

The logo for 'FABULA Chronicles STAGIONE 1' is centered at the top. 'FABULA' is written in a blue, blocky, serif font with a slight glow. Below it, 'Chronicles' is written in a gold, elegant cursive script. A gold, four-pointed starburst graphic is positioned behind the letter 'A' in 'Chronicles'. Below the script, 'STAGIONE 1' is written in a blue, blocky, serif font, matching 'FABULA'. The background features a light green and white floral pattern.

# FABULA *Chronicles* STAGIONE 1

**STAGIONE 1 – CAPITOLO 09**

## **VERSO TERRE LONTANE**

**DI DARIO SICCHIO**

*All'interno della Biblioteca,  
le mura stesse tremano di paura  
e guidano gli eroi alla scoperta della verità  
attraverso lo spazio e il tempo.*

## Materiale riservato al Game Master: attenzione agli spoiler!



Ti do il benvenuto in **Fabula Chronicles!**

Pwihma di iniziare, voglio ricordarti che ciascun Capitolo è pensato per essere giocato da un gruppo composto da **1 Game Master e 4 Giocatori** in una sessione di circa **3 ore** (incluso il tempo dedicato alla creazione condivisa). Puoi comunque far divertire fino a 6 Giocatori, seguendo le regole di conversione presenti nel **Manuale Base** a pag. **293**.

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

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

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

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

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

## SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	3	RICORDO DI AMBROSIA.....	12
PARTE 1: INFINITO SAPERE.....	4	RICORDO DI CADRYS.....	13
PERDERSI PER POI TROVARSI.....	5	RICORDO DI PNEUMA.....	14
GLI INDIZI DELLA BIBLIOTECA.....	6	RICORDO DI HEPATON.....	15
I SOTTERRANEI.....	8	EPILOGO.....	16
PARTE 2: TRAVOLTI DAI RICORDI.....	9	APPENDICE A: PROFILI DEI PNG.....	17
		APPENDICE B: ESEMPIO DI RICORDO.....	18

# ANTEFATTO

---

Gli eroi di Kardia hanno scoperto finalmente che l'assalto delle Isole Climatiche ai danni di Geminis è una messinscena, parte di una **congiura** interna per creare inimicizia tra queste terre lontane e l'Unione. Uno degli esponenti di spicco di questo complotto, il **grande artista Sòl**, è stato smascherato e sconfitto, e il disturbo magico che impediva le comunicazioni al di fuori dell'Isola Verde è stato abbattuto. Tuttavia, il protocollo di emergenza che imprigiona Geminis non può ancora essere revocato, non senza i piani in possesso di **Kaebos**, leader del Ministero dell'Antica Biblioteca. Purtroppo, la Biblioteca è ora cinta d'assedio da **sciame di Abissali** e Kaebos risulta disperso. Per questo, le Fazioni di Kardia si dirigono sul **Meteria** per cercare una via d'accesso alternativa, e affrontano le immonde creature fino a riuscire a penetrare nell'immensa Biblioteca. Ora, la ricerca ha inizio...

# SINOSI

---

Con l'obiettivo di trovare **Kaebos**, leader del Ministero dell'Antica Biblioteca, i PG collaborano con le forze radunate nella **Biblioteca Vivente** ed esplorano l'area, raccogliendo informazioni. Nella prima parte del Capitolo, i PG attraversano un dungeon personalizzato mediante la **creazione condivisa**, facendo attenzione agli **indizi** disseminati sul percorso e alle pericolose tracce di **pece** lasciate dal passaggio degli Abissali. Sembra anche che alcuni loschi individui stiano collaborando con le creature per qualche oscuro piano, ma in ogni caso la direzione è chiara: tutte le tracce portano ai **Sotterranei**, dove probabilmente Kaebos si nasconde. La Biblioteca si presenta distorta, labirintica, quasi ostile agli intrusi, e finisce per portare il gruppo all'interno di alcuni ricordi ambientati nelle **Isole Climatiche**: nella seconda parte del Capitolo, i Giocatori scelgono un ricordo, da personalizzare mediante la **creazione condivisa**, e vestono i panni di altri personaggi (un semplice reskin) partecipando alle vicende di un certo **bambino misterioso**. Terminato il ricordo, la voce di Kaebos riporta i PG alla realtà, rivelando il congiurato dietro tutto questo: **Minus Adras**, capo *ad interim* della Gilda del Cristallo. Un uomo apparentemente colto dalla follia, e disposto a tutto per trovare... qualunque cosa si celi nel **Grande Abisso** raggiungibile attraverso i Sotterranei.

# INTRODUZIONE

---

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

*“Corridoi che sembrano **non avere mai fine**, scalinate spiraleggianti che si intrecciano in **trame impossibili**, e poi stanze, atrii, e aule di ogni tipo, in un **labirinto** apparentemente inestricabile. Qualcosa sta scuotendo la Biblioteca Vivente e non si tratta solo degli Abissali che sciamano al suo esterno. Un'oscura inquietudine serpeggia in quei meandri e **chiazze di pece nera** tempestano le mura altrimenti immacolate del luogo: la Biblioteca sembra quasi **sussultare** a causa della profanazione subita.*

*Membri delle Fazioni di Kardia e delegati delle Isole Climatiche scampati agli sciame di Abissali stanno riempiendo le sale della Biblioteca.. Eventuali prigionieri, ingabbiati dietro **sbarre di ossidiana**, vengono presto trovati e liberati, mentre le forze si radunano per trovare Kaebos e la verità.”*

L'atrio utilizzato dagli eroi di Kardìa come zona sicura è pieno di membri delle Fazioni e abitanti delle Isole Climatiche. Non è difficile immaginare che il viaggio appena superato e il pericolo a cui molti sono appena scampati possa essere abbastanza da indurre anche i più temerari a desiderare un attimo di riposo. Allo stesso modo, altri eroi non esiteranno a unirsi al gruppo dei PG per proseguire la ricerca, nonostante i corridoi della Biblioteca siano alquanto labirintici (alcuni direbbero in modo quasi sovranaturale): perdere di vista i propri compagni può essere facile tanto quanto incappare in nuovi alleati che hanno smarrito la via.

## PARTE 1: INFINITO SAPERE

**In questa parte del capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG esplorano l'Antica Biblioteca e i suoi sotterranei alla ricerca di indizi su Kaebos.**

Se i PG lo desiderano, possono interagire con i vari **[membri delle Fazioni]** o **[abitanti delle Isole Climatiche]** radunati nell'atrio centrale della Biblioteca Vivente, ottenendo le seguenti informazioni:

- Chi è arrivato da più tempo ha già iniziato le prime ricognizioni alla ricerca di Kaebos. Nessuno ha trovato il misterioso bibliotecario, ma alcuni giurano di averlo scorto con la coda dell'occhio, intento ad aggirarsi per i corridoi prima di svanire di nuovo.
- Gli **[ambrosiani]** liberati dalle celle di ossidiana sono ancora alla ricerca di **Varna** (vedi **Capitolo 8: La Pece Si Muove**). I più versati nelle arti magiche possono percepirne la presenza da qualche parte all'interno della biblioteca, senza riuscire però a localizzarla con precisione.
- Gli appartenenti al **Ministero dell'Antica Biblioteca** (siano essi interni al gruppo o PNG) avvertono che c'è qualcosa che non va con la sede della loro Fazione. La Biblioteca non è detta "vivente" in maniera figurativa: essa possiede una sorta di coscienza, quasi una volontà. Ora, le mura della Biblioteca grondano di inquietudine; un sentimento che non può essere scaturito solo dagli Abissali all'esterno: qualcosa di molto sbagliato sta accadendo tra quelle mura. Bisogna essere prudenti e assicurarsi che la Biblioteca distingua gli amici dai nemici.
- I **[prigionieri]** liberati dalle gabbie di ossidiana (siano essi PNG o membri del gruppo con il tratto **[Sommerso dalla Pece]**) raccontano di come siano stati proprio gli Abissali che stanno predando il **monte Meteria** e i suoi dintorni a imprigionarli lì dopo averli rapiti. Il perché di un simile gesto resta incomprensibile a chiunque: sono ancora troppe le cose che non si conoscono a proposito di quelle creature. Tuttavia, possono concordare nell'aver visto **diversi figure** con lunghe tuniche cosparse di **simboli arcani** rilucenti aggirarsi tra i prigionieri per poi inoltrarsi nei corridoi.

