



FABULA ULTIMA

T T J R P G

PREMI START



INIZIA QUI

INTRODUZIONE

Benvenuti in **Premi Start**, lo scenario introduttivo di **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*, *Bravely Default*, *Kingdom Hearts* o titoli quali *Octopath Traveler* e *Ni No Kuni*.

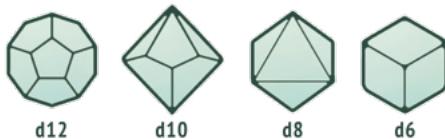
Questo manuale è stato pensato per essere il più intuitivo possibile. Queste due pagine vi spiegano cosa serve per iniziare a giocare; una volta pronti, passate a pag. 4 e leggete **Scena Zero: Preparazione**. Proprio come in un tutorial, imparerete a giocare un passo alla volta!

DI COSA HO BISOGNO?

Per giocare questo scenario occorrono:

- ◆ Un gruppo di quattro o cinque persone (te compreso).
 - ◆ Una copia delle **schede dei personaggi**, che puoi trovare da pag. 6 a pag. 13 oppure **scaricare gratuitamente dal sito** www.fabulaultima.it.
 - ◆ Il necessario per prendere appunti (come carta, matita, un tablet o computer).
 - ◆ Uno o più set di **dadi poliedrici**. Se non sai dove trovarli, esistono molte “applicazioni tiradadi” (chiamate anche “dice rollers”) scaricabili gratuitamente.
- Cerca di procurarti almeno due dadi per tipo: a sei facce (d6), a otto facce (d8), a dieci facce (d10) e a dodici facce (d12).

I quattro dadi usati in questo tutorial, da quello con più facce a quello con meno: d12, d10, d8 e d6.



COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

In un gioco di ruolo, un gruppo di persone gioca insieme per creare una storia. Questo avviene nella forma di una conversazione durante la quale i partecipanti descrivono le azioni dei personaggi che controllano: letteralmente, "giocano il ruolo" di quei personaggi.

COME SI GIOCA DI RUOLO?

Giocare di ruolo è molto semplice. Lo fate quando:

- ◆ Prendete decisioni per il personaggio (o i personaggi) che controllate, descrivendo cosa fa o stabilendo quali sono i suoi obiettivi e scopi nella storia.
- ◆ Cooperate con le altre persone che giocano con voi ed esprimete tutta la vostra creatività, così da rendere la storia condivisa il più memorabile possibile.
- ◆ Rispettate i gusti e la creatività degli altri, supportando le idee del resto del tavolo!

PERCHÈ SERVONO DELLE REGOLE?

Proprio come nei videogiochi o nei giochi di società, i personaggi hanno valori numerici che rappresentano i loro punti di forza e debolezza; inoltre, userete spesso i dadi per determinare il successo o eventuali conseguenze impreviste di un'azione.

Diversamente dai tipi di gioco citati, però, le possibilità dei GdR sono **infinite**: non esiste un singolo approccio a ogni situazione e la storia si crea un po' alla volta grazie alle decisioni di tutti, mescolate con un elemento di casualità. In altre parole, è impossibile prevedere cosa accadrà... e non dovreste neanche preoccuparvi di farlo!





SCENA ZERO

PREPARAZIONE

Ora che siete tutti riuniti, è tempo di preparare il gioco.

SCEGLIERE UN RUOLO

Uno di voi assume il ruolo di **Game Master (GM)**, mentre gli altri sono **Giocatori**, che controllano un **Personaggio Giocante (PG)** ciascuno.

Leggete bene le descrizioni di ciascun ruolo prima di decidere. Indipendentemente dalla scelta, lo scopo di tutti in questo gioco è **creare un racconto eroico e fantastico, divertendovi insieme**.

IL GAME MASTER

Se sei il **Game Master**, hai la responsabilità di...

- ◆ Leggere questo manuale ad alta voce, aiutando tutti nei vari passaggi dello scenario, che inizia a pag. 14. Presta attenzione alle pagine indicate in **rosso**, poiché contengono informazioni che solo tu puoi leggere.
- ◆ Arricchire le scene e le descrizioni fornite nello scenario e supportare attivamente le decisioni dei Giocatori e dei loro personaggi.
- ◆ Interpretare i diversi personaggi incontrati dagli eroi (detti **Personaggi Non Giocanti o PNG**), evidenziandone la personalità e gli obiettivi.

I GIOCATORI

Se sei un **Giocatore**, hai la responsabilità di...

- ◆ Interpretare uno dei quattro personaggi di questo scenario (vedi a fianco).
- ◆ Testare i limiti delle capacità uniche del tuo personaggio e collaborare con il resto del gruppo nelle situazioni difficili, creando per gli altri eroi opportunità di essere sotto i riflettori!
- ◆ Rendere unico il personaggio aggiungendo dettagli sul suo passato e identità, e spingere la storia in direzioni interessanti attraverso le tue scelte.

SCEGLIETE UN PERSONAGGIO

Il Manuale Base di **Fabula Ultima** vi permetterà di creare il Personaggio Giocante più adatto al tipo di storia che volete raccontare. Per semplicità, questo scenario ne include quattro già pronti (o *pregenerati*), ideati per aiutarvi a imparare le regole e scoprirne il vero potenziale!

Se avete meno di quattro Giocatori, assicuratevi che una persona giochi Blair Clarimonde.

Le schede dei personaggi si trovano a partire dalla prossima pagina!

BLAIR CLARIMONDE

Perspicace erede al trono di Dunova, Blair aiuta i suoi alleati con parole di speranza e incoraggiamento. Se necessario, può anche scatenare potenti magie di luce contro i nemici.



CASSANDRA

Forte e agile, Cassandra è l'ex capitana dei Solcanubi e una maestra nel combattimento con la lancia. Può indebolire i nemici e usare i suoi poteri elementali per colpire bersagli volanti.



EDGAR

Giovane inventore sopravvissuto a un misterioso incidente, Edgar è arguto e pieno di risorse. La sua pistola modificata può colpire bersagli multipli e infliggere status negativi.



LAVIGNE FALLBRIGHT

Solenne e imponente, Lavigne era la principessa del regno di Armorica, conquistato dall'Impero. Può incanalare la sua forza vitale nell'enorme spada che brandisce ed è il personaggio più robusto del gruppo.



Questa icona “blocca” una parte della scheda: non guardatela prima di aver raggiunto il numero di scena corrispondente!

BLAIR CLARIMONDE

GENERE: NON BINARIO



CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d6	<input type="checkbox"/> LENTO
INTUITO	d10	<input type="checkbox"/> CONFUSO
VIGORE	d8	<input type="checkbox"/> DEBOLE
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO

FURENTE

AVVELENATO



TRATTI

IDENTITÀ: EREDE AL TRONO DI DUNOVA

TEMA: DOVERE

ORIGINE: DUNOVA

C'è una cosa che spetta a me fare.



LEGAMI

<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio
<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio
<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio



PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano 1.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).



PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PI

6



Rimedio (3 PI): Una creatura recupera 50 PV.



Elisir (3 PI): Una creatura recupera 50 PM.



Tonico (2 PI): Una creatura guarisce da **uno** status.



ZENIT

Zenit iniziali: 120

Le parole hanno valore soltanto se vengono seguite dalle azioni.

PUNTI VITA E PUNTI MENTE	
MAX	ATTUALI
PV 45	
PM 60	

INIZIATIVA E DIFESA	
MODIFICATORE INIZIATIVA:	-2
DIFESA:	9
DIFESA MAGICA:	12

EQUIPAGGIAMENTO	
	Pugnale d'Acciaio (mischia): Test di Precisione [DES + INT] +1 ; infligge [TM + 4] danni fisici.
	Veste del Saggio: Difesa pari a Destrezza +1 e Difesa Magica pari a Intuito +2 ; -2 all'Iniziativa (già incluso).
	Scudo di Bronzo: +2 alla Difesa (già incluso).

ABILITÀ	
	INCORAGGIAMENTO
Durante una scena di conflitto puoi usare un'azione e spendere 5 PM per scegliere un'altra creatura in grado di sentirti e comprenderti. Quella creatura recupera 10 PV e sceglie Destrezza, Intuito, Vigore oppure Volontà . Fino all'inizio del tuo prossimo turno (o fino al termine della scena, se questo avviene prima), la creatura considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo d12).	
	LUX (INCANTESIMO OFFENSIVO)
Bersaglio: Fino a tre creature, Costo: 10 PM per bersaglio Test di Magia: [INT + VOL] Ciascun bersaglio subisce [TM + 15] danni da luce .	
	GUARIGIONE (INCANTESIMO)
Bersaglio: Fino a tre creature, Costo: 10 PM per bersaglio Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita.	
	INTUZIONE FULMINEA
Se ottieni un Risultato di 13 o più sul tuo Test quando esegui l'azione di Studio , puoi porre al Game Master una singola domanda su ciò che stai esaminando. Il GM risponde dicendo la verità. Se non c'è una risposta predeterminata, il GM la inventa sul momento e questa diventa parte integrante della storia.	
	5
	AZIONI
	ATTACCO Attacchi con il tuo pugnale d'acciaio .
	GUARDIA Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di coprire un'altra creatura (se essa non sta già comprendendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi in mischia fino all'inizio del tuo prossimo turno.
	INCANTESIMO Lanci un incantesimo tra quelli che conosci.
	ABILITÀ Usi la tua Abilità Incoraggiamento per guarire uno dei tuoi alleati e migliorarne le Caratteristiche.
	7
	INVENTARIO Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un rimedio, elisir o tonico (su di te o qualcun altro).
	OBIETTIVO Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.
	STUDIO Esamina una creatura con un Test di [INT + INT] . 10+: Rivela Specie, PV massimi, PM massimi . 13+: Rivela anche Tratti, Caratteristiche, Difesa, Difesa Magica, Vulnerabilità, Resistenze . 16+: Rivela anche attacchi e incantesimi .

CASSANDRA

GENERE: FEMMINILE



CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d10	<input type="checkbox"/> LENTO
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSO
VIGORE	d8	<input type="checkbox"/> DEBOLE
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO

FURENTE

AVVELENATO



TRATTI

IDENTITÀ: EX COMANDANTE DEI SOLCANUBI

TEMA: DUBBIO

ORIGINE: ROCCATEMPESTA

C'è qualcosa che ho bisogno di sapere...



LEGAMI

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio



PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano 1.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).



PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PI

6



Rimedio (3 PI): Una creatura recupera 50 PV.



Elisir (3 PI): Una creatura recupera 50 PM.



Tonico (2 PI): Una creatura guarisce da **uno** status.



ZENIT

Zenit iniziali: 170

Ignora gli avvertimenti di questo Mondo a tuo rischio e pericolo.



4

PUNTI VITA E PUNTI MENTE

MAX

ATTUALI

PV 50**PM** 50

5

INIZIATIVA E DIFESA

MODIFICATORE INIZIATIVA: -2**DIFESA:** 11**DIFESA MAGICA:** 8

5

EQUIPAGGIAMENTO

**Lancia Pesante (mischia):** Test di Precisione **[DES + VIG] +1**; infligge **[TM + 12]** danni fisici.**Veste del Saggio:** Difesa pari a **Destrezza +1** e Difesa Magica pari a **Intuito +2**; -2 all'Iniziativa (già inclusi).

5

ABILITÀ

COLPO IN PICCHIATA (INCANTESIMO)

Bersaglio: Te stesso, **Costo:** 10 PM

Come parte della stessa azione usata per lanciare questo incantesimo, esegui un attacco con la tua **lancia pesante**; è considerato un attacco in **mischia**, ma può bersagliare nemici **volanti** e infligge 5 danni addizionali.

SPEZZAOSSA

Quando colpisci un bersaglio con la tua **lancia pesante**, puoi decidere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status **confuso** al bersaglio; **oppure** infliggi lo status **debole** al bersaglio; **oppure** il bersaglio perde 20 Punti Mente.



8

ARMA ELEMENTALE (INCANTESIMO)

Bersaglio: Un'arma equipaggiata da te o da uno dei tuoi alleati, **Costo:** 10 PM

Scegli un tipo di danno: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra**. Fino al termine della scena, il danno inflitto dall'arma bersagliata diventa del tipo che hai scelto (puoi interrompere questo effetto quando preferisci).

Se lanci nuovamente questo incantesimo sulla stessa arma, il nuovo elemento sovrascrive il precedente.

Se lanci questo incantesimo sulla tua **lancia pesante**, puoi eseguire un attacco con essa come parte della stessa azione usata per lanciare questo incantesimo.



5

AZIONI

ATTACCO

Attacchi con la tua **lancia pesante**.

Se stai combattendo contro una creatura volante, dovresti invece eseguire l'azione di **Incantesimo** per lanciare **Colpo in Picchiata**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già comprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi in **mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lanci un incantesimo tra quelli che conosci.



7

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamina una creatura con un Test di **[INT + INT]**.**10+:** Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.**13+:** Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.**16+:** Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.

EDGAR

GENERE: MASCHILE



CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d10	<input type="checkbox"/> LENTO	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d8	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	d6	<input type="checkbox"/> DEBOLE	
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO	<input type="checkbox"/> AVVELENATO



TRATTI

IDENTITÀ: GIOVANE INVENTORE SOPRAVVISSUTO

TEMA: SPERANZA

ORIGINE: PEMBLE

Possiamo rendere il mondo un posto migliore.



LEGAMI

<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio
<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio
<input type="checkbox"/> Ammirazione	<input type="checkbox"/> Lealtà	<input type="checkbox"/> Affetto
<input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Odio



PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore)**: Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico**: Un Test in cui entrambi i dadi mostrano 1.
- ◆ **Successo Critico**: Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- ◆ **Taglia di Dado**: Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità**: Perdita di PV raddoppiata.
- ◆ **Resistenza**: Perdita di PV dimezzata (per difetto).



PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PI

8



Rimedio (3 PI): Una creatura recupera 50 PV.



Elisir (3 PI): Una creatura recupera 50 PM.



Tonica (2 PI): Una creatura guarisce da **uno** status.



ZENIT

Zenit iniziali: 70

Mi piace pensare che ciò che abbiamo oggi non sia stato un dono degli Dei.

PUNTI VITA E PUNTI MENTE	
MAX	ATTUALI
PV 40	
PM 45	

EQUIPAGGIAMENTO	
	Pistola (a distanza): Test di Precisione [DES + INT] +1 ; infligge [TM + 8] danni fisici.
	Abito da Viaggio: Difesa pari a Destrezza +1 e Difesa Magica pari a Intuito +1 ; -1 all'Iniziativa (già inclusi).
	Scudo Runico: +2 alla Difesa e +2 alla Difesa Magica (già inclusi).

ABILITÀ	
	COLPO D'AVVERTIMENTO
	Quando colpisci uno o più bersagli con la tua pistola , puoi decidere di non infliggere danno a nessuna di quelle creature. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status lento a ciascun bersaglio colpito; oppure infliggi lo status scoatto a ciascun bersaglio colpito; oppure ciascun bersaglio colpito perde 20 Punti Mente.
	RAFFICA
	Quando attacchi con la tua pistola , puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, puoi attaccare due creature contemporaneamente: effettua un singolo Test di Precisione e lo confronti con la Difesa di entrambi i bersagli per determinare chi è stato colpito; gli effetti dell'attacco sono gli stessi per ciascun bersaglio colpito.
	PIOGGIA DI POZIONI
	Quando spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un rimedio o un elisir , puoi scegliere di applicare i suoi effetti a due creature anziché una. Se lo fai, l'oggetto fa recuperare soltanto metà del normale ammontare di Punti Vita o Punti Mente a ciascuna creatura.
AZIONI	
	ATTACCO
	Eseguì un attacco con la tua pistola . Se vuoi attaccare due creature contemporaneamente, combina questo attacco con Raffica .
	GUARDIA
	Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di coprire un'altra creatura (se essa non sta già coprendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi in mischia fino all'inizio del tuo prossimo turno.
	INVENTARIO
	Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un rimedio , elisir o tonico (su di te o qualcun altro).
	OBIETTIVO
	Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.
	STUDIO
	Esamina una creatura con un Test di [INT + INT] .
	10+ : Rivela Specie , PV massimi , PM massimi .
	13+ : Rivela anche Tratti , Caratteristiche , Difesa , Difesa Magica , Vulnerabilità , Resistenze .
	16+ : Rivela anche attacchi e incantesimi .

LAVIGNE FALLBRIGHT

GENERE: FEMMINILE



CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d8	<input type="checkbox"/> LENTO
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSO
VIGORE	d10	<input type="checkbox"/> DEBOLE
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSO

FURENTE

AVVELENATO



TRATTI

IDENTITÀ: PRINCIPESSA SENZA REGNO

TEMA: COLPA

ORIGINE: ARMORICA

C'è qualcosa che non riesco a perdonarmi...



LEGAMI

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio

Ammirazione Lealtà Affetto

Inferiorità Sfiducia Odio



PUNTI FABULA

Ottieni 1 Punto Fabula quando tiri un **fallimento critico** e quando indicato dallo scenario.



PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PI

6



Rimedio (3 PI): Una creatura recupera 50 PV.



Elisir (3 PI): Una creatura recupera 50 PM.



Tonico (2 PI): Una creatura guarisce da **uno** status.



ZENIT

Zenit iniziali: 120

GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto tra i due numeri mostrati dai dadi di un Test.
- ◆ **Fallimento Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano 1.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui entrambi i dadi mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6** (doppio 6, doppio 7, doppio 8, e così via).
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. In ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.
- ◆ **Vulnerabilità:** Perdita di PV raddoppiata.
- ◆ **Resistenza:** Perdita di PV dimezzata (per difetto).

Oggi comprenderai appieno la natura del mio dolore.



PUNTI VITA E PUNTI MENTE

4

MAX

PV 70

ATTUALI

PM 45



5

INIZIATIVA E DIFESA

MODIFICATORE INIZIATIVA: -3

DIFESA: 11

DIFESA MAGICA: 7



EQUIPAGGIAMENTO

5



Spadone (mischia): Test di Precisione **[DES + VIG] +2**; infligge **[TM + 10]** danni **fisici**.



Corazza Runica: Difesa pari a **11** e Difesa Magica pari a **Intuito +1**; all'Iniziativa (già inclusi).



ABILITÀ

5

ADRENALINA

Finché hai **35 o meno** Punti Vita, i tuoi attacchi infligono 4 danni addizionali.

FENDENTE OSCURO

Durante una scena di conflitto, se hai almeno 6 Punti Vita, puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Vita per eseguire un **Fendente Oscuro**: esegui un normale attacco con il tuo **spadone**, ma questo attacco infligge 6 danni addizionali e tutto il danno inflitto dall'attacco diventa di tipo **ombra**.



8

PROTEZIONE

Quando un'altra creatura diventa il bersaglio di un **attacco**, **incantesimo** o altro **pericolo**, puoi prenderne il posto (eventuali Test che fanno parte del pericolo, ad esempio quelli di Precisione o di Magia, verranno effettuati contro di te; puoi dichiarare l'uso di questa Abilità **prima o dopo** che tali Test sono stati effettuati).

Se eri già coinvolto nel pericolo, lo subirai **due volte** (risolvi ciascuna istanza separatamente); puoi proteggere una sola creatura dal medesimo pericolo.

Se usi questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.



AZIONI

5

ATTACCO

Attacchi con il tuo **spadone**.

GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Puoi anche scegliere di **coprire** un'altra creatura (se essa non sta già comprendendo una creatura a sua volta); quella creatura non può essere bersaglio di attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

ABILITÀ

Usi la tua Abilità **Fendente Oscuro**, sacrificando PV per aumentare il danno inflitto dal tuo spadone.



7

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per creare e utilizzare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** (su di te o qualcun altro).

OBIETTIVO

Tenti di fare progressi verso un obiettivo nella scena; richiederà dei Test oppure un Orologio.

STUDIO

Esamina una creatura con un Test di **[INT + INT]**.

10+: Rivela **Specie**, **PV massimi**, **PM massimi**.

13+: Rivela anche **Tratti**, **Caratteristiche**, **Difesa**, **Difesa Magica**, **Vulnerabilità**, **Resistenze**.

16+: Rivela anche **attacchi** e **incantesimi**.

SCENA UNO

I CIELI DI DUNOVA



SBLOCCA: 1

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

La nostra storia inizia su una piccola aeronave, in volo sopra la foresta che circonda la città di Dunova.

*Il pilota è un vecchio chiamato **Leon**, che ha accettato a malincuore di portarvi vicino alle antiche rovine del **Cratere di Megido**, una grande città di incantatori devastata molto tempo fa da un cataclisma magico.*

Il Cratere nasconde ancora molti segreti potenti e terribili, e le truppe del vicino Impero di Elonia sono state avvistate nell'area.

*Perché siete diretti laggiù? Beh, è una domanda a cui **Blair Clarimonde** può rispondere: suo padre, **Re Roland**, ha deciso di non muovere contro Elonia, ma Blair ha disubbidito agli ordini e riunito un gruppo di persone eccezionali per indagare direttamente.*

Game Master, chiedi a ogni Giocatore di descrivere in quale punto dell'aeronave si trova il suo personaggio e cosa sta facendo. Siete tutti liberi di aggiungere dettagli sull'aeronave durante la narrazione: è provvista di vele o viene mossa da eliche? Che aspetto ha Leon?

Una volta che il gruppo ha impostato la scena, leggi ad alta voce:

Le cime degli alberi sottostanti lasciano improvvisamente spazio al Cratere, una fossa quasi perfettamente circolare che scende nelle profondità della terra, ingombra delle macerie di antichi edifici in pietra e canali un tempo gloriosi.

*Non appena Leon si prepara per la discesa, sentite un rombo dalle profondità del Cratere: improvvisamente, un **grande raggio di energia purpurea** proveniente dagli abissi colpisce il fianco sinistro dell'aeronave! L'energia si dissipa in un attimo, ma lo scafo non ha certo gradito il colpo!*

"Figlio di un cactroll!" urla Leon, "Giuro che è l'ultima volta che trasporto una banda di avventurieri... saremo fortunati ad arrivare giù tutti d'un pezzo!"

Capite che l'aeronave è fin troppo danneggiata e un atterraggio di fortuna è inevitabile, ma potete cercare di renderlo meno disastroso.

È il momento di effettuare un **Test**!

TEST

I Test sono la meccanica base di **Fabula Ultima**. Vengono usati per determinare se i personaggi raggiungono gli obiettivi prefissati nella scena senza subire conseguenze negative.

Game Master, mentre l'aeronave precipita, chiedi a ogni Giocatore di descrivere cosa fa il suo personaggio per mitigare gli effetti dello schianto: cerca di contenere il sovraccarico del motore magico? Aiuta Leon al timone? Corre a proteggere qualcuno?

Come Game Master è tua responsabilità partire dalle descrizioni dei giocatori e usarle per decidere quali siano le **Caratteristiche** più adatte a ciascun Test.

CARATTERISTICHE

I Test si basano sempre sulle **Caratteristiche** del personaggio:

- ◆ **Destrezza** (abbreviata **DES**) per rapidità e coordinazione.
- ◆ **Intuito** (abbreviato **INT**) per sensibilità e attenzione.
- ◆ **Vigore** (abbreviato **VIG**) per forza e robustezza.
- ◆ **Volontà** (abbreviata **VOL**) per carisma e determinazione.



La **taglia di dado** indica la predisposizione del personaggio per ciascuna Caratteristica: con **d6** è scarsa, **d8** è nella media, **d10** è un ottimo valore e **d12** è il massimo a cui si può aspirare.

La tentazione di descrivere approcci che sfruttino le Caratteristiche migliori del personaggio è sempre forte, ma non abbiate timore di fare l'opposto per rendere la storia più interessante.

EFFETTUARE IL TEST

Nei Test vengono sempre tirati (e sommati) **due dadi**, corrispondenti alle Caratteristiche su cui il vostro personaggio fa affidamento per ottenere ciò che desidera.

Per esempio, se Cassandra dovesse effettuare un Test usando **Destrezza** e **Vigore** (indicato come **[DES + VIG]**), tirerebbe un **d10** e un **d8** e sommerebbe i valori ottenuti.

Può capitare che per un personaggio abbia più senso affidarsi a una sola Caratteristica; in tal caso, tirate due volte il dado corrispondente.

Quando Cassandra effettua un Test di **[VIG + VIG]**, tira **2d8** e somma i valori ottenuti.

Game Master, ora che conosci le basi, fai effettuare un Test a ogni Personaggio Giocante, usando le Caratteristiche più adatte in base alla descrizione fornita.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

I Test hanno un **Livello di Difficoltà** (abbreviato **LD**), che indica l'importanza dell'azione nella scena e quanto sia difficile portarla a termine.

- ◆ Un Test facile ha un Livello di Difficoltà pari a **7**.
- ◆ Un Test medio ha un Livello di Difficoltà pari a **10**.
- ◆ Un Test difficile ha un Livello di Difficoltà pari a **13**.

In genere, è il GM a stabilire il Livello di Difficoltà in base al contesto della scena, ma può anche essere definito da una regola o Abilità speciale.

Il Livello di Difficoltà suggerito per tutti i Test di questa scena è **10**.

DETERMINARE L'ESITO

Se il Risultato del Test è **pari o superiore al Livello di Difficoltà**, allora è un successo; altrimenti, si ottiene un fallimento.

Un fallimento indica che il personaggio non ottiene ciò che desidera, oppure che incorre in una complicazione imprevista. Il Game Master deve comunicare le possibili conseguenze di un successo o fallimento prima del tiro.

Un Test può anche risultare in un **fallimento critico** o in un **successo critico**.

- ◆ Si ottiene un **fallimento critico** quando entrambi i dadi del Test mostrano **1**; è un fallimento automatico che va narrato come un vero colpo di sfortuna.
- ◆ Si ottiene un **successo critico** quando entrambi i dadi del Test mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6**: si tratta sempre di un successo automatico.

In breve, si ottiene un **successo critico** con un doppio 6, doppio 7, doppio 8, doppio 9, doppio 10, doppio 11 o doppio 12.

MODIFICATORI

Un Test può anche includere dei **modificatori**, come un bonus di +2 o una penalità di -1, che vanno sommati o sottratti dal totale per determinare successo o fallimento.



CONSEGUENZE

Ora che sapete come funzionano i Test, potete determinare il successo o fallimento di ogni Personaggio Giocante e narrarne le conseguenze.

Game Master, controlla l'esito dei Test e usalo per decidere le sorti dell'aeronave. Lo schianto è inevitabile, ma se almeno due Test sono stati superati, descrivi come il gruppo sia riuscito a contenere i danni e preservare, almeno in parte, l'integrità dello scafo.

Il ruolo del Game Master consiste soprattutto nel mediare tra narrazione e regole, in modo che procedano di pari passo... e far sì che i Personaggi Giocanti vengano mostrati come gli eroi che dovrebbero essere!

In questa scena, fallire il Test infligge al personaggio uno **status** scelto tra i seguenti: **confuso, debole, lento o scosso** (vedere sotto).

