e manticore abitano le caverne più profonde, mentre kirin saltano tra le nubi condensate vicino le cascate che si gettano tra un'isola e l'altra verso il Grande Mare.

Nel corso dei secoli, le città di Kardia si sono espanse e molti nuovi villaggi sono stati fondati, andando via via a urbanizzare aree rimaste a lungo selvatiche. Questo, e il crescente utilizzo della magia nella vita di tutti i giorni, sembra aver destabilizzato sempre di più gli **equilibri naturali** degli ecosistemi delle Isole Fluttuanti. Molte creature un tempo ritenute docili sono diventate **più aggressive**, mentre mostri che erano soliti rimanere nei recessi più nascosti delle isole si sono ritrovati faccia a faccia con la civilizzazione. Anche la flora sembra sia stata influenzata da questi cambiamenti: attraversare alcune macchie di foresta è diventato sempre più difficile e pericoloso. Per ovviare a queste problematiche si è ricorso a enormi **barriere magiche**, che separano i centri abitati dalle aree popolate ritenute pericolose.

Tuttavia, la Kardia degli ultimi decenni ha assistito all'insorgere di un problema ancora più grande: gli **Abissali**, una nuova e pericolosissima specie di creature **nere come la pece**, di forme varie e terrificanti, provenienti dalle misteriose strutture che sono emerse dal Grande Mare. Più forti e feroci di qualsiasi belva mai vista prima, sembrano reagire incontrollabilmente al mana stesso, e la loro resistenza è tale che le armi normali faticano anche solo a scalfirli. Le Fazioni di Kardia stanno collaborando per respingere i loro attacchi, ma le loro schiere si stanno facendo sempre più numerose, riuscendo persino a insediarsi in diverse aree della regione. Per fortuna, sembrano essere particolarmente vulnerabili all'**ossidiana**, materiale di cui ormai i guerrieri scelti per combatterli non possono più fare a meno. Quali siano le loro origini, cosa siano le strutture da cui provengono e quale sia il motivo della ferocia che manifestano contro le Isole Fluttuanti sono misteri tutt'oggi celati nelle tenebre.

## MAGIA

---

Il mana non è solo fonte di energia vitale. Grazie a una ferrea disciplina e a uno **studio attento e costante** è possibile incanalarlo e sfruttarlo per realizzare **incantesimi** che, in base a capacità ed esperienza dell'incantatore, possono raggiungere risultati sorprendenti. Apprendere il linguaggio con cui dare forma alla propria volontà richiede studi presso le varie scuole arcane o spiritiche che sorgono in tutte le città principali di Kardia. Queste **accademie** raccolgono le conoscenze di tutti i grandi incantatori del passato e le mettono a disposizione dei giovani apprendisti, fornendo loro i mezzi per fare carriera e magari divenire **Granmagi**, veri e propri strateghi che mettono disciplina, pazienza e forza di volontà al servizio delle ambizioni di qualunque sovrano se ne dimostri degno.

Non è raro che gli incantatori più esperti facciano uso di un particolare tipo di cristallo luminescente (la **roccia-luce**) per facilitare esperimenti e ricerche magiche, un **catalizzatore** con cui sfruttare tutte le potenzialità del mana. I giacimenti di tali minerali sono sparsi un po' in tutta Kardia, ma sono prevalentemente diffusi nelle isole inferiori, dove le **alte maree di mana** sono più frequenti: la raccolta dei cristalli rilasciati dopo questi periodi è un'attività che coinvolge diverse forze da tutti i regni. A oggi, l'uso di tali catalizzatori si è talmente diffuso in tutta Kardia da essere parte integrante della vita quotidiana della popolazione.

Tuttavia, gli studiosi hanno iniziato recentemente a notare alcune instabilità nel campo magico generato dal Grande Mare: un lento declino che sembra risalire a ben prima della Notte delle Lacrime e al primo inabissarsi di scogli e isole minori, testimoniato da cristalli sempre più difettosi e incantesimi a volte fallaci o inaffidabili. Alcune voci sostengono che il problema sia ben più grave e diffuso di quanto si possa pensare (che il mana stesso stia addirittura **diminuendo!**), ma la maggior parte della popolazione sembra ignorare la cosa, definendo il tutto solo una sciocca preoccupazione da complottisti. Le autorità magiche stanno comunque cercando di comprendere meglio il fenomeno, arrivando a ipotizzare che la soluzione al problema possa celarsi nelle remote Isole Climatiche.

## RELIGIONE

---

Secondo la **Chiesa delle Lune**, il principale culto di Kardia, ciascun individuo dovrebbe essere grato e riconoscente alle Tre Sorelle, entità superiori i cui aspetti regolano il creato e la sua esistenza: incarnazioni prevalentemente legate alla sfera dell'amore, **la Bella, l'Amica e la Dolce** vegliano sul mondo e ne influenzano gli abitanti, sebbene non sembrino interferire direttamente con la vita di tutti i giorni, preferendo piuttosto rimanere distanti e non lasciar trapelare molte informazioni sul loro operato, un po' come gli astri che rappresentano.

500 anni fa, un individuo conosciuto semplicemente come il **Profeta** iniziò a fare proseliti tra le strade di Kardia: egli predicava la gratitudine per la vita e per il cuore stesso del mondo, impegnandosi costantemente a migliorare sé stessi e la natura e rifiutando il pietoso abbraccio delle Tre Sorelle, da lui ritenute **false divinità** dagli scopi perniciosi. Sebbene questa figura sia ancora oggi considerata ideologicamente controversa, il ruolo giocato da **Nemo** (il suo vero nome) nella caduta della **Regina dei Demoni** gli è valso un posto nella memoria dei Grandi Eroi che diedero la vita nella Notte delle Lacrime per salvare Kardia dalla rovina. È anche grazie alle sue azioni che la Chiesa ha avviato un processo di **riforma**, studiando antichi testi ed esplorando rovine misteriosamente riemerse dal Mare di Mana, al punto da reintegrare la perduta **Quarta Sorella** nel novero delle divinità. Il ritorno della **Bramosa**, narrato nelle leggende e nei testi come ricorrente ogni 1000 anni sotto forma di una **cometa dalla scia purpurea**, è stato infatti rivalutato come indispensabile per il rinnovo del mana presente nel mondo, nonostante tale evento sia solitamente accompagnato da strani avvenimenti e comportamenti bizzarri nelle creature, soprattutto a causa dell'anomalo influsso della **Burattinaia**, una variante decisamente corrotta e più pericolosa della roccialuce kardiana.

Al di là di queste diatribe dottrinali, la maggior parte della popolazione di Kardia venera il **Mana**, una sola, grande entità che permea tutte le cose: si pensa che tutta la vita abbia origine nel Mana e che nel Mana si faccia ritorno al sopraggiungere della morte, in un ciclo infinito di **reincarnazione**. I **Sacerdoti del Mana** sono antichissime autorità spirituali che si occupano di officiare i riti funebri: cerimonie popolari in cui si restituisce il corpo dei defunti al Mare di Mana, accompagnando simbolicamente il ritorno dell'anima al **Grande Flusso del Mondo**. Oltre al Mana, i popoli della regione onorano gli antenati che li hanno preceduti, celebrando in particolare la memoria dei **Grandi Eroi del Passato**, potenti spiriti antichi la cui reincarnazione sarebbe il segno dell'incombere di una grande minaccia e, al tempo stesso, simboli stessi della continua lotta contro il male favorita dalla stessa benevolenza del Mana. Di tanto in tanto, anche gli **spiriti degli avi** che non si sono reincarnati lasciano il Grande Flusso per visitare la regione e le rispettive famiglie, sebbene non siano sempre eventi privi di imprevisti. Inoltre, dalle regioni più selvagge può capitare che affiorino effigi di **divinità ormai dimenticate**, retaggio di un'epoca passata di cui non si fa menzione alcuna nelle cronache popolari.

## SCIENZA E TECNOLOGIA

---

Tecnologia e arti magiche sono molto connesse tra loro, poiché l'una contribuisce allo sviluppo delle altre, ma la forte presenza della magia nella regione ha sempre tenuto a freno lo **sviluppo tecnologico**, data la facilità con cui molte azioni possono essere eseguite dagli abitanti semplicemente sfruttando il mana già presente in natura.

Da secoli la magia alimenta la maggior parte degli strumenti e delle apparecchiature che si possono trovare nei diversi regni, perlopiù frutto della costante ricerca di geniali inventori, motivati dal comune intento di **migliorare e semplificare** la vita della popolazione, soprattutto chi è meno portato per le arti arcane.



Occhiali, segnatempo meccanici e **motori a base di mana** sono di uso quotidiano, così come attrezzi agricoli di ogni foggia e dimensione, realizzati da un numero sempre più crescente di artigiani, tanto che in alcune campagne è possibile vedere, accanto a estese coltivazioni, **buffi edifici muniti di vele** che, mosse dal vento, azionano pesanti macine per granaglie. Inoltre, l'intervento magico in ambito medico si è progressivamente ridotto, lasciando invece il campo ad **anatomia** e **botanica**, capaci di garantire cure più lente ma alla portata di tutti.

