

# BRAVELY DEFAULT<sup>®</sup>

## II

IN CERCA DEL CRISTALLO

*Uno scenario demo per il lancio del videogioco **BRAVELY DEFAULT II**  
con il sistema di Gioco di Ruolo da Tavolo **FABULA ULTIMA**  
per 4-6 partecipanti*





© SQUARE ENIX CO., LTD, All Rights Reserved.

Fabula Ultima © Need Games! & Rooster Games

Quest'opera è stata realizzata senza scopi di lucro  
ed è riproducibile soltanto per uso personale.



# INTRODUZIONE

Ti diamo il benvenuto nello scenario demo “**In Cerca del Cristallo**”, in cui tu e altre 3-5 persone giocherete di ruolo nel fantastico mondo del videogioco **BRAVELY DEFAULT II**, in uscita esclusiva su **Nintendo Switch™**!

## CONTENUTI

- ◆ Una versione snellita e semplificata del regolamento di gioco di ruolo **FABULA ULTIMA**;
- ◆ Uno scenario di gioco della durata di circa **tre ore e cinque personaggi** pronti per giocare, che vi trasporteranno nel mondo di **BRAVELY DEFAULT II**!

## PER GIOCARE

Vi servirà qualche foglio di carta, gomme, matite, le schede dei cinque personaggi, e uno o più set di **dadi poliedrici**.

Non avete i dadi a portata di mano? Niente paura: esistono tantissime **app tiradadi** (“dice roller”) gratuite per cellulare.

## RUOLI DI GIOCO

- ◆ Una persona svolge il ruolo di **Game Master (GM)**, che descrive il mondo di gioco, interpreta avversari e personaggi secondari, e reagisce alle decisioni e scelte dei **Personaggi Giocabili (PG)** (vedi sotto).

Se scegli questo ruolo, leggi **Regole Base e Conflitti** (pagine da **4** a **9**) e, se hai tempo prima della sessione, dai un’occhiata allo scenario a partire da pagina **16**.

- ◆ Le altre persone (da due a cinque) assumono ciascuna il controllo di un **Personaggio Giocabile (PG)** scelto tra i cinque disponibili in questa demo. I PG sono gli eroi della storia, le cui azioni decideranno l’esito dello scenario!

Se scegli questo ruolo e hai tempo prima della sessione di gioco, leggi **Regole Base e Conflitti** (pagine da **4** a **9**) e dai un’occhiata ai **Personaggi** a partire da pagina **10**.

Per un’esperienza di gioco più equilibrata, consigliamo di utilizzare **Adelle** solo se ci sono **quattro o più PG**, e **Anihal** solo se ci sono **cinque o più PG**.

## CHE COS’È BRAVELY DEFAULT II

Il terzo capitolo (a dispetto del nome) della serie **BRAVELY DEFAULT** mette il giocatore alla guida di quattro eroi e al centro di un’avventura indimenticabile che ruota attorno a quattro cristalli.

Gli **Eroi della Luce**, nella loro straordinaria missione, lotteranno per ristabilire l’equilibrio del mondo, in esclusiva su **Nintendo Switch™**!

Tornano tutte le features che hanno reso la serie un cult, come gli **Asterischi** o il sistema **Brave/Default**, in aggiunta a novità assolute come un esclusivo **gioco di carte** in-game!

## CHE COS’È FABULA ULTIMA

Edito da **NEED GAMES!** e scritto e progettato da **Emanuele Galletto**, **FABULA ULTIMA** è un gioco di ruolo da tavolo che ricrea atmosfera e gameplay dei videogiochi JRPG, con formidabili antagonisti e tesissimi conflitti che metteranno alla prova la strategia e la creatività del gruppo di gioco.

L’uscita del **Manuale Base** di **FABULA ULTIMA** è prevista per Novembre 2021: conterrà il regolamento completo, **quindici classi principali** da combinare a piacere, più di **duecento tra nemici e oggetti rari**, e tantissime opzioni e consigli per giocare al meglio!

## LO SPIRITO GIUSTO

Il manuale di **FABULA ULTIMA** non propone mondi o personaggi predeterminati: sarà il vostro gruppo a creare un’ambientazione unica e un cast di eroine ed eroi memorabili, con l’aiuto del regolamento.

In questo scenario, invece, esplorerete l’universo magico di **BRAVELY DEFAULT II** e vi metterete nei panni dei suoi protagonisti: è un’occasione speciale di vivere dall’interno un mondo che amate, oppure una stupenda opportunità per innamorarvene!

# REGOLE BASE

## I TEST

In **FABULA ULTIMA**, quando un personaggio intraprende un'azione con risvolti rilevanti per l'evoluzione della scena corrente, il Game Master può richiedere un **Test**.

Un Test coinvolge sempre esattamente **due dadi**, basati sulle **caratteristiche** coinvolte nell'azione descritta (vedi colonna a fianco).

Le caratteristiche coinvolte in un Test possono essere stabilite dalle regole (come nel caso degli attacchi), oppure lasciate a libera scelta del Game Master.

*Un Test per ottenere informazioni conversando con un personaggio potrebbe basarsi su **Intuito** e **Volontà**, mentre un Test per ottenere le stesse informazioni attraverso le minacce potrebbe basarsi su **Vigore** e **Volontà**.*

A volte, un Test si può basare sulla medesima caratteristica usata due volte.

*Per esempio, Gloria usa **Destrezza + Destrezza**, indicato come **[DES + DES]**, quando attacca con l'arco.*

In ogni caso, i dadi da tirare in un Test sono **sempre due**.

*La Destrezza di Gloria è pari a 1d8, quindi per attaccare con il suo arco lei tirerà **2d8** e li sommerà, aggiungendo anche il bonus di **+2** conferito dall'arma.*

Il risultato del Test, ossia il totale del tiro dei due dadi e di eventuali bonus, va confrontato con un **Livello di Difficoltà** fornito dalle regole oppure stabilito dal Game Master (vedi colonna a fianco).

- ◆ Il Game Master deve sempre dichiarare il **Livello di Difficoltà** del Test e le **conseguenze generali** di un successo o di un fallimento prima del tiro di dado.
- ◆ Il Game Master deve richiedere un Test soltanto se successo e fallimento causerebbero **entrambi** un cambiamento nella situazione, e solo se l'esito dell'azione non è scontato, tenendo presente che i personaggi sono **eroi formidabili di un mondo fantasy JRPG**.
- ◆ I tiri devono sempre essere visibili a tutto il tavolo.

## CARATTERISTICHE

Le quattro caratteristiche del gioco sono le seguenti:

### DESTREZZA (DES)

Coordinazione, precisione, manualità, rapidità.

### INTUITO (INT)

Osservazione, analisi, comprensione, deduzione.

### VIGORE (VIG)

Forza, resistenza, sopportazione del dolore.

### VOLONTÀ (VOL)

Tenacia, disciplina, autorità, persuasione.

Ciascuna caratteristica è espressa sotto forma di una **taglia** di dado. Le taglie di dado sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

## DIFFICOLTÀ

Per ragioni di semplicità, questa demo include soltanto due **Livelli di Difficoltà** da usare nei Test: **10** per un Test standard, o **13** per un Test particolarmente arduo.

Ovviamente, ci saranno casi in cui un effetto o regola determineranno il Livello di Difficoltà da utilizzare.

Un Test ha successo se il risultato totale è **pari o superiore** al Livello di Difficoltà.

## TIRO MAGGIORE (TM)

Alcuni effetti di gioco, generalmente i danni causati da attacchi e incantesimi, vengono calcolati in base al **Tiro Maggiore (TM)** di un Test.

Il TM di un Test è **il più alto** dei due dadi tirati nel Test.

*Tornando all'esempio di prima, se Gloria tira **2d8+2** per il suo arco e ottiene un **4** e un **7**, il risultato del tiro sarà pari a **13 (4+7+2)** e il **TM** sarà pari a **7**.*

## CIRCOSTANZE

Il Game Master può assegnare un bonus di **+2** o una penalità di **-2** a un Test per rappresentare circostanze vantaggiose o svantaggiose, comunicandolo prima del tiro.

## DOPPIO UNO

Se entrambi i dadi di un Test mostrano un **1**, allora è un **doppio uno**, un **fallimento automatico** dovuto alla sfortuna.

Quando un PG tira un **doppio uno**, ottiene immediatamente un **Punto Fabula** (vedi pagina seguente).

## SUCCESSO CRITICO

Se entrambi i dadi di un Test mostrano lo stesso numero e quel numero è **pari o superiore a 6**, allora è un **successo critico**, ossia un **successo automatico** e straordinario.

Sostanzialmente, il **successo critico** avviene su un tiro di **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11** oppure **12+12**.

## OPPORTUNITÀ

Quando un personaggio ottiene un **successo critico**, può usarlo per un'**opportunità**. Lo stesso vale per gli avversari di un personaggio che ottenga un **doppio uno**.

Ci sono molti modi di spendere opportunità nel gioco; in questa demo proponiamo la lista semplificata qui sotto.

*Adelle attacca un arciere goblin con un Pugno e ottiene 7 e 7, un successo critico. L'attacco va a segno, poi Adelle spinge all'indietro il goblin, infliggendogli lo status negativo lento (vedi pagina seguente).*

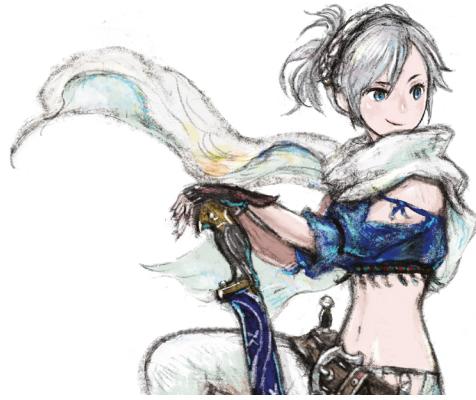
## OPPORTUNITÀ

**Afflizione** Una creatura subisce uno **status** negativo (vedi pagina seguente).

**Informazione** Poni una domanda relativa alla scena; il Game Master risponde dicendo la verità.

**Progresso** Aumenta **oppure** riduci di **due tacche** un Clock coinvolto nella scena corrente (vedi colonna a fianco).