Il Game Master dovrebbe descrivere in che modo le azioni del personaggio lo portino a subire lo status: chi prova a riparare il motore potrebbe restare **confuso** a causa di un cortocircuito magico, mentre chi è al timone potrebbe sentirsi **debole** per la fatica.

Leggete la seguente descrizione degli status anche se tutti hanno successo; quando il Game Master ha finito di descrivere l'atterraggio, passate alla prossima scena!

STATUS

Gli status possono essere inflitti da incantesimi, pericoli naturali, attacchi e molto altro. Ciascuno riduce temporaneamente la taglia di dado di una o più Caratteristiche, come segue:

- ◆ **Avvelenato** riduce i dadi di **Vigore** e **Volontà** di una taglia.
- ◆ **Confuso** riduce il dado di **Intuito** di una taglia.
- ◆ **Debole** riduce il dado di **Vigore** di una taglia.
- ◆ **Furente** riduce i dadi di **Destrezza** e **Intuito** di una taglia.
- ◆ **Lento** riduce il dado di **Destrezza** di una taglia.
- ◆ **Scosso** riduce il dado di **Volontà** di una taglia.

Per esempio, se Lavigne si sente **debole**, il suo Vigore scende da **d10** a **d8**.

Status diversi che colpiscono la stessa Caratteristica sono cumulativi, ma non possono ridurla sotto **d6**.

Se Lavigne è già **debole**, subire anche lo status **avvelenato** porterebbe il suo Vigore a **d6**.

Imparerete come guarire dagli status più avanti nel corso di questo tutorial.



SCENA DUE

TRATTI E LEGAMI

SBLOCCA: 2

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

L'aeronave si schianta e lo scafo si incarta nel terreno al margine del Cratere.

*È chiaro che **non riprenderà tanto presto a volare**, mentre dal centro dell'abisso si intravedono pulsazioni irregolari d'energia. La fonte della luce purpurea sembra ancora molto attiva.*

- ◆ **Se almeno due Personaggi Giocanti hanno superato i loro Test nella scena precedente**, lo scafo non è troppo danneggiato e Leon potrebbe riuscire a riparare l'aeronave in un giorno.
- ◆ **Altrimenti**, l'aeronave richiede riparazioni complesse e ci vorrà almeno una settimana.

Questo è un buon esempio delle conseguenze a lungo termine di un fallimento: non è un problema immediato, ma tornare a Dunova a piedi sarà una sfida.

Se alcuni Personaggi Giocanti sono afflitti da uno o più status, Leon rovista all'interno dell'aeronave per alcuni minuti e riemerge con una borsa di pozioni e rimedi: **tutti i PG guariscono immediatamente da tutti gli status**.

Ricevere assistenza da un Personaggio Non Giocante grazie a pozioni, medicina o magia è uno dei modi per guarire dagli status negativi.

Dopodiché, leggi ad alta voce:

Leon vi fissa, grattandosi la testa. "Beh, è proprio un bel casino. Per non parlare della situazione là sotto; penso che troverete pane per i vostri denti..." e fa un cenno verso il centro del Cratere.

*"Controllerò i danni e vedrò se posso sistemarli. Più tardi avrò bisogno di una mano o due, quindi fareste meglio a tornare tutti interi. A dire il vero, potreste aiutarmi subito **spegnendo qualunque cosa abbia sparato quel dannato raggio di luce**. Ma non sono un'avventuriero, quindi la lascio a voi."*

Questo atterraggio di emergenza non era quel che gli eroi avevano in mente alla partenza da Dunova, ma le cose tendono a prendere una strana piega quando si è protagonisti di una storia.

A proposito di storie: è il momento di conoscere meglio i Personaggi Giocanti!

TRATTI

Se le **Caratteristiche** rappresentano la predisposizione di un personaggio verso i possibili approcci a una sfida, i **Tratti** sono gli elementi narrativi che lo rendono unico.

- ◆ **L'identità** è il modo in cui il personaggio vede sé stesso.
- ◆ **Il Tema** rappresenta la forza narrativa trainante della sua storia.
- ◆ **L'Origine** indica la sua provenienza.

Nel Manuale Base di **Fabula Ultima**, i Giocatori possono scegliere liberamente i propri Tratti, modificando Identità e Tema nel corso della storia: cambiamento, crescita e trasformazione sono infatti alcuni degli aspetti centrali del gioco.

Di seguito potete trovare le descrizioni dei Tratti dei Personaggi Giocanti, seguite da alcune domande per i rispettivi Giocatori.

Se sei un Giocatore, queste domande sono l'occasione per rendere unico il tuo personaggio ed esprimere la personalità al di là dei numeri e delle Abilità sulla scheda. È anche un modo per partecipare attivamente alla creazione condivisa della storia e del mondo!

Se sei il Game Master, queste domande ti permettono di approfondire la storia dietro i personaggi e il mondo in cui vivono. Assicurati di prendere nota delle risposte dei Giocatori e usale per arricchire le tue descrizioni e adattarle ai personaggi in gioco.

BLAIR CLARIMONDE

Sei l'**erede al trono di Dunova** e credi che sia tuo **Dovere** proteggere il popolo e impedire all'Impero elonianiano di prendere il controllo del Cratere di Megido. Purtroppo, tuo padre (il re) la pensa diversamente e ti ha ordinato di non lasciare il palazzo reale.



- ◆ Come si è formato il Cratere? Che genere di catastrofe ha trasformato la ricca città di Megido, patria dei più grandi maghi del mondo, in un ammasso di rovine? Quale terribile segreto potrebbero trovare gli elonianiani nelle sue profondità?
- ◆ La tua posizione di erede è un onore o un fardello? Quando tuo padre ti ha proibito di agire contro Elonia, stava semplicemente cercando di proteggerti?



CASSANDRA

Sei l'**ex comandante dei Solcanubi**, l'élite militare di Roccatempesta. Sei giunta qui dopo aver sentito parlare di una donna tra i ranghi elonianini con una lancia bianca... la stessa che brandiva la tua mentore, Desdemona. Il **Dubbio** che si sia schierata con Elonia ti riempie di preoccupazione.

- ◆ Desdemona ha lasciato Roccatempesta dopo la morte violenta di suo fratello Tristan. Che rapporti avevi con loro? Come è morto Tristan?
- ◆ Perché hai lasciato la tua posizione di comandante?

EDGAR



Sei un **giovane inventore** del villaggio di **Pemble**, sopravvissuto a un terribile incidente. Hai ricostruito il tuo braccio destro usando la scienza magitech, la stessa con cui Elonia crea soldati robotici. La tua **Speranza** è imparare di più sul magitech per rendere il mondo un posto migliore.

- ◆ Cos'è accaduto a Pemble? Perché hai lasciato il villaggio?
- ◆ A causa delle azioni di Elonia, la magitech verrà per sempre associata alla guerra... ma almeno non stanno inviando creature viventi a combattere. Cosa pensi dell'Impero?



LAVIGNE FALLBRIGHT

Sei una **principessa senza regno**. La tua patria, **Armorica**, è stata conquistata da Elonia: impotente, hai visto l'Impero sottrarti tutto ciò che amavi, inclusi i tuoi cari. Il tuo cuore è appesantito dal senso di **Colpa** e farai tutto ciò che è in tuo potere per evitare che Dunova subisca lo stesso destino.

- ◆ Perché Elonia ha attaccato Armorica? Quale potente arma o artefatto ha sottratto al tuo regno?
- ◆ Il metallo nero di Armorica è famoso in tutto il mondo per la sua grande robustezza e la tua armatura è un dono prezioso. Chi te l'ha donata? In che rapporti eravate?

LEGAMI

I Tratti definiscono **chi è** un personaggio, ma per crescere gli eroi hanno bisogno di relazioni, di provare emozioni verso gli altri.

Nel gioco, tutto ciò è rappresentato dai **Legami**.

Nel Manuale Base di **Fabula Ultima**, ogni Personaggio Giocante può avere fino a sei Legami in contemporanea. In questo tutorial, il limite è di tre.

Ora che i Giocatori hanno avuto modo di sperimentare un po' di azione e rispondere alle domande su chi siano e perché siano qui, ogni Personaggio Giocante dovrebbe stringere un **Legame** con un suo compagno, scegliendo chi l'ha più impressionato durante la **Scena Uno**.

Questo Legame ha inizialmente **un sentimento** (vedere sotto).

Per esempio, Edgar potrebbe stringere un Legame di **ammirazione** con Lavigne, mentre lei potrebbe sentirsi in **inferiorità** rispetto a Cassandra.

EMOZIONI

Un Legame può coinvolgere fino a **tre sentimenti**, uno per ciascuna coppia:

- ◆ **Ammirazione** oppure **inferiorità**.
- ◆ **Lealtà** oppure **sfiducia**.
- ◆ **Affetto** oppure **odio**.

Per esempio, potete provare contemporaneamente per qualcuno **sentimenti** di **affetto** e **inferiorità**, ma non di **lealtà** e **sfiducia**.

Non esitate a includere sia **sentimenti** positivi che negativi nei vostri Legami: sono proprio le relazioni complesse a rendere più avvincente l'esperienza di gioco!

LA FORZA DI UN LEGAME

Il numero di **sentimenti** in un Legame ne determina la **forza**, che varia quindi da un minimo di 1 a un massimo di 3.

Per esempio, un Legame di **inferiorità** e **sfiducia** ha una forza pari a 2.

Al momento, i Legami che avete creato hanno un solo **sentimento**, per cui la loro forza è pari a 1, ma più avanti potrete aggiungere altri **sentimenti** o stringere nuovi Legami.



OMBRE

SBLOCCA:  3

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

Cambio di scena.

*Si vede l'interno di un **antico edificio**, forse un tempio. La stanza è buia, illuminata solo da un bagliore purpureo. Il soffitto è retto da un **enorme pilastro di bronzo**, decorato con simboli arcaici e pieno di crepe, da cui filtrano raggi di energia.*

Si sente il rimbombo di stivali corazzati sul pavimento di pietra, poi una mano avvolta in un guanto d'argento, tocca il pilastro.

*“Gli scienziati di Elonia avevano ragione,” commenta una voce femminile. “La **Bussola** è rimasta sepolta qui fin dal disastro. Ora è nostra, caro fratello... e potrà riportarti indietro per davvero.”*

*Due ombre si stagliano contro la luce violacea: una è enorme, come un **gigante in armatura**, l'altra è più bassa e sottile, armata di una **lunga lancia**.*

Sembra che i nostri eroi non abbiano molto tempo da perdere.

In **Fabula Ultima**, questa è chiamata **scena del Game Master**: è una scena come le altre, ma non coinvolge i Personaggi Giocanti e spesso si svolge in contemporanea alle azioni degli eroi.

Il Game Master usa queste scene per definire il tono della narrazione e creare suspense, un ottimo sistema per far presagire qualcosa o mostrare un antagonista in azione.

Ora che sono stati introdotti gli antagonisti principali dello scenario, è tempo di parlare di **Cattivi** e **Punti Fabula!**

CATTIVI

I **Cattivi** di **Fabula Ultima** sono il riflesso oscuro dei Personaggi Giocanti: temibili antagonisti che mettono in pericolo il mondo con le loro azioni.

I Cattivi seguono alcune regole speciali, ma lo vedrete più avanti. Per ora vi basterà sapere che sono i PNG più potenti in tutto il gioco.

PUNTI FABULA

I Punti Fabula sono ciò che rende i Personaggi Giocanti davvero speciali.

OTTENERE PUNTI FABULA

Un Personaggio Giocante appena creato ottiene 3 Punti Fabula.

Dopodiché, ottiene 1 Punto Fabula ogni volta che...

- ◆ Ottiene un **fallimento critico** in un Test.
- ◆ Un **Cattivo** entra in scena.

Dato che nella scena del Game Master sono apparsi **due Cattivi**, ogni PG dispone adesso di **5 Punti Fabula**: prendetene nota sulla scheda.



SPENDERE PUNTI FABULA

D'ora in poi, i Giocatori possono spendere Punti Fabula nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver effettuato un Test che non sia un **fallimento critico**, si può spendere 1 Punto Fabula per **invocare un Tratto** del personaggio (**Identità, Tema o Origine**) e ritirare **uno o entrambi** i dadi, applicando il nuovo Risultato.
- ◆ Dopo aver effettuato un Test, si può spendere 1 Punto Fabula per **invocare un Legame** del personaggio e sommarne la **forza** (ossia il numero di **sentimenti**) al Risultato. Questo può essere fatto soltanto una volta per Test.

Quando **invocate** un Tratto o un Legame, spiegate in che modo questo aiuta il PG a sfidare il destino.

SEPARARE IL GIOCATORE DAL PERSONAGGIO

In **Fabula Ultima** c'è una grande distinzione tra il Giocatore e il personaggio che interpreta.

Le scene del Game Master ne sono un ottimo esempio: come Giocatori potete "assistere" alla scena, anche se i personaggi non sono lì presenti e non ne sanno nulla. Questo artificio narrativo serve a creare aspettativa nei Giocatori e permette loro di avere un assaggio di chi siano i Cattivi.

Ricordate che in questo gioco siete al contempo **autori, protagonisti e spettatori** di una storia in graduale e costante evoluzione.

Per esempio, un Personaggio Giocante può benissimo mantenere un segreto senza rivelarlo ai compagni, ma i Giocatori al tavolo devono esserne a conoscenza, così da poterci giocare attorno, creando scene più interessanti e rendendo più importante la rivelazione.

LA DISCESA



SBLOCCA: 4

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

Ma torniamo ai nostri eroi!