Grazie al supporto della magia, la scienza ha sicuramente toccato uno dei suoi punti più alti con la sbalorditiva invenzione delle **maginavi**, grandi vascelli capaci di cavalcare le correnti di mana sfruttando particolari marchingegni che combinano la forza del vento con il potere della roccialuce. Ormai diffuse in tutta Kardia da diversi secoli, sono considerate il mezzo più sicuro per spostarsi tra le Isole Fluttuanti, acquisendo forme sempre più elaborate e scafi finemente decorati. Sin dalla Notte delle Lacrime, molte più maginavi hanno iniziato a sondare la pericolosa superficie del Grande Mare, guidando spedizioni esplorative sempre più ambiziose, fino al punto di riuscire a prendere nuovamente contatto con le remote Isole Climatiche. Tale impresa è stata resa possibile soprattutto grazie allo sviluppo di un nuovo metodo di **comunicazione a distanza**, che sfrutta sia il potere dei cristalli di roccialuce che i risultati di numerose ricerche scientifiche sulle vibrazioni del mana.

Con un ingegno simile sono state realizzate anche le **barriere magiche** che proteggono diversi insediamenti kardiani, proiettate da cristalli accuratamente posizionati in punti strategici, mentre **solidi ponti attraversabili** di puro mana permettono un migliore spostamento tra isole non troppo distanti.

Purtroppo, la Notte delle Lacrime ha avuto anche un forte impatto sulla popolazione di Kardia: se da un lato lo sviluppo di magia e tecnologia ha permesso di migliorare progressivamente la vita dei suoi abitanti, da un altro ha dato anche il via a un'accurata ricerca di nuovi metodi per difendere le nazioni dai pericoli del mondo esterno, portando all'ideazione della **fanteria magitech**.

## NAZIONI DI KARDIA

---

Da secoli, i regnanti di Kardia si impegnano a mantenere la **pace** e l'**equilibrio** per evitare gli orrori vissuti nei conflitti del passato, dialogando, collaborando quando necessario e condividendo conoscenze, tecnologie e mezzi.

Attraversando i **Ponti di Mana** o salendo sulle maginavi si può visitare ogni angolo delle diverse regioni, senza incontrare diffidenza o eccessiva curiosità da parte dei propri vicini. Guidate negli intenti da un **patto di reciproca alleanza** nato ben prima della Notte delle Lacrime, le principali nazioni delle Isole Fluttuanti hanno intensificato la natura dei loro rapporti, dando vita all'**Unione di Kardia** e accogliendo principi, dignitari e diplomatici di altre regioni all'interno di un **Gran Consiglio** sempre più rappresentativo di tutti i kardiani.

Ma le forze unificatrici non hanno intenzione di fermarsi qui: forti sono le voci che vorrebbero dare seguito al **Progetto Corpus**; un'utopia volta a unire (se non geograficamente, politicamente) tutte le isole di Kardia... raggiungendo persino le Isole Climatiche.

## CONCORDIA, LA CAPITALE DEL MONDO

Fondata secoli prima della Notte delle Lacrime, **Concordia**, la **Capitale del Mondo** è il simbolo stesso dell'unità e dell'armonia che può e deve esistere tra tutti i popoli di Kardia, uniti contro le minacce comuni in uno spirito di cooperazione volto al miglioramento e al raggiungimento degli ideali di pace e prosperità.

Costruita su di un'isola sospesa sopra Kristallion al centro delle terre di Kardia, la città fiorì presto, portando in sé il meglio di tutti i popoli e di tutte le culture della regione. Non ci volle molto perché finisse per fagocitare l'intera superficie a disposizione e iniziasse a svilupparsi anche in senso verticale, occupando persino la parte inferiore dell'isola. Il suo edificio più alto è il **Cuore dell'Unione**, sede del **Gran Consiglio di Kardia**, ai cui seggi siedono tuttora i capi di governo di ogni nazione della regione, i vertici delle Fazioni e alcune tra le più dotte e importanti figure di Kardia.

Concordia costituisce la vera e propria **memoria storica** di Kardia e dei suoi eroi: è piuttosto facile imbattersi in statue in onore di valorosi combattenti, monumenti ai caduti per la pace, obelischi raffiguranti le gesta dei capi delle Fazioni e altri elementi commemorativi. La sensazione è che, oltre a celebrare e rendere onore a tutti coloro che hanno combattuto la Regina dei Demoni, si voglia anche lanciare un monito alla classe politica a non dimenticare come il male sia riuscito subdolamente e inesorabilmente a diffondersi, ricordando a tutti i leader le loro responsabilità e il loro impegno costante a vegliare con attenzione e lungimiranza.

Il **Seggio Supremo** del Gran Consiglio spetta a rotazione ai governanti delle regioni, responsabili di garantire e tutelare gli accordi di pace; è attualmente occupato da **Aurora Atlas**, Grangiudice del Protettorato di Torax.

## EMAS, LE TERRE DEL DOROCORNO

Il territorio di quello che fu il **Popolo Nomade** copre oggi diverse isole minori collegate da grandi ponti, naturali e non, e caratterizzate da ambienti molto diversi tra loro, seppur abbastanza estremi: la regione principale è un **deserto** apparentemente inospitale per i forestieri, ma con grandi oasi e risorse nascoste agli occhi meno attenti; altre isole ospitano **foreste e giungle** molto fitte dove le piante raggiungono dimensioni incredibili e si nascondono bestie altrettanto stupefacenti; infine, sono presenti anche **zone molto montuose** dal clima variabile.

Le guerre del passato insegnarono al popolo di Emas cosa significasse **perdere tutto**, quanto pesasse sentir recidere un legame terreno con una dimora e quanto la scelleratezza e la devastazione del male potessero spingersi oltre; per questo motivo, gli antenati dell'odierna popolazione decisero di tornare a uno stile di vita maggiormente incentrato sulla **comunione con il territorio** e il **nomadismo**: rispettando i suoi ritmi naturali, spostandosi tra le stagioni seguendo il normale processo di ricrescita e ripopolazione di flora e fauna; non sfruttando le risorse fino allo stremo, cambiando il corso naturale degli eventi e prosciugando pian piano la regione dei suoi tesori.

Tuttavia, l'invasione dei demoni e la Notte delle Lacrime hanno profondamente mutato Emas e il suo popolo. Tornata la pace su Kardia, in molti desideravano riappropriarsi di uno stile di vita più **sedentario e stabile** per sentirsi più vicini alla propria terra; ma un evento su tutti segnò le vite del Popolo Nomade: durante la Notte delle Lacrime, l'immenso **Scheletro di Dorocorno** che sveltava sul deserto più vasto di Kardia si destò da un lungo sonno, riprendendo a vagare per le distese sabbiose seguendo un percorso misterioso e sicuramente mistico. Ossequiosi delle antiche leggende, molti abitanti di Emas hanno accolto con favore la volontà divina e hanno deciso di fermare i loro spostamenti proprio nel momento in cui l'unico **punto di riferimento** stabile aveva preso a vagabondare per le loro Terre.

La ritrovata sedentarietà non ha comunque profondamente alterato il sistema sociale che vede la gente di Emas divisa in **nuclei familiari** non necessariamente legati da legami di sangue, ma piuttosto da intenti e pratiche comuni. Tuttavia, coloro che sono considerati più **degni** di seguire (letteralmente) le orme del Dorocorno sono anche rappresentanti politici delle popolazioni di Emas presso il Gran Consiglio di Kardia.

## GEMINIS, L'ISOLA VERDE

Indubbiamente il regno più grande e ricco di tutta Kardia, Geminis sorge su un'**ampia isola piatta**, spaccata al centro durante i conflitti dei tempi remoti da una linea netta che la taglia perfettamente in due metà lungo l'unico grande massiccio presente, **Meteria, la Montagna Infranta**.

Nell'omonima capitale, i **Sovrani Gemelli** accolgono dignitari e diplomatici delle altre nazioni, si intrattengono con artisti e intellettuali d'avanguardia, discutono gli accordi commerciali con i rappresentanti delle Fazioni e promuovono il benessere di tutti i cittadini con spettacoli e discorsi benauguranti. Membri dei popoli di tutto il mondo si riuniscono a Geminis per approfondire gli studi sulle antichità e le conoscenze più profonde, con un occhio sempre puntato sul futuro e il miglioramento della tecnologia. Le attività commerciali fioriscono un po'

ovunque, grazie alla nota intraprendenza degli abitanti e al costante afflusso di merci e viaggiatori garantito dal **Gran Magiporto**, da dove ogni giorno decine di maginavi salpano per le altre isole dell'arcipelago, permettendo alle ricchezze e alla popolazione di spostarsi costantemente da una regione all'altra.

Al di fuori della capitale si sviluppano verdi vallate e campi coltivati, ma anche antiche rovine tutte da scoprire, percorse dai due fiumi più importanti di Kardia, che sgorgano direttamente dalla cima spaccata di Meteria: da un lato **Ahor**, il Fiume Rosso, le cui rive nutrono costantemente gli animali e tutte le creature; dall'altro **Cavus**, il Fiume Blu, le cui acque sembrano favorire particolarmente la vita vegetale e le coltivazioni. Per questo motivo, numerosi insediamenti popolano tutta Geminis, sia da un lato che dall'altro della spaccatura.

La città di Geminis è cresciuta immensamente nel corso di questi ultimi secoli, divenendo uno dei perni attorno a cui ruota tutta l'Unione. I più sperticati sostenitori della centralità di Geminis nell'ecosistema di Kardia hanno infatti iniziato a definirla "**Axis Mundi**". Un titolo piuttosto altisonante (seppur non immeritato), soprattutto se si considera che gli intellettuali che lo hanno coniato provengono proprio da questo stesso regno.