**Vantaggio** Il prossimo Test effettuato da te o da un tuo alleato riceve un bonus di **+4**.

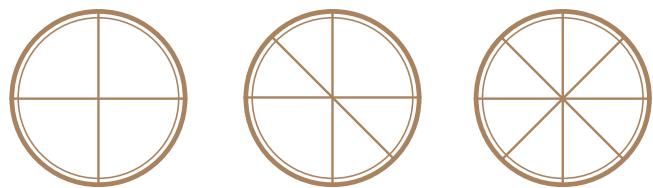


## I CLOCK

Quando uno o più personaggi collaborano in un'operazione complessa, o quando un pericolo si avvicina gradualmente, il Game Master dovrebbe stabilire un **Clock**, ossia un "orologio" che funge da **conto alla rovescia** o da **conteggio dei progressi** fatti.

*Ad esempio, se gli eroi stanno infiltrandosi passo dopo passo in una fortezza nemica, il Game Master potrebbe aprire un Clock intitolato "allarme". Se si riempisse, le guardie inizierebbero a dar loro la caccia!*

I Clock hanno **dalle 4 alle 12 sezioni**, disegnate così:



- ♦ I Clock sono **sempre** visibili a tutto il tavolo.
- ♦ Quando un Test va ad aumentare o diminuire le tacche su un Clock, il numero di tacche è pari a **1, + 1 per ogni 3 punti** di cui il Clock ha superato il Livello di Difficoltà (o per ogni 3 punti di cui il personaggio ha fallito).
- ♦ Il Game Master può aumentare o diminuire le tacche su un Clock in base alla narrazione, ma deve avvertire il gruppo se certe azioni avranno questa conseguenza.

*Tornando all'esempio precedente, un personaggio che ottenessse un risultato di **4** in un Test con **Livello di Difficolta 10** durante l'esplorazione della fortezza aumenterebbe di **tre tacche** il Clock "allarme"; una tacca per il fallimento e altre due perché ha fallito di sei punti. Più tardi, se i personaggi valutassero di fermarsi in una stanza a investigare, ciò aumenterebbe il rischio di essere notati: il Game Master dovrebbe quindi avvertirli che il Clock avanzerebbe di un'ulteriore tacca.*

## STATUS

Durante il gioco, i personaggi possono subire degli status negativi a causa di attacchi o altri effetti.

### AVVELENATO

Abbassa il **Vigore** e la **Volontà** di una taglia di dado.

### CONFUSO

Abbassa l'**Intuito** di una taglia di dado.

### DEBOLE

Abbassa il **Vigore** di una taglia di dado.

### FURENTE

Abbassa la **Destrezza** e l'**Intuito** di una taglia di dado.

### LENTO

Abbassa la **Destrezza** di una taglia di dado.

### SCOSSO

Abbassa la **Volontà** di una taglia di dado.

Gli status che coinvolgono le medesime caratteristiche sono cumulativi, ma **nessuna caratteristica può scendere sotto la taglia d6**.

*Per esempio, Adelle ha una Destrezza con taglia base pari a **d10**. Se fosse **furente** e **lenta**, la sua Destrezza avrebbe una taglia di dado pari a **d6**.*

*Seth, al contrario, ha già una Destrezza di **d6**, il che significa che la sua taglia di dado non scenderebbe oltre (tuttavia, Seth subirebbe comunque solo status, il che potrebbe portare conseguenze di altro tipo, come ad esempio consentire ai nemici di ottenere effetti secondari quando lo attaccano).*

Due delle statistiche dei personaggi, la **Difesa** e la **Difesa Magica**, sono basate sulla taglia di dado corrente della **Destrezza** e dell'**Intuito**, rispettivamente, e sono quindi influenzate dagli status negativi.

*Il punteggio di Difesa di Gloria è pari a **Destrezza +1**; di norma è quindi **9**, ma se lei fosse **lenta** scenderebbe a un valore di **7**.*

Fa parzialmente eccezione il personaggio di Seth, la cui armatura pesante conferisce un **valore fisso** di Difesa che non viene influenzato dagli status negativi.



## PUNTI FABULA

In **FABULA ULTIMA**, i Punti Fabula rappresentano il destino eroico dei protagonisti.

Ogni PG inizia il gioco con 3 Punti Fabula.

In questa demo ci sono due modi di **spendere** Punti Fabula:

- ◆ Dopo aver tirato i dadi di un Test, se il risultato **non è un doppio uno**, puoi spendere 1 Punto Fabula per **ritirare uno o entrambi i dadi**. Devi tenere i nuovi risultati, ma se vuoi puoi continuare a spendere Punti Fabula per continuare a ritirare uno o entrambi i dadi.  
Quando lo fai, narra in che modo l'**identità** o il **tema** del tuo personaggio ti aiutano a sfidare il destino.
- ◆ Un giocatore può spendere 1 Punto Fabula per **introdurre un elemento narrativo nella scena**, a patto che il resto del tavolo sia d'accordo con la proposta. L'impatto meccanico di questo elemento narrativo è a esclusiva discrezione del Game Master; il livello di potenza dovrebbe aggirarsi intorno a quello di un'**opportunità** o essere di poco superiore.

Se ha senso che l'elemento narrativo infligga danni a uno o più avversari, dovrebbe infliggere **20 danni** di un elemento appropriato (**fisico** per un crollo roccioso, **fuoco** per uno sbuffo rovente e così via).

I PG possono **guadagnare** Punti Fabula nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver tirato un **doppio uno** in un Test, il personaggio guadagna 1 Punto Fabula.
- ◆ Dopo essere stato ridotto a **zero PV**, il personaggio guadagna 2 Punti Fabula.
- ◆ Quando un avversario di tipo **Villain** (ossia un antagonista principale) fa il suo ingresso in scena, ogni personaggio guadagna 1 Punto Fabula (quando questo accade, è indicato dallo scenario della demo).

Queste regole sono presenti sulle schede dei personaggi, in forma di promemoria.



## DENARO (PG)

La valuta nel mondo di **BRAVELY DEFAULT II** è il pg (da non confondere coi Personaggi Giocabili, PG!).

Nella demo, i personaggi avranno modo di spendere il denaro in un paio di occasioni.



## PUNTI VITA (PV)

Questo valore rappresenta la combattività e la resistenza del personaggio al dolore e alla fatica. Si tratta di un valore astratto; soltanto quando si raggiunge lo zero il personaggio viene effettivamente ferito seriamente e messo fuori combattimento.

- ◆ I PV correnti di un personaggio non possono mai essere superiori al punteggio massimo, annotato sulla scheda come **max**.
- ◆ Un personaggio che arriva a zero PV perde i sensi e viene sconfitto. Nel corso di questa demo, le conseguenze della sconfitta variano a seconda delle scene e sono spiegate nella sezione **Scenario**.

In ogni caso, un PG che raggiunga zero PV guadagna immediatamente 2 Punti Fabula.

## PUNTI MENTE (PM)

Questo valore rappresenta la concentrazione e la capacità di usare magia e abilità speciali del personaggio.

- ◆ I PM correnti di un personaggio non possono mai essere superiori al punteggio massimo, annotato sulla scheda come **max**.
- ◆ Un personaggio che arriva a zero PM non subisce conseguenze particolari.

## PUNTI INVENTARIO (PI)

Questo valore è un'astrazione della “borsa di oggetti consumabili” che il personaggio si porta dietro.

- ◆ I PI correnti di un personaggio non possono mai essere superiori al punteggio massimo, annotato sulla scheda come **max**.
- ◆ Un personaggio che arriva a zero PI non subisce conseguenze particolari.
- ◆ I PI possono essere spesi per creare oggetti consumabili di vari tipi e utilizzarli immediatamente; in questa demo, la lista è semplificata nelle seguenti tre opzioni:

**Pozione (3 PI):** Guarisce 50 PV.

**Etere (3 PI):** Guarisce 50 PM.

**Rimedio (2 PI):** Rimuove uno status a scelta.

- ◆ I personaggi **non** possono ridistribuire i PI tra di loro, e **non** possono “combinare” IP delle rispettive riserve.

*Elvis spende 3 PI per una fiala di Etere, poi poco dopo spende 2 PI per un Rimedio. Ora, con soltanto un punto rimanente, non può creare alcun oggetto. Sarà meglio ricaricare i Punti Inventario appena possibile!*

- ◆ I Punti Inventario possono essere ricaricati in città, al costo di 10pg per punto.

# CONFLITTI

## COSA SONO?

In **FABULA ULTIMA**, i conflitti sono la parte più complessa, tesa ed entusiasmante del gioco.

In questa demo sono previste **due** scene di conflitto, entrambe classiche battaglie in stile JRPG; tuttavia, nel gioco i conflitti vengono anche utilizzati per scene di inseguimento, infiltrazione, dibattiti e udienze.

Un conflitto è **sempre** considerato una scena a sé stante.

- ◆ Come per ogni scena, è responsabilità del Game Master dichiarare quando inizia o finisce.
- ◆ I conflitti richiedono tempi medio-lunghi e andrebbero usati solo per situazioni di grande importanza narrativa.

## ROUND E TURNI

Un conflitto è costituito da una serie di **round** consecutivi; durante ciascun round, ogni partecipante ottiene **un singolo turno** in cui agire.

Gli avversari potenti effettuano più turni per round.

Durante ciascun round, i PG e i loro avversari svolgono i propri turni **alternandosi**. In questa demo, il testo specifica sempre se il primo turno va a un PG o a un nemico (questo vale per **tutti i round** di quel conflitto).

Se durante un round i personaggi di una fazione hanno turni in soprannumero rispetto ai loro avversari, ci si alterna fin quando possibile, poi la fazione in maggioranza effettua i turni rimanenti.

I turni non sono legati a uno specifico personaggio; di round in round, ci si può alternare come si preferisce.