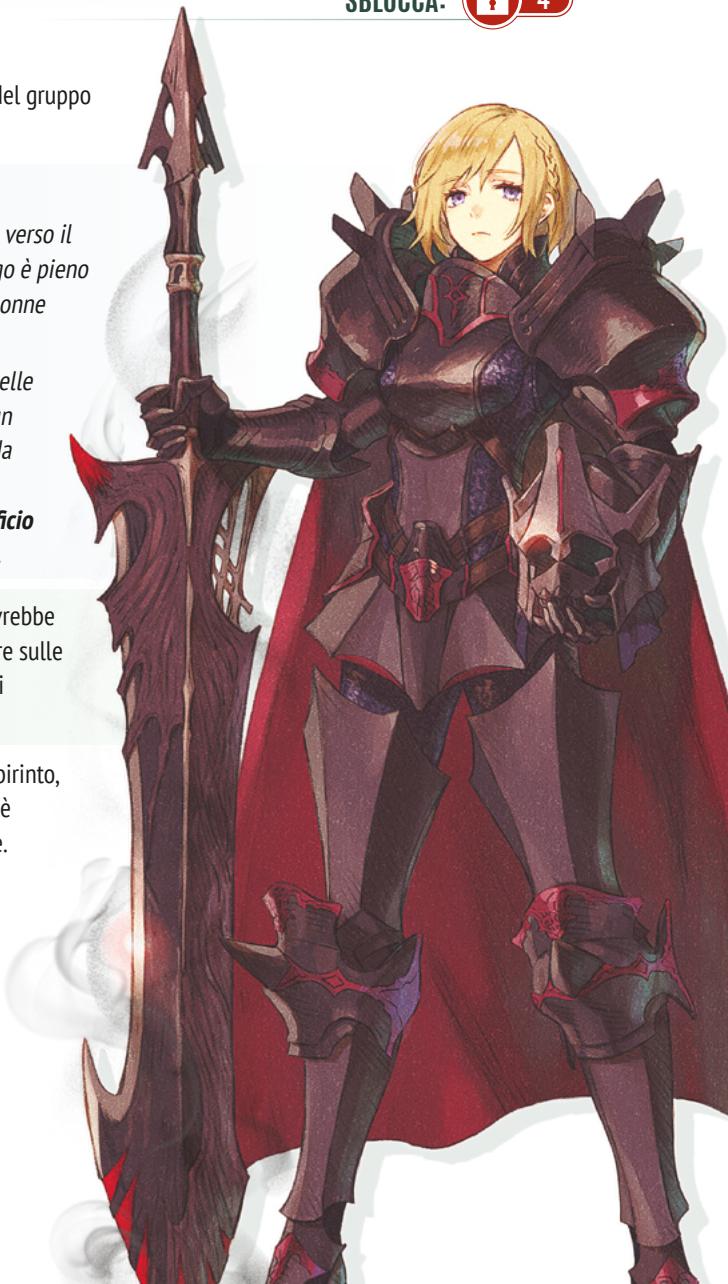
Non c'è alcun sentiero visibile verso il fondo del Cratere; l'intero luogo è pieno di macerie, edifici crollati e colonne distrutte.

*Sembra quasi di sentire l'eco delle vite perdute in questo luogo, un labirinto di rovine illuminato da un'inquietante luce purpurea proveniente da un **grande edificio** centinaia di metri più in basso.*

D'ora in poi, il Game Master dovrebbe basare la descrizione del Cratere sulle risposte fornite dal Giocatore di Blair durante la **Scena Due**.

Il Cratere è un vero e proprio labirinto, ma la fonte della luce purpurea è abbastanza facile da individuare. Tuttavia, riusciranno gli eroi a raggiungerla tutti interi?

Quando diversi personaggi collaborano per un unico scopo, il Game Master può richiedere un **Test di Gruppo**.



EFFETTUARE UN TEST DI GRUPPO

Un Test di Gruppo segue questi passaggi:

- ◆ Il gruppo decide quale Personaggio Giocante svolgerà il ruolo di **leader**: questi sarà l'ultimo a effettuare il Test e il suo Risultato determinerà le conseguenze dell'azione.
- ◆ Il **leader** descrive l'approccio alla situazione, mentre il Game Master si basa su questo per decidere le **Caratteristiche** e il **Livello di Difficoltà** del Test.
- ◆ Gli altri Personaggi Giocanti effettuano un **Test di Supporto** usando le stesse Caratteristiche del **leader**, ma con Livello di Difficoltà pari a **10**.
- ◆ Per ogni PG di supporto che supera il Test, il **leader** riceve un **bonus di +1** al totale del suo tiro. Se qualcuno di loro ha stretto dei **Legami** con il **leader**, la forza del **singolo Legame** con più **sentimenti** viene aggiunta al totale.
- ◆ Infine, il **leader** effettua il Test e il Game Master narra le conseguenze a seconda del Risultato. Queste conseguenze si applicano a tutti i PG che hanno preso parte al Test.

Come **leader** avete grosse responsabilità: il vostro approccio determina le Caratteristiche usate da **tutti** e l'esito influenza chiunque abbia cercato di aiutarvi!

Game Master, ora che sai come funziona un Test di Gruppo, chiedi ai Giocatori di scegliere un **leader** che li guida tra le rovine e descriva come si muovono. Dopotiché, fai effettuare un Test di Gruppo. Il Livello di Difficoltà suggerito per il **leader** è pari a **13**.

- ◆ **Se il Test di Gruppo è un successo**, i PG riescono a orientarsi tra le rovine senza problemi. Leggete la spiegazione di **Punti Vita e Punti Mente** (vedere sotto) e continuate con la **Scena Cinque**.
- ◆ **Altrimenti**, proseguite comunque con la **Scena Cinque**, ma la discesa affatica gli eroi: ciascun Personaggio Giocante **perde 5 Punti Vita e 5 Punti Mente** (vedere sotto).

PUNTI VITA E PUNTI MENTE

I **Punti Vita** (abbreviati **PV**) e i **Punti Mente** (abbreviati **PM**) sono tra le risorse più preziose del gioco.

- ◆ I **Punti Vita** rappresentano lo spirito combattivo e la resistenza alla fatica. Finché avete almeno 1 PV va tutto bene, ma essere ridotti a zero può portare a brutte conseguenze.
- ◆ I **Punti Mente** rappresentano la capacità di concentrarsi, usare magie e tecniche speciali. Non ci sono particolari conseguenze se vengono ridotti a zero.

Ogni personaggio inizia la partita con Punti Vita e Punti Mente massimi (indicati come **"max"** sulla scheda); PV e PM attuali non possono mai superare questo limite.



SCENA CINQUE

ALLE ARMI!

SBLOCCA: 5

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

*Nonostante alcune difficoltà, riuscite a raggiungere il livello più basso delle rovine. La fonte della luce purpurea è sempre più vicina e riuscite a vedere chiaramente un **edificio a cupola** poco lontano da voi.*

*Tra le rovine, notate i rottami di diversi **soldati magitech eloniani**: alcuni giacciono immobili al suolo, mentre altri sibilano e sprizzano scintille mentre vagano tra le rovine. Sembra che l'energia magica che ha danneggiato la vostra aeronave abbia anche irreparabilmente fritto i nuclei magici di questi costrutti.*

All'improvviso, una persona minuta avvolta in un mantello corre verso di voi, inseguita da un mostro alato con un occhio solo. Grida "S-sono solo una mercante! Aiutatemi!", la sua voce è chiaramente quella di una giovane ragazza; poi vi supera mettendosi al riparo dietro di voi. L'improvviso movimento attira anche l'attenzione di due dei soldati eloniani meno danneggiati, che si trascinano lenti verso di voi. Sembra che dovrete combattere!

Ora imparerete le basi delle **scene di conflitto**, probabilmente la parte più stimolante, divertente e ricca di tensione di **Fabula Ultima**!

Entrambe le scene di conflitto in questo tutorial sono combattimenti, ma il Manuale Base spiega come applicarne le meccaniche a inseguimenti, dibattiti, scene di infiltrazione e molto altro!

Vediamo come funzionano i conflitti, un passo alla volta!

DETERMINARE LE PARTI IN CONFLITTO

All'inizio di ogni scena di conflitto si determina quali siano i personaggi coinvolti: in questo caso si tratta dei **Personaggi Giocanti** contro un **malocchio** e due **fanti eloniani** (vedere pag. 30 per maggiori dettagli su questi avversari).

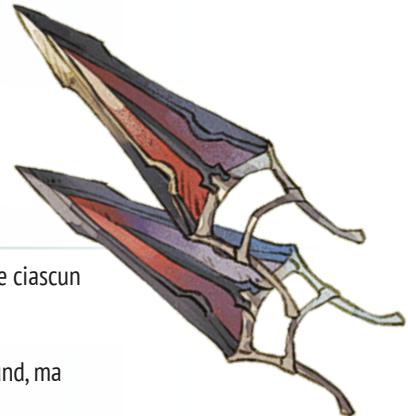
Le altre creature in scena, come la ragazza con il mantello (una giovane mercante chiamata **Olivia**, con cui il gruppo potrà interagire più avanti) è parte della narrazione, ma non eseguono **azioni** per influenzare l'esito del conflitto.

INIZIATIVA

Per determinare chi svolge il turno per primo durante la scena di conflitto bisogna effettuare un **Test di Gruppo di Iniziativa**. Si tratta di un Test di **[DES + INT]** che segue le normali regole dei Test di Gruppo (vedere pag. 25), dove però ogni Personaggio Giocante (che sia il **leader** o un personaggio di **supporto**) deve applicare il proprio **modificatore di Iniziativa** al suo totale.

Per esempio, il modificatore di Iniziativa di Blair è **-2**, perciò deve sottrarre 2 al totale del suo Test.

In questa scena, il Livello di Difficoltà per il **leader** è pari a **10**.



ROUND E TURNI

Un conflitto è diviso in una serie di **round** consecutivi; durante ciascun round, ogni partecipante può svolgere **un turno**.

I nemici più potenti possono svolgere più di un turno per round, ma lo vedrete meglio nella **Scena Otto**.

I turni di Personaggi Giocanti e avversari si **alternano** durante ciascun round, ma il primo turno di ogni round spetta sempre alla parte che ha vinto l'iniziativa: gli eroi se hanno superato il **Test di Gruppo**, altrimenti gli avversari.

Se una parte ha più turni dell'altra durante un round, alternate i turni fin quando possibile, dopodiché la parte con più turni a disposizione può svolgere i suoi turni rimanenti in successione.

I turni non sono legati a specifici personaggi: round dopo round, i membri di una parte in conflitto possono assegnare i turni come preferiscono tra di loro, a patto che ciascuno svolga un solo turno.

Per esempio, in uno scontro tra quattro Personaggi Giocanti e tre nemici, dove questi ultimi abbiano vinto l'iniziativa, l'ordine dei turni nel round sarebbe:

Nemico ▶ PG ▶ Nemico ▶ PG ▶ Nemico ▶ PG ▶ PG

Game Master, per semplicità cerca di far svolgere il turno ai nemici sempre nello stesso ordine (è più facile da ricordare). Per esempio, in questa scena, il turno del **malocchio** dovrebbe sempre arrivare prima di quello dei **fanti eloniani**.

AZIONI

Durante il proprio turno, un personaggio può eseguire **una singola azione**. Per ora, i personaggi hanno accesso alle seguenti azioni: **Attacco, Guardia, Incantesimo e Abilità** (vedere pag. 28).

ATTACCO

Esegui un attacco con un'arma equipaggiata:

- ◆ Effettua un **Test di Precisione** usando le Caratteristiche indicate dall'arma (includendo i modificatori) con un Livello di Difficoltà pari alla **Difesa** del bersaglio.
- ◆ Se l'attacco va a segno, infligi danno in base al **Tiro Maggiore (TM)** del Test di Precisione, ossia il valore più alto tra quelli mostrati dai due dadi.
- ◆ Il danno inflitto viene poi sottratto dai Punti Vita del bersaglio.

Per esempio, il Test di Precisione dello **spadone** di Lavigne è **[DES + VIG] +2**. Poiché Lavigne ha un **d8** in Destrezza e un **d10** in Vigore, attacca tirando **1d8+1d10+2**.

Se colpisce, il danno indicato è **[TM + 10]**, perciò deve aggiungere 10 al valore più alto tra quelli ottenuti con il d8 e il d10 (per esempio, se ottiene **4** e **9**, l'arma infliggerà **19** danni).

A volte, un attacco può bersagliare **più creature** contemporaneamente (come nel caso dell'Abilità **Raffica** di Edgar). In questi casi, effettua un solo Test di Precisione e confronta il Risultato con la Difesa di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito e chi no. Il danno e gli effetti dell'attacco saranno i medesimi per ciascun bersaglio colpito.

GUARDIA

Ti concentri sulla difesa e ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno (o fino al termine della scena, se questo avviene prima). Consulta il riquadro qui sotto per maggiori dettagli sulle Resistenze.

Quando esegui l'azione di Guardia puoi decidere di **coprire** un'altra creatura presente in scena. Così facendo, impedisce che possa essere bersaglio di attacchi in **mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno (questo effetto termina anche se vieni ridotto a 0 Punti Vita o al termine della scena).

Non puoi coprire qualcuno che stia già coprendo una creatura a sua volta.

RESISTENZE E VULNERABILITÀ

Le creature di questo tutorial possono avere o ricevere due tipi di Affinità a diversi tipi di danno: **aria, fisico, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra e veleno**.

- ◆ **Vulnerabile:** la creatura perde il doppio dei PV rispetto al normale.
- ◆ **Resistente:** la creatura perde metà dei PV rispetto al normale (arrotonda per difetto).