## RUBINIA, IL REGNO DI CRISTALLO

Situato in un'isola dalla **forma concava**, il Regno di Cristallo sorge prevalentemente su una **vasta depressione** dal carattere acquitrinoso, il cui suolo roccioso è incredibilmente ricco di **giacimenti di mana cristallizzato**. La forma dell'isola permette di accogliere un **gigantesco lago** (con acque incredibilmente salate!) dalle dimensioni paragonabili a quelle di un mare. Nonostante occupi la maggior parte della superficie, protetto dalle bestie autoctone tramite una barriera magica che ha fatto da prototipo per quelle ora in uso in tutta Kardia, attraversabile solo mediante un **enorme cancello** su due livelli (uno per le maginavi e uno per le carovane a terra) costantemente sorvegliato. È proprio grazie a questa protezione che Rubinia è riuscita a sfuggire a gran parte della devastazione della Notte delle Lacrime.

Ora sotto la guida della Regina **Cremisia II**, Rubinia ha perso molta dell'influenza politica di cui ha goduto in passato data la crescente popolarità di Geminis, ma i grandi giacimenti di mana dell'isola rimangono di vitale importanza. **Cristalia**, la capitale che sorge al centro del lago, è ancora famosa per l'altissima qualità dei cristalli che i suoi artigiani e orafi sono in grado di raffinare, un'arte e una tradizione che è l'orgoglio e il vanto di tutta Rubinia, come mostrano spesso gli edifici, le botteghe e il vestiario degli abitanti del luogo.

## TORAX, LO SCUDO DELLE NAZIONI

Governato dai cavalieri dell'Ordine d'Avorio, il Protettorato di Torax si erge su una **steppa brulla**, spazzata da venti freddi e battuta da un sole cocente, dove **l'ordine e la legge** (intesi anche come concetti spirituali volti a guidare i popoli verso un futuro radioso) sono messi sopra ogni cosa. Degli abitanti si dice che "*hanno il sole negli occhi e nelle vene*" poiché sono accoglienti e calorosi con gli stranieri, ma anche coraggiosi e leali nei confronti dell'Ordine e dei popoli alleati, seguendo il **Codice d'Avorio** e addestrandosi duramente per divenire un giorno cavalieri. La vita è austera ma piacevole, anche se gli stranieri potrebbero avere la sensazione di trovarsi all'interno di una **gigantesca guarnigione** piuttosto che di un regno. Il fatto che non vi siano più vere e proprie guerre da tempo non ha tuttavia dissuasato l'Ordine dal continuare il suo sacro compito: difendere la pace e l'equilibrio naturale di tutta Kardia.

Centro politico del Protettorato è **Sterania**, la **Fortezza d'Argento**, dalle massicce mura in un prezioso quanto sconosciuto argento bianco. Si vocifera che i sotterranei della fortezza ospitano numerosi prigionieri e **sospettati** di crimini efferati, diramandosi per l'intera isola mediante tortuosi cunicoli e labirintiche grotte, scavati nei secoli da un **fiume sotterraneo** che ha però visto una progressiva diminuzione della sua portata, rivelando tuttavia veri e propri **giacimenti di ossidiana**.

La regione è delimitata dalla **Grande Dorsale**, una catena montuosa con alte cime orlate da **nevi perenni**. In passato liberamente abitate dai **lossodonti delle nevi**, maestose e docili creature dalle potenti zanne e dalla calda **lana** magica dalle proprietà mimetiche, le vette sono diventate negli ultimi secoli sempre più pericolose a causa dell'insediamento nell'ecosistema di Torax di molte specie di **Abissali**. Oggi i lossodonti sono preservati in alcune aree bonificate dal Protettorato con l'aiuto delle Fazioni di Kardia e di alcune influenti famiglie, che hanno anche contribuito a diffondere lo sfruttamento dell'ossidiana in tutte le Isole Fluttuanti, vista la sua enorme utilità nel fronteggiare le misteriose creature provenienti dal Grande Mare.

## LE ISOLE CLIMATICHE

Remote, irraggiungibili, misteriose, affascinanti: le **Isole Climatiche** sono state per secoli la scintilla che ha acceso le fantasie più sfrenate di poeti e appassionati del fantastico, nonché il sogno proibito di ogni esploratore che si rispetti. Descritte solo sommariamente in testi antichi e reliquie ritrovate nelle rovine sparse per tutta Kardia, queste enormi isole sembrano "intrappolate" in **stagioni perenni**, sospese nel Grande Mare in punti di convergenza magica diametralmente opposti rispetto al Kristallion e protette da potenti **singularità magiche**: tempeste di mana, scariche incontrollate di potere ed esplosioni di plasma magico circondavano queste nazioni remote, rendendole di fatto inaccessibili e inavvicinabili per diverso tempo. A causa di questo **isolamento forzato**, gli abitanti delle Isole Climatiche hanno sempre vissuto solo un'unica stagione, mostrando ammirazione e stupore ogni volta che apprendevano dai racconti e le leggende elementi che differivano molto da ciò a cui erano abituati.

I fenomeni catastrofici che rendevano impossibile raggiungere le Isole Climatiche dalle altre regioni si sono infatti misteriosamente attenuati dopo la Notte delle Lacrime, fino a scomparire del tutto quasi **cinque secoli dopo**. Dopo tempo immemore dagli ultimi contatti tra i kardiani delle Isole Fluttuanti e quelli delle Isole Climatiche, fu l'intrepida esploratrice **Amelia Khora** a mettere piede per prima sull'isola di **Ambrosia**, stringendo un'intensa amicizia con la popolazione locale, per usi e costumi non poi così diversa dal mondo a cui era abituata. Diede così il via a una serie di articolati processi diplomatici che, nonostante l'iniziale diffidenza da parte di esponenti di ambo le parti, promuovono oggi le Isole Climatiche come centro di un profondo **scambio di culture, conoscenze e reciproco aiuto** nell'affrontare i problemi di tutti i giorni, posizione favorita dalla loro fonte **estremamente ricca di cristalli di mana** di vario genere: le singularità magiche che le hanno isolate (o protette?) per secoli hanno anche permesso alla magia di penetrare a fondo nel suolo, nelle acque e nelle creature stesse di quelle terre. Un vero tesoro...

## NUOVE PROSPETTIVE

Le Isole Climatiche sono terre relativamente remote che non sono state completamente esplorate in tempi recenti, e la **Stagione 1 di Fabula Chronicles** ruota ancora attorno alle Isole Fluttuanti e alle loro Fazioni (vedi pag. 27). Ciononostante, è assolutamente plausibile che alcuni personaggi siano in qualche modo legati a queste nuove regioni: ad esempio, un membro dell'Ordine d'Avorio potrebbe discendere da una famiglia di ambrosiani o essersi addestrato presso Hepaton per poi trasferirsi su Torax, così come un GM potrebbe decidere di inserire un PNG capace di fornire maggiori informazioni sull'isola di Pneuma o il Gran Festival di Cadrys, e così via. Per questo motivo, **è possibile giocare personaggi provenienti dalle Isole Climatiche**, prestando però le dovute accortezze: è bene essere consapevoli che gli eventi legati alla trama dei primi Capitoli della **Stagione 1** vedono gli abitanti di queste regioni come **possibili nemici**. Tali PG potrebbero quindi sentirsi **discriminati** dai membri dell'Unione o incontrare **maggiori difficoltà** a relazionarsi con loro, venendo coinvolti in eventi di cui non saprebbero assolutamente nulla, né potrebbero fornire informazioni rilevanti per risolvere i misteri legati alla trama; è responsabilità del gruppo riuscire a superare le differenze all'interno del mondo di gioco e permettere a tutti i Giocatori di divertirsi anche in un contesto di questo tipo.

## Ambrosia, l'Isola di Primavera

Un **mondo giardino** eternamente prospero, indomabilmente verde, dove flora e fauna sono i veri padroni dell'ecosistema, Ambrosia ospita una vegetazione così fitta e inestirpabile che la civiltà non ha mai avuto modo di svilupparsi in grandi agglomerati, ma solo in piccoli insediamenti nomadi e comunicanti dove la **connessione con la natura** predomina su tutto il resto.

Ambrosia è famosa per la presenza dell'**albero di mytros**, una pianta sacra dal tronco nodoso e dai fiori dalle tinte rosate che, nonostante la **primavera eterna**, sbocciano solo una volta l'anno. Tutta l'isola celebra l'evento con delle vere e proprie celebrazioni religiose, poiché la fioritura permette di scandire lo **scorrere del tempo**, così come il costante pulsare delle striature presenti sulle sue foglie.

Una **piacevole brezza** diffonde costantemente i profumi floreali in ogni dove, un lontano ricordo delle tempeste turbinanti che cingevano l'isola d'assedio. Alcuni **alberi secolari** sono tanto immensi da fare da scudo con il loro tronco e le loro fronde anche contro i fenomeni atmosferici più estremi: un gargantuesco riparo naturale che protegge gli abitanti dell'isola, offrendo al contempo un **clima mite e ospitale**, per quanto estremamente **umido**. Tuttavia, molte specie minacciano la sopravvivenza della popolazione, che ha dovuto ingegnarsi nel tempo e trovare nuovi metodi per convivere soprattutto con i numerosi **insetti giganti** di Ambrosia.

## Cadrys, l'Isola d'Autunno

Una vasta terra pianeggiante con sparute foreste di **alberi spogli e contorti** e infiniti letti di funghi e foglie dai **toni caldi e variopinti**, Cadrys è caratterizzata da **frequenti piogge** e dalla presenza quasi sempre costante di una **fitta nebbia**, che proietta su ogni cosa un'atmosfera sospesa. L'unica forma di vita vegetale che riesce a prosperare nell'**eterno autunno** cui è sottoposta quest'isola è la **bacca di neuros**: un frutto dal guscio duro come la pietra, spesso utilizzato sia per fini decorativi che come materiale resistente per utilissime creazioni.