*In un conflitto che coinvolga quattro PG e tre nemici, se il primo turno va ai nemici, l'ordine dei turni di ciascun round sarà: Nemico ⇌ PG ⇌ Nemico ⇌ PG ⇌ Nemico ⇌ PG ⇌ PG.*

## AZIONI

Durante il proprio turno, un personaggio può effettuare **una singola azione** tra le seguenti:

### ATTACCO

Il personaggio attacca con un'arma a sua disposizione. Per farlo, esegue un Test di Precisione basato sulle caratteristiche indicate dall'arma: il Livello di Difficoltà è pari alla **Difesa** del bersaglio. Se il colpo va a segno, il danno inflitto è basato sul **Tiro Maggiore (TM)** e viene sottratto ai PV del bersaglio.

*La precisione della **Grandascia** di Seth è **【VIG + VIG】+1**; Seth ha **Vigore d10**, quindi per attaccare con essa tirerà **2d10+1**.*

*In caso di successo, il danno della **Grandascia** è indicato come **【TM + 10】**; quindi, se Seth avesse tirato un **5** e un **9**, l'arma infliggerebbe **19** danni di elemento **fisico**.*

Alcuni attacchi possono bersagliare **più di una creatura contemporaneamente**; in questi casi, fai un solo Test di Precisione e confrontalo con i punteggi di Difesa di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito e chi no; il danno subito e gli eventuali effetti secondari sono identici per ciascun bersaglio colpito.

## AFFINITÀ ELEMENTALI

In questa demo, le creature possono avere o ricevere due tipi di affinità con il danno elementale.

- ◆ **Vulnerabile:** La creatura subisce danno doppio da questo elemento.
- ◆ **Resistente:** La creatura dimezza il danno di questo elemento (arrotonda per difetto).

Le due affinità si annullano a vicenda: se una creatura Vulnerabile al **fuoco** effettua l'azione di Guardia, ad esempio, subirà danni normali dal **fuoco** fino all'inizio del suo prossimo turno.



## GUARDIA

Il personaggio ottiene **Resistenza** ai danni di qualsiasi elemento fino all'inizio del suo prossimo turno (vedi **affinità elementali**, nella pagina precedente).

## INCANTESIMO

Il personaggio lancia un incantesimo tra quelli a sua disposizione, spendendo i PM appropriati.

Gli incantesimi specificano sempre il numero massimo di creature che possono essere bersagliate con un singolo lancio dell'incantesimo; il costo in PM varia proporzionalmente.

*L'incantesimo **Tuono** di Elvis può bersagliare fino a tre creature contemporaneamente, ma il costo è di 10 PM per creatura bersagliata.*

Gli incantesimi **offensivi** funzionano in maniera simile agli attacchi, con un Test di **[INT + VOL]** il cui Livello di Difficoltà è pari alla **Difesa Magica** del bersaglio. Il danno è basato sul **Tiro Maggiore (TM)**.

Se l'incantesimo ha più di un bersaglio, fai un solo Test e confrontalo con i punteggi di Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito e chi no; il danno subito e gli eventuali effetti secondari sono identici per ciascun bersaglio colpito.

## INVENTARIO

Il personaggio spende Punti Inventario per utilizzare una **pozione, etere o rimedio** su di sé oppure su un'altra creatura.

## OBIETTIVO

Il personaggio porta avanti un obiettivo secondario o una strategia; ciò avviene sotto forma di un **Clock** stabilito insieme al Game Master.

- ◆ **4 sezioni** per un obiettivo **minore**, come conferire al proprio gruppo Resistenza a un certo tipo di danno per due round.
- ◆ **6-8 sezioni** per un obiettivo **maggior**, come impedire a un avversario di usare una certa capacità o attacco fino alla fine della scena corrente.
- ◆ **10 sezioni** per un obiettivo **risolutivo**, cioè che porti a vincere il conflitto se il Clock si riempie.

Una volta che il Clock è in gioco, qualsiasi creatura coinvolta nel conflitto può effettuare l'azione **Obiettivo** per portare avanti il Clock oppure riportarlo indietro, sempre seguendo le regole descritte a pagina 5.

## USA ABILITÀ

Il personaggio utilizza una delle sue abilità che riporti nel testo "Puoi usare un'azione per", come **Esamina, Uccello di Fuoco o Vitamina**.

Alcune abilità hanno un costo in PM.

## DISTANZE

Durante un conflitto tutti i personaggi possono raggiungersi, attaccarsi e interagire liberamente, in linea con il tono eroico e "videogiocoso" dell'esperienza di gioco.

## TEAMWORK

Dopo che un personaggio ha effettuato un Test durante un conflitto, un qualsiasi numero di suoi alleati che non hanno ancora svolto il proprio turno durante il round corrente possono **aiutare**: per aiutare, un personaggio sacrifica il proprio turno durante il round ma conferisce un bonus di **+2** al Test del suo alleato.

## FUGA!

Se il gruppo decide di fuggire da un conflitto, allora questo diventa il loro **nuovo obiettivo risolutivo** per il conflitto in corso, e ciò significa dover lavorare insieme per riempire un orologio di **10 sezioni**.



# PERSONAGGI GIOCABILI

Nelle prossime pagine trovate le schede complete dei cinque personaggi disponibili per questo scenario.

Consigliamo di stamparle o fotocopiarle così da poterci comodamente scrivere sopra.



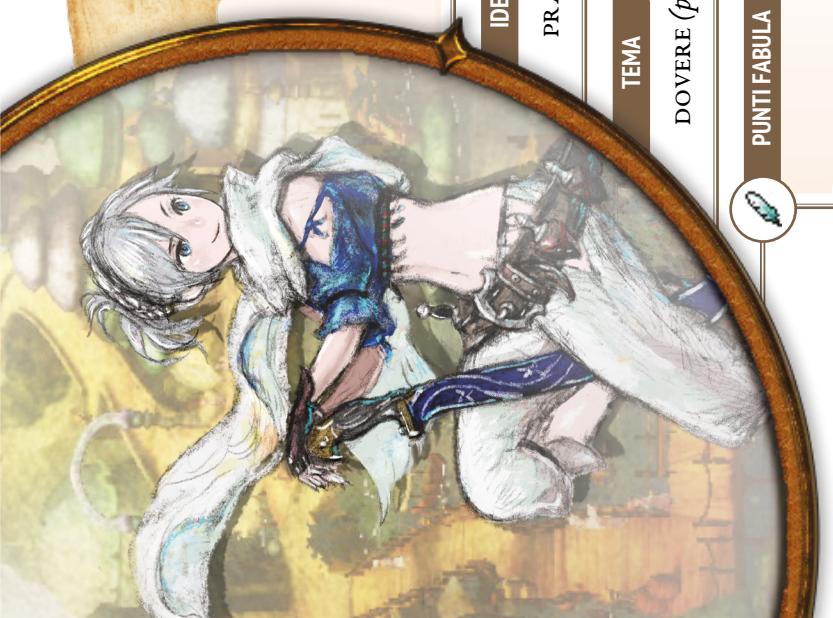
JOB: MONACO + FANTE CORAZZATO

*Colpisci duro quando sei ferita, poi recupera le forze con Alchimia Interiore. È questione di equilibrio.*

CARATTERISTICHE E STATUS		DIFESA		ABILITÀ	
DESTREZZA	d10	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> FURENT		
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSA			
VIGORE	d8	<input type="checkbox"/> DEBOL	<input type="checkbox"/> AVVILENATA		
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSA			
PV, PM E PUNTI INVENTARIO		PG Iniziali: 400		MAX CURRENTI	
PV	50	PM	50	PI	6
EQUIPAGGIAMENTO		Pugno (mischia): Precisione [DES + VIG] +1; Danno [TM + 5] di elemento fisico.		Alchimia Intestore: Ogniqualvolta spendi un Punto Fabula, scegli uno dei seguenti effetti aggiuntivi: recuperi 5 PV; oppure recuperi 5 PM; oppure guarisci da uno status a tua scelta.	
DIFESA (DESTREZZA +1): 11		Pugno (mischia): Precisione [DES + VIG] +1; Danno [TM + 5] di elemento fisico.		Dolore è Potere: Finché hai 25 o meno PV, ciascun tuo attacco infligge 4 danni extra.	
DIF. MAGICA (INTUITO +1): 7		Pugno (mischia): Precisione [DES + VIG] +1; Danno [TM + 5] di elemento fisico.		Furia a Mani Nuda: I tuoi attacchi a mani nude ottengono un bonus di +1 ai Test di Precisione e infliggono 5 danni extra (già incluso nella sezione Equipaggiamento, sopra).	
Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.		Spolverino: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e Difesa Magica (già conteggiato in Difesa).		Inoltre, quando effetti l'azione di Attacco puoi decidere di attaccare una volta con ciascuno dei tuoi due Pugni; se lo fai, considera il TM di ciascun attacco come se fosse pari a zero quando calcoli il danno inflitto.	
		Pozione (3 PI): Guarisce 50 PV.		Consiglio: attacca con entrambi i pugni solo quando puoi sfruttare il danno extra di Dolore è Potere.	
		Etere (3 PI): Guarisce 50 PM.			
		Rimedio (2 PI): Rimuove uno status a scelta.			

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved; *Fabula Ultima* © Need Games! & Rooster Games. Quest'opera è stata realizzata senza scopi di lucro ed è riproducibile soltanto per uso personale.

Adelle



*Un'abile mercenaria, ingaggiata da Elvis per accompagnarla nella sua ricerca.*

## JOB: DOMATORE + TUTTOFARE

Cattura gli avversari per sfruttarne le abilità speciali e soprattutto il gruppo utilizzando *Esamina*.

CARATTERISTICHE E STATUS		DIFESA
DESTREZZA	d8	<input type="checkbox"/> LENTA
INTUITO	d6	<input type="checkbox"/> CONFUSA
VIGORE	d10	<input type="checkbox"/> DEBOLE
VOLONTÀ	d8	<input type="checkbox"/> SCOSSETTA
		<input type="checkbox"/> AVVELENATA
		<input type="checkbox"/> FURENTE
DIFESA (DESTREZZA +1):	<b>9</b>	
DIF. MAGICA (INTUITO +2):	<b>8</b>	
<i>Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezzza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.</i>		

PV, PM E PUNTI INVENTARIO		PG
PV	<b>60</b>	
PM	<b>50</b>	
PI	<b>6</b>	
MAX		
CORRENTI		
Posizione (3 PI): Guarisce 50 PV.		
Etere (3 PI): Guarisce 50 PM.		
Rimedio (2 PI): Rimuove uno status a scelta.		