Con un certo senso di urgenza, i PG vengono quindi esortati a incamminarsi il prima possibile per raggiungere i **Sotterranei** (vedi **I Sotterranei**, pag. 8), luogo in cui probabilmente Kaebos potrebbe essersi rifugiato. Quando i Giocatori sentono di aver trascorso abbastanza tempo nell'atrio, possono iniziare le ricerche all'interno dei corridoi della Biblioteca (continua con **Perdersi per poi Trovarsi**).

## PERDERSI PER POI TROVARSI

L'esplorazione dei labirintici meandri della Biblioteca Vivente viene gestita come un **dungeon** (vedi **Manuale Base**, pag. **110**). La Biblioteca è un vero labirinto e ben presto i PG avranno l'impressione che la sua mappa muti costantemente: ogni volta che i PG finiscono in una nuova stanza, vivono una **scena da dungeon** creata mediante la **creazione condivisa**, per poi rendersi puntualmente conto di non essere dove credevano di trovarsi. Raggiungere una qualsiasi destinazione precisa o tornare all'**atrio centrale** appare pressoché impossibile.

Tra i vari **pericoli** che possono frapporsi lungo il cammino dei PG, i più frequenti e pericolosi sono i **residui di pece nera** lasciati dalle numerose incursioni degli Abissali, spesso circondati da miasmi soffocanti. Quando sono vicini a un **residuo di pece**, i PG si sentono generalmente un po' storditi: entrare in contatto con i liquami o inalare le esalazioni troppo a lungo può produrre spiacevoli effetti collaterali, come incorrere in perdite **minori** di Punti Mente o status, oppure le allucinazioni provocate potrebbero impedire ad alcuni personaggi di riconoscere correttamente i loro compagni (magari alterando temporaneamente i **Legami!**), o ancora **ricordi traumatici** potrebbero tornare a galla e manifestarsi all'interno delle stanze visitate dal gruppo.

Inoltre, diverse **creature corrotte** sono entrate nella Biblioteca nel corso delle ore precedenti, ma l'area sembra ribellarsi alla loro presenza, al contempo cercando di mantenere i PG relativamente al sicuro: se dovessero incontrare creature ostili, scale, pareti e porte si spostano, bloccano o spalancano in modo da garantire un passaggio più agevole al gruppo, talvolta facendo crollare delle sezioni addosso a eventuali nemici (soprattutto se dovessero essere potenti e pericolosi **Abissali!**)

## EMERSI E SOMMERSI

Al termine del **Capitolo 8: La Pece Si Muove**, in base all'esito del loro scontro con gli Abissali, i PG potrebbero aver acquisito uno tra questi due titoli: **[Emerso dalla Pece]** o **[Sommerso dalla Pece]**. A seconda del titolo acquisito, i PG possono acquisire un **vantaggio** utile ad affrontare le insidie della Biblioteca Vivente, valido per tutta la durata di questo Capitolo: considera il titolo ottenuto come un **Tratto** ai fini degli effetti che se ne avvalgono, decidendo in base alla situazione quali bonus conferire in eventuali Test pertinenti.

- ◇ I PG con il titolo **[Emerso dalla Pece]** sono sopravvissuti a una condizione estremamente avversa e sanno meglio di chiunque altre come evitare le minacce collegate agli Abissali. Dovrebbero quindi avere una percezione più chiara dell'ubicazione di possibili **residui di pece**, riuscendo a evitare trappole a essi legate con più facilità.
- ◇ I PG con il titolo **[Sommerso dalla Pece]** sono invece ancora provati dalla prigionia e potrebbero essere piuttosto restii ad affrontare nuovamente gli Abissali, mostrando una certa intolleranza alle loro secrezioni. Tuttavia, potrebbero facilmente aver origliato qualche conversazione dei loschi figurei ammantati o aver imparato alcune informazioni sulle creature provenienti dal Grande Mare.

L'esplorazione del **dungeon** porta i PG a visitare aree sempre nuove della Biblioteca Vivente. Determina il contenuto di ciascuna **[stanza della Biblioteca]** mediante la **creazione condivisa**, senza dimenticare il tipo di **pericoli** che potrebbero celarsi all'interno. Inoltre, ogni **[stanza della Biblioteca]** visitata dovrebbe custodire un **indizio** circa la destinazione del gruppo (vedi **Gli Indizi della Biblioteca**, poco più avanti). Porgi ai Giocatori le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che stai partecipando anche tu alla **creazione condivisa!**

1 Qual è la natura della **[stanza della Biblioteca]** e qual è la sua funzione?

*Esempio: un'aula adibita alle lezioni per i novizi del Ministero dell'Antica Biblioteca; un osservatorio; lo studio personale di un membro di alto rango della fazione; ecc.*

2 Descrivi la **[stanza della Biblioteca]**.

*Esempio: piena di sedie disposte a semicerchio attorno a uno scranno; le pareti sembrano gigantesche lavagne; piena di gingilli dalla funzione inspiegabile e occupata da un astrolabio cristallino; è base cilindrica e in altezza apparentemente all'infinito, le pareti tempestate di testi; ecc.*

3 Quali **pericoli** aspettano i PG in questa **[stanza della Biblioteca]**?

*Esempio: un deposito di pece nera attaccata al soffitto fa piovere la sostanza nerastra su chiunque la visiti; libri impazziti si aprono sprigionando illusioni aggressive riguardanti il loro contenuto; le scale che permettono di salire sull'altissimo torrione si muovono incontrollabili, rendendo impossibile la scalata e mettendo in pericolo i PG; ecc.*

4 Quali **scoperte** utili è possibile fare all'interno della **[stanza della Biblioteca]**?

*Esempio: un carillon in grado di rendere temporaneamente l'area sicura; una fontana benefica che permette di recuperare istantaneamente le forze; un dotto melm caramel intenzionato a impartire interessantissime lezioni budinose a chiunque lo voglia ascoltare; ecc.*

Se i PG desiderano apprendere maggiori dettagli sulla Biblioteca, possono effettuare un **Test Aperto di [INT + INT]** per apprendere le seguenti informazioni:

RISULTATO	INFORMAZIONE
7-9	Appare evidente come la Biblioteca abbia una volontà propria e stia deliberatamente alterando la propria morfologia per depistare il gruppo... ma perché?
10-12	Nonostante le azioni della Biblioteca siano tutt'altro che gradevoli, essa non sembra voler nuocere ai PG. In fondo, sarebbe stato molto facile per l'edificio senziente intrappolarli all'interno facendo sparire una porta... o danneggiarli in altri modi ben più letali!
13+	Benché la Biblioteca si stia modificando costantemente, a ben vedere non sembra intenzionata a far semplicemente smarrire i PG. Un occhio molto attento potrebbe rendersi conto di come le alterazioni geografiche del posto abbiano un criterio ben preciso: la biblioteca li sta guidando verso una meta ben precisa!