Ma ciò che davvero è impressionante di quest'isola crepuscolare sono le **città** erette dai suoi abitanti, ciascuna dominata da un **colore** o una **sfumatura** che ricorda il colore dei pochi alberi che la costeggiano. Estendendosi per diversi chilometri nelle sterminate radure che costellano gran parte della superficie di Cadrys, rendono l'isola d'Autunno una delle più **strutturate e avanguardistiche** in termini di sviluppo urbanistico e gusto architettonico, con edifici di massimo due piani, colorati e riccamente decorati con ornamenti in legno. Le luci ricavate dalle bacche di neuros adornano i viali labirintici che irrorano il tessuto cittadino, identificando i principali itinerari con colori riconoscibili e aiutando gli abitanti di Cadrys a non smarrirsi nella nebbia.

Le città sono davvero il fulcro della vita di tutti i giorni di Cadrys, luoghi di riflessione e dialogo, ma anche di **accesi dibattiti** sulle risposte più **logiche e razionali** alle necessità quotidiane, abitudine che gli abitanti dell'isola hanno imparato a coltivare nel corso del tempo in risposta alle poche risorse disponibili al di fuori delle fonti di magia. Curioso come la società sia riuscita ad accompagnare a raffinate menti ingegneristiche anche una vera e propria predisposizione per l'estetica: una volta l'anno, tutta l'isola partecipa al **Gran Festival**, una celebrazione delle arti e dell'ingegno. Ogni città si impegna a realizzare opere sempre più elaborate con cui stupire il sovrano di Cadrys, **Mekenas XIII**: stanco di vagliare costantemente piani edilizi e progetti di ammodernamento, il **Re Virtuoso** ha da tempo lanciato una sua personale battaglia per far rinascere la **Vera Arte** in tutta l'isola, spostando costantemente la sua corte in cerca di un degno successore.

## Hepaton, l'Isola d'Estate

L'Isola d'Estate si presenta a prima vista come un **deserto violaceo**, costellato qua e là da possenti **cactroll** e città affascinanti, abbarbicate su enormi montagne fumanti dalle forme irregolari. Colossali **serpenti indaco** con piccole ali ai lati del capo nidificano su queste alture, per poi dominare le lande sabbiose una volta cresciuti (e incapaci di tornare ai loro luoghi d'origine). In realtà, la sabbia di questo deserto è costituita da una **moltitudine di cristalli di mana** provenienti dalle montagne.

Il popolo di Hepaton è il più **diffidente** tra gli abitanti delle Isole Climatiche: schivo e guardingo, continua a mantenere una certa distanza dagli emissari delle Isole Fluttuanti, a cui è permesso muoversi solo in alcune, limitate aree delle loro popolose città. Questi capolavori architettonici, perfettamente intagliati e modellati in **armonia** con l'ambiente circostante, possono risultare alquanto **labirintici** per gli avventori meno preparati, soprattutto a causa delle **tradizionali maschere** con cui la popolazione cela il volto, osservando un'antica usanza che vede la società divisa in caste dalle funzioni ben delineate, i cui individui sono considerati parte di un'enorme comunità *"come i granelli nelle sabbie del deserto"*.

Le **Glittiche** sono la massima espressione di quest'usanza: sacerdotesse addestrate nel combattimento a cui non è mai concesso di mostrare il volto, diamanti grezzi che hanno abbandonato la loro identità per superare la prova del **Cammino Ardente**, la scalata dei vulcani che occupano il centro dell'isola. Dall'alto del **Tempio di Klèxidra**, dove si dice che sia persino possibile comunicare con le Tre Sorelle, le Glittiche si impegnano a governare la società di Hepaton e a guidare l'intera collettività verso la **Luna Bruciata**, un evento apocalittico descritto da alcuni testi trovati all'interno dei vulcani dell'isola.

## Pneuma, l'Isola d'Inverno

Per secoli si è parlato di Pneuma come di un'isola irraggiungibile a causa di una **fitta nebbia mistica** in cui era possibile solo intravedere strane figure evanescenti e che non garantiva alcuna certezza di potervi accedere senza poterne poi uscire tutti interi: numerose spedizioni hanno tentato e fallito, finché il fenomeno non si è attenuato e ridotto a pochi banchi accuratamente evitati dagli esploratori più navigati.

Non si può dire che la vita su Pneuma sia semplice: l'isola d'inverno è un **unico desolato ghiacciaio**, popolato da creature feroci e ostili (come i **taurnak**, imponenti orsi dalle zanne a sciabola, vero e proprio simbolo dell'isola) e sovrastato da una **notte perenne**. Eppure, sotto decine di metri di ghiaccio, nelle viscere della roccia, il popolo di Pneuma ha imparato a vivere in vere e proprie **città sotterranee**, costruite in **caverne di cristalli geotermici** collegate tra loro da stretti cunicoli. In un ambiente tanto rigido c'è solo un modo per la popolazione di prosperare: restare uniti. Aiutarsi e cooperare. Per questo, gli abitanti dell'Isola d'Inverno si trattano come fratelli e sorelle e nessuno più di loro dà valore al concetto di **comunità**. Ma non bisogna farsi ingannare da queste caratteristiche: la popolazione è piena di **infaticabili combattenti**, abituati ad avventurarsi in superficie e ad affrontarne le immonde creature. In profondità, la terra è cosparsa da venature di **mana cristallizzato** dalle bassissime temperature; venature che percorrono i sentieri e le dimore del sottosuolo di Pneuma, motivo per cui il suo popolo è particolarmente connesso con le arti magiche, soprattutto legate all'**acqua** e il **ghiaccio**.

Su Pneuma si venera il **Portatore di Fuoco**, uno spirito con i colori dell'aurora che compare a intervalli regolari nel cielo dell'isola, correndo per la volta celeste. Stando al credo locale, si ferma solo quando sente le preghiere degli abitanti che lo venerano. Per questo motivo, quando è prevista la sua apparizione, i sacerdoti vengono scortati dai migliori guerrieri per recarsi in cima ai picchi più alti e intonare canti in suo onore: una cerimonia fondamentale per infondere nuova energia ai cristalli del sottosuolo, rendendoli caldi e ricchi di magia benevola. A rituale compiuto, i guerrieri che hanno scortato i sacerdoti ricevono in dono un **ciondolo** fatto da cristalli appena irrorati, a simboleggiare la riconoscenza da parte di tutta la comunità.



## FAZIONI DI KARDIA

Tutti gli abitanti di Kardia contribuiscono al benessere della società e all'equilibrio naturale grazie allo svolgimento di numerose mansioni e attività per il regno. Nel tempo, ciò ha contribuito alla fondazione di numerose **Fazioni**, con lo scopo di fornire un valido supporto alla popolazione e ai regnanti: i **Cacciatori di Mostri** pensano alla cattura e all'addomesticamento di bestie selvagge e piante; la **Gilda del Cristallo** promuove e realizza meravigliose opere d'ingegno; il **Ministero dell'Antica Biblioteca** si concentra sugli studi del passato e sul mondo; l'**Ordine d'Avorio** si impegna costantemente a mantenere la pace in tutta Kardia; i **Postini Esploratori** si occupano infine di esplorare e mappare le isole del mondo.

### CACCIATORI DI MOSTRI

Grande gloria attende gli impavidi che mettono il loro talento al servizio della popolazione. Prima della fondazione di ogni città o villaggio, fattoria o porto, i Cacciatori di Mostri sono chiamati a **ripulire la zona**, eliminando ogni possibile creatura mostruosa. Sono ben pagati per correre questo rischio e sovente stringono accordi commerciali con le città per tornare, di tanto in tanto, a **cacciare** eventuali pericoli o minacce che potrebbero sopraggiungere. Alcune creature possono anche essere **domate**, diventando un valido aiuto per gli abitanti, mentre altre forniscono materiali magici o pregiati da lavorare. Il simbolo dei Cacciatori di Mostri è il **cornio**, valido strumento di comunicazione... e di bevute.

Con le città prevalentemente chiuse all'interno delle loro barriere e la nuova minaccia degli Abissali, i Cacciatori di Mostri sono impegnati più che mai a **pattugliare** le zone limitrofe alla civiltà e a occuparsi delle minacce presentate da fauna o flora ostile.

Incredibile ma vero, il cuore simbolico della Fazione (nonché sede ufficiale) è situato all'interno della cassa toracica del titanico **Scheletro di Dorocorno**, nelle terre di **Emas**. Non è difficile immaginare lo shock provato quando la sede ha deciso di prendere e vagare per il deserto, ma i Cacciatori di Mostri non sono dei meri uccisori di belve e sanno come entrare in sintonia con il regno animale. Pertanto, questa Fazione e il loro simbolo redivivo sono entrati in perfetta sintonia e, a oggi, i Cacciatori di Mostri sono l'unica fazione di Kardia a godere di una sede mobile.