EQUIPAGGIAMENTO	
Lancia (mischia): Precisione [DES + VIG]; Danno [TM + 12] di elemento fisico.	
	Spolverino: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

ABILITÀ	
<b>Cattura:</b> Puoi usare un'azione per tentare di catturare un nemico (il Game Master ti dirà quali avversari possono essere catturati). Effettua un Test di [VIG + VOL] +5; se il tuo risultato è pari o superiore ai PV correnti del bersaglio, viene sconfitto e catturato (il Game Master ti comunica la sua abilità speciale).	

<b>Cattura:</b> Puoi usare un'azione per tentare di catturare un nemico (il Game Master ti dirà quali avversari possono essere catturati). Effettua un Test di [VIG + VOL] +5; se il tuo risultato è pari o superiore ai PV correnti del bersaglio, viene sconfitto e catturato (il Game Master ti comunica la sua abilità speciale).
<b>Falcamento:</b> Quando effetti un attacco con la <b>Lancia</b> , puoi spendere 10 PM. Se lo fai, l'attacco può bersagliare fino a due creature contemporaneamente (effetti un singolo test di Precisione) e lo paragoni alla Difesa di ciascun bersaglio per determinare quali creature sono state colpite dall'attacco e quali no.
<b>Esamina:</b> Puoi usare un'azione per analizzare una creatura. Il Game Master rivela i <b>tratti</b> , le <b>Vulnerabilità</b> e i <b>PI massimi</b> della creatura scelta.

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno:** Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

## Anihal

Un tempo disposta a tutto pur di rimanere nelle grazie del suo salvatore Bernard, ora si è unita al gruppo per fermarlo.

IDENTITÀ	DOMATRICE SOPRAVVISSUTA
	DUBBIO (Bernard è una persona malvagia?)

TEMA	PUNTI FABULA	Iniziali: 3

AZIONI
ATTACCO Attacca con un'arma equipaggiata.
GUARDIA Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.
INCANTESIMO Lancia uno degli incantesimi che conosci.
INVENTARIO Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una <b>pozione</b> , <b>etero</b> o <b>rimedio</b> .
OBIETTIVO Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).
USA ABILITÀ Attiva un'abilità che richiede un'azione.

## GUADAGNARE PUNTI FABULA

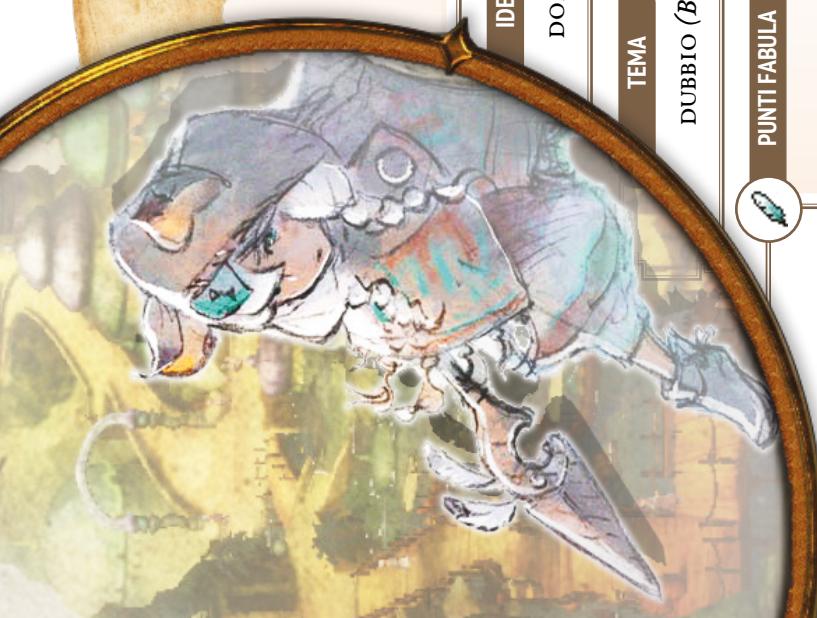
- ◆ +1 Punto Fabula quando appare in scena un Villain.
- ◆ +1 Punto Fabula quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ◆ +2 Punti Fabula quando vai a zero Punti Vita.

## SPENDERE PUNTI FABULA

- ◆ Spendi 1 Punto Fabula per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narrà in che modo la tua identità o tema ti aiutano nella scena.
- ◆ Spendi 1 Punto Fabula per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc.) di ciò che hai aggiunto.
- ◆ TM (Tiro Maggiore): Il più alto dei due dadi tirati in un Test.

## GLOSSARIO

- ◆ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ◆ **Doppio Uno:** Un Test in cui i due dadi mostrano **1+1**.
- ◆ **Successo Critico:** Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- ◆ **Taglia di Dado:** Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.



## JOB: MAGO NERO + MAGO BIANCO

Sfrutta le vulnerabilità elementali con i tuoi incantesimi, ma attenzione a non finire i PM!

CARATTERISTICHE E STATUS	
DESTREZZA	d6 <input type="checkbox"/> LENTO <input checked="" type="checkbox"/> FUREnte
INTUITO	d10 <input type="checkbox"/> CONFUSO <input checked="" type="checkbox"/>
VIGORE	d6 <input type="checkbox"/> DEBOLE <input checked="" type="checkbox"/> AVVELENATO
VOLONTÀ	d10 <input type="checkbox"/> SCOSSENTO <input checked="" type="checkbox"/>

DIFESA	
DIFESA DESTREZZA +3:	9
DIF. MAGICA [INTUITO +2]:	12

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezzza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

PV, PM E PUNTI INVENTARIO	
CURRENTI	
PV	45
PM	55
PI	6

EQUIPAGGIAMENTO	
Posizione (3 PI): Guarisce 50 PV.	
Etere (3 PI): Guarisce 50 PM.	
Rimedio (2 PI): Rimuove uno status a scelta.	

ABILITÀ	
Bacchetta del Mago: Precisione [VOL + VOL]; Danno [TM + 2] di elemento fisico.	
Cetra: Conferisce un bonus di +2 alla tua Difesa (già conteggiato in Difese).	
Magitunica: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).	
Crio (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia Fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Durata Instantanea): Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 10] danni di elemento acqua.	
Energia (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia Fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio): Ciascun bersaglio recupera 30 PV.	
Ignis (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia colpito subisce [TM + 10] danni di elemento fuoco).	
Tuono (Incantesimo Offensivo [INT + VOL]; Bersaglia Fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Durata Instantanea): Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 10] danni di elemento fulmine.	
Energia Solare: Ogniqualvolta subisci danni da una qualsiasi fonte, recuperi 5 PM.	

Promemoria: per colpire un bersaglio con un incantesimo offensivo, devi superare la sua Difesa Magica con un test di [INT + VOL]. Se i bersagli più di una creatura contemporaneamente con un incantesimo offensivo effettui un singolo Test e poi lo paragoni alla Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare quali creature sono state colpite e quali no.	
◆ TM (Tiro Maggiore): Il più alto dei due dadi tirati in un Test.	
◆ Doppio Uno: Un Test in cui i due dadi mostrano 1+1.	
◆ Successo Critico: Un Test in cui i due dadi mostrano 6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11, oppure 12+12.	
◆ Taglia di Dado: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: d6, d8, d10, d12.	

© SQUARE ENIX CO., LTD, All Rights Reserved; Fabula Ultima © Need Games! & Rooster Games. Quest'opera è stata realizzata senza scopi di lucro ed è riproducibile soltanto per uso personale.

## Elvis

Un eccentrico e sagec studioso, impegnato nel decifrare i segreti di un grimorio ereditato dal suo mentore.

IDENTITÀ  
ECCENTRICO STUDIOSO DI ASTERISCHI

TEMA

AMBIZIONE (scoprire i segreti degli asterischi)

PUNTI FABULA Iniziali: 3

## AZIONI

ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

GUARDIA

Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una posizione, etere o rimedio.

OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia, in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

GUADAGNARE PUNTI FABULA	
◆ Spendì 1 Punto Fabula per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un doppio uno). Narra in che modo la tua identità o tema ti aiutano nella scena.	
◆ Spendì 1 Punto Fabula per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.	
◆ Spendì 1 Punto Fabula per determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.	

## SPENDERE PUNTI FABULA

◆ Spendì 1 Punto Fabula per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un doppio uno). Narra in che modo la tua identità o tema ti aiutano nella scena.

◆ Spendì 1 Punto Fabula per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (bonus, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

## GLOSSARIO

◆ TM (Tiro Maggiore): Il più alto dei due dadi tirati in un Test.

◆ Doppio Uno: Un Test in cui i due dadi mostrano 1+1.

◆ Successo Critico: Un Test in cui i due dadi mostrano 6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11, oppure 12+12.

◆ Taglia di Dado: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: d6, d8, d10, d12.

## JOB: MAGO BIANCO + TUTTOFARE

Utilizza gli incantesimi per proteggere e guarire, e sfrutta il tuo arco contro gli avversari volanti.

### CARATTERISTICHE E STATUS

DESTREZZA	d8	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> FURENTE
INTUITO	d8	<input type="checkbox"/> CONFUSA	
VIGORE	d6	<input type="checkbox"/> DEBOLE	<input type="checkbox"/> AVVELENATA
VOLONTÀ	d10	<input type="checkbox"/> SCOSSETTA	

### DIFESA

DIFESA [DESTREZZA +1]: **9**

DIF. MAGICA [INTUITO +2]: **10**

Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado della tua Destrezzza e Intuito influenzano Difesa e Dif. Magica, rispettivamente.

### PV, PM E PUNTI INVENTARIO

MAX	<b>PV</b> 40	CORRENTI
PM	<b>65</b>	



Iniziali: 200

### EQUIPAGGIAMENTO

Arco Corto (distanza): Precisione [DES + DES] +2; Danno [TM + 8] di elemento fisico.



Veste da Fedele: Conferisce un bonus di +1 alla tua Difesa e +2 alla tua Difesa Magica (già conteggiato in Difese).