**Nota:** PG del Ministero dell'Antica Biblioteca potrebbero ricevere bonus ai Testi o ottenere alcune informazioni gratuitamente; eventualmente, puoi inserire qualche PNG di passaggio per arricchire la scena.

## GLI INDIZI DELLA BIBLIOTECA

Durante l'esplorazione, i PG si imbattono in una serie di **indizi** generati dalla Biblioteca per indirizzarli verso un punto ben preciso: i **Sotterranei**. Come tutti i membri del **Ministero dell'Antica Biblioteca** sanno, i Sotterranei si estendono in un'area della Biblioteca Vivente che affonda nella roccia di **Littera** (l'isoletta fluttuante su cui poggia la Biblioteca Vivente). La loro esatta natura è sconosciuta alla maggior parte dei membri del Ministero, e l'accesso è perlopiù vietato a chiunque non possieda l'autorizzazione di Kaebos, dei Sovrani Gemelli o di altri membri di alto rango del Ministero.



Man mano che i PG entrano in una **[stanza della Biblioteca]**, inserisci uno o più **indizi** che permettano al gruppo di intuire l'esatta natura dello strano comportamento della Biblioteca Vivente. Se lo desideri, puoi scegliere alcuni dei seguenti esempi di **indizio**:

- Uno dei PG apre uno degli innumerevoli tomi che tempestano la biblioteca. Esso sembra contenere solo una frase ripetuta ancora e ancora: *“Giù nelle profondità dei Sotterranei, nella più oscura delle fosse, la verità sul tormento che ci affligge.”*
- Con la coda dell'occhio, i PG hanno l'impressione di vedere Kaebos per brevi istanti. Svanisce prima che i PG possano osservarlo per bene o comunicare con esso, ma sembra sempre indicare verso una precisa direzione.
- Nell'area non c'è nemmeno l'ombra di un animale, qualcuno o qualcosa sembra averli **spaventati**.
- All'interno delle aule, le lavagne sono tempestate da una stessa frase ripetuta all'infinito all'interno di volumi sparsi sul pavimento.
- Qualcuno sembra aver disegnato una riproduzione in sezione della Biblioteca Vivente, apponendo una vistosa freccia nel luogo in cui si trovano i Sotterranei.
- Se le possiedono, le chiavi dei **membri del Ministero dell'Antica Biblioteca** (il simbolo della Fazione!) iniziano a fluttuare, come attratte da un'energia magnetica magica. Se i PG seguono quella forza, sono diretti verso il basso.
- Uno dei PNG con cui il gruppo ha interagito nell'atrio (o in passati Capitoli) appare dal nulla. Grida di aver trovato le risposte che cercavano, per poi svanire improvvisamente dopo aver dato solo alcune vaghe indicazioni sibilline.
- Un topolino sapiente con un fiocco verde sulla testa, che i PG potrebbero aver già incontrato, sembra in grado di guidare più efficacemente i PG attraverso la Biblioteca, aprendo la strada da lontano e svanendo nei cunicoli per poi riapparire in lontananza.

Quando pensi che sia più opportuno, i PG raggiungono l'**[accesso ai Sotterranei]**: stabilisci in che modo questo **[accesso ai Sotterranei]** si manifesti o si possa aprire mediante la **creazione condivisa**. Porgi ai Giocatori le seguenti domande e prendi nota di quello che ti dicono, ma non dimenticare che stai partecipando anche tu alla **creazione condivisa!**

### 1 Cosa segnala questo particolare punto d'interesse?

*Esempio: è contraddistinto da una placca circolare d'ottone posta sul pavimento; strane iscrizioni appaiono su una parete apparentemente vuota; dal soffitto cola improvvisamente dell'acqua, che cristallizza in una fonte decorata con simboli e rune; ecc.*

### 2 Diversi simboli sono raffigurati su questo punto d'interesse; di cosa si tratta?

*Esempio: una serie di serrature; delle rune incomprensibili; una costellazione; ecc.*

### 3 Quali strumenti circondano il punto d'accesso?

*Esempio: complesse pergamene che spiegano la simbologia runica; un astrolabio da allineare; dei bracieri magici che evocano gli spiriti dei bibliotecari del passato (notoriamente amanti degli indovinelli); ecc.*

### 4 Cosa bisogna fare per spalancare il passaggio verso i Sotterranei della Biblioteca?

*Esempio: inserire le chiavi-simbolo del Ministero all'interno delle speciali serrature; studiare le rune per comporre il nome “Kaebos”; allineare l'astrolabio in modo da centrarlo sulla costellazione raffigurata; ecc.*

### 5 Cosa accade una volta che i PG sono riusciti a spalancare l'accesso?

*Esempio: sprofonda nel pavimento come un ascensore magico; si scompone abbassandosi, tramutandosi in una scalinata a chiocciola; del liquido avvolge i PG per poi “sputarli” dall'altra parte incolumi; ecc.*

## I SOTTERRANEI

Raggiunti i **Sotterranei**, i PG si ritrovano in un'anticamera circolare finemente ornata. Molteplici cunicoli, illuminati da intarsi di roccialuce, si estendono a raggiera oltre la portata dell'occhio. Purtroppo, **residui di pece nera** sono presenti in diversi di questi cunicoli, e l'ormai familiare miasma proveniente dalle chiazze lasciate dagli Abissali non fa presagire nulla di buono. Lungo le pareti dell'anticamera, un **bassorilievo di ottone** raffigura delle strane figure intente a trasportare testi lungo i cunicoli della Biblioteca. Studiando meglio il bassorilievo, i PG possono apprendere alcuni dettagli.

- Il bassorilievo indica l'antica funzione dei Sotterranei della Biblioteca. Sembra che al suo interno fosse custodito il **Nucleo**, un santuario colmo di mana. Diversi cunicoli lo collegavano con tutta Geminis, diffondendo il mana nella regione (analogamente a quanto visto con le **Vene di Mana** del **Capitolo 2: Fuga Sotterranea**).
- Gli antichi **Sacerdoti del Mana** custodivano l'accesso al Nucleo, essendo questa una meta di pellegrinaggio molto ambita, e lo proteggevano con simboli magici, iscrizioni runiche e costrutti o creature elementali vincolate al luogo tramite potenti rituali.
- Se osservato con attenzione, il bassorilievo cela una **mappa** dell'area. I PG possono individuare diversi simboli tracciati di recente sulla superficie; indicano il percorso per raggiungere un punto corrispondente all'antico Nucleo. Se seguiti, sembra che permettano anche di evitare trappole e spiacevoli inconvenienti.



### ESPLORANDO LITTERA

*“Stando alle ricostruzioni degli studiosi, millenni or sono il monte Meteria era un'unica formazione rocciosa e quella che oggi è l'isola di **Littera** costituiva il nucleo della montagna. Le energie magiche che fluivano all'interno delle sue venature scatenavano singolarità molto simili a quelle che, fino a non molto tempo fa, rendevano inaccessibili le Isole Climatiche! Nessuno sa per certo come si sia arrivati al Meteria che conosciamo oggi, anche se antichi testi citano il cataclisma che divide in due l'Isola di Geminis, facendo letteralmente detonare le singolarità nel cuore della montagna. All'inizio, l'Antica Biblioteca era solo un insediamento di studiosi che percorrevano le venature di mana presenti su Littera. Col tempo, la struttura si è sviluppata fino a diventare la Biblioteca che conosciamo. Ma l'accesso alle Vene di Mana esiste ancora nei Sotterranei della Biblioteca e si dice che custodisca un segreto noto a solo pochi eletti.”*

Una volta presa confidenza con la struttura dei Sotterranei e chiarito l'**obiettivo** (il Nucleo!), il gruppo si inoltra nei cunicoli. Se lo desideri, puoi **impostare un Orologio** per tracciare il progresso dei PG in questa fase dell'esplorazione, con un numero di sezioni variabile a seconda del tempo rimasto. Riempi quindi una o più sezioni ogni volta che il gruppo si avvicina all'obiettivo o alla **[destinazione]** (che potrebbe ad esempio essere una semplice porta rossa con strane incisioni).