*Se sei desideroso di scoprire tutte le creature meravigliose e pericolose che abitano Kardia e avere la forza di poterne decidere il fato, non ti resta che diventare un Cacciatore di Mostri.*

### FRONTE DI OSSIDIANA

**Nota:** questa Fazione non può essere scelta in fase di creazione e avanzamento del personaggio.

Come dicono i saggi: *“a volte occorre far di necessità virtù”*. E per soddisfare una necessità urgente come la difesa di Kardia dalla **minaccia crescente** degli Abissali serve una **virtù fuori dall'ordinario**, soprattutto visti i troppi interrogativi su natura e origine di tali nefaste creature. Per questo, recentemente la regione ha visto aumentare i ranghi del Fronte di Ossidiana, un corpo d'élite composto da membri di spicco provenienti da tutte le Fazioni, impegnati (ciascuno con le proprie capacità e competenze) sull'obiettivo comune di **estirpare questa piaga**. Tra corpi combattenti schierati in prima linea contro gli Abissali, distaccamenti di studiosi impegnati a districarne misteri e punti deboli, nonché esploratori disposti a rischiare tutto per identificarne le abitudini, i membri del Fronte di Ossidiana sono la vera e propria **avanguardia** contro le grandi minacce del domani. Nonostante il suo ruolo vitale nella difesa delle nazioni, consacrato dalle scoperte legate all'**ossidiana** (pietra nera che caratterizza le stesse strutture da cui provengono gli Abissali e che può essere lavorata per realizzare un equipaggiamento adatto ad affrontarli), il Fronte di Ossidiana opera ai margini dei centri protetti da barriere magiche e **non è ancora considerata una Fazione autonoma** e i suoi leader provengono dai ranghi blasonati di diverse forze della regione.

## GILDA DEL CRISTALLO

Nel tempo, diversi conflitti hanno causato ingenti danni in tutta Kardia, diverse città sono state colpite e ferite e **ricostruire** per ripartire con la vita quotidiana era un'esigenza sentita da tutti. Originaria di **Rubinia**, la Gilda del Cristallo si è distinta da subito, meritandosi l'incarico di coordinare tutte le attività assegnatele direttamente dal Gran Consiglio di Kardia. Le iniziative della Gilda del Cristallo nei secoli non sono diminuite, rendendo questa Fazione sempre più il riferimento per le attività di **ricerca e sviluppo** tecnologico, magico, meccanico ed edile.

In particolare, la Fazione ha portato un contributo fondamentale nella lotta contro gli **Abissali**: i membri della Gilda del Cristallo sono infatti stati i primi a comprendere quanto l'**ossidiana** fosse efficace nella lotta contro tali creature.

Ancora oggi la Gilda lavora a stretto contatto con le migliori scuole, università e botteghe per accaparrarsi i migliori allievi e metterli **sotto contratto** così che siano a disposizione dell'intera comunità di Kardia. Con il giusto entusiasmo, il giusto intelletto e le giuste capacità, chiunque può avere accesso alla Gilda: c'è bisogno di muscoli, cervello e magia per sistemare ogni cosa!

*Se sai trovare sempre la giusta soluzione a un problema, credi di poter aggiustare qualsiasi situazione utilizzando le risorse a tua disposizione e hai creatività e inventiva da vendere, la Gilda è il posto migliore dove metterti alla prova!*

## MINISTERO DELL'ANTICA BIBLIOTECA

Chiunque desideri la **conoscenza** più di ogni altra cosa può chiedere di affrontare la prova di ammissione al Ministero dell'Antica Biblioteca. Molti si sono persi tra quei corridoi infiniti e non hanno fatto ritorno. I sapienti che superano l'esame iniziano un duro addestramento per ampliare la loro mente e sono generalmente considerati i **più intelligenti** di tutta Kardia. Il loro amore sconfinato per i libri e le pergamene li porta spesso a **rinunciare alla vita mondana**; per questo, un membro del Ministero è facilmente riconoscibile quando attraversa le vie della città con il naso immerso in un antico tomo. I membri di questa fazione hanno sempre custodito gelosamente il loro sconfinato sapere, ma l'attacco subito **500 anni fa** da parte delle forze del male ha insegnato a questi eremitici sapienti il valore della condivisione: nello scenario odierno, la biblioteca ha condiviso con l'Unione di Kardia buona parte delle sue pregresse conoscenze sulle Isole Climatiche, contribuendo ad agevolare gli scambi culturali tra le diverse regioni del mondo.

Il simbolo distintivo è una **chiave spuntata**, che i membri del Ministero dell'Antica Biblioteca portano di solito appesa a una catenina intorno al collo. Non apre nessuna porta reale, ma è l'emblema delle porte della conoscenza; porte che, secondo alcune dicerie, non sono solo metaforiche, ma reali.

*Se pensi che ogni cosa possa essere risolta attraverso la ragione e preferisci la compagnia di un buon libro alle gare di braccio di ferro, indossare la toga della biblioteca ti riempirà di grandi soddisfazioni.*

## ORDINE D'AVORIO

Che cosa significa essere cavaliere? Non sono la spada, lo scudo o l'armatura a essere importanti per un cavaliere ma quello che si trova dentro a ognuno: ergersi dinanzi a ogni avversità per **proteggere** qualcosa che si ama, rialzarsi sempre dopo essere caduti, **mettersi a disposizione del prossimo**, seguire il codice morale della giustizia e non alzare mano contro gli innocenti. L'Ordine d'Avorio incarna perfettamente questi precetti e si staglia fiero contro tutto ciò che mina la pace di Kardia, siano esse minacce interne o esterne. Nati in tempo di conflitto con il compito di difendere i confini di **Torax**, prima della Notte delle Lacrime l'Ordine ha assistito impotente al massacro della famiglia reale che aveva giurato di proteggere; ciononostante, è stato il popolo stesso a chiedere a gran voce ai cavalieri di prendere le redini e guidarlo verso un futuro di pace, mettendo da parte l'isolazionismo e aprendo le porte a tutti i popoli di Kardia. Oggi si trovano distanziati in ogni regno, occupandosi di mantenere **ordine e sicurezza**, proteggendo le figure più importanti e le altre Fazioni. Questa fazione è nota proprio per la sua **immutabilità** nel tempo: le epoche trascorrono, la società muta, ma il Codice d'Avorio resta immutabile.

*Se credi nell'onore e nella forza delle tue convinzioni per proteggere qualcosa in cui credi, se pensi di essere di nobile animo e di dover affrontare ogni male e ingiustizia mettendoti al servizio degli altri, prendere la nomina è la scelta giusta per te.*

## POSTINI ESPLORATORI

Consegnare la posta in un mondo così pericoloso e popolato da bestie feroci e piante senzienti non è un lavoro semplice, per questo le consegne vengono affidate a una gilda di esperti esploratori. Si addentrano nei luoghi selvaggi per **tracciare e mappare** nuovi sentieri di collegamento tra le città, ma anche per **diffondere messaggi** e dispacci, notizie e comunicati. Di fatto, rappresentano la più grande organizzazione di **raccolta e gestione di intelligence** e informazioni di Kardia e molti di loro sono abili nelle arti magiche e della spada: un Postino Esploratore deve essere preparato ad affrontare qualunque pericolo.

Il loro simbolo, ricamato sul bavero della loro divisa, è la **lanterna**. La loro sede centrale è sull'isola di Concordia.

Da quando **Amelia Khora**, l'attuale capofazione, è riuscita a raggiungere nuovamente le Isole Climatiche, è lì che si è spostata la gran parte dell'attenzione di questa Fazione. Gran parte delle loro forze è impegnata in complesse esplorazioni e missioni diplomatiche in quelle terre lontane, restando sempre una delle voci più appassionate del rispetto culturale verso queste popolazioni, della diplomazia e del dialogo pacifico. Ma alcuni Postini temerari hanno scelto un nuovo orizzonte per le loro ricerche, dando inizio alle prime esplorazioni ufficiali del Mare di Mana e delle strutture che stanno emergendo da esso.

*Se sei ansioso di poter completare tutte le zone bianche di una mappa e la voglia di viaggiare e il desiderio di conoscere nuove culture sono i tratti che ti caratterizzano, diventare un membro dei Postini Esploratori è la scelta che fa per te.*

## SOCIETÀ DI ARCA

**Nota:** questa Fazione non può essere scelta in fase di creazione e avanzamento del personaggio.

Sconosciuta a molti, definirla una **società segreta** sarebbe forse eccessivo. Questo gruppo di appassionati del mondo antico annovera tra le sue fila figure di spicco di Geminis: archeologi, teosofi, speleologi e cacciatori di tesori dilettanti che hanno votato la loro vita (o il loro considerevole tempo libero) alla ricerca di antiche **verità perdute** sulle origini di Kardia e sui misteri celati nel mana e nella volta celeste. Intrigati da alcune perdute leggende, questi sfidanti dell'ignoto hanno iniziato a esplorare le **Vene di Mana**, una fitta rete di tunnel e caverne che percorre le profondità dell'Isola Verde, testimoniata da incisioni e altari che potrebbero contenere preziosissime tracce della **verità** che questi eruditi intendono rivelare. Vista quantomeno insolita per coloro che riescono di fatto a vederli, i membri della Società di Arca sono alquanto originali, spesso **eccentrici**, indossano insolite vesti tendenti al **porpora** con **copricapi dotati di roccialuce** per l'esplorazione sotterranea e sono spesso appesantiti da **zaini pieni di strumenti**. Durante la vita quotidiana, comunicano tra loro mediante **lettere in codice** che si divertono a decifrare e piccoli enigmi, coordinati da un leader che nessuno sembra aver mai visto (ma esiste davvero?). Nonostante siano ben consci di somigliare a un **culto** per usi e costumi, negano ai nuovi affiliati qualsiasi coinvolgimento. Chiaro, non che ci sia modo di entrare volontariamente a far parte della Società di Arca si può solo essere invitati da un membro anziano e... beh, in effetti sembrano proprio un culto.

Ma questa compagine di eccentrici e sotterranei sapienti potrebbe essere sulle tracce di qualcosa di ben più concreto di quanto le loro bislacche usanze possano far pensare.