Queste due Affinità si annullano a vicenda: per esempio, una creatura Vulnerabile al **fuoco** che si metta in **Guardia** subirà una perdita di PV normale dal fuoco fino all'inizio del suo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lanci un incantesimo tra quelli che conosci, spendendo i Punti Mente indicati.

Gli incantesimi specificano sempre quali bersagli possono colpire e il loro numero massimo; se lanci un incantesimo su più bersagli contemporaneamente, il costo in PM aumenta in proporzione.

Per esempio, un singolo uso dell'incantesimo **Lux** di Blair può bersagliare fino a tre creature, ma costa 10 Punti Mente per bersaglio.

Gli **incantesimi offensivi** funzionano come gli attacchi: richiedono un Test di Magia con un Livello di Difficoltà pari alla **Difesa Magica** del bersaglio e infliggono danni in base al **Tiro Maggiore**.

Se un incantesimo offensivo bersaglia più creature, effettua un solo Test di Magia e confronta il Risultato con la Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito e chi no. Il danno e gli effetti dell'incantesimo saranno i medesimi per ciascun bersaglio colpito.

ABILITÀ

Usi un'Abilità che richiede un'azione per essere attivata, come **Incoraggiamento** di Blair oppure **Fendente Oscuro** di Lavigne. Alcune Abilità potrebbero anche richiedere di spendere Punti Vita o Punti Mente per l'attivazione.

0 PUNTI VITA

Se una creatura scende a 0 Punti Vita durante questa scena, le conseguenze dipendono dal fatto che sia un Personaggio Giocante o un Personaggio Non Giocante.

PERSONAGGI GIOCANTI

Se un Personaggio Giocante viene ridotto a 0 Punti Vita, perde i sensi fino al termine della scena e deve abbandonare il conflitto, ma riceve **2 Punti Fabula**. In termini di gioco, questa è una **Resa**: potete aver salva la vita, ma perdete la capacità di influenzare la scena e potrete subire altre conseguenze narrative (lo vedrete meglio nella **Scena Otto**).

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Se il **malocchio** viene ridotto a 0 Punti Vita, viene ucciso o fugge (chi lo colpisce per ultimo può descrivere cosa accade), mentre i **fanti elioniani** vanno in pezzi in una pioggia di scintille.

CONCLUDERE LO SCONTRO

Questo conflitto termina se **tutti i Personaggi Giocanti vengono ridotti a 0 Punti Vita** o se **tutti gli avversari vengono ridotti a 0 Punti Vita**. In entrambi i casi, proseguite con la **Scena Sei**.

INFORMAZIONI PER LA BATTAGLIA (RISERVATE AL GM)



FANTE ELONIANO

Liv 5 ♦ COSTRUTTO

I gusci danneggiati dei soldati magitech creati e programmati dall'Impero di Elonia. Sovraccaricati irrimediabilmente dall'energia magica che risale dal Cratere, attaccano chiunque si avvicini con le loro **alabarde** elettrificate.

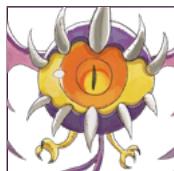
DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	Punti Vita	60
DIFESA 7		DIFESA MAGICA 10		Punti Mente	45

ATTACCHI

- ✗ **Colpo di Alabarda** (mischia) ♦ $[DES + VIG] +3$ ♦ $[TM + 12]$ danni da **fulmine**.

REGOLE SPECIALI

Sovraccarico del Nucleo ♦ Finché il fante eloniano ha **30 Punti Vita o meno**, i bersagli colpiti dal suo **Colpo di Alabarda** subiscono anche lo status **lento**.



MALOCCHIO

Liv 5 ♦ MOSTRO

Mostri volanti che infestano le rovine del Cratere; alcuni sostengono che siano il risultato dell'antico cataclisma. Usano **Ali di Tenebra** per instillare il panico nel cuore delle prede, poi le finiscono con gli **artigli**.

DES d10	INT d6	VIG d8	VOL d8	Punti Vita	50
DIFESA 11		DIFESA MAGICA 7		Punti Mente	55

VULNERABILITÀ: LUCE

RESISTENZE: OMBRA

ATTACCHI

- ✗ **Artiglio** (mischia) ♦ $[DES + VIG]$ ♦ $[TM + 5]$ danni **fisici**. Se il bersaglio è afflitto da uno o più status, questo attacco infligge 5 danni extra.

INCANTESIMI

- ★ **Ali di Tenebra** (incantesimo offensivo) ♦ **Bersaglio:** Una creatura ♦ **Costo:** 10 PM ♦ **Test:** $[INT + VOL]$
Il bersaglio subisce $[TM + 10]$ danni da **ombra** e lo status **scozzo**.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Il malocchio non può essere bersagliato da attacchi in **mischia** (tuttavia, Cassandra può ignorare questa limitazione con **Colpo in Picchiata**). Incantesimi e attacchi a distanza funzionano normalmente. Finché il malocchio ha **25 Punti Vita o meno**, perde questa capacità e può essere attaccato in mischia.

In **Fabula Ultima**, il Game Master è incoraggiato a determinare casualmente i bersagli degli attacchi dei PNG: ciò lo solleva in parte da alcune responsabilità e rende gli scontri più equi.

TATTICHE NEMICHE

I fanti eloniani dovrebbero attaccare bersagli casuali con il **Colpo di Alabarda**, mentre il malocchio dovrebbe usare **Ali di Tenebra** contro chi non è afflitto dallo status **scozzo** o attaccare con gli **Artigli** chi è già afflitto da uno o più status.

GESTIRE QUESTA BATTAGLIA

Dal momento che questa è la vostra prima battaglia in **Fabula Ultima**, ecco alcune indicazioni che dovresti sempre seguire come Game Master:

- ◆ Informa i Giocatori quando un avversario **spende Punti Mente** per lanciare un incantesimo.
- ◆ Rivela sempre ai Giocatori se il danno inflitto ha colpito una **Vulnerabilità** o è stato ridotto da una **Resistenza**.
- ◆ Comunica ai Giocatori quando un nemico è ridotto a **metà o meno dei suoi Punti Vita massimi**.

Sii trasparente e fornisci ai Giocatori quei dettagli che potranno sfruttare per le loro scelte tattiche.

Ricorda che anche se controlli i nemici, il tuo obiettivo non è sconfiggere i Personaggi Giocanti, bensì permettere loro di collaborare per superare un ostacolo.

CONSIGLI TATTICI PER I GIOCATORI

Dal momento che potreste non avere mai giocato prima a **Fabula Ultima**, ecco alcuni consigli che potresti offrire ai Giocatori durante il combattimento se sembra che siano in difficoltà:

- ◆ L'Abilità **Incoraggiamento** di **Blair** può aumentare temporaneamente la taglia di dado di una Caratteristica, il che torna utile per contrastare eventuali riduzioni causate da uno status.
- ◆ **Cassandra** può usare **Colpo in Picchiata** per attaccare il malocchio e **Spezzaossa** per infliggere **debole** ai fanti eloniani, così da ridurre la loro probabilità di colpire e causare danni.
- ◆ **Edgar** può usare la **pistola** per colpire il malocchio e poi **Colpo d'Avvertimento** per infilggergli lo status **lento**, così da renderlo meno preciso.
- ◆ **Lavigne** dovrebbe occuparsi di infliggere molti danni usando **Fendente Oscuro** quando possibile. Se i suoi Punti Vita sono troppo bassi, **Blair** può usare **Incoraggiamento** per farle recuperare salute e potenziare la sua prossima azione.

OLIVIA



SBLOCCA: 6

L'inizio di questa scena dipende dall'esito del combattimento:

- ◆ Se i **Punti Vita** di tutti i **Personaggi Giocanti** sono stati ridotti a **0**, la giovane mercante estrae rapidamente dallo zaino un grosso cristallo giallastro e lo rompe a metà, causando un'esplosione di luce che spazza via i fanti eloniani e spaventa il malocchio.
- ◆ Dopodiché, la mercante corre verso il gruppo per verificare se qualcuno è ferito gravemente.
- ◆ Se i **Punti Vita** di tutti i **nemici** sono stati ridotti a **0**, la giovane mercante esala un sospiro di sollievo e si avvicina ai PG.

In entrambi i casi, i Personaggi Giocanti sconfitti nella scena precedente riprendono i sensi e recuperano **metà dei loro Punti Vita massimi** (arrotondati per difetto).

Per esempio, Edgar recupererebbe 20 Punti Vita.

Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

La ragazzina abbassa il cappuccio, rivelando due orecchie rotonde come quelle di un orso.

Sorride: "Ehilà, grazie per l'aiuto! Sono Olivia, una mercante viaggiatrice. Se vi interessa fare affari, potrei avere qualcosa per voi nel mio zaino..."

In questa scena, i PG possono chiacchierare con Olivia, acquistare merci usando gli **zenit**, spendere **Punti Inventario** per riprendersi dallo scontro e molto altro!

ZENIT

Gli zenit sono la valuta usata in tutti i mondi di **Fabula Ultima**.



PUNTI INVENTARIO

I Punti Inventory (abbreviati PI) sono un'astrazione della “borsa di oggetti consumabili” di un PG.

- ◆ Ogni personaggio inizia la partita con Punti Inventory massimi (indicati come “**max**” sulla scheda). I Punti Inventory attuali non possono mai superare questo limite.
- ◆ Non ci sono particolari conseguenze se i PI di un personaggio vengono ridotti a zero.
- ◆ I PI possono essere spesi per creare e utilizzare immediatamente degli oggetti consumabili. In questo tutorial i PG hanno accesso a **rimedi**, **elisir** e **tonici**. Ricordate che i PG **non possono** “fare colletta” di Punti Inventory per creare un oggetto: deve essere creato da un singolo personaggio.



Rimedio (3 PI): Una creatura recupera **50 PV**.



Elisir (3 PI): Una creatura recupera **50 PM**.



Tonico (2 PI): Una creatura guarisce da **uno** status.

Per esempio, se Blair ha 2 Punti Inventory rimanenti e Cassandra 1, non possono combinarli per creare un **rimedio**.

- ◆ Visitando un insediamento o un mercante (come Olivia), potete ricaricare i Punti Inventory pagando **10 zenit** per punto.

INTERAZIONE LIBERA

Ora i Personaggi Giocanti sono liberi di interagire con la scena: chiacchierare con Olivia, acquistare merci da lei, esaminare i resti dei nemici e discutere sul da farsi.

Questa è la prima scena in cui il gruppo ha libertà totale, un aspetto fondamentale dei Giochi di Ruolo. Se sei il **Game Master**, sfrutta le regole e gli strumenti visti sinora combinandoli con le informazioni nelle prossime pagine per gestirla al meglio.

Appena il gruppo decide di procedere, continuate con la **Scena Sette**.

DA QUI LE COSE POSSONO SOLO PEGGIORARE...

Tra poco, i Personaggi Giocanti affronteranno la sfida finale dello scenario: per questo motivo, consigliamo di utilizzare rimedi, elisir e tonici per prepararsi al meglio e arrivare alla prossima scena con Punti Vita e Punti Mente al massimo. Fatto questo, il gruppo dovrebbe approfittare della presenza di Olivia per ricaricare i Punti Inventory spendendo zenit.

OLIVIA

La giovane appartiene alla stirpe dei PanPun, dei particolari umanoidi con orecchie da orso. Per quanto sia minuta, trasporta uno zaino molto pesante, pieno di merci e strumenti.

Come Cassandra, Olivia appartiene a una specie con sembianze animali. **Fabula Ultima** non include una lista di specie comuni, quindi i vostri personaggi possono avere qualsiasi dettaglio desideriate, senza che ciò abbia alcun effetto sulle loro capacità.

PERCHÉ SEI QUI?

Olivia è stata recentemente ad **Armorica**, la patria di **Lavigne**. Voleva raggiungere Dunova passando per i boschi, ma ha deciso di esplorare il Cratere in cerca di oggetti di valore.

Sentendo ciò, **Lavigne** vorrà quasi sicuramente notizie di Armorica; sta al Game Master improvvisare la risposta della mercante, usando le risposte date da chi gioca il ruolo di Lavigne nella **Scena Due** per introdurre nuovi dettagli sul regno perduto.

Olivia ha effettivamente trovato un ingrediente magico, chiamato "**Pietra Tonante**", in una rovina nelle vicinanze, ma potrebbe averlo impiegato per salvare i PG se sono stati tutti sconfitti nella scena precedente. In tal caso, fa loro notare (senza troppi giri di parole) che "le devono un grosso favore".

COS'È UNA PIETRA TONANTE?

Le pietre elementali erano solo una delle molte meraviglie create dagli abitanti di Megido, capaci di accumulare grandi quantità di energia magica. Il loro esatto funzionamento è qualcosa che dovrebbe essere spiegato da chi interpreta **Blair** e/o **Edgar**, che hanno autorità narrativa sull'argomento.

COSA VENDI?

Olivia ha con sé una grande varietà di pozioni e rimedi; in termini di gioco, i PG possono ricaricare da lei i Punti Inventario. Se il gruppo ha sconfitto i nemici nella scena precedente senza il suo aiuto, Olivia farà loro uno sconto (**5 zenith per Punto Inventario**, invece di 10); se invece ha dovuto usare la Pietra Tonante, chiederà **20 zenith per Punto Inventario**.

Questo è un ottimo esempio di conseguenze narrative minori in seguito a una vittoria o sconfitta.

Olivia è anche disposta a vendere la Pietra Tonante, ma per ben 1000 zenith, un prezzo che è al momento decisamente inarrivabile per il gruppo.

VUOI VENIRE CON NOI?