Man mano che i PG si avvicinano al Nucleo, potrebbero iniziare a sentire il **pianto disperato di un bambino** (non è un neonato; sembra quasi che stia frignando). Seguendo il pianto, il gruppo si avvicina più rapidamente alla meta, mentre le pareti, il pavimento e le stanze della Biblioteca mutano con sempre maggior frequenza, assumendo colori e ambienti anche molto lontani da quelli che ci si aspetterebbe dall'interno di un sotterraneo.



Oltre a essere un vero e proprio labirinto tempestato da **residui di pece**, le pareti dei Sotterranei sono disseminate di **strani simboli lucenti**, probabilmente impressi da un nutrito gruppo di **Simbolisti** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 146) molto versati nella loro arte. Vari sono gli effetti di questi simboli: alcuni potrebbero illuminare la via ai PG, reagire in modo inaspettato scatenando effetti magici o fungere da vere e proprie trappole, che il gruppo potrebbe tentare di evitare con appositi Test! Diversi simboli sono stati tracciati o rinnovati di recente, ma altri sono palesemente un retaggio del passato; servono dunque a indicare il percorso corretto per il Nucleo, ma anche a scoraggiare i visitatori malintenzionati (ovviamente, questo dipende da chi li ha creati!). In aggiunta, i **residui di pece** rendono l'ambiente molto difficile da esplorare senza incappare in spiacevoli incidenti, con il costante pensiero di poter incontrare dei temibili Abissali in vicoli ciechi e zone simili.

**Non appena il gruppo ha raggiunto la meta, prosegui con la seconda parte del Capitolo.**

## PARTE 2: TRAVOLTI DAI RICORDI

In questa parte del Capitolo, della durata di circa un'ora e mezza, i PG vivono un ricordo legato alle Isole Climatiche.



Una volta raggiunta la **[destinazione]**, il gruppo viene avvolto da una luce e si ritrova catapultato all'interno di una dimensione onirica, un viaggio attraverso lo spazio e il tempo nelle memorie della Biblioteca. Di fatto, i PG **entrano in un ricordo**, trovandosi momentaneamente a vestire i panni di nuovi personaggi, che tuttavia sembrano aver effettivamente vissuto il ricordo in questione. Ogni ricordo è legato a una delle quattro **Isole Climatiche**, visitate in sequenza nel corso di un tragico viaggio da un **[bambino misterioso]** e il suo fido **[maggiordomo]** (per scoprire chi sono, vedi **Rivelazioni**, sotto). Gli eventi si svolgono poco dopo la riscoperta delle Isole Climatiche a opera di **Amelia Khora**, quando l'affievolirsi delle singolarità magiche che le proteggevano ne permise nuovamente l'esplorazione.

Per prima cosa, scegli con il gruppo (o tirate a sorte) un solo ricordo da giocare, consultando le sinossi presenti nelle prossime pagine:

- **Il Fiore del Tempo** (vedi pag. 12) è ambientato sull'Isola di Primavera, **Ambrosia**.
- **Una Logica Ferrea** (vedi pag. 13) è ambientato sull'Isola d'Autunno, **Cadrys**.
- **Il Portatore del Fuoco** (vedi pag. 14) è ambientato sull'Isola d'Inverno, **Pneuma**.
- **La Luna Bruciata** (vedi pag. 15) è ambientato sull'Isola d'Estate, **Hepaton**.

Ciascuna sezione presenta un riassunto della tappa del viaggio compiuto dal **[bambino misterioso]**, una **scena del GM esclusiva** e alcune domande di **creazione condivisa** utili per personalizzare l'ambientazione.

Dopotiché, i Giocatori possono stabilire rapidamente **nome, aspetto e motivazioni** dei personaggi che stanno interpretando; per farlo, non devono creare una nuova scheda, ma solo *reskinare* il loro PG per sostituire l'estetica con quella di un altro in qualche modo legato alle Isole Climatiche. I Giocatori possono prendere spunto dalle informazioni fornite nella **Guida Strategica Ufficiale**, scegliendo di interpretare abitanti del luogo o altri viaggiatori. Per maggiori informazioni sulle Isole Climatiche, puoi consultare la **Guida Strategica Ufficiale** (pagg. 24-26).

I nuovi personaggi condividono le statistiche con quelli normalmente controllati dai Giocatori, ma si trovano al massimo delle forze e non sono afflitti da status o penalità. Se un personaggio viene ridotto a 0 Punti Vita durante il ricordo, si presenta una sorta di **interferenza**: il suo aspetto ricorda a tratti quello del PG originariamente controllato dal Giocatore, che può eventualmente scegliere di continuare a giocare con quell'aspetto (e nessuno avrà nulla da ridire, all'interno del ricordo... molto strano!). Dopotutto, i ricordi sono una simulazione magica generata dalla Biblioteca (e da **Kaebos**, come il gruppo dovrebbe scoprire nel corso del Capitolo), non un vero e proprio viaggio nel tempo. Pertanto, eventi difformi da quanto realmente successo, scaturiti dalle azioni dei PG, sono assolutamente coerenti, ma possono creare delle **irregolarità** all'interno del tessuto dello stesso ricordo. Queste irregolarità possono manifestarsi in molti modi, da cambi repentini di ambientazione ad alterazioni del continuum del ricordo; in alcuni casi, il **[bambino misterioso]** potrebbe addirittura apparire come la sua "versione adulta" (vedi **Rivelazioni**, sotto). In quel caso, un appartenente alla **Gilda del Cristallo** o un qualsiasi PG abitante di Geminis sarà in grado di identificare il **Minus Adras** del presente.

Infine, se **tutti i PG** dovessero essere ridotti a 0 Punti Vita, potete scegliere di continuare il ricordo dal punto attuale, saltare a una scena successiva o tornare nella Biblioteca e giocare un momento di interludio per discutere su quanto visto nel ricordo (per poi passare all'**Epilogo**, pag. 16).

Puoi gestire liberamente questa parte seguendo la traccia inclusa nelle relative sezioni e i suggerimenti forniti, adattando il tutto alle esigenze del gruppo di gioco e al tempo rimasto. Ad esempio, se avete deciso di inscenare un combattimento impegnativo nella prima parte del Capitolo, potreste proseguire con una sezione più distesa e narrativa, concentrandovi sull'interpretazione... oppure affrontare un altro, potente boss basato sui pericoli che avete scelto di incontrare nell'area! A tal proposito, l'**Appendice A: Profili dei PNG** (vedi pag. 17) contiene alcuni profili adattabili a scontri di vario tipo all'interno di questo Capitolo.