## LUOGHI ICONICI DI KARDIA

Le isole di Kardia nascondono **luoghi misteriosi** citati solo nelle leggende e nei miti, ma anche importanti **centri di potere** dove i regnanti muovono le fila per mantenere l'armonia o tramare alle spalle dei loro avversari; **antiche rovine** risalenti all'Ultima Guerra o contenenti tracce di civiltà del passato, **grandi città** sorte intorno a miniere di cristallo e persino **meraviglie della natura**; stando ad alcune dicerie, sarebbe addirittura possibile accedere a luoghi fantastici dove incontrare persino le divinità! I **Luoghi Iconici di Kardia** possono essere questo e molto altro, aggiungendo dettagli alle località esplorate nel corso dei Capitoli.

### BIBLIOTECA VIVENTE

Sede del **Ministero dell'Antica Biblioteca**, la Biblioteca Vivente occupa quasi interamente **Littera**, un'isoletta sospesa sul **baratro** che divide a metà il Regno di Geminis, esattamente nel punto in cui si trovava il centro del **Meteria**, la **Montagna Infranta**. Il lembo di terra, privo di fauna e con poca vegetazione, si libra nell'aria, attratto da una **gravità apparentemente opposta** rispetto al normale, e solo le pesanti **catene magiche**, che fungono anche da ponti d'accesso all'isola, gli impediscono di volare via. Di recente pare tuttavia che la struttura abbia perso quota rispetto al passato, causa probabile del recente affievolirsi della quantità di mana. L'edificio principale della Biblioteca, a pianta rettangolare, è caratterizzato da un'**ampia cupola bianca** che svetta verso il cielo, sorretta da **imponenti colonne di marmo** con capitelli riccamente decorati. Attorno al corpo centrale, che viene spesso sfruttato anche come **osservatorio**, si sviluppano, secondo cerchi concentrici, i corridoi più recenti e aperti al pubblico, contenenti cronache locali e registri. L'accesso ai **Sotterranei**, la sezione più grande e ricca della Biblioteca Vivente, rimane strettamente riservato a pochi addetti autorizzati, nonché ai membri del Gran Consiglio di Kardia. Si dice che i suoi corridoi siano **infiniti** (nonostante nessuno capisca esattamente dove sian contenuti, visto lo spazio limitato e il vuoto sottostante) e in **continua espansione**, così da poter conservare tutto il sapere di Kardia: sembra infatti che nuove vie si aprano costantemente dinanzi a coloro che sono in cerca di conoscenza, finendo però per confondere i visitatori meno accorti. In seguito all'attacco da parte delle forze demoniache negli eventi che hanno portato alla **Notte delle Lacrime**, la biblioteca è stata ampliata e i sistemi di sicurezza intensificati. In seguito ai lavori di ristrutturazione, nuove aree della struttura sono emerse, zone che un tempo erano percorse da ricche **Vene di Mana** e le cui pareti sono fregiate da rappresentazioni di antichi rituali e ordini ormai dimenticati. È in questo luogo che si cela anche **uno dei più grandi segreti di Kardia**, gelosamente custodito dal suo guardiano e celato a chiunque non sia ritenuto degno dalla **coscienza** che permea la Biblioteca Vivente.

### CUORE DELL'UNIONE

Un'**alta torre bianca** svetta al centro di una grande piazza lastricata di marmo. Simbolo dell'armonia tra i popoli di Kardia da ben prima della Notte delle Lacrime, è l'edificio più alto di Concordia (e probabilmente dell'intera regione!). Grazie alla sua particolare posizione geografica, scelta appositamente per trovarsi **al centro di Kardia stessa** e direttamente sopra il misterioso Kristallion, funge da perfetto punto di riferimento per la maggior parte della popolazione. Sulla sua sommità, una lanterna custodisce la **Sacra Fiamma della Pace**, che viene ritualmente rinnovata durante l'annuale Festa degli Eroi, ripercorrendo le fasi dei conflitti passati e celebrando coloro che si sono sacrificati per sconfiggere il male. La sua luce, magicamente amplificata e debitamente proiettata mediante l'uso di particolari cristalli di roccialuce, può raggiungere tutte le nazioni di Kardia, motivo per cui l'edificio è anche noto come **Faro al Centro del Mondo**. All'interno, le sue bianche aule ospitano le assemblee del **Gran Consiglio di Kardia**, dove i regnanti, i membri delle Fazioni e i più grandi saggi e pensatori della regione si riuniscono periodicamente per disquisire sui massimi sistemi dell'universo nell'ottica di preservare e promuovere il benessere e la crescita delle nazioni. Sede dei **Postini Esploratori**, i suoi corridoi sono costantemente percorsi da missive, dispacci e attendenti affaccendati nella mansioni più svariate. La **Sala degli Eroi**, un auditorium appositamente progettato per ospitare un gran numero di persone nelle occasioni più speciali, permette di godere di una magnifica vista sulla città, e sembra che ulteriori **stanze panoramiche**, accessibili mediante speciali ascensori magici, permettano di osservare persino il Grande Mare sottostante.

## LA FAGLIA

Una **colossale spaccatura** che divide trasversalmente tutta l'isola di Geminis e ne è la caratteristica più riconoscibile. Frutto di un passato cataclisma, la Faglia è oggi una delle **principali attrazioni turistiche** che ha reso note le passeggiate panoramiche del Ponte di Lumen e le mirabili vedute da Castel Libra. Oltre a essere una delle più grandi **meraviglie naturali** di tutta Kardia, è anche un tesoro inestimabile per gli studiosi del mondo naturale e del passato di questo mondo: esplorando la roccia liscissima di questa titanica fenditura, è possibile studiare da vicino le varie **trasformazioni morfologiche** attraversate nei millenni dall'Isola Verde. Tuttavia, negli ultimi tempi la Faglia si è fatta **sempre più pericolosa**, a causa di un sempre più crescente numero di Abissali che hanno trovato le sue pareti particolarmente adatte a nidificare, soprattutto diverse insenature naturali che dovevano essere antichi condotti di mana liquido o diramazioni dei fiumi Ahor e Cavus ormai asciutte. Per non parlare delle temibili e improvvise **raffiche di vento** che rendono molto pericolosa la navigazione con le maginavi.

## GRAN MAGIPORTO DI GEMINIS

Posizionato all'estremità nord-ovest dell'Isola Verde, il Gran Magiporto è uno spazio sterminato adibito all'atterraggio e alla partenza delle maginavi che solcano i cieli di tutta Kardia. È il magiporto più grande e all'avanguardia dell'Unione, con **alte torri** che permettono di comunicare a distanza e coordinare in tempo reale il densissimo traffico aereo alla base della vita sociale e commerciale di Geminis. **Immensi hangar** sono adibiti allo stoccaggio e alla riparazione delle grandi navi, mentre un dedalo di strutture minori ospita la dogana locale, l'imbarco e lo sbarco dei passeggeri, il controllo e lo smistamento di merci e bagagli. Ma oltre alla funzionalità, il Gran Magiporto brilla anche per **magnificenza**: la stazione è una struttura stupenda, gigantesca e architettonicamente impressionante. Le piste d'atterraggio sono illuminate da **cristalli bioluminescenti e cangianti** che, oltre a indicare la via ai naviganti, forniscono uno spettacolo mozzafiato a tutti coloro che avvistano per la prima volta l'isola. Per non parlare della piazza centrale del magiporto: un luogo meraviglioso con fontane, statue, fuochi fatui notturni, ristoranti, taverne e tutto ciò che si possa immaginare per far sentire i visitatori accolti nella maestosa (e illuminata) Geminis

## LUMEN, IL DISTRETTO DEI DIVERTIMENTI

Con il tempo, quello che in passato era un semplice borgo minerario nei pressi del versante orientale della Faglia si è trasformato in un importante **centro commerciale** a cavallo tra le metà divise dell'Isola Verde. Nonostante la miniera non sia più in attività da diversi anni, Lumen conta ancora oggi svariati visitatori da ogni dove grazie ad **attrazioni** per tutti i gusti: taverne, arene, teatri, stadi, piattaforme volanti con acrobati e persino sfere d'acqua sospese con bizzarre creature. Il decumano che si è sviluppato lungo l'immenso **Ponte di Lumen** è caratterizzato da edifici sfavillanti ornati con la roccialuce, una **passeggiata sul vuoto** che non può non riempire gli occhi di meraviglia. Al centro sorge la Reggia di Sòl: una struttura estremamente lussuosa che ospita un vero e proprio **parco giochi** con attività di ogni tipo. Da qui è possibile accedere all'altissima Torre Splendente, che ospita il **Ministero dello Spettacolo e dell'Informazione** di Geminis, oltre a diverse suite per visitatori facoltosi o dignitari di altre Nazioni che vogliono godersi la splendida vista sulla Faglia e la Biblioteca Vivente in lontananza. Grazie a **centinaia di cristalli di mana** incastonati in diversi punti strategici, la torre può essere vista anche da lontano e può emettere una potente barriera per proteggere Lumen dalle pericolose creature del Grande Mare.