Olivia non ha alcun desiderio di avvicinarsi al fondo del Cratere e se ne va appena possibile. Se qualcuno menziona Leon e l'aeronave danneggiata, si dirige in quella direzione; se il gruppo vi farà ritorno, potrebbe ritrovare entrambi i PNG.

SAI COSA STA ACCADENDO QUI?

Olivia ha visto due persone dirigersi verso il **grande edificio a cupola** vicino al fondo del Cratere: una **donna** con un lungo mantello e una lancia bianco avorio, accompagnata da una **figura incredibilmente massiccia in una pesante armatura magitech**.

Se **Cassandra** è presente, si accorgerà che la descrizione della lancia è uguale a quella dell'arma usata dalla sua mentore, Desdemona. Se chiede maggiori dettagli sulla donna, Olivia ricorda solo che non sembrava indossare l'uniforme di un soldato elonian.

Quando li ha visti, Olivia ha preferito nascondersi; si trovava all'interno di un edificio nel momento in cui il raggio di luce ha attraversato il Cratere. Il malocchio l'ha trovata subito dopo.

ALTRE INTERAZIONI

ESAMINARE I FANTI ELONIANI DANNEGGIATI

I fanti elonian sono stati irrimediabilmente danneggiati dalla stessa energia magica che ha colpito l'aeronave.

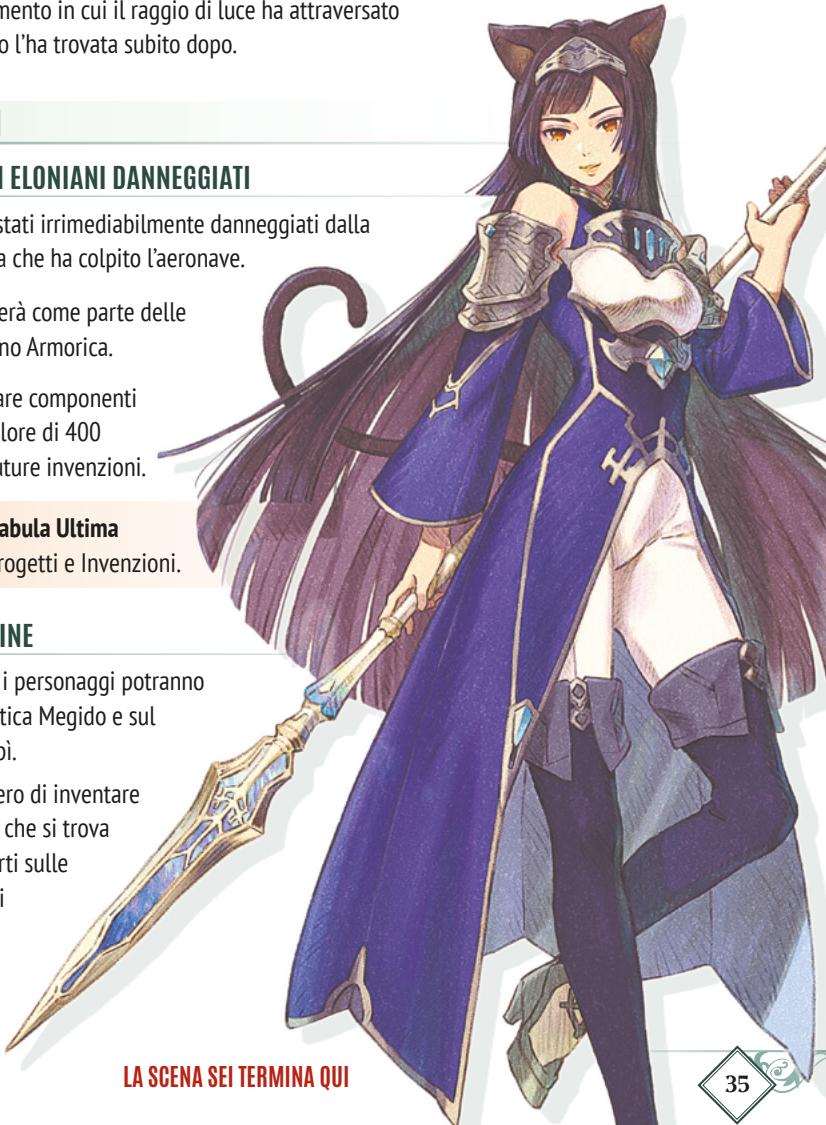
- ◆ **Lavigne** li riconoscerà come parte delle forze che attaccarono Armorica.
- ◆ **Edgar** può recuperare componenti magitech per un valore di 400 zenith, da usare in future invenzioni.

Il Manuale Base di **Fabula Ultima** include regole per Progetti e Invenzioni.

ESPLORARE LE ROVINE

Esplorando le rovine, i personaggi potranno scoprire di più sull'antica Megido e sul cataclisma che la colpì.

Game Master, sei libero di inventare e descrivere tutto ciò che si trova qui, ma dovresti basarti sulle risposte fornite da chi gioca il ruolo di **Blair** nella **Scena Due**.



LA SCENA SEI TERMINA QUI

INTERLUDIO

SBLOCCA:  7



Finora avete imparato le basi di **Fabula Ultima** e manca poco alla sfida più complessa dello scenario: lo scontro con due potenti **Cattivi**.

È un ottimo momento per fare una breve pausa e ripassare le regole imparate finora; quando vi sentirete pronti, continuate a leggere qui sotto per scoprire le **regole avanzate** e passate alla **Scena Otto**.

MODIFICATORI SITUAZIONALI

Quando un personaggio effettua un Test, il Game Master può applicare, dichiarandolo prima del tiro, un **modificatore situazionale**, ossia un **bonus di +2** oppure una **penalità di -2** che riflette condizioni particolarmente favorevoli o sfavorevoli.

OPPORTUNITÀ

Quando un personaggio ottiene un **successo critico**, riceve un'**opportunità** che può spendere per un potente effetto. Allo stesso modo, ottenere un **fallimento critico** offre un'**opportunità** al nemico, che può spenderla contro chi ha effettuato il Test o contro un altro personaggio.

I Test di Supporto **non generano mai opportunità**.

Se le **opportunità** elencate di seguito non sembrano adatte alla vostra situazione, potete crearne di nuove con l'approvazione del Game Master.

ESEMPI DI OPPORTUNITÀ

- ◆ Il prossimo Test effettuato da te o da un alleato riceve un **bonus di +4**.
- ◆ Una creatura a tua scelta subisce uno status tra: **confuso**, **debole**, **lento** e **scosto**.
- ◆ Puoi porre una singola domanda relativa a un elemento della scena. Il Game Master deve rispondere sinceramente, anche inventando nuovi elementi (che diventano parte integrante della storia) se la risposta non è stata fornita nel testo dello scenario.
- ◆ Riempì o svuota **2 sezioni** di un **Orologio** (vedi pag. 38).
- ◆ Aggiungi **un sentimento** a un tuo Legame o crea un **nuovo Legame** con un **sentimento**.

SPENDERE PUNTI FABULA PER ALTERARE LA STORIA

Sapete già come usare i Punti Fabula per ritirare i dadi o migliorare il Risultato dei Test, ma c'è un terzo modo in cui potete impiegarli: un Giocatore può spendere 1 Punto Fabula per **introdurre un elemento narrativo o alterare la scena a proprio vantaggio**, seguendo però alcune regole:

- ◆ Se la modifica proposta influenza un elemento introdotto dal Game Master o da questo scenario, ti serve il permesso del GM prima di procedere. Allo stesso modo, se la modifica coinvolge un Personaggio Giocante, devi prima assicurarti che il Giocatore che lo controlla sia d'accordo.
- ◆ Non puoi contraddirre un elemento introdotto da te o qualcun altro: dovresti sempre **aggiungere elementi** alla storia, non **rimuoverli**.
- ◆ Qualsiasi conseguenza legata alle regole, come danni o status inflitti dall'elemento narrativo introdotto, è decisa esclusivamente dal Game Master.

Per esempio, un Giocatore può spendere un Punto Fabula per dichiarare che il Cattivo è il padre di un altro Personaggio Giocante, ma per farlo deve avere il permesso sia del Game Master (che ha introdotto il Cattivo) sia del Giocatore che controlla quel Personaggio Giocante.

Un altro esempio è spendere un Punto Fabula per mandare in cortocircuito un meccanismo arcano e inondare il campo di battaglia di elettricità. Questo potrebbe infliggere 10 danni da **fulmine** o aggiungere **Vulnerabilità** al **fulmine** a tutti i presenti fino al termine del round: spetta al Game Master deciderlo, poiché i Giocatori non possono richiedere un effetto specifico.

Vista la grande libertà concessa da questa regola, è comprensibile che le prime volte causi qualche esitazione, soprattutto da parte del Game Master, che deve conciliare le descrizioni dei Giocatori con le meccaniche di gioco. Per questo, potete consultare i seguenti esempi e farvi un'idea di come gestire questo particolare impiego dei Punti Fabula:

- ◆ **Alleati.** Se il gruppo introduce uno o più alleati che combattano al loro fianco, questi dovrebbero attaccare una volta per round (infliggendo 10 danni del tipo appropriato) e possono incassare uno o due colpi al posto dei PG prima di ritirarsi. Non complicatevi la vita.
- ◆ **Danno.** Se un elemento narrativo può danneggiare una singola creatura, dovrebbe infliggerle 20 danni del tipo appropriato; se colpisce più creature, dovrebbe invece infliggerne 10 ciascuna.
- ◆ **Status.** Se un elemento narrativo interferisce con le azioni di una o più creature, queste subiscono uno status che il Game Master ritiene narrativamente appropriato, come **avvelenato** in caso di una nebbia tossica o **lento** per un'armatura danneggiata che ostacola i movimenti.
- ◆ **Effetti Elementalici.** Se un elemento narrativo modifica il tipo del danno causato da un attacco o incantesimo, oppure fornisce qualche Resistenza o Vulnerabilità, l'effetto dovrebbe durare al massimo un round.

NUOVE AZIONI DI CONFLITTO

Sono ora disponibili tre nuove azioni nei conflitti: **Inventario**, **Obiettivo** e **Studio**.

INVENTARIO

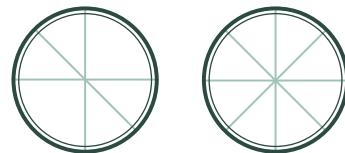
Spendi Punti Inventario per creare un **rimedio**, **elisir** o **tonico** e somministrarlo a te stesso o a un alleato a tua scelta.

OBBIETTIVO

Cerchi di fare progressi verso un obiettivo primario o secondario all'interno della scena. Per cominciare, descrivi al Game Master cosa vuoi ottenere, dopodiché il Game Master stabilisce se è sufficiente un singolo Test o è necessario completare un **Orologio**.

In **Fabula Ultima**, gli **Orologi** vengono utilizzati per tenere traccia di pericoli imminenti e obiettivi a lungo termine che richiedono molteplici Test.

Per esempio, se gli eroi volessero proporre una tregua ai nemici, il Game Master dovrebbe usare un Orologio per rappresentare gli sforzi complessivi del gruppo verso tale obiettivo durante la scena.



Un Orologio ha in genere **da 4 a 12 sezioni** ed è sempre visibile a tutti i Giocatori. Più è grande un Orologio, più è improbabile o difficile da raggiungere l'evento in questione.

- ◆ Quando un Orologio è parte di una scena, tutti possono tentare di modificarlo con l'azione **Obiettivo**. Sta poi al Game Master decidere le Caratteristiche coinvolte e il Livello di Difficoltà in base alle circostanze e alla descrizione fornita.
- ◆ Quando l'esito di un Test fa sì che le sezioni di un Orologio si **riempiano** o si **svuotino**, il numero di sezioni riempite o svuotate è pari a **1, più 1 aggiuntiva per ogni tre punti** di cui il Risultato del Test ha superato il Livello di Difficoltà.

Per esempio, un Risultato di **15** su un Test con un Livello di Difficoltà pari a **10** riempie **2** sezioni dell'Orologio: uno per il successo e uno per aver superato il LD di almeno tre punti.

- ◆ Un **Orologio da 4 sezioni** rappresenta un obiettivo **minore**, come conferire a tutti gli alleati Resistenza a un certo tipo di danno per due o tre round.
- ◆ Gli **Orologi da 6 e 8 sezioni** sono i più comuni e simulano obiettivi **maggiori**, come impedire che un nemico possa usare un attacco o incantesimo fino al termine della scena.
- ◆ Gli **Orologi da 10 e 12 sezioni** indicano un obiettivo **risolutivo** che può porre fine al conflitto, concedendo la vittoria alla fazione che lo ha completato.

Quando create un Orologio, ricordate di collegarlo a un **obiettivo**, non a uno specifico approccio, in modo che tutti possano contribuire a prescindere dalle loro Caratteristiche e Abilità. Ovviamente, alcuni approcci sono più efficaci di altri, ma non si dovrebbe mai creare un Orologio che porti uno o più Giocatori a pensare di non potervi contribuire.

Gli Orologi sono un strumento molto flessibile, che permette di applicare diverse soluzioni creative a una determinata situazione e perseguire obiettivi secondari. Per esempio, potreste dare vita a un inseguimento in cui entrambe le parti, inseguitori e inseguiti, dispongano di un Orologio ciascuna; ma anche a un dibattito, dove i due oratori siano accompagnati da Orologi di diverse dimensioni poiché godono di una diversa reputazione presso il pubblico.

Fare esperimenti con gli Orologi è uno degli aspetti più stimolanti di **Fabula Ultima**.

STUDIO

Puoi cercare di scoprire qualcosa su una creatura osservandola attentamente ed effettuando un Test di **[INT + INT]**. In base al Risultato, il Game Master ti rivela le seguenti informazioni...