Inoltre, è possibile che i Giocatori decidano, a un certo punto del ricordo, di opporsi alle azioni di Minus, cercando di farlo ragionare. Se dovesse accadere, ricorda che questo è comunque un evento già accaduto, e loro **non possono cambiarlo** in alcun modo, ma possono scoprire dove deviazioni dal pensiero originale possano portare, probabilmente causando ulteriori **irregolarità** o **interferenze**, a tua discrezione. Infine, il gruppo potrebbe anche decidere di **tradire la fiducia di Minus** e unirsi all'eventuale schieramento avversario: dopotutto, molti abitanti delle Isole Climatiche potrebbero aver da ridere con le politiche intransigenti ed egoistiche del bambino!

Per qualsiasi esigenza, puoi sempre fare affidamento sulla **creazione condivisa**, andando a personalizzare come sempre anche tutte le parole indicate **[in grassetto tra parentesi quadre]** che non abbiano delle domande dedicate. Se desideri maggiori informazioni su come ricreare un ricordo, puoi consultare l'**Appendice B: Esempio di Ricordo** (vedi pag. 18).

Una volta terminato il ricordo, prosegui con l'**Epilogo** (vedi pag. 17).

## RIVELAZIONI

L'identità del **[bambino misterioso]** presente nei ricordi è **Minus Adras** (vedi **Guida Strategica Ufficiale**, pag. 35), attuale braccio destro di **Iris Khora** e capofazione *ad interim* della **Gilda del Cristallo**. Ultimo erede della famiglia Adras, stirpe di innovatori che ha segnato la storia di Geminis, è entusiasta e avventato; dietro le sue azioni c'è sempre il desiderio di fare quella scoperta che **lo renderà all'altezza** del nome di famiglia. Ha una passione per la magia, lo studio del mana e tutto ciò che rappresenta un possibile **balzo in avanti** per Kardia. La sua identità è ignota agli abitanti delle Isole Climatiche, ma membri di alto rango della delegazione cui si accompagna tendono a essere indulgenti nei suoi confronti a causa del suo lignaggio, risultando invece alquanto antipatico (o maleducato) ai locali. Inoltre, dopo ogni viaggio il risentimento e l'invidia per ciò che non può ottenere portano Minus a essere sempre più diffidente, capriccioso ed egoista nei confronti degli abitanti delle Isole Climatiche.

Per quanto amorevole e paterno, l'unico a essere spesso severo nei suoi confronti è il fido **[maggior-domo]**, che funge anche da suo protettore e precettore, e cerca di non perderlo mai di vista, rincorrendolo ove possibile in modo alquanto goffo e strampalato. Tende a non chiamarlo mai per nome (preferendo un deferente "Signorino!"), salvo durante le scene finali, che dovrebbero sempre risolvere i dubbi circa l'identità del bambino.

## RICORDO DI AMBROSIA: IL FIORE DEL TEMPO

In questo ricordo, il **[bambino misterioso]** visita l'Isola di Primavera durante le sacre celebrazioni per la fioritura dell'**albero di mytros**.

Il **[bambino misterioso]** e il suo fido **[maggiordomo]** raggiungono un **[insediamento nella natura]** dell'Isola di Primavera assieme ad **Amelia Khora**, responsabile di condurre il bambino in un viaggio istruttivo per il mondo. Il gruppo viene accolto calorosamente da **Varna**, amica di Amelia, e il suo **[seguito]**. Gli ambrosiani non conoscono molto il resto dei kardiani, e sono stupiti dal vedere quanto questi siano simili a loro per modi e atteggiamenti.

La gente del luogo ha allestito una **festa per la fioritura degli alberi sacri**, che avviene una sola volta all'anno in determinate zone del paese. Il gruppo partecipa ai festeggiamenti fino a vedere sbocciare i fiori dell'albero, quindi si ritira per **riposare**.

Dopo un tempo indefinito, viene disturbato dal maggiordomo: il bambino è sparito! Seguendo gli indizi, il gruppo trova il bambino nei pressi di uno degli alberi di mytros; è spaventato e sta venendo attaccato da alcune **[creature infastidite]**: sembra che abbia strappato un fiore dall'albero per studiarne le proprietà magiche, inimicandosi però la fauna (o flora) locale. Non si dimostra pentito del gesto, ma piuttosto stizzito dall'incomprensione degli abitanti del luogo.

**1** Quale insediamento viene raggiunto dal gruppo? Cosa caratterizza la gente del luogo e i compagni di Varna?

*Esempio: un villaggio costruito all'interno di una foresta nei pressi degli alberi sacri, dove ambrosiani e insetti giganti vivono in armonia; un forte arroccato su un'altura, raggiungibile cavalcando giganteschi penuti; Varna potrebbe essere accompagnata da sacerdotesse legate alla natura, un animale da compagnia come una tigre variopinta, o alcuni abitanti del luogo in abiti da festa; ecc.*

**2** L'insediamento è in festa: quali attività o attrazioni hanno organizzato gli abitanti?

*Esempio: una competizione canora contro le creature del luogo; una gara di filastrocche o scioglilingua per intrattenere i più giovani; una lezione sullo scorrere del tempo ad Ambrosia; un'arrampicata rituale su scogliere nei pressi dell'albero sacro; ecc.*

**3** Quali creature proteggono gli alberi di mytros (e potrebbero quindi attaccare il bambino)?

*Esempio: api giganti umanoidi; liane strangolanti sensibili alla luce; formichieri velenosi; piante carnivore simili ai fiori (o alle foglie) di mytros, ecc.*

### SCENA CONCLUSIVA

*"Placato il trambusto, venite raggiunti da Amelia, Varna e diversi ambrosiani, svegliati dalle **grida terrorizzate** del bambino. Questi stringe tra le mani il **fiore rovinato** di un albero di mytros.*

*'Volevo solo studiarne la magia!' piagnucola, mentre gli ambrosiani sembrano quasi inorriditi dal gesto. 'Non sei stato affatto educato, **Minus**, lo rimprovera Amelia. 'Hai violato l'albero e non ti sei nemmeno sognato di **chiedere il permesso** di studiarlo agli abitanti!' Stizzito, il bambino getta il fiore a terra e corre in lacrime verso l'insediamento, seguito da un imbarazzatissimo maggiordomo. La scena sfuma in un vortice confuso e la **voce riecheggiante di Kaebos** vi riporta alla realtà: 'Minus non ha mai perdonato alle creature di Ambrosia di avergli impedito di carpire i segreti di un tale tesoro della natura. E ancora oggi invidia la potente magia che permea il paesaggio dell'isola.'"*

## RICORDO DI CADRYS: UN AMARO PROGRESSO

In questo ricordo, il **[bambino misterioso]** visita l'Isola d'Autunno durante il celebre **Gran Festival** di re Mekenas XIII.

Il **[bambino misterioso]** e il suo fido **[maggiordomo]** raggiungono un **[insediamento avveniristico]** dell'Isola d'Autunno assieme a una giovanissima **Athena Galan**, amica di famiglia, e alcuni funzionari. Si tratta di un viaggio d'affari per acquistare una discreta fornitura di **bacche di neuros** da impiegare nelle Industrie Galan, trattativa molto importante per Athena, che dovrà presto gestire l'attività di suo padre Aephestus.

Il bambino non è interessato all'affare, ma piuttosto al **Gran Festival in corso**, e chiede al gruppo di accompagnarlo (seguito dalle costanti lamentele di Athena). L'insediamento è affollato da **[artisti]** di ogni tipo intenti a impressionare i funzionari di re **Mekenas XIII** con spettacolari **[esibizioni]**: un'ottima occasione per divertirsi e scoprire le meraviglie del luogo. Il bambino si lancia a capofitto in un'esibizione in cui mettere alla prova le abilità sue e del gruppo, ma accade un **[evento imprevedibile]** e l'evento viene sospeso. Con l'aiuto dei PG, il bambino prova a porvi rimedio, ma un **[dispositivo magitech]** alimentato a **bacche di neuros** esplose, ferendolo gravemente. Il maggiordomo chiama aiuto e il gruppo viene soccorso da un abile **[medico]** dotato di congegni magitech.