## METERIA, LA MONTAGNA INFRANTA

Questo monte antichissimo sorgeva proprio dove venne a crearsi **la Faglia**, finendo spaccato in due parti identiche da un immane **cataclisma**. I due versanti della montagna oggi sorgono su sponde opposte della Faglia, con un taglio nettissimo al centro della roccia stessa. E, nel mezzo di questa eterna divisione, fluttua l'isoletta rocciosa di **Littera**, sulla quale sorge la **Biblioteca Vivente**, sede del Ministero dell'Antica Biblioteca e di tutto il sapere di Kardia. Dopo la Notte delle Lacrime, la montagna è diventata sede di numerose **spedizioni** dei Postini Esploratori, che hanno eretto **torrette di sorveglianza** sulle cime per poter tenere d'occhio il paesaggio e prevenire ulteriori assalti alla Biblioteca. Ed è proprio grazie a questi punti d'osservazione che le forze di Geminis hanno potuto notare un crescente numero di **Abissali** che si stanno insediando nella regione del Meteria, mettendo a rischio la fauna locale e minacciando la popolazione degli insediamenti vicini. Sembra inoltre che il Meteria celi un segreto legato al suo **antico nucleo**: alcuni dicono che possa trattarsi della stessa Littera, altri che sia semplicemente sprofondato nel Grande Mare per non essere più rivisto... portando con sé uno dei misteri di Kardia.

## PNG ICONICI DI KARDIA

Diverse personalità si sono susseguite nei secoli al comando delle nazioni di Kardia, riuscendo a mantenere la pace e l'armonia sin dall'Ultima Guerra... nonostante alcune trame politiche abbiano lentamente iniziato a sconvolgere l'ordine creatosi. I PNG Iconici di Kardia possono **aiutare** gli eroi e supportarli nelle situazioni difficili o **scontrarsi** con essi, contribuendo ad alimentare e far evolvere la storia condivisa.

### AMELIA KHORA

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).

### ARTER E VANIA

**Sovrani Gemelli del Regno di Geminis**. Si dice che siano nati mentre la Dolce solcava i cieli e che per questo il loro regno è guidato con amore e pazienza da tempo immemore. **Fratello e sorella**, fino a cinque secoli fa apparivano come poco più che bambini e oggi hanno raggiunto l'aspetto di giovani ragazzi poco meno che ventenni, **affascinanti e dinoccolati**. Per alcuni, un simile prodigio è la prova della matrice divina della loro discendenza. Sovrani sorridenti dalle **orecchie a punta** e lo **sguardo vispo e vivace**, ma anche profondo: basta concentrarsi per qualche attimo nei loro grandi occhi per poter intravedere stelle lontane, abissi profondi e magma incandescente, rischiando però di perdere il filo del discorso! Forse è per questo che adorano attorniarli di studiosi, artisti e diplomatici di tutta la regione, intrattenendo volentieri con loro **conversazioni filosofiche** o argomentando sulle questioni politiche più



impellenti, senza però avere dei veri e propri avversari. Sono sufficienti pochi, rapidi scambi di battute per comprenderne l'arguzia e il carisma, facendo spesso trapelare che siano ben più svegli di quanto possano sembrare. Sono praticamente inseparabili e nessuno li ha mai visti dibattere su una decisione, come se fossero sempre a conoscenza delle decisioni l'uno dell'altra, arrivando persino a **completarsi le frasi a vicenda** con la loro **voce squillante** e un tono a tratti bambinesco ma comunque gentile. L'aura di mistero che li avvolge è fonte di **numerose dicerie**, soprattutto tra i membri della corte più malfidenti: si dice ad esempio che nascondano un misterioso segreto, noto solo al capo dei Postini Esploratori, o che discendano direttamente dalle Tre Sorelle... e persino che sia **Nemo il Profeta** fosse loro fratello, un Terzo Gemello rimasto misteriosamente tenuto celato ai più.

Altre voci scettiche ritengono che la loro incredibile longevità sia solamente un trucco per rafforzare la legittimità del proprio potere, e che in realtà i due Sovrani siano **cambiati** nel corso del tempo, vedendo coppie differenti di fratelli avvicinarsi e fare del proprio meglio per assomigliare di volta in volta alla generazione precedente, mantenendo intatta l'illusione che si tratti sempre delle stesse due persone. Nessuno conosce per certo la verità, ma resta il fatto che i Sovrani Gemelli sono i reggenti più longevi di tutta Kardia e siedono sui troni più illuminati, saggi e prosperi di tutta l'Unità.

## ARTIKAL, GRAN TAR DI PNEUMA

Considerato il più grande condottiero di Pneuma, guida la delegazione dell'**Isola d'Inverno** durante l'incontro diplomatico per siglare una nuova alleanza con l'Unione di Kardia. Come tutti i **tar**, è un abile guerriero, e ha imparato a orientarsi tra le nebbie e i ghiacci della sua regione per cacciare e consentire alla sua gente di sopravvivere, acquisendo il suo titolo dopo aver domato un imponente **taurnak** (il suo fidato **Theodore**). Come ricompensa per le sue onorevoli gesta, il **Portatore del Fuoco** lo ha benedetto con un ciondolo che gli conferisce una resistenza e un vigore fuori dal comune, permettendogli di mostrare una forza sovrumana nonostante la **bassa statura** e l'**età avanzata**. Con il passare degli anni, il suo **temperamento focoso** non ha accennato a diminuire, un istinto che talvolta lo porta a cacciarsi nei guai e a far volare qualche dente anche quando non è proprio necessario, soprattutto se **favorito da un buon liquore** (e a Geminis ce ne sono parecchi!); ma nulla che un colpo netto della sua amorevole **ascia bipenne** non possa risolvere. Tuttavia, sembra avere un'incredibile capacità di **discernere il giusto dallo sbagliato**, riconoscendo subito lo spirito dei volenterosi dai malvagi... per questo è sembrato un ottimo candidato per la missione. Dopotutto, nessuna ingiustizia è troppo grande se sai come affrontarla!

## ATHENA GALAN

**Ultima erede della grande famiglia Galan**, la dinastia di innovatori che ha catapultato Geminis nel futuro consacrandola come la patria del progresso di tutta Kardia. Le **Industrie Galan** sono diventate un autentico colosso, fornendo lavoro non solo ai cittadini di Geminis, ma a tutta Kardia, rinnovando la regione dopo le tremende vicende della Notte delle Lacrime (e del rinnovamento di molti altri). Insomma, l'impronta della famiglia nella regione associa il nome Galan a una quantità di responsabilità tale da eguagliare per alcuni quelle di numerosi altri sovrani. Eppure, Athena sembra **nata per sostenere questo peso** e la determinazione con cui desidera elevare il nome di famiglia ancor di più sfocia quasi nel **fanatismo**. Athena è brillante, acculturata, quasi geniale, **determinata ogni oltre misura**; nella sua vita di studi ha trovato anche il tempo di addestrarsi nelle armi, divenendo una **combattente formidabile**, sempre attenta a seguire ogni movimento e a impartire le giuste istruzioni ai suoi compagni e sottoposti. Sembra che non ci sia nulla che non possa fare, soprattutto da quando ha iniziato a promuovere una massiccia campagna per introdurre il **magitech** nella difesa di Geminis, terra che sembra amare ancor **più della sua stessa famiglia**. Figura enigmatica e solitaria, questa formidabile donna ha un solo credo: il **progresso** di Geminis. Per questo ha finanziato di suo pugno molte delle spedizioni verso le Isole Climatiche ed è la principale sostenitrice dell'incontro tra gli ambasciatori di queste remote regioni e i Sovrani dell'Isola Verde.

## AURORA ATLAS

**Grangiu**dice del **Protettorato di Torax** ed erede del grande **Tiberius Atlas**, per rivestire la carica ha dovuto abbandonare il suo ruolo di leader dell'Ordine d'Avorio. Nonostante sia relativamente giovane, Aurora è una donna straordinaria con una carriera piena di meriti ed elogi, tanto da essere riconosciuta da molti come una delle più grandi leader che Kardìa abbia mai avuto. Saggia, equa e ponderata, Aurora è solita enunciare ogni sua decisione dopo un **lungo silenzio meditativo**, nel quale cerca di lenire le sue **rigide pulsioni** derivate dalla formazione militare con il cesello di uno **spirito volto alla pace e alla cooperazione**. Questo non faccia pensare che la sua sia una leadership debole: nessuno si sognerebbe di minare l'autorità di Aurora. Poche volte è stata vista realmente adirata, ma tali episodi sono entrati nella storia dei palazzi del potere di Concordia. Non ama dilungarsi in inutili cerimonie o discorsi sofisticati, tanto che alcune delle sue apparizioni pubbliche sono culminate in alcuni dei più perplimenti esempi di **asciutta eloquenza** che si siano mai visti a Kardìa. Aurora è una donna estremamente bella (anche se non mostra alcun interesse per questioni tanto superficiali e vanesie) dai **lineamenti eleganti** e i **capelli corvini**. La sua solenne veste di rappresentanza presenta però elementi corazzati che richiamano un'armatura. Con questo vuole comunicare ai cittadini dell'Unione che non è lì per governarli, ma per **proteggerli**: lo Scudo di Kardìa in persona si è fatto avanti per guidare la regione in questi momenti difficili. Una volta dell'Ordine d'Avorio, per sempre dell'Ordine d'Avorio...

## CLAVIUS

Il **più giovane** tra gli attuali capifazione di Kardìa, 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 Kardìa, 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.

## GRADETIA, GRAN MAGISTER DI CASTEL LIBRA

La modernità porta con sé tanti nuovi aspetti della vita di un politico: tra questi, il più gravoso è la **mondanità**. Incontri diplomatici, cene di gala, raccolte di fondi, feste locali, parate, balli dell'alta società, un calendario fittissimo di eventi che i **Sovrani Gemelli** trovano tediosi oltre ogni misura, ma ai quali sono pur tuttavia vincolati. Non sorprende che, negli ultimi decenni, abbiano deciso di istituire una nuova figura nella loro corte: il **Gran Magister**. A metà strada tra un organizzatore di eventi e un vero e proprio ministro della cultura, questo maestro di cerimonie svolge un ruolo del tutto inedito sullo scacchiere di questa nascente **società dell'apparire**. Amando parlare sé con il **plurale maiestatis**, **Gradetia** sembra essere nato per rivestire questo ruolo. In tempi antichi sarebbe stato solo un giullare o un commediante famoso, ma oggi Gradetia è il **volto stesso del divertimento**. Mostrando una personalità decisamente sopra le righe, teatrale, **melodrammatica** ed enigmatica, affronta ogni conversazione con una **dialettica insormontabile**, capace di far perdere ogni mente in un vero e proprio labirin-

to. Alternando continuamente abiti tradizionali, vesti cerimoniali e capi **suntuosi e raffinati** (che cambia con una frequenza e una rapidità disarmante), ama indossare **maschere teatrali** con cui sottolineare prontamente a ogni interlocutore il suo stato d'animo attuale. Benché sia una vera celebrità, nessuno sa molto di Gradetia, salvo che vive a Castel Libra ed è ormai divenuto il più fidato consigliere dei Sovrani Gemelli.

## IRIS KHORA

Sembra che la **Gilda del Cristallo** favorisca in qualche modo la longevità dei suoi membri: **Iris Khora** guida la Fazione da quasi un secolo, sebbene stia ormai iniziando a cedere all'età davvero avanzata. Benché la sua mente sia ancora **lucida** come le raffinate pietre da cui l'accademia dove insegnava ha preso il nome, il suo corpo la sta tradendo sempre di più, confinandola nelle sue stanze. Saggia, **posata** (e molto meno combattiva di alcuni suoi storici predecessori!) e curiosa, sonda con **mente analitica** i dettagli di ogni conversazione per percepire il raziocinio più dirimente. Come le famiglie Galan e Adras, anche i Khora hanno contribuito enormemente al rinnovamento di Kardia dopo la Notte delle Lacrime, e tantissimi suoi appartenenti si impegnano giorno e notte per portare l'Unione verso un domani più roseo.

## MADAMA PURPILLA

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 *appwihciosa* (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.

## MAGNUS "FORTEBRACCIO", LORD DELL'AVANGUARDIA

**Grande Avanguardia del Fronte di Ossidiana**, Lord Magnus incute timore e riverenza solo a guardarlo. Alto, possente nonostante l'età avanzata, imprigionato in una **corazza nera** che lo protegge dalla testa ai piedi e armato con uno **scudo d'ossidiana** e un **pesante spadone** che riesce a brandire a una mano (da cui il suo soprannome, **Fortebraccio**), questo colosso combatte con una ferocia e una possenza che lascia basiti anche i veterani più consumati. Il suo volto granitico è arricchito da **due folti baffoni** e da una **cicatrice** che gli solca il viso trasversalmente, attraversando una **benda nera sull'occhio destro** che lascia poco spazio alla speculazione su ciò che possa essere accaduto. Tutti temono Fortebraccio, e ogni ordine, da lui enunciato con **voce roca e baritonale**, diventa immediatamente legge. Tuttavia, dietro a quell'aspetto così intimidatorio si cela un uomo gentile, garbato, **sensibile**, amante del teatro, della poesia, provetto pittore, ottimo ballerino, scultore amatoriale e approfondito conoscitore della storia di Kardia. Senza naturalmente trascurare le sue eccellenti virtù da buon **padre di famiglia**, che ama le sue numerose figlie più di ogni altra cosa. Affetti che non sono però riusciti a dissuaderlo dal rinunciare al ruolo di capofazione dei Postini Esploratori, preferendo dedicare tutto sé stesso ai suoi compagni del Fronte di Ossidiana.

## MINUS ADRAS

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.

## SÒL, L'ASTRO SPLENDEnte

L'astro del mattino, la voce delle stelle, la piaga dei vostri cuori. Sòl è la più grande celebrità di tutta Kardia e il cantante più celebrato della sua epoca. Cresciuto nella più completa povertà in una delle ultime carovane nomadi di **Emas**, questo giovane di immenso talento è il classico esempio di *"dalla polvere alle stelle"*. Nessuno sa come sia stata possibile una simile ascesa, ma oggi non esiste una sola persona in tutta Kardia che non conosca il suo volto, il suo nome e che non abbia ascoltato almeno una delle sue hit. Il suo **sguardo penetrante** e il suo **gusto eccentrico** (ma elegante) nel vestire hanno conquistato i cuori del pubblico tanto quanto la sua **voce leggera e potente**, strumento che predilige e ha perfezionato nel tempo, tanto da essere ritenuta dai più **magica**. Sòl si presenta al pubblico come un **ragazzo semplice**, ricercato nei gusti ma genuino nel pensiero; prono tanto all'eccesso quanto alla carità; sicuro di sé ma **umile**; riservato nella vita privata ma generoso con i fan; insomma: la **perfezione**. Anche se non mancano le voci (perlopiù di invidiosi!) che sostengono che la sua sudata fama, frutto di una vita di obblighi e privazioni guidata da un desiderio bruciante di elevarsi al di sopra di una misera condizione iniziale, sia invece solo **costruita a tavolino** da personalità ben più influenti che non hanno ancora rivelato il loro vero volto.

## VARNA, ADAI DI AMBROSIA

Sacerdotessa dell'**Isola di Primavera** a capo della delegazione diplomatica inviata a stringere un'alleanza con l'Unione di Kardia. Appartiene all'antico popolo degli **oberoniani**, veri e propri giganti delle foreste che si dice essere in perfetta armonia con il regno animale e vegetale. Alti e longilinei, con colli lunghi e arti sproporzionati adatti a raggiungere i frutti più alti e ad arrampicarsi su enormi alberi, gli oberoniani sono quasi del tutto scomparsi dall'isola per ragioni ignote. Tuttavia, Varna ne è una degna discendente, condividendo con loro **pelle di smeraldo** e **occhi grandi e profondi...** che tuttavia appaiono **acquosi e opachi**, poiché la vista non l'ha mai toccata fin dalla nascita. La cecità non è però mai stato un vero problema, dati i suoi sensi sviluppati e la capacità di **orientarsi con la magia** anche in ambienti sconosciuti, poteri amplificati dal suo **bastone magico** con cui si dice possa scrutare anche all'interno delle anime dei suoi interlocutori. La sua connessione con la natura le ha permesso di divenire sin dalla tenera età un'**adai** di Ambrosia: un ordine sacerdotale, diffuso in tutta l'isola con il compito di insegnare alla popolazione a preservare l'armonia con la flora e la fauna. Al contrario della grande maggioranza degli ambrosiani, non è mai stata diffidente verso gli esploratori di buone intenzioni dell'Unione, accogliendo con **curiosità** uno scambio culturale che avrebbe permesso anche alla sua gente di non fare la stessa fine dei suoi antenati. Divenuta presto amica di **Amelia Khora**, la sua scarsa attitudine per la politica è compensata da una grande propensione all'ascolto del prossimo e alla mediazione. **Gioviale e altruista** con chi è in difficoltà, talvolta si lascia andare in atteggiamenti che possono risultare **frivoli** ai meno attenti, ma che sono invece accuratamente studiati per mettere a proprio agio chi la circonda. E guai a chi non rispetta le creature del Mana.

# REGISTRO DEGLI AGGIORNAMENTI

---

## VERSIONE 1.4

— **Ambientazione aggiornata:** scopri nuove informazioni su **Meteria, la Montagna Infranta** e torna a esplorare la **Biblioteca Vivente**; conosci **Artikal** e **Varna**, leader di Pnuma e Ambrosia.

## VERSIONE 1.3

— **Ambientazione aggiornata:** dopo aver raccolto i vostri feedback, è nuovamente possibile giocare personaggi provenienti dalle Isole Climatiche (ma con le dovute accortezze; vedi pag. 24); torna a visitare il **Cuore dell'Unione**, esplora la **Faglia** e incontra **Aurora Atlas, Clavius** e **Madama Purpilla**.

## VERSIONE 1.2

- **Modifiche alle Classi** (pag. 8): aggiunta opzione per inserire gli Arcana presenti nell'**Atlante High Fantasy**.
- **Tra i Capitoli** (pag. 11): è possibile selezionare anche gli oggetti rari pubblicati nell'**Atlante High Fantasy**.
- **Ambientazione aggiornata:** non è più possibile creare PG provenienti dalle Isole Climatiche; scopri **Lumen, il Distretto dei Divertimenti**.

## VERSIONE 1.1

- Aggiustamenti minori ai testi e correzione di errori.
- **Tra i Capitoli** (pag. 11): testo corretto affinché siano presenti tre diverse eccezioni.
- **Ambientazione aggiornata:** scopri due nuove Fazioni non giocabili (**Fronte di Ossidiana** e **Società di Arca**) e incontra **Magnus "Fortebraccio"**, **Lord dell'Avanguardia**.

## VERSIONE 1.0

- Primo rilascio della **Guida Strategica Ufficiale** della Stagione 1 di **Fabula Chronicles!**

# RICONOSCIMENTI

---

Questo documento è basato sulla **Guida Strategica Ufficiale** della **Stagione 0** di **Fabula Chronicles**.

**SUPERVISIONE:** Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

**TESTI:** Selene Dal Borgo, Matteo Delvecchio, Lorenzo Magnaghi, Marco Mezzocapo, Alberto Orlandini, Chris Pagliari, Matteo Pedroni, Dario Sicchio

**GRAFICA:** Erica Viotto

**ILLUSTRAZIONE MELM CAMEL:** Cathy Trinh

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