- ◆ **10 o più:** Specie, PV massimi e PM massimi della creatura.
- ◆ **13 o più:** come sopra, più Tratti, Caratteristiche, Difesa, Difesa Magica, Resistenze e Vulnerabilità ai danni.
- ◆ **16 o più:** come sopra, più attacchi e incantesimi.

Un PG può Studiare la stessa creatura solo una volta: il Test determina quanto ne sa, ma se vuole altre informazioni dovrà ottenerle sperimentando e imparando dai propri errori.



TRATTI DEI NEMICI

Gli avversari di **Fabula Ultima** hanno dei Tratti proprio come i PG. Il Game Master dovrebbe tenerli in considerazione quando decide il Livello di Difficoltà di un Test o assegna modificatori situazionali: per esempio, se un PG impugna un'arma fiammeggiante e cerca di intimorire un nemico che ha il Tratto "teme il fuoco", il Livello di Difficoltà dovrebbe essere ridotto.

I nemici del conflitto precedente erano semplificati e non disponevano di **Tratti**; al contrario, i Cattivi della prossima scena funzioneranno proprio come nel gioco completo!

SCONTO FINALE

SBLOCCA:



8



Game Master, rivolgiti al resto del gruppo e leggi ad alta voce:

Vi dirigete verso la grande cupola facendovi strada tra le rovine sul fondo del Cratere. Da vicino, vi accorgrete che è fatta di pietra e ottone, solcata da crepe verticali da cui filtra luce purpurea. In effetti, somiglia più a un motore che a un edificio.

Entrando, notate che l'interno è costituito da una singola stanza circolare la cui volta è sorretta da un enorme pilastro centrale, ricoperto di simboli arcani. A giudicare dai rottami sparsi a terra, il pilastro aveva una copertura d'ottone; la sezione inferiore è stata distrutta da un terribile impatto.

Accanto al pilastro c'è una donna alta, con i capelli grigi raccolti in una treccia. Nella mano sinistra stringe una lancia bianco avorio; nella destra un oggetto simile a un grosso orologio da taschino. Un enorme guerriero in armatura magitech nera si muove verso di voi, come per proteggerla.

La donna si volta a guardarvi, con un'espressione triste sul volto.

Se **Cassandra** è presente, riconoscerà la donna come la sua mentore, Desdemona.

Se **Lavigne** è presente, l'armatura magitech nera indossata dal massiccio guerriero le sembrerà di fattura armoricana, ma combinata con la scienza magitech eloniana.

"Speravo di recuperare la Bussola dell'Aldilà evitando inutile violenza," sospira la donna. "Mi chiamo Desdemona Perses e avrei di gran lunga preferito incontrarvi in altre circostanze. Sfortunatamente, non posso permettervi di vivere dopo che avete visto me e mio fratello in questo luogo."

Se **Cassandra** è presente, Desdemona la fissa e aggiunge:

"Tu... perché sei qui? Ti prego, non costringermi a scegliere tra te e la mia famiglia. Non ora che sto per riabbracciare finalmente Tristan! Vattene, Cassandra! Dimentica di avermi visto e risparmierò la tua vita."

Il **conflitto** finale sta per iniziare: i Personaggi Giocanti affrontano **Desdemona Perses** e suo fratello **Tristan**, il cui spirito è stato riportato indietro dall'aldilà e intrappolato all'interno di un potente costrutto magitech.

Game Master, leggi le nuove regole (**Cattivi e Punti Ultima**, **Nemici di Rango Élite** e **Zero Punti Vita**) insieme ai Giocatori e prenditi qualche minuto per studiare le informazioni su Desdemona e Tristan a partire da pag. **44**.

Nel frattempo, il gruppo può discutere possibili obiettivi e strategie per il conflitto.

Il GM non deve aver timore di chiedere qualche breve pausa per inventare una buona reazione alle scelte dei PG o ripassare gli appunti. Non abbiate fretta e prendetevi il tempo necessario!

Quando siete tutti pronti, effettuate un **Test di Gruppo di Iniziativa** (in questo caso il Livello di Difficoltà per il **leader** è **13**) e iniziate il conflitto.

A questo punto, sentitevi liberi di condurre la vicenda nella direzione che più preferite: questa è ormai **la vostra storia**.

CATTIVI E PUNTI ULTIMA

Desdemona e Tristan sono due **Cattivi**, avversari formidabili che fanno da controparte per i Personaggi Giocanti.

Un buon Cattivo ha sempre qualche connessione con almeno un Personaggio Giocante. Per esempio, Desdemona è parte del passato di Cassandra, mentre Tristan è importante per Edgar e Lavigne (per via dell'armatura magitech in metallo armoricano).

In **Fabula Ultima**, i Giocatori creano personaggi con scopi e motivazioni eroiche, mentre il Game Master crea Cattivi che contraddicono o sovvertono quegli stessi scopi e motivazioni.

Lo scontro tra queste visioni incompatibili è il cuore autentico del gioco.

Proprio come gli eroi dispongono di Punti Fabula, i Cattivi hanno a disposizione i **Punti Ultima**.

- ◆ Dopo aver effettuato un Test che non sia un **fallimento critico**, un Cattivo può spendere 1 Punto Ultima per **invocare un suo Tratto** e ritirare **uno o entrambi i dadi**, applicando il nuovo Risultato.
- ◆ Durante una scena di conflitto, un Cattivo può usare un'azione e spendere 1 Punto Ultima per **guarire immediatamente da tutti gli status e recuperare 50 Punti Mente**.
- ◆ Un Cattivo può spendere 1 Punto Ultima per **abbandonare la scena in completa sicurezza**, impedendo a chiunque di interferire con la sua fuga. Può farlo anche se viene ridotto a 0 Punti Vita.

I Punti Ultima sono molto potenti, ma i Cattivi non possono ricaricarli: un Cattivo che non abbia Punti Ultima rimanenti diventa esattamente come qualsiasi altro Personaggio Non Giocante.

I Cattivi possono essere **minori**, **maggiori** o **supremi**. Desdemona e Tristan sono **Cattivi minori**, per cui dispongono di **5 Punti Ultima a testa**.



NEMICI DI RANGO ÉLITE

Desdemona e Tristan sono entrambi nemici di rango **élite**: in sostanza, ciascuno di loro conta come **due** avversari del medesimo livello.

I nemici di rango **élite** hanno il **doppio** dei normali Punti Vita e svolgono **due turni** per round; in questo conflitto, consigliamo di svolgere sempre i due turni di Desdemona prima di quelli di Tristan.

Per esempio, se ci sono quattro Personaggi Giocanti e hanno superato il Test di Gruppo d'Iniziativa, l'ordine dei turni durante ciascun round è il seguente:

PG ▶ Desdemona ▶ PG ▶ Desdemona ▶ PG ▶ Tristan ▶ PG ▶ Tristan

Per equilibrare le cose, se ci sono soltanto **tre Personaggi Giocanti**, è meglio che solo Desdemona sia un nemico di rango **élite**.

NON ABBIATE FRETTA

Lo scontro con Desdemona e Tristan può essere una vera sfida sia per i Giocatori che per il GM. Dopotutto, questa è la vostra prima esperienza con **Fabula Ultima**!

Siate pazienti e date tempo al tempo: pianificate, discutete le azioni e gli effetti per capire meglio come funziona il tutto. Quando vi sentite a vostro agio, iniziate a sperimentare: usate i Punti Fabula in modi creativi, aggiungete descrizioni epiche e fate emergere il carattere dei personaggi!

0 PUNTI VITA

È il momento di usare le regole complete per chi viene ridotto a 0 Punti Vita.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Se un PNG viene ridotto a 0 Punti Vita, il suo destino è deciso da chi infligge il colpo finale: potrebbe lasciarlo fuggire, catturarlo o ucciderlo. I Cattivi con almeno 1 Punto Ultima lo spendono **quasi sempre** per mettersi in salvo e lasciare la scena, di solito maledicendo gli eroi e giurando vendetta.

Il Game Master può consultare i suggerimenti a pag. **47** su come gestire Desdemona e Tristan in questi casi.

PERSONAGGI GIOCANTI

Un Personaggio Giocante che viene ridotto a 0 Punti Vita deve scegliere: **Resa** o **Sacrificio**.

- ◆ **Resa:** il personaggio perde i sensi, ottiene 2 Punti Fabula e subisce una conseguenza narrativa imposta dal Game Master (vedere sotto), che può anche non essere legata al conflitto in corso. Basti dire che, a causa della resa dell'eroe, il mondo è diventato un posto peggiore.
Chi si arrende **non può essere ucciso** e si risveglia all'inizio della prossima scena in cui è coinvolto, con un ammontare di Punti Vita pari a metà dei suoi Punti Vita massimi.
- ◆ **Sacrificio:** il personaggio muore, ma così facendo riporta una strabiliante vittoria nella scena, narrata insieme dal Giocatore e dal Game Master. Non abbiate timore di esagerare, poiché questo è l'atto finale del PG, che ha scelto di dare la vita e non potrà più tornare indietro.

ESEMPI DI CONSEGUENZE DI UNA RESA

- ◆ Qualcuno o qualcosa caro al personaggio viene perso, rubato o gravemente danneggiato.
- ◆ Il personaggio viene separato dal resto del gruppo: catturato, naufragato su un'isola deserta, trascinato via da un mostro, ecc.
- ◆ Il personaggio cancella il suo **Tema** e lo sostituisce con uno a scelta tra Colpa, Dubbio, Ira o Vendetta.
- ◆ Il personaggio cancella uno dei suoi Legami e lo sostituisce con un Legame verso un personaggio scelto dal GM. Questo Legame inizia con un singolo **sentimento** tra **inferiorità, odio e sfiducia**.
- ◆ Un nemico ottiene un grosso vantaggio all'interno della storia: conquista un villaggio, recupera un prezioso artefatto, completa un terribile rituale, rompe il sigillo di un antico male e così via.

INFORMAZIONI SEGRETE (RISERVATE AL GAME MASTER)

GESTIRE QUESTA SCENA

Questa scena è in pratica uno scontro con un boss, in cui gli eroi devono affrontare temibili antagonisti e lavorare insieme per trionfare.

Al contrario di un videogioco, **Fabula Ultima** vi permette di affrontare la scena in diversi modi e non c'è alcun *GAME OVER*: la storia continua anche se venite sconfitti e dovrete vivere con le conseguenze del fallimento.

Queste quattro pagine fungono da **linee guida** per il Game Master, ma non esitare a dare la tua personale interpretazione di questi personaggi e della loro storia.

DESDEMONA E TRISTAN

L'idea alla base di questa coppia di Cattivi è che Desdemona abbia disperatamente cercato di riportare in vita Tristan. Avendo notato le sue capacità di guerriera, l'Impero di Elonia le offrì aiuto: usando la magitech, gli scienziati intrappolarono lo spirito di Tristan in una colossale armatura, che **poteva essere creata solo con il metallo di Armorica**.

Tristan è **incapace di parlare** e la sua armatura è in realtà **vuota**, perché il suo spirito risiede nel metallo stesso.

In seguito, Desdemona sentì delle voci riguardanti un artefatto perduto durante la caduta di Megido, conosciuto come la **Bussola dell'Aldilà**, capace di **collegare il mondo dei vivi con il flusso delle anime**.

Per questo, convinse l'Impero a muovere contro Dunova.

Quando gli eroi arrivano sul posto, la Bussola è già stata estratta con la forza dal grande pilastro situato al centro della stanza: Desdemona ha intenzione di usarla per **orientarsi nell'aldilà** e riportare completamente in vita Tristan.

Temendo che Elonia voglia la Bussola per sé, Desdemona vuole assicurarsi che nessuno sappia che lei ne è in possesso: sfortunatamente, i Personaggi Giocanti se ne sono già resi conto.



Ogni altro dettaglio su questi personaggi è lasciato alla tua fantasia!

LA SCELTA DI CASSANDRA

Se Cassandra è presente, Desdemona tenterà inizialmente di convincerla ad andarsene; in seguito, potrebbe perfino invitarla a passare dalla sua parte.

- ◆ Se Cassandra **non cede**, Desdemona la affronterà normalmente.
- ◆ Se Cassandra decide di **andarsene**, continua a coinvolgere il Giocatore nella scena! Per esempio potresti fargli controllare Desdemona o Tristan.
- ◆ Se Cassandra **tradisce il gruppo** e passa dalla parte di Desdemona, il Giocatore ne mantiene il controllo per il resto della battaglia (ed è probabile che questo porti alla sconfitta dei PG). Dopodiché, Cassandra diventa un Personaggio Non Giocante e lascia il gruppo.

Uno dei pilastri di **Fabula Ultima** è che i Personaggi Giocanti facciano la cosa giusta e si comportino da eroi. Chi tradisce il gruppo semplicemente smette di essere un PG: il Giocatore deve creare un nuovo eroe e il suo vecchio personaggio diventa un PNG sotto il controllo del Game Master (potrebbe diventare un Cattivo molto interessante, non trovate?).

FAR RAGIONARE DESDEMONA

È possibile negoziare una tregua con Desdemona solo se il gruppo promette di lasciarla andare via con la Bussola e non rivelare mai che è stata qui insieme a Tristan. Questo compromesso è comunque un **Orologio da 10 sezioni** con Livello di Difficoltà suggerito pari a **13**.

RESA E SCONFITTA

Se un PG viene ridotto a 0 Punti Vita e sceglie la **Resa**, seguite i consigli a pag. **43** per gestirne la conseguenza: il Tema di Lavigne potrebbe diventare **Ira** dopo aver scoperto che Elonia sta rubando il metallo di Armorica per i propri esperimenti; Cassandra potrebbe sviluppare un Legame di **odio** (o almeno **sfiducia**) verso Desdemona e così via.