### 1 Cosa caratterizza l'insediamento in cui si trova il gruppo?

*Esempio: una cupola di energia magica protegge un'avanzatissima città contenente le più grandi industrie magitech di Cadrys; una distesa di edifici perfettamente cubici e spogli in cui ogni cosa è perfettamente ottimizzata; un popolatissimo e sterminato cantiere per la costruzione di una nuova città; ecc.*

### 2 Quali esibizioni caratterizzano il Gran Festival? A cosa è più interessato il bambino?

*Esempio: una gara di poesie fredde e prive di alcuna figura retorica; una gara di scultura su giganteschi gusci di neuros; stanze in cui i sensi vengono messi alla prova; una rievocazione storica con acrobazie mozzafiato e prodotti tipici; ecc.*

### 3 L'evento imprevedibile dovrebbe mettere alla prova il bambino e il gruppo; di cosa si tratta?

*Esempio: una creatura affamata di mana che sta divorando le scorte energetiche della città; un furto di bacche di neuros che impedisce di illuminare correttamente l'area delle esibizioni; una banda di fuorilegge che rapisce uno dei personaggi o degli artisti; ecc.*

## SCENA CONCLUSIVA

*“Una strana interferenza vi porta nella sala d'attesa dell'**ospedale**, dove Athena sta osservando il bambino **versare lacrime amare**. Il maggiordomo lo sta rimproverando per la sua avventatezza, non solo perché ha perso la vista da un occhio, ma perché ha messo a repentaglio il viaggio della sua cara amica... e fatto saltare l'affare. Ma Athena non è così dispiaciuta, e osserva il **dispositivo guasto**. A Cadrys lo chiamano **magitech**: magia imbrigliata nella tecnologia. Possibile che non si potesse davvero salvare l'occhio di Minus? Dopotutto, è colpa dei cadrissiani se gli è successo questo... volevano forse controllarlo in qualche modo? Che ci faceva questo congegno lì?*

*Mentre segue il bambino e il maggiordomo fuori dall'ospedale, Athena soppesa le bacche di neuros che è riuscita a **sottrarre di nascosto** durante il trambusto. È il momento di portare il magitech a casa. La scena sfuma in un vortice confuso e la **voce riecheggiante di Kaebos** vi riporta alla realtà: 'Minus non piangeva certo per l'amarazza, quel giorno... era furioso! Furioso con chi aveva tenuto nascosta una simile fonte di energia, facendola passare per gusci senza valore. Una furia che lo muove ancora oggi...'*



## RICORDO DI PNEUMA: INDEGNI!

In questo ricordo, il **[bambino misterioso]** visita Pneuma e decide di partecipare alla **cerimonia del Portatore di Fuoco**.

Il **[bambino misterioso]** e il suo fido **[maggiordomo]** viaggiano insieme a un nutrito seguito di studiosi verso un **[insediamento sotterraneo]** sull'Isola d'Inverno per chiedere udienza al **[tar]** locale. La delegazione è incuriosita dal fenomeno del Portatore di Fuoco di cui si parla nelle usanze dell'isola, e desidera partecipare a una delle **cerimonie di investitura**, che sono tuttavia riservate solo a coloro che vengono giudicati **degni** dal popolo di Pneuma. Per questo motivo, il permesso viene negato al bambino e al suo gruppo.

Senza darsi per vinto, il bambino si avventura in un **viaggio pericoloso** attraverso le **[lande di Pneuma]** per raggiungere il **[santuario del Portatore]** più vicino e assistere in segreto alla cerimonia. Una volta lì, il bambino chiede al **[maggiordomo]** di estrarre un **macchinario** volto a immagazzinare parte del potere conferito dal Portatore ai guerrieri scelti, disturbando il rituale. Il **[Portatore]** vede questa azione come un sacrilegio, dileguandosi nel cielo notturno prima che la cerimonia abbia termine. Gli **[pneumiani]** presenti si rivoltano così contro gli intrusi, scacciando gli indegni dal santuario e invocando la grazia del Portatore, che non sembra però rispondere più alle preghiere.

### 1 Quale insediamento raggiunge il gruppo? Da chi è governato?

*Esempio: un'intera città scavata nel ghiaccio, con case incassate nella parete ma dotate di ogni sorta di comfort; un villaggio costruito all'interno di enormi stalattiti; una città di pescatori anfibi costruita sottopetra nell'acqua sotto i ghiacci; ecc.*

### 2 Quali pericoli o scoperte può incontrare il gruppo durante il viaggio nelle lande di Pneuma?

*Esempio: della fauna locale feroce; una distesa di blocchi di ghiaccio semoventi, sospesi nel mare gelato, che si rivelano essere gusci di testuggini glaciali; una tempesta di vento che sospinge le nebbie mistiche di Pneuma; ecc.*

### 3 Dov'è situato il santuario? Come vi si accede?

*Esempio: in mezzo ad alcuni picchi montani invalicabili, vi si accede percorrendo tunnel segreti; in una distesa di piante arcuate che fungono da parafulmine, solo una permette di entrare nel santuario; in mezzo a strutture rocciose su cui è incisa la storia di Pneuma, vi si può accedere indovinando il pezzo mancante; ecc.*

## SCENA CONCLUSIVA

*“Sfiancato dal pericolo, ma finalmente al sicuro, il maggiordomo apre il congegno, rivelando **un cristallo vuoto**: ‘Mi dispiace, Signorino **Minus**, sembra che il Portatore non ci abbia ritenuti degni del suo mana’. Il bambino è **furioso**: ‘No! È colpa loro! Degli avidi abitanti di questo posto e delle loro stupide usanze! L'energia magica di quello spirito è **unica**! Chissà quali meraviglie avremmo potuto compiere grazie a essa! Come fanno a essere così **egoisti**?!’ Con rabbia, **Minus** sbatte il marchingegno a terra, rompendolo. Un ruggito nella notte ghiacciata, seguito da voci di pneumiani irati, convince tutti i presenti che è meglio abbandonare al più presto l'Isola d'Inverno.*

*La scena sfuma in un vortice confuso e la **voce riecheggiante di Kaebos** vi riporta alla realtà: Minus non ha mai cambiato idea sugli abitanti di Pneuma, colpevoli di **non aver condiviso** il loro potere con tutta Kardia. Ancora oggi si chiede quali incredibili progressi sarebbero stati possibili grazie a quell'incredibile fonte di magia...”*



## RICORDO DI HEPATON: LA LUNA BRUCIATA

In questo ricordo, il **[bambino misterioso]** visita Hepaton in cerca di un antico tempio perduto, narrato in misteriose profezie.

Il gruppo si trova in un **[insediamento nel deserto]** in attesa che il **[bambino misterioso]** e il suo fido **[maggiordomo]** escano, alquanto soddisfatti, da un incontro diplomatico con le alte sfere locali. I due desiderano visitare al più presto un **[monastero delle Glittiche]** per chiedere a queste sacre figure hepatoniti delucidazioni circa una misteriosa profezia.

Con un apposito **[veicolo]**, e seguendo le indicazioni di una **[mappa]** recuperata dal bambino in una delle precedenti visite all'Isola d'Estate, il gruppo attraversa il pericoloso deserto di cristalli.