Bozzolo (Incantesimo): Bersaglia Fino a tre creature; Costo 5 PM per bersaglio; Durata Fino a fine scena; Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio considera la sua Difesa Magica come pari a 12.

Energia (Incantesimo): Bersaglia Fino a tre creature; Costo 10 PM per bersaglio; Ciascun bersaglio recupera 30 PV.

Protezione (Incantesimo): Bersaglia Fino a tre creature; Costo 5 PM per bersaglio; Durata Fino a fine scena; Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio considera la sua Difesa come pari a 12.

Esamina: Puoi usare un'azione per analizzare una creatura. Il Game Master rivela i tratti, le Vulnerabilità e i PV massimi della creatura scelta.

## Gloria

Principessa del regno perduto di Musa, in cerca dei Cristalli per riportarli alla loro legittima collocazione.

### IDENTITÀ

SOLENNE PRINCIPESSA DI MUSA

### TEMA

SPERANZA (riportare i Cristalli all'equilibrio)

### PUNTI FABULA

Iniziali: 3



### AZIONI

#### ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

#### GUARDIA

Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

#### INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

#### INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una posizione, etere o rimedio.

#### OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

#### USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

### GUADAGNARE PUNTI FABULA

- +1 Punto Fabula quando appare in scena un Villain.
- +1 Punto Fabula quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- +2 Punti Fabula quando vai a zero Punti Vita.

### SPENDERE PUNTI FABULA

- Spendi 1 Punto Fabula per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narrà in che modo la tua identità o tema ti aiutano nella scena.
- Spendi 1 Punto Fabula per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (boni, danni, status negativi ecc.) di ciò che hai aggiunto.

### GLOSSARIO

- TM (Tiro Maggiore): Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- Doppio Uno: Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.
- Successo Critico: Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11, oppure 12+12**.
- Taglia di Dado: Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.



## JOB: FANTE CORAZZATO + TUTTOFARE

Proteggi gli alleati con *Egoentrismo* e infliggiendo status negativi. In caso di emergenza, usa *Vitaminina*.

### CARATTERISTICHE E STATUS

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

DIFESA (VALORE FISSO): **12**  
DIF. MAGICA (INTUITO +1): **9**  
*Ricorda: i cambiamenti di taglia di dado del tuo Intuito influenzano il tuo paragaggio di Difesa Magica.*

IDENTITÀ	MARINAIO DA UNA TERRA LONTANA
TEMA	PIETÀ (aiutare le altre persone, senza pregiudizi)

### PUNTI FABULA

Iniziali: 3

### GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ♦ **+1 Punto Fabula** quando appare in scena un **Villain**.
- ♦ **+1 Punto Fabula** quando tiri un **doppio uno** in un Test.
- ♦ **+2 Punti Fabula** quando vai a zero Punti Vita.

### SPENDERE PUNTI FABULA

- ♦ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ♦ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere un elemento narrativo alla scena, a patto che il resto del gruppo sia d'accordo. Sarà il Game Master a determinare eventuali conseguenze meccaniche (boni, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

### GLOSSARIO

- ♦ **TM (Tiro Maggiore):** Il più alto dei due dadi tirati in un Test.
- ♦ **Doppio Uno:** Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11**, oppure **12+12**.

*Successo Critico:* Un Test in cui i due dadi mostrano **6+6, 7+7, 8+8, 9+9, 10+10, 11+11, oppure 12+12**.  
*Taglia di Dato:* Il numero di facce di un dado. Le taglie sono, in ordine crescente: **d6, d8, d10, d12**.

## Seth

Un marinai naufragato in questa terra dopo una terribile tempesta. Accompagnerà Gloria nella sua missione.

### AZIONI

#### ATTACCO

Attacca con un'arma equipaggiata.

#### GUARDIA

Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

#### INCANTESIMO

Lancia uno degli incantesimi che conosci.

#### INVENTARIO

Spendi Punti Inventario per generare e utilizzare una **pozione**, **etere** o **rimedio**.

#### OBIETTIVO

Lavora su un obiettivo o strategia; in genere richiede un Test (o più Test consecutivi).

#### USA ABILITÀ

Attiva un'abilità che richiede un'azione.

### GUADAGNARE PUNTI FABULA

- ♦ **Spendi 1 Punto Fabula** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test (non se è un **doppio uno**). Narra in che modo la tua **identità** o **tema** ti aiutano nella scena.
- ♦ **Spendi 1 Punto Fabula** per aggiungere eventuali conseguenze meccaniche (boni, danni, status negativi ecc) di ciò che hai aggiunto.

### SPENDERE PUNTI FABULA

- ♦ **Grandascia (mischia):** Precisione **[VIG + VIG] +1**; Danno **[TM + 10]** di elemento fisico.
- ♦ **Scudo Tondo:** Conferisce un bonus di +2 alla Difesa e +1 alla Difesa Magica (già conteggiato in Difese).
- ♦ **Armatura Lamellare:** La tua Difesa ha un valore fisso di 10 (si aggiunge lo scudo; già conteggiato in Difese). Questa costrizione permane finché la creatura è **Furente**.
- ♦ **Spaccocrani:** Quando colpisci un avversario con un attacco della tua **Grandascia**, puoi scegliere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: il bersaglio subisce lo status **confuso**; oppure il bersaglio subisce lo status **debole**; oppure il bersaglio perde 10 PM.
- ♦ **Vitaminina:** Puoi usare un'azione e spendere 5 PM per scegliere una creatura alleata (non puoi scegliere te stesso). La creatura scelta recupera 10 PV e 5 PM.

*Consiglio:* ricorda che questa abilità può essere usata anche al di fuori della battaglia.

# IN CERCA DEL CRISTALLO

## ATTENZIONE: SOLO PER GAME MASTER

### 1. INTRODUZIONE

Per prima cosa, leggi o parafrasa:

*La storia di BRAVELY DEFAULT II si svolge sul continente di Excillant, una terra in grave pericolo a causa di inondazioni, temperature in aumento e natura fuori controllo: il furto dei quattro cristalli elementali, che portavano equilibrio nel mondo, sta mettendo a rischio tutti gli esseri viventi.*

*La speranza è però l'ultima a morire: la leggenda narra che gli Eroi della Luce riusciranno a riportare l'equilibrio fra gli elementi.*

A questo punto, ciascun altro giocatore deve scegliere quale Personaggio Giocabile interpreterà nel corso della demo.

- ◆ Se ci sono **tre** giocatori, i personaggi disponibili sono **Elvis, Gloria e Seth**.
- ◆ Se ci sono **quattro** giocatori, i personaggi disponibili sono **Adelle, Elvis, Gloria e Seth**.
- ◆ Se ci sono **cinque** giocatori, i personaggi disponibili sono **Adelle, Anihal, Elvis, Gloria e Seth**.

**Nota:** Nel videogioco **BRAVELY DEFAULT II**, i personaggi giocabili sono Adelle, Elvis, Gloria e Seth. In questa demo abbiamo incluso Anihal come personaggio giocabile per consentire ai gruppi con 5 partecipanti di giocare.

### MA QUANDO È AMBIENTATA?

Se tra i partecipanti c'è chi ha giocato una o entrambe le demo dedicate a **BRAVELY DEFAULT II** su **Nintendo Switch™**, potrebbe voler sapere come si posiziona cronologicamente questo scenario.

La risposta è che questo scenario **non è canonico** ed è ambientato in concomitanza con la fine della seconda demo del gioco, quando il gruppo convince Anihal a rivelare dove Bernard ha nascosto il Cristallo dell'Acqua.

### 2. INCONTRO TRA LE SABBIE

In questa prima scena, il gruppo si incontra con Anihal all'ombra delle rovine fuori dalla città di Savalon.

Leggi o parafrasa:

*Quando i nostri eroi sono giunti nella terra desertica di Savalon, non si aspettavano certo di trovare la città per metà sommersa dall'acqua dell'oasi.*

*Gloria ha subito sospettato che ci fosse lo zampino del Cristallo dell'Acqua; con l'aiuto del Principe di Savalon, Castor, il gruppo ha investigato su Bernard, il proprietario della Sala Gioco di Savalon, e sugli scavi che l'uomo ha commissionato sotto la città.*

*All'interno dello scavo sotterraneo il gruppo ha affrontato e sconfitto Anihal, una giovane domatrice di mostri dall'indole gentile a cui Bernard in passato ha salvato la vita.*

*Dopo aver rivelato che Bernard è davvero in possesso del Cristallo e che le aveva ordinato di eliminare i ficcanaso, Anihal ha organizzato un incontro presso le rovine fuori città, lontano da occhi indiscreti.*

Questa scena va strutturata in modo leggermente diverso a seconda della presenza o meno di Anihal come PG (vedi pagina a fianco).