La cosa più importante è scegliere conseguenze drammatiche che facciano crescere i personaggi rendendoli più complessi.

Se **l'intero gruppo viene sconfitto**, l'ultimo colpo centra il pilastro e la cupola inizia a crollare. Desdemona e Tristan prendono la Bussola a fuggono, convinti che gli eroi resteranno schiacciati dalle macerie: chiedi a Giocatori di descrivere come riescono a scappare prima che sia troppo tardi (non occorre alcun Test, hanno già patito a sufficienza!).

INFORMAZIONI PER LA BATTAGLIA (RISERVATE AL GM)

DESDEMONA PERSES

Liv 10 ♦ UMANOIDE

Tratti: addolorata, agile, determinata, veterana.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	Punti Vita	120
DIFESA 9	DIFESA MAGICA 9			Punti Mente	60

VULNERABILITÀ: FULMINE, OMBRA

RESISTENZE: ARIA, LUCE

ATTACCHI

- ✗ Trapassacuore (mischia) ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 12] danni fisici. I danni inflitti da questo attacco ignorano le Resistenze.
- ✗ Trapassaspirito (distanza) ♦ [DES + VOL] +4 ♦ [TM + 5] danni da aria, e il bersaglio di questo attacco perde 5 Punti Mente. Quindi, Desdemona recupera 5 Punti Mente.

INCANTESIMI

- ★ Ventus (inc. offensivo) ♦ Bersaglio: Fino a tre creature ♦ Costo: 10 PM per bersaglio ♦ Test: [INT + VOL] +1 Ciascun bersaglio subisce [TM + 15] danni da aria.

TRISTAN PERSES

Liv 10 ♦ COSTRUTTO

Tratti: imponente, lugubre, racchiuso in un'armatura magitech, senza voce.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	Punti Vita	140
DIFESA 12	DIFESA MAGICA 8			Punti Mente	40

VULNERABILITÀ: FULMINE, LUCE

RESISTENZE: OMBRA, TERRA

ATTACCHI

- ✗ Guanto di Ferro (mischia) ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici.
- ✗ Scuotiterra (mischia) ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da terra. Questo attacco può bersagliare fino a due PG contemporaneamente: Tristan effettua un solo Test di Precisione e confronta il Risultato con la Difesa di entrambi i bersagli, applicando allo stesso modo danni ed effetti a tutti i bersagli colpiti.

REGOLE SPECIALI

Spezzamaghi ♦ Dopo che un PG lancia un incantesimo, Tristan esegue automaticamente **Guanto di Ferro** contro quel personaggio (questo attacco avviene **dopo** che gli effetti dell'incantesimo sono stati risolti). Se questo attacco va a segno, infligge **esattamente 10 danni fisici** (il TM è considerato pari a 0).

Se ci sono soltanto tre Personaggi Giocanti, Tristan dovrebbe avere **70 Punti Vita** e svolgere un solo turno per round, così che lo scontro non sia troppo difficile.

TATTICHE NEMICHE

Nel suo primo turno di ciascun round, Desdemona dovrebbe usare **Ventus** contro quanti più bersagli possibile; nel secondo turno, dovrebbe usare **Trapassacuore** o **Trapassaspirito** contro un bersaglio casuale. Se le restano pochi Punti Mente, usa **Trapassaspirito** invece di **Ventus** durante il primo turno (oppure spende un'azione e 1 Punto Ultima per guarire da tutti gli status e recuperare 50 PM).

Nel suo primo turno di ciascun round, Tristan dovrebbe usare **Guanto di Ferro** contro un bersaglio casuale; nel secondo turno, dovrebbe usare **Scuotiterra** contro due bersagli casuali.

Sia Desdemona che Tristan conservano **almeno 1 Punto Ultima** per lasciare la scena in sicurezza.

COLPI DI SCENA

Una buona battaglia contro un boss prevede sempre qualche bel **colpo di scena**!

QUANDO TRISTAN SCENDE A 0 PUNTI VITA

Se un PG riduce Tristan a 0 Punti Vita, chiedi al Giocatore che controlla quel personaggio di descrivere cosa accade all'armatura magitech: viene distrutta? Tagliata in due? Si disattiva?

Dopodiché, Tristan **spende 1 Punto Ultima** per salvarsi: la sua anima emerge dai resti dell'armatura e si lancia verso Desdemona, che la accoglie dentro la **Bussola dell'Aldilà**.

Se Desdemona non ha più la Bussola (per esempio, se gli eroi l'hanno rubata completando un **Orologio**), Tristan evita la sconfitta, ma la sua anima si disperde nell'aria. Forse tornerà in altre avventure, ma Desdemona sarà **decisamente poco contenta**.

QUANDO DESDEMONA VIENE RIDOTTA A 60 PUNTI VITA O MENO

In questo caso, Desdemona balza verso Tristan ed **entra nella sua armatura**. Tristan impugna la lancia e i due combattono in sincrono: lo scontro prosegue normalmente, ma Desdemona **non può essere bersagliata da attacchi, incantesimi o Abilità finché Tristan non viene ridotto a 0 PV**. Quando ciò accade, lei esce dall'armatura e accoglie l'anima del fratello nella Bussola (come descritto sopra).

QUANDO DESDEMONA VIENE RIDOTTA A 0 PUNTI VITA

Se Desdemona viene ridotta a 0 Punti Vita, **spende immediatamente 1 Punto Ultima** per distruggere il pilastro al centro della stanza e sfruttare il crollo per coprirsi la fuga.



SCENA NOVE

CONCLUSIONE

Game Master e Giocatori, siete arrivati al termine di questo tutorial!

Narrate insieme la scena finale: che cosa fanno gli eroi quando emergono da ciò che resta dell'edificio? Cosa hanno perso? Chi sta aiutando chi? Quali emozioni si riflettono nei loro occhi?

Considerate questa scena come il finale dell'episodio pilota di qualche serie animata: dovrebbe evocare un senso di avventura, speranza e attesa per il futuro, ma anche lasciar presagire nuove minacce. Per esempio, il Game Master potrebbe descrivere il cielo terso sopra il Cratere, solcato da una flotta di aeronavi eloniane diretta verso Dunova, oppure una creatura antica e terribile che si stiracchia nelle profondità delle rovine.

È sempre interessante chiudere la sessione con un bel finale sospeso!

Questo è un buon momento per concludere la partita e parlare un po' del gioco.

Ovviamente, la vostra storia non finisce qui:

- ◆ Cosa intendono fare gli eroi? Inseguiranno Desdemona o torneranno a Dunova?
- ◆ In che modo questa esperienza ha toccato ognuno di loro? Come cambieranno le loro **Identità, Temi e Legami**?
- ◆ L'Impero farà la sua mossa contro il Regno di Dunova?
- ◆ Cosa occorre per riparare l'aeronave di Leon? Il gruppo troverà Olivia con lui?
- ◆ Quali creature si nascondono nel Cratere? E soprattutto, ci resteranno?

Se volete continuare a giocare con questi personaggi e scoprire come prosegue la loro storia, potete scaricare **gratuitamente** il documento pdf, contenente anche una serie di consigli e materiali per espandere lo scenario:

La vostra storia continua su **fabulaultima.it!**



IL GIOCO COMPLETO

Per poter comprendere meglio le regole, nel tutorial avete usato personaggi pregenerati all'interno di un mondo già parzialmente definito, con una storia molto lineare.



Che siate Giocatori o Game Master, quando avrete tra le mani il Manuale Base di **Fabula Ultima** potrete definire insieme tutti questi aspetti e creare un'esperienza davvero unica.

Ma cosa cambia? Come funziona? Eccovi alcune anticipazioni!

IL VOSTRO MONDO

- ◆ Potrete creare **insieme** un mondo fantastico, inventando e collocando sulla mappa condivisa luoghi come Dunova, il Cratere e l'Impero!
- ◆ Potrete definire **importanti eventi storici e minacce**, piantando i semi che fioriranno nelle vostre future avventure. Sessione dopo sessione, il vostro mondo **crescerà** e la mappa diventerà sempre più ricca di luoghi interessanti e pericolosi!

I VOSTRI PERSONAGGI

- ◆ Ogni Giocatore potrà creare il proprio personaggio eroico, definendone **Tratti** e **Legami**, oltre a scegliere molte potenti Abilità con cui rendere unico il suo stile di gioco.
- ◆ Il Game Master potrà ideare potenti **Cattivi** i cui desideri e macchinazioni minacciano l'intero mondo di gioco, antagonisti che rappresentano il riflesso oscuro delle speranze e convinzioni degli eroi.

LA VOSTRA STORIA

- ◆ I Personaggi Giocanti **detteranno la direzione della storia**, scena dopo scena, stabilendo i propri obiettivi e affrontando insieme nuovi ostacoli.
- ◆ Il Game Master potrà reagire a queste scelte, introducendo **nemici e ostacoli** per tenere alta la pressione ed evitare che il gruppo abbia vita facile.

CRESCITA E CAMBIAMENTO

Ma soprattutto, il gioco completo consentirà ai vostri personaggi di **salire di livello** e diventare sempre più potenti e complessi: al contempo, dovranno rischiare sempre di più pur di rendere il mondo un luogo migliore.

Questo ciclo di crescita e trasformazione, vittoria e sconfitta è il vero cuore di **Fabula Ultima**: fatelo vostro, e il risultato sarà una storia indimenticabile!

INDICE VELOCE DELLE REGOLE

0 Punti Vita 43	Modificatore situazionale 36	Sentimento 21
Abilità (azione) 29	Nemici Élite 42	Status 17
Attacco (azione) 28	Obiettivo (azione) 38	Studio (azione) 39
Conflitto 26	Opportunità 36	Successo Critico 16
Fallimento Critico 16	Orologio 38	Taglia di dado 2
Guardia (azione) 28	Punti Inventario (PI) 33	Test 15
Incantesimo (azione) 29	Punti Mente (PM) 25	Test di Gruppo 25
Iniziativa 27	Punti Vita (PV) 25, 43	Tiro Maggiore (TM) 28
Inventario (azione) 38	Punto Fabula 23, 37	Tratto 19
Legame 21	Punto Ultima 41	Turno 27
Livello di Difficoltà (LD) 16	Resistenza 28	Vulnerabilità 28
Modificatore 16	Round 27	Zenit 32

RICONOSCIMENTI

Game Design, Testi e Sviluppo Emanuele Galletto

Direzione Artistica Emanuele Galletto

Impaginazione Emanuele Galletto, Erica Viotto

Copertina Catthy Trinh

Illustrazioni Interne Catthy Trinh, Moryo

Pixel Art Ben Henry, Sascha Naderer

Sensitivity Reading Marta Palvarini

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale Nicola Degobbis

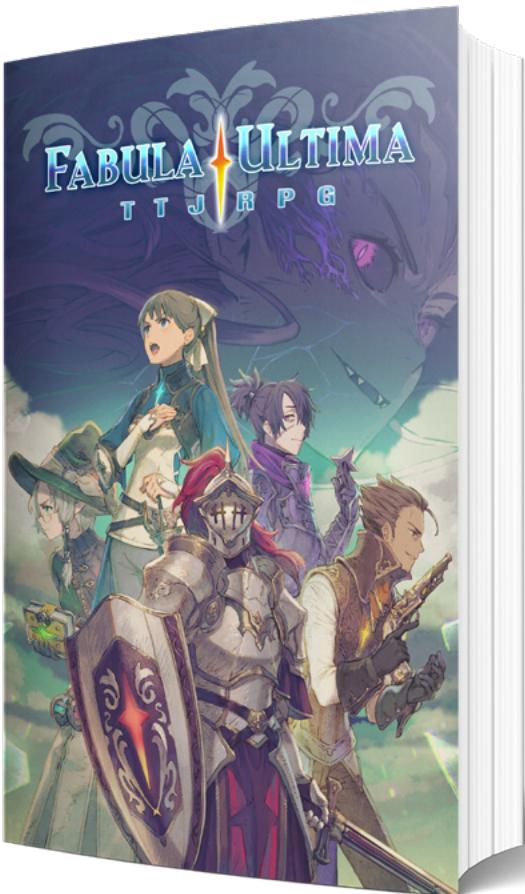
Supervisione Marco Munari, Matteo Pedroni

Traduzione Francesco Castelli

Revisione Alberto Orlandini

Cacciatori di Errori e Playtester: Nicola Degobbis, Emanuele Galletto,
Sara Gianotto, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

CONTINUA?
SÌ  **NO**



Scopri **Fabula Ultima** e scarica tutti
i contenuti gratuiti su [fabulaultima.it!](http://fabulaultima.it)

Questo è il tuo mondo,
questa è la tua storia.

Fai una scelta
e combatti per ciò in cui credi.



Fabula Ultima è il Gioco di Ruolo da tavolo ispirato ai JRPG, i videogiochi di ruolo alla giapponese (da cui TTJRPG – Tabletop Japanese Role-Playing Game). In **Fabula Ultima** si narrano storie epiche di aspiranti eroi e temibili cattivi, ambientate in mondi fantastici traboccanti di magia, luoghi meravigliosi e mostri unici e bizzarri!

Premi Start è lo scenario introduttivo di **Fabula Ultima** pronto da giocare: un vero tutorial per immergervi in una storia di coraggio animata da personaggi iconici, senza bisogno di altro se non il coraggio di lottare per ciò che vi è più caro!



Fabula Ultima © 2021 Need Games e Rooster Games.
Tutti i diritti riservati.

ISBN 978-88-31334-87-7



9 788831 334877 >

€ 4.90