Raggiunto il monastero, si scopre che è in realtà **abbandonato**, ma il bambino non si dimostra affatto sorpreso, incitando il gruppo a sfruttare la mappa per superare le numerose **[trappole]** poste a guardia di un **[luogo di potere]** nascosto, dove è tenuto celato il segreto della **Luna Bruciata**: una profezia apocalittica sul futuro di Kardia. Ignorando il pericoloso **[guardiano]** del luogo, il bambino sperimenta una visione della profezia e ne esce molto turbato. A quel punto, il guardiano si scaglia contro il gruppo mentre il monastero si inabissa tra le sabbie, costringendo tutti alla fuga. E il maggiordomo compie un **atto disperato**.

- 1 Cosa caratterizza l'insediamento? Quali attività potrebbe svolgervi il gruppo mentre attende che l'incontro diplomatico abbia termine?

*Esempio: un'immensa città-biblioteca dove è possibile consultare delle sfere cristalline contenenti i ricordi dei sapienti; una vivace e colorata città-mercato dove è in corso un festival locale; un borgo di artigiani dediti alla creazione delle particolarissime maschere di Hepaton, disposti a insegnare l'arte ai più abili; ecc.*

- 2 Quali pericoli attendono il gruppo nel deserto? Chi potrebbe opporsi alla missione dei PG?

*Esempio: corsari a bordo di un veliero con vele di sottile seta luminescente che reagiscono alle correnti magiche del deserto; predoni a bordo di slitte trainate da giovani serpenti indaco; una Glittica caduta in disgrazia che brama vendetta nei confronti del suo ordine; ecc.*

- 3 Cosa caratterizza il luogo di potere del monastero? Perché è stato abbandonato? Cosa ha risvegliato il guardiano?

*Esempio: un gigantesco astrolabio va allineato alle stelle della volta notturna per incanalarne il potere e schiudere nella mente la visione profetica; una miriade di pergamene fluttua da un loculo all'altro di una sterminata biblioteca, ma tra loro vi è un potente demone nascosto in un libro; un'epidemia ha trasformato tutti gli abitanti del luogo in statue di sabbia che si aggirano come zombi; ecc.*

### SCENA CONCLUSIVA

“Mentre il bambino prova a scavare **con le mani nude** nella sabbia magica, il suo pianto disperato vi riporta alla mente l'**eroico sacrificio** di qualche attimo prima del **fido maggiordomo**. Signorino, fugga! Salvi il futuro di Kardia. Non può finire seppellito in questo luogo **dimenticato dalle Sorelle!**”

Dopo qualche attimo, il bambino si ricomponde e rivolge al cielo **parole di vendetta**: “Non posso accettare che il futuro di Kardia sia deciso da una stupida profezia di queste terre! Io, **Minus Adras**, giuro solennemente di salvare la mia gente e di porre fine all'egoismo delle Isole Climatiche!”

La scena sfuma in un vortice confuso e la **voce riecheggiante di Kaebos** vi riporta alla realtà: “Con il tempo, le convinzioni di Minus si sono trasformate in **fanatismo**. Nessuno sa cosa la profezia gli abbia rivelato, ma lo ha sicuramente posto sull'oscuro sentiero sul quale si trova ancora oggi...”

## EPILOGO

Le parole di Kaebos accolgono i PG in una grande **stanza cavernosa** all'interno dei Sotterranei, circondata da **simboli luminescenti**, al centro della quale si estende una vastissima pozza di un **denso liquido tenebroso**. **Scafandri** per le immersioni di varie taglie e dimensioni giacciono sul bordo e su appositi sostegni posti lungo le pareti. Parte dell'attrezzatura è già stata utilizzata per immergersi nella pozza, una chiara apertura verso il mare di mana sottostante la Biblioteca (anche se dovrebbe essere molto più lontano!); altri membri delle Fazioni precedono il gruppo... e individui di cui è impossibile identificare con chiarezza lo schieramento. In lontananza è possibile udire il latrato delle creature corrotte e di alcuni Abissali, più il rumore indistinto dei combattimenti.

Una figura appare quindi dinanzi al gruppo: si tratta di **Kaebos**! Lo spirito errante si palesa non solo come l'entità che presidia la Biblioteca Vivente, ma anche come un'emanazione della coscienza del luogo, che è appunto **vivo** e raccoglie dall'alba dei tempi le memorie di Kardia, dei suoi abitanti... e non solo. Ma non c'è molto tempo, perché **Minus Adras**, ormai rivelato come membro della **Congiura del Magiporto**, sta serrando la sua morsa sullo spirito e l'intera biblioteca. Purtroppo, il **Simbolista** ha sfruttato antichi tomi e l'alleanza con gli Abissali per introdursi nei Sotterranei e attivare un antico rituale con cui prendere il controllo dell'intera sede della conoscenza. Man mano che parla, la figura di Kaebos **sfrigola e sfarfalla**, e a tratti alcune parti del suo aspetto vengono sostituite dalle fattezze del capo *ad interim* della Gilda del Cristallo. Kaebos sta perdendo il controllo, ma ha un ultimo messaggio per il gruppo.

Leggi o parafrasa il testo seguente:

*“Perdonate se vi ho sottoposti a tutto questo... ma avevate bisogno di ripercorrere anche solo per un momento gli eventi del passato per **capire** cosa state per affrontare. Come avrete intuito, **Minus Adras** e i suoi seguaci si sono introdotti nella Biblioteca e hanno violato i meandri più reconditi del luogo per scovare antichi segreti. Segreti che non dovrebbero essere rivelati a menti così soggiogate da oscuri sentimenti di vendetta e rivalsa. Minus vi ha preceduto e ha sfruttato le sue conoscenze sul **Grande Abisso**, e indica la voragine buia davanti a voi, per confermare alcuni segreti sul mondo e compiere alcuni **macabri esperimenti**. Ho tentato di guidarvi il prima possibile da me, dalla mia **vera essenza**, per impedirgli di proseguire col suo folle piano. Ma temo che sia troppo tardi...’La sua figura inizia a distorcersi mentre tenta di mantenere vivo il controllo sui suoi poteri. ‘Solo perden...vi nelle ten... potrete ritro... la luc... e raggiungere K...eb...os!’  
Dopodiché, svanisce nel nulla, mentre i simboli che punteggiano l’area iniziano a emanare una **strana luce purpurea**. Vi guardate negli occhi con decisione prima di concentrarvi nuovamente sull’entrata del Grande Abisso e sugli scafandri.”*

**Il Capitolo è concluso!**



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

# APPENDICE A: PROFILI DEI PNG

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

CREATURA QUALUNQUE										Liv 10 ♦ MOSTRO	
Tratti tipici: variabili in base alla creazione condivisa.											
DES d10	INT d6	VIG d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	60	Iniz. 12			
DIF +0	D. MAG +0		RS	VU		RS			VU		
ATTACCHI BASE											
✂ <b>Forbice</b> ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici.											
⚔ <b>Sasso</b> ♦ [DES + VOL] +1 ♦ [TM + 5] danni da terra. Se il bersaglio è afflitto dallo status <b>scosso</b> , questi esegue un'azione in meno nel suo prossimo turno (fino a un minimo di 0 azioni).											
REGOLE SPECIALI											
<p><b>Carta</b> ♦ Quando è trasformata, la creatura qualunque è indistinguibile da un umanoide tipico della regione, salvo un <b>unico dettaglio strano e/o inquietante</b>, che <b>devi</b> includere nella sua descrizione.</p>											