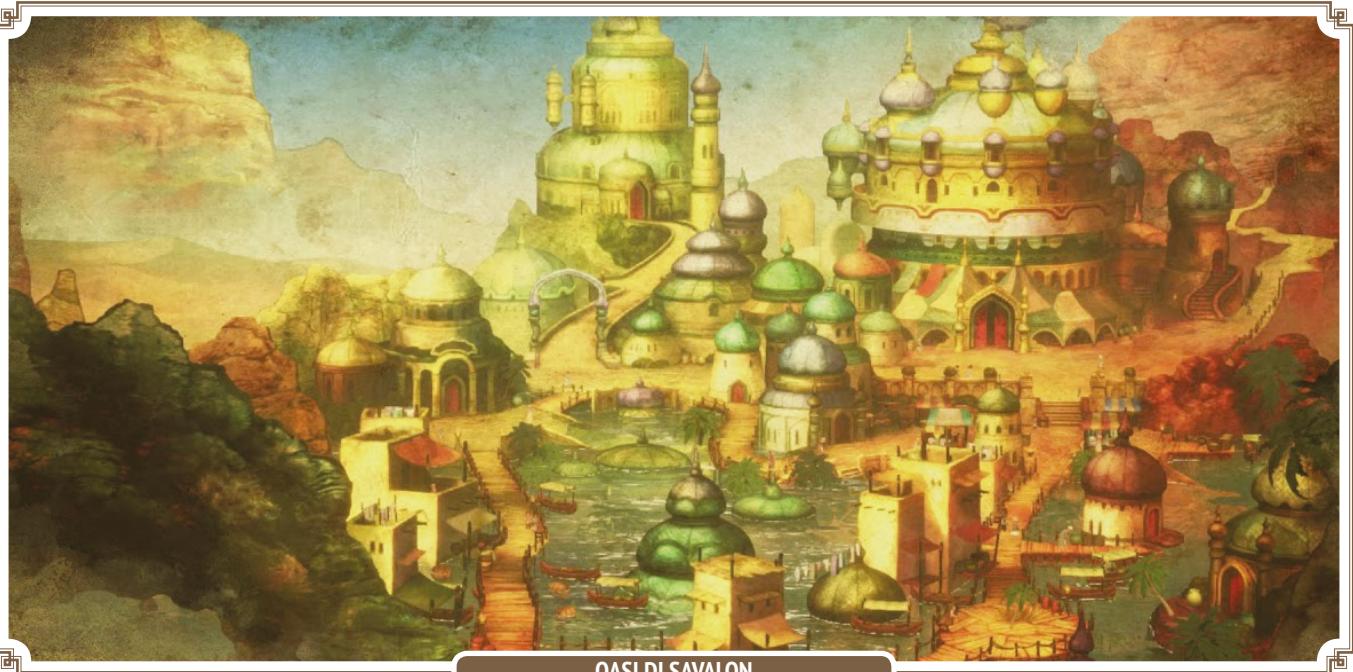
Innanzitutto, leggi o parafrasa:

*Il luogo d'incontro è un vecchio accampamento in disuso dalle tende logore e consumate, all'ombra delle rovine. Ci sono rimasugli di vasi rotti sommersi dalla sabbia, resti di casse e barili polverosi.*

*Intorno a voi sembra alzarsi un debole vento, che scuote i lembi delle tende e causa sbuffi di sabbia tra le rocce.*

- ◆ Se qualcuno esamina i vasi e le casse dell'accampamento, troverà una borsa con **200pg** e una piccola gemma di colore giallognolo: è un'**Ira di Zeus**, un oggetto che può essere consumato per infliggere **10 danni** di elemento **fulmine** a tutti i nemici presenti in scena.

Per il resto, non ci sono altri oggetti di valore.



OASI DI SAVALON

## 2A. SE ANIHAL NON È UN PG

Quando il gruppo raggiunge l'accampamento, Anihal è già lì che attende, avvolta in una pesante tunica marrone da cui spuntano le ciocche di capelli bianchi.

Vedendo i PG, i suoi occhi azzurri si illuminano.

Il tono della ragazza è ancora leggermente incerto, ma dopo un attimo di esitazione si fa coraggio e rivela alcune importanti informazioni:

- ◆ Con ogni probabilità, Bernard custodisce il Cristallo dell'Acqua dentro una stanza nascosta nella sua villa a Savalon, a cui si può accedere dalla libreria all'interno del suo studio.
- ◆ Per entrare nella stanza nascosta serve una **chiave**; Anihal ne possiede una copia, e la dona ai PG.
- ◆ Le bestie e i mostri del deserto sono in agitazione; probabilmente si sta avvicinando una forte tempesta di sabbia. Sarebbe opportuno tornare in città il prima possibile.

In seguito alla conversazione, Anihal si congeda dal gruppo (se chiedono di accompagnarla, dice che è meglio non farsi vedere insieme per non destare sospetti; Bernard ha occhi e orecchie ovunque).

► A questo punto, passa alla prossima scena.

## 2B. SE ANIHAL È UN PG

Quando il resto del gruppo raggiunge l'accampamento, Anihal è già lì ad attenderli.

Innanzitutto, comunica le seguenti informazioni a chi sta interpretando il personaggio di Anihal:

- ◆ Con ogni probabilità, Bernard custodisce il Cristallo dell'Acqua dentro una stanza nascosta nella sua villa a Savalon, a cui si può accedere dalla libreria all'interno del suo studio.
- ◆ Per entrare nella stanza nascosta serve una chiave, e Anihal ne possiede una copia.
- ◆ Le bestie e i mostri del deserto sono in agitazione; probabilmente si sta avvicinando una forte tempesta di sabbia. Sarebbe opportuno tornare in città il prima possibile.

Poi, leggi o parafrasa quanto segue, rivolgendoti sempre a chi sta giocando il personaggio di Anihal:

*In passato, quando la tua carovana è stata decimata da un disastro, Bernard ti ha salvato la vita e ti ha preso con sé.*

*Hai sempre pensato che non potesse essere davvero una persona cattiva, ma le persone che hai incontrato ora ti hanno fatto sorgere il dubbio che Bernard ti abbia semplicemente usata per i suoi scopi; probabilmente saprai la verità soltanto affrontandolo.*

► A questo punto, passa alla prossima scena.

### 3. SCENA DI CONFLITTO: IL VERME

Il gruppo è di ritorno alla città di Savalon, quando si leva la tempesta di sabbia e un temibile mostro attacca!

Leggi o parafrasa:

*Memori delle parole di Anihal, vi muovete rapidamente verso la cinta di rocce che protegge la città di Savalon dal deserto. Tutto intorno si leva un vento ululante; vere e proprie onde di sabbia si abbattono da ogni direzione.*

*Proprio quando riuscite a intravedere i portoni di Savalon in lontananza, la terra trema e un colossale e mostruoso verme emerge dal sottosuolo, trascinandovi in un mulinello di sassi e sabbia!*

Se ci sono **quattro o più PG**, aggiungi:

*E come se non bastasse, si sente il verso stridulo e lo sbattere d'ali dei Diatryma, volatili mangiacarogne pronti a banchettare con quel che rimane dei pasti del verme.*

Questa è una scena di conflitto, che coinvolge i PG più un numero variabile di nemici. Il verme delle sabbie è un avversario piuttosto temibile e può effettuare **due turni per round**, anziché uno soltanto.

Consulta la colonna a fianco per sapere il numero e tipo di nemici da utilizzare a seconda di quanti PG sono presenti, e per sapere come vanno strutturati i turni di ciascun round.

In questo conflitto, i PG hanno il primo turno di ciascun round.

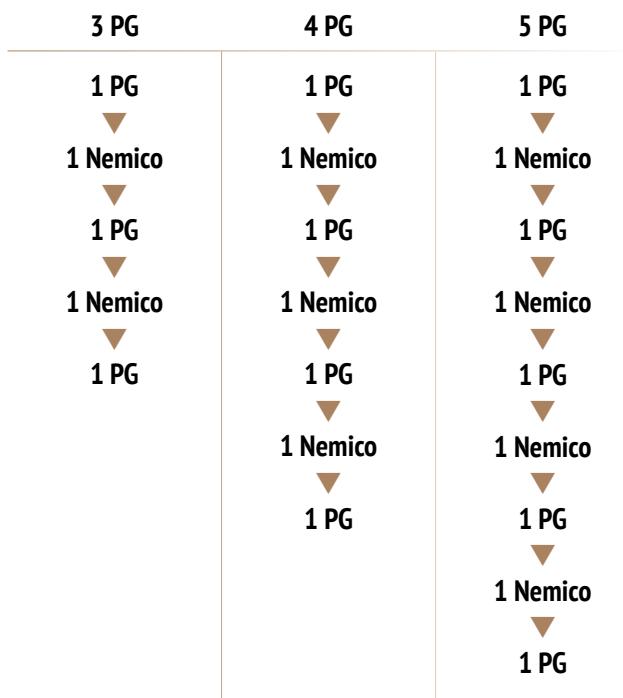
Per questa scena valgono le seguenti regole:

- ◆ Se **un PG finisce a zero PV**, non ci sono conseguenze particolari: il personaggio perde i sensi e riceve 2 Punti Fabula, e si riprenderà automaticamente al termine del conflitto, con **PV pari a metà del suo massimo**.
- ◆ Se **tutti i PG finiscono a zero PV**, il gruppo perde i sensi, ma viene salvato da un gruppo di soldati giunti da Savalon (vedi **4b** a pagina **20**).
- ◆ Se **il gruppo vuole fuggire in direzione delle porte di Savalon**, devono superare il mulinello di sabbia causato dal verme e allontanarsi: si tratta di un Clock da **dieci sezioni (Livello Difficoltà 10)**, su cui può intervenire qualsiasi PG. Il verme (e gli eventuali uccelli diatryma) non interverranno sul Clock, limitandosi invece ai loro normali attacchi.

#### NEMICI

<b>3 PG</b>	1 Verme delle Sabbie (2 turni per round)
<b>4 PG</b>	1 Verme delle Sabbie (2 turni per round) 1 Diatryma (1 turno per round)
<b>5 PG</b>	1 Verme delle Sabbie (2 turni per round) 2 Diatryma (1 turno per round ciascuno)

#### STRUTTURA DEI TURNI DEL ROUND



- ◆ Se nella scena sono presenti sia il verme delle sabbie sia uno o più diatryma, consigliamo di far sempre agire i diatryma **prima** del verme durante ciascun round.
- ◆ Ovviamente, man mano che alcuni PG o nemici vengono sconfitti, alcuni turni verranno automaticamente saltati perché non c'è nessuno che possa sfruttarli.

#### ACCHIAPPALI TUTTI!

Se nel gruppo è presente Anihal, può utilizzare la sua abilità **Cattura** sia sul verme, sia sui diatryma.

Le abilità speciali ottenute in caso di successo sono indicate sotto ai profili di ciascun nemico (vedi pagina a fianco); siccome ogni creatura è "a uso singolo", catturare entrambi i diatryma consentirà di sfruttare **Mangiacarogne** due volte.

## VERME DELLE SABBIE

Un gigantesco mostro che si aggira tra le rovine presso Savalon. Possiede un corpo centrale gonfio e molle, e la sua bocca è una rosa di denti da cui sgorga veleno.

**Tratti:** Cieco, Colossale, Lento, Percepisce le Vibrazioni.

DESTREZZA	INTUITO	VIGORE	VOLONTÀ	PV MAX	PM MAX
d6	d6	d10	d10	140	60
DIFESA (DES): 6			DIFESA MAGICA (INT): 6		
RESISTENZE: Fulmine			VULNERABILITÀ: Acqua		

### ATTACCHI

✗ **Fauce del Verme** ♦ Precisione **[VIG + VIG]** +4

*Effetto:* il bersaglio subisce **[TM + 10]** danni di elemento **fisico**.

✗ **Bava del Verme** ♦ Precisione **[DES + VIG]** +4

*Effetto:* il bersaglio subisce **[TM + 5]** danni di elemento **terra** e subisce lo status **avvelenato**.

✗ **Tempesta di Sabbia (20 PM)** ♦ Precisione **[INT + VOL]** +1

*Effetto:* ciascun bersaglio subisce 10 danni di elemento **terra** e subisce lo status **lento**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica anziché la Difesa, e bersaglia tutti i PG contemporaneamente (effettua un singolo Test di Precisione e lo paragoni alla Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare chi è stato colpito dall'attacco e chi no).

*Speciale:* Il Verme deve spendere **20 PM** per eseguire questo attacco.

### ABILITÀ DI CATTURA

**Tempesta di Sabbia** ♦ Un qualsiasi numero di creature a tua scelta subiscono 20 danni di elemento **terra** ciascuna e subiscono lo status **lento**.

## DIATRYMA

Un grande volatile piumato che si nutre di cadaveri, dagli enormi artigli uncinati.

**Tratti:** Alato, Feroce, Opportunista, Veloce.

DESTREZZA	INTUITO	VIGORE	VOLONTÀ	PV MAX	PM MAX
d12	d6	d8	d6	60	35

DIFESA (DES): 12 DIFESA MAGICA (INT): 6

RESISTENZE: Nessuna

VULNERABILITÀ: Fulmine, Fisico causato da archi

### ATTACCHI

✗ **Artiglio** ♦ Precisione **[DES + VIG]**

*Effetto:* il bersaglio subisce **[TM + 5]** danni di elemento **fisico**.

✗ **Mangiacarogne** ♦ Precisione **[DES + VIG]**

*Effetto:* il bersaglio subisce **[TM + 5]** danni di elemento **fisico** e il Diatryma recupera 5 PV.

✗ **Folata Supersonica** ♦ Precisione **[DES + INT]**

*Effetto:* il bersaglio subisce **[TM + 5]** danni di elemento **aria**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica anziché la Difesa.

### ABILITÀ DI CATTURA

**Mangiacarogne** ♦ Una creatura a tua scelta perde 10 PV; poi, tu guadagni 10 PV.

## TRASPARENZA E CHIAREZZA

Durante la battaglia, ricorda di informare sempre il gruppo quando:

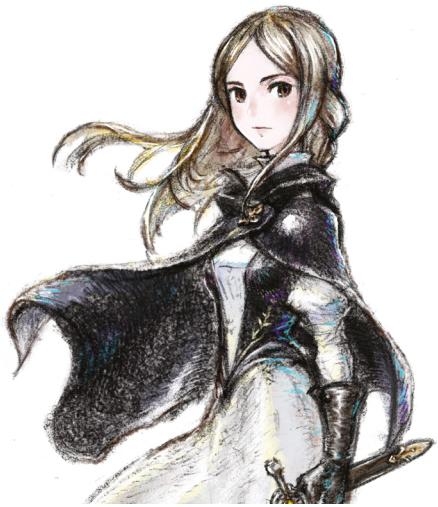
- ♦ Un nemico spende MP per un attacco;
- ♦ Un attacco colpisce una Vulnerabilità o Resistenza;
- ♦ Un nemico è sceso a **metà o meno dei suoi PV** e mostra quindi segni di indebolimento.

## TIC TOC! FINE PRIMA ORA!

Questa scena di conflitto dovrebbe concludersi alla fine della prima ora di demo.

Se la scena è ancora in corso e mancano pochi minuti, consigliamo di far sopraggiungere i soldati da Savalon, che allontanano i mostri usando frecce e lance. Il gruppo viene quindi scortato all'interno della città (**4a** nella pagina seguente).

► Quando il conflitto si conclude, nel bene o nel male, passa alla prossima scena.



## 4B. SE TUTTO IL GRUPPO È STATO SCONFITTO

Se tutti i PG sono scesi a zero PV e hanno perso i sensi durante la battaglia precedente, leggi o parafrasa:

*La prima cosa che vedete, dopo aver ripreso i sensi, è il volto preoccupato del proprietario della locanda di Savalon.*

*"Caspita, quel verme vi ha proprio conciato per le feste! Mi sono fatto carico del vostro recupero, ma devo chiedervi di liberare la camera ora. La tempesta di sabbia là fuori è peggiorata, so che perfino il principe Castor è uscito per assicurarsi di portare in salvo chi vive fuori città."*

I personaggi recuperano **tutti i PV e PM** e guariscono da tutti gli **status negativi**.

Una volta usciti dalla locanda, i PG vedono che c'è un gran movimento in strada:

*Ovunque ci sono persone che trascinano carretti, arrotolano tende e cercano riparo; il mercato all'aperto è quasi del tutto deserto e soltanto la bottega del fabbro ha ancora l'insegna appesa.*

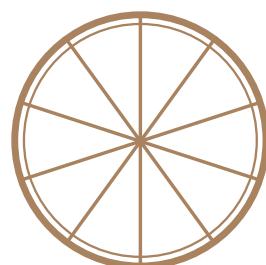
*Sentite due giovani donne imprecare ad alta voce mentre vi passano di fianco. Una dice: "Certo che vista la gravità della situazione, non capisco perché quei soldati siano alla villa di Bernard! Di sicuro potrebbero aiutarci, invece di starsene lassù al riparo!"*

*Al che, la sua compagna risponde: "Io l'avevo detto che l'arrivo di quel farabutto era una pessima notizia, e a quanto pare le nostre sventure non sono ancora finite!"*

A questo punto, devi informare il gruppo che è iniziato un Clock, chiamato "**Sospetto di Bernard**".

- ◆ Questo Clock ha **dieci sezioni**, e una volta riempito farà sì che Bernard prenda misure dirette contro il gruppo (vedi **6a a pagina 22**).
- ◆ Poiché il gruppo ha trascorso diverso tempo alla locanda, Bernard ha già raccolto alcune informazioni, quindi **fai un numero di tacche sul Clock pari al numero di PG**.

Ricordati che i Clock e il loro avanzamento sono sempre visibili a tutto il gruppo.



## 4. SAVALON

A questo punto, il gruppo è tornato in città; a seconda di cosa è successo nella scena precedente, la situazione può essere differente.

### 4A. SE ALMENO UN PG NON È STATO SCONFITTO

Se il gruppo ha superato la battaglia precedente con successo, leggi o parafrasa:

*Raggiungete finalmente l'interno delle porte di Savalon; i soldati vi intimano rapidamente di sgombrare la strada per consentire a eventuali altri rifugiati di passare.*

*"Brutta storia," borbotta una giovane guardia, "la tempesta di sabbia là fuori sta peggiorando, e perfino il principe Castor è uscito per assicurarsi di portare in salvo chi vive fuori città."*

*Un'altra sentinella, più anziana, svuota il cappello dalla sabbia e borbotta: "Certo che vista la gravità della situazione, non capisco perché parte dei soldati siano stati messi a guardia della villa di Bernard! Non dovrebbe nemmeno essere particolarmente esposta alla tempesta!"*

Se uno o più personaggi erano scesi a zero PV durante il conflitto, riprendono conoscenza **con un numero di PV pari alla metà dei propri PV massimi**.

A questo punto, devi informare il gruppo che è iniziato un Clock, chiamato "**Sospetto di Bernard**".

- ◆ Questo Clock ha **dieci sezioni**, e una volta riempito farà sì che Bernard prenda misure dirette contro il gruppo (vedi **6a a pagina 22**).
- ◆ Attualmente il Clock è ancora a zero, ma i PG devono fare attenzione a come si muoveranno.

Ricordati che i Clock e il loro avanzamento sono sempre visibili a tutto il gruppo.

## 5. IN CORSA CONTRO IL TEMPO

Ora che il gruppo è in città, i PG hanno quattro diverse attività a disposizione, descritte in questa pagina.

- ♦ **Ogniqualvolta un PG effettua una delle attività indicate in questa pagina, il Clock “Sospetto di Bernard” avanza di 1 tacca.**  
Se molteplici PG effettuano la medesima attività, anche in contemporanea, il Clock avanza comunque di 1 tacca per ogni personaggio coinvolto.
- ♦ Se il Clock “**Sospetto di Bernard**” raggiunge 10, concludi l’attività corrente e poi passa a **6a**, nella pagina seguente.

### INDAGARE

Un personaggio può cercare di trovare un modo per entrare nella villa di Bernard senza destare sospetti. Questo obiettivo è un Clock da **quattro tacche**, con un **Livello di Difficoltà di 10**.

In aggiunta alla tacca standard sul Clock “**Sospetto di Bernard**”, in caso di fallimento questa attività genera **una tacca extra per ogni 3 punti di cui si è fallito il Test**.

Se questo Clock di indagine viene riempito, il gruppo identifica una via d’infiltrazione per la villa (falla descrivere a chi ha completato il Clock).

- ♦ Se qualcuno al tavolo chiede di spendere un **Punto Fabula** per introdurre un elemento narrativo che rivelì un modo di intrufolarsi nella villa, congratulati e riempi immediatamente il Clock di indagine. I Punti Fabula vanno proprio usati così: ben fatto!

### RICARICARE I PUNTI INVENTARIO

Un personaggio può decidere di visitare le botteghe per ricaricare i propri **Punti Inventario**. Ogni punto costa **10pg**, e non si può andare oltre al proprio massimo.

### RIPOSARE

Un personaggio può decidere di spendere **30pg** e riposare alla locanda di Savalon, recuperando così **tutti i PV, tutti i PM**, e guarendo da **tutti gli status negativi**.

### POTENZIARE L’EQUIPAGGIAMENTO

Un personaggio può decidere di visitare il fabbro per migliorare il proprio equipaggiamento. Ogni volta che si sceglie questa attività, si può selezionare **una** delle opzioni seguenti (pagando la cifra corrispondente):

- ♦ 100pg per **aumentare di due punti** il danno inflitto da un’arma.
- ♦ 100pg per conferire a un’arma la capacità di **aumentare di cinque punti** il danno inflitto dagli incantesimi lanciati da chi la impugna.
- ♦ 100pg per aumentare di **un punto** il bonus alla Difesa conferito da uno scudo o un’armatura.
- ♦ 50pg per aumentare di **un punto** il bonus alla Difesa Magica conferito da uno scudo o un’armatura.
- ♦ 50pg per conferire a un’arma o armatura la capacità di **aumentare di cinque punti la quantità di PV ripristinati** da chi la impugna (che sia con incantesimi, abilità o oggetti: vale sia per effetti usati su se stessi che su altri).

Il medesimo oggetto può essere potenziato soltanto una volta. Nota che i **Pugni** di Adelle non sono potenziabili.

Il passaggio alla prossima scena può avvenire in modi diversi, in base al comportamento del gruppo.

- ♦ Se il Clock “**Sospetto di Bernard**” arriva a 10, vai a **6a**.
- ♦ Se i PG decidono semplicemente di **presentarsi alla villa di Bernard**, le guardie li lasciano passare e li informano che Bernard li sta aspettando nel suo studio. Vai a **6b**.
- ♦ Se i PG **completano l’investigazione**, riescono a introdursi nella villa di Bernard senza farsi notare. Vai a **6c**.

## TIC TOC! FINE SECONDA ORA!

La seconda ora dovrebbe concludersi con l’avvio di uno dei possibili scenari conclusivi: **6a, 6b, 6c** (vedi pagina seguente).

Se mancano pochi minuti, consiglia a un membro del gruppo di spendere un Punto Fabula per imbattersi in una coincidenza fortunata che indichi un accesso segreto alla villa di Bernard (lascia che chi spende il Punto Fabula narri di cosa si tratta); in questo modo potrai passare direttamente allo scenario **6c**.

► A questo punto, passa alla prossima scena.

## 6. SCENA DI CONFLITTO: BERNARD

Questo conflitto occupa sostanzialmente la terza ora della demo. Il gruppo affronta il **Villain Bernard Alphard**, ladro e truffatore che si è impadronito della Sala dei Giochi di Savalon e sta sfruttando il Cristallo dell'Acqua per i suoi scopi personali, ancora sconosciuti ai nostri eroi.

A seconda di quanto accaduto in precedenza, il gruppo potrebbe giungere a questo conflitto in modi piuttosto diversi, indicati in queste pagine come **6a, 6b e 6c**.

Ciascuna di queste situazioni specifica anche come gestire l'epilogo dello scenario:

- ◆ La **vittoria** avviene se Bernard raggiunge **zero PV**, anche nel caso in cui uno o più dei lupi da guardia che lo accompagnano non sia ancora stato sconfitto. Bernard tiene da parte il suo quinto **Punto Ultima** (vedi sotto) per fuggire dalla scena, e i lupi si disperdono, fuggono insieme a lui, o vengono catturati (suggeriamo di lasciar decidere ai PG).
- ◆ La **sconfitta** avviene se tutti i PG raggiungono **zero PV**.

### PUNTI ULTIMA

I **Punti Ultima** sono una potente risorsa speciale a disposizione dei **Villain** di **FABULA ULTIMA**, una sorta di oscuro riflesso dei Punti Fabula usati dai PG.

In questa demo, Bernard ha a disposizione **5 Punti Ultima** e può utilizzarli nei seguenti modi:

- ◆ Può spendere 1 Punto Ultima per ritirare **uno o entrambi i dadi di un Test**, a patto che quel Test non sia un **doppio uno**.
- ◆ Può spendere **un'azione** e 1 Punto Ultima per recuperare 50 MP e guarire immediatamente da tutti gli status negativi.
- ◆ Può spendere 1 Punto Ultima in qualsiasi momento per **fuggire dalla scena** in completa sicurezza.

Bernard, non avendo alcuna intenzione di lasciarsi catturare, terrà sempre da parte il suo quinto Punto Ultima per scegliere quest'ultima opzione.

Consigliamo di rendere nota al gruppo la quantità di Punti Ultima a disposizione di Bernard, così che i PG possano gestire consapevolmente le proprie risorse.

### 6A. SOSPETTO A 10

Se il Clock “**Sospetto di Bernard**” ha raggiunto il 10, Bernard sfrutta i suoi contatti presso la corte di Savalon e un gruppo di soldati intercetta i PG in strada.

- ◆ Se i PG accettano di seguire le guardie, vengono scortati direttamente alla villa di Bernard (cosa che è **chiaramente insolita**). Giunti alla villa, le guardie conducono il gruppo direttamente nello studio di Bernard, dove l'uomo li sta aspettando (vai a **6b**, nella colonna a fianco).
- ◆ Se in un qualsiasi momento i PG cercano di dissuadere le guardie, controbattono che non è normale che i soldati di Savalon rispondano agli ordini di Bernard, o tentano di fuggire o resistere, Bernard fa il suo ingresso in scena accompagnato dai suoi feroci **lupi da guardia** (due lupi se ci sono tre o quattro PG, tre lupi se ci sono cinque PG). Leggi o parafrasa:

*Una rauca risata giunge dal vicolo alle vostre spalle.*

*Affiancato da massicci lupi addestrati e ringhianti, Bernard fa il suo ingresso in scena.*

Siccome Bernard si è rivelato come **Villain**, ogni PG guadagna immediatamente un Punto Fabula.

*“Vedo che infine vi siete mostrati per ciò che siete... nulla più che agitatori e delinquenti. Sgombererò personalmente le strade della mia amata Savalon da questa feccia.”*

A questo punto inizia la battaglia, che coinvolge i PG più Bernard e un numero variabile di lupi da guardia; il numero di azioni per round e i PV massimi di Bernard variano in base al numero di PG (vedi pag. **24** per i dettagli sul conflitto).

Ci sono due possibili conclusioni:

- ◆ **Vittoria:** Messo alle strette, Bernard spende 1 Punto Ultima e scappa confondendosi tra la folla, attratta dal rumore. Il gruppo è circondato dalla popolazione e dalle guardie, che sembrano essere intenzionate ad arrestare i PG; improvvisamente, giunge in scena il Principe Castor di Savalon, di ritorno dal deserto, la sua corazza ricoperta di sabbia. Il principe ferma le guardie e spiega la situazione, dichiarando che i piani di Bernard hanno le ore contate. Ma sarà davvero così?
- ◆ **Sconfitta:** L'ultima cosa che il gruppo vede prima di perdere i sensi è l'odioso faccione ghignante di Bernard, che sibila “La vostra performance è stata a dir poco deludente... spero che mi regalerete una prova migliore durante il prossimo passo del mio piano. Mi assicurerò personalmente che questa città vi detestì.”

## 6B. AL COSPETTO DI BERNARD

Se i PG si presentano alla villa o vengono scortati lì dalle guardie, vengono condotti nello studio di Bernard.

Inizialmente, Bernard si mostra gentile e congeda le guardie. Per qualche minuto risponde a eventuali accuse o domande, anche se in maniera evasiva, poi sogghigna e si sfrega le mani.

*"Finiamola con questa farsa. Sapevo che prima o poi Anihal mi avrebbe tradito: ha uno spirito debole e ingenuo. Mi è stata utile per un po', ma ho già in mente qualche valido sostituto. Riguardo alla vostra curiosità, vi mostrerò cosa c'è nella stanza segreta..."*

A questo punto, Bernard si avvicina alla libreria e usa la sua chiave per aprire la porta segreta. Dall'interno fuoriescono i suoi **lupi da guardia**, e inizia la battaglia; siccome Bernard si è rivelato come **Villain**, ogni PG guadagna immediatamente un Punto Fabula.

*"Avevo giusto bisogno di qualcuno da additare come responsabile del caos a Savalon, e voi mi avete dato l'opportunità perfetta. Dirò che mi avete attaccato qui, in casa mia, per silenziarmi definitivamente... quei bifolchi si berranno tutto come al solito, specialmente se ci aggiungerò qualche sconto alla Sala Giochi!"*

Questo scontro coinvolge i PG più Bernard e un numero variabile di lupi da guardia; il numero di azioni per round e i PV massimi di Bernard variano in base al numero di PG (vedi pag. 24 per i dettagli sul conflitto).

Ci sono due possibili conclusioni:

- ♦ **Vittoria:** Messo alle strette, Bernard spende 1 Punto Ultima e scappa nella stanza segreta, poi tira una leva e una pesante grata scende a coprirgli la fuga.  
Attirate dal trambusto, le guardie irrompono nella stanza, ma poco dopo giunge in scena il Principe Castor di Savalon, di ritorno dal deserto, la sua corazza ricoperta di sabbia. Il principe ferma le guardie e spiega la situazione, dichiarando che i piani di Bernard hanno le ore contate. Ma sarà davvero così?
- ♦ **Sconfitta:** L'ultima cosa che il gruppo vede prima di perdere i sensi è l'odioso faccione ghignante di Bernard, che sibila "La vostra performance è stata a dir poco deludente... spero che mi regalerete una prova migliore durante il prossimo passo del mio piano. Mi assicurerò personalmente che questa città vi detesti."

## 6C. INFILTRAZIONE

Se i PG hanno trovato un modo per intrufolarsi nella villa, lascia che descrivano in che modo superano le guardie e raggiungono l'interno dell'edificio.

Quando si dirigono allo studio di Bernard e usano la chiave per sbloccare la porta segreta che conduce alla stanza dietro alla libreria, da essa balzano fuori i feroci **lupi da guardia** addestrati dal ladro (due lupi se ci sono tre o quattro PG, tre lupi se ci sono cinque PG).

Inizia quindi la battaglia: poiché il gruppo è riuscito a introdursi di soppiatto, Bernard si unirà allo scontro soltanto **all'inizio del secondo round**, attirato dal clamore causato dal combattimento:

*"Avevo giusto bisogno di qualcuno da additare come responsabile del caos a Savalon, e voi mi avete dato l'opportunità perfetta. Dirò che mi avete attaccato qui, in casa mia, per silenziarmi definitivamente... quei bifolchi si berranno tutto come al