ÉLITE INFIDO										Liv 15 ♦ MOSTRO	
Tratti tipici: variabili in base alla creazione condivisa.											
DES d6	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	140 ♦ 70	PM	75	Iniz. 10			
DIF +0	D. MAG +0		VU			RS	VU	RS			
ATTACCHI BASE											
✂ <b>Scontro</b> ♦ [VIG + DES] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.											
⚔ <b>Polvere Ovunque</b> ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da terra a una creatura. La creatura inizia a roteare su se stessa creando un violento turbine di sabbia. Il polverone alzato fa subire a tutti i test di precisione su attacchi a distanza subisce uno svantaggio di -1 da chiunque attacchi la creatura.											
INCANTESIMI											
★ <b>Cristallo Mefitico</b> ⚡ ♦ [INT + INT] ♦ 10 x B ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce lo status <b>avvelenato</b> .											
★ <b>Indebolimento Glaciale</b> ⚡ ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Scena. Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>ghiaccio</b> .											
★ <b>Soffio di Cristallo</b> ⚡ ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 PM x B ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 10] danni da <b>ghiaccio</b> e lo status <b>lento</b> .											
REGOLE SPECIALI											
<p><b>Supporto di Protezione</b> ♦ Quando una creatura alleata dell'élite infido è minacciata da un <b>attacco</b> o <b>incantesimo</b>, l'élite infido può prenderne il posto (eventuali Test che fanno parte del pericolo verranno effettuati contro di te; può scegliere di farlo <b>prima</b> o <b>dopo</b> che tali Test sono stati effettuati). Se l'élite infido era già coinvolto nell'<b>attacco</b> o <b>incantesimo</b> (ad es. per effetto di un attacco con <b>multi</b>), lo subisce <b>due volte</b> (risolvi ciascuna istanza separatamente); può proteggere una sola creatura dallo stesso attacco o incantesimo. Se usi questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.</p>											

## ÉLITE SEMPLICE

Liv 15 • MOSTRO

Tratti tipici: variabili in base alla creazione condivisa.

DES d6	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	140 ◊ 70	PM	75	Iniz. 10
DIF +0	D. MAG +0		VU		RS  RS  VU			

### ATTACCHI BASE

- ✂ **Morso** ◊ **[VIG + DES] +1** ◊ **[TM + 5]** danni **fisici**.
- ☒ **Polvere negli Occhi** ◊ **[DES + INT] +5** ◊ **[TM + 10]** danni da **terra**. Fino al termine del prossimo turno dell'élite semplice, il polverone sollevato impone un modificatore di -1 a tutti i Test di Precisione per effettuare attacchi a distanza.

### INCANTESIMI

- ★ **Soffio Infuocato** ⚡ ◊ **[INT + VOL] +1** ◊ **10 PM × B** ◊ **Fino a tre creature** ◊ **Istantanea**. Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 10]** danni da **fuoco** e lo status **scosso**.
- ★ **Velocizzare** ◊ **20 PM** ◊ **Una creatura** ◊ **Istantanea**. Una creatura alleata dell'élite semplice può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con un **attacco base**.

### REGOLE SPECIALI

**Supporto di Protezione** ◊ L'ando una creatura alleata dell'élite semplice è minacciata da un **attacco** o **incantesimo**, l'élite semplice può prenderne il posto (eventuali Test che fanno parte del pericolo verranno effettuati contro di te; può scegliere di farlo **prima o dopo** che tali Test sono stati effettuati). Se l'élite semplice era già coinvolto nell'**attacco** o **incantesimo** (ad es. per effetto di un attacco con **multi**), lo subisce **due volte** (risolvi ciascuna istanza separatamente); può proteggere una sola creatura dallo stesso attacco o incantesimo. Se usa questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## APPENDICE B: ESEMPIO DI RICORDO

Il gruppo sceglie di visitare **Ambrosia**. Tramite la **creazione condivisa**, Maria, Nicola e Pedro reskinnano i loro personaggi nei panni di membri della delegazione proveniente da Geminis, mentre Erica decide di interpretare una guida ambrosiana. Il ricordo ha inizio su una maginave in avaria diretta all'Isola di Primavera: le singolarità magiche che avvolgevano le Isole Climatiche esistono ancora e una di queste ha mandato in tilt i sistemi di navigazione. Riempiendo un **Orologio** mediante appositi Test, i PG riescono ad atterrare sulla cima di un **albero immenso**. Gli ambrosiani, guidati sul sito dello schianto da **Amelia Khora**, giungono in aiuto del gruppo (ed Erica introduce il suo personaggio), che raggiunge una grande città cavalcando **falene giganti**. Durante il viaggio, i PG fanno la conoscenza del bambino misterioso e il suo fido maggiordomo, scoprendo che si tratta del rampollo della grande famiglia Adras di Geminis, invitato ad assistere ai sacri festeggiamenti per la **fioritura dell'albero di mytros**.

Non appena il bambino rivela il suo nome, il PG di Pedro (che appartiene alla Gilda del Cristallo) vede per un secondo l'aspetto dell'attuale **Minus Adras**, e lo riconosce. Il gruppo viene quindi accolto in città da Varna e dalle sue attendenti, rispondendo con garbo alle domande del gruppo circa il luogo e il particolare evento che si sta per celebrare. La città è disseminata di attività festose e PNG con cui interagire, e il gruppo passa una serata incantevole, partecipando alle attività insieme a Minus e al maggiordomo, che dimostrano subito un certo interesse per la cultura e la magia del luogo. Tra le attività è possibile **assaggiare il miele** prodotto da apidi senzienti integrati nella società locale (con cui i PG fanno amicizia). Quindi, un dolce suono annuncia l'inizio dell'**evento principale**: Varna e un circolo di ambrosiani vestiti

con abiti da cerimonia intonano canti mentre vengono illuminati da luci magiche, sprigionate dai fiori dell'albero di mytros che si stanno schiudendo. Al culmine della melodia, tutto l'albero fiorisce, tra danze sfrenate, ritmi indemoniati e nettari inebrianti.

Durante la notte, tutti dormono profondamente... finché il maggiordomo non sveglia il gruppo. Il piccolo Minus è stato attaccato! Giunti alle radici dell'albero di mytros, i PG vedono Minus nascondersi da un gruppo di creature insettoidi, che vengono prontamente messe in fuga. Eppure, sembra che sia stato Minus a provocarle: stringe tra le braccia un petalo dei fiori di mytros, di cui aveva avvertito la magia. Studiandolo aveva subito capito come potesse essere utile per curare le ferite di decine di persone: una scoperta utilissima per l'Unione!

Tuttavia, l'atteggiamento del bambino ha destato un guardiano dell'albero mascherato, che sbuca dal tronco armato di un tremendo bastone magico, con cui anima la flora locale per attaccare il gruppo! Il PG di Erica sa che quello è un guardiano sacro per Ambrosia e non deve assolutamente essere ferito, per cui il gruppo cerca di concludere lo scontro completando un Orologio risolutivo che metta fuori gioco le creature aizzate dall'avversario, fuggendo dall'albero. Ma il fiore è ormai velocemente avvizzito tra le mani del bambino, e gli abitanti del luogo accorrono per scoprire il motivo del trambusto. Narrata la scena conclusiva, il ricordo ha fine.

## RICONOSCIMENTI

---

**SUPERVISIONE:** Nicola Degobbis e Alberto Orlandini

**TESTI:** Orlandini, Dario Sicchio

**TESTI AGGIUNTIVI:** Marco Mezzocapo

**REVISIONE:** Alberto Orlandini

**GRAFICA:** Erica Viotto

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

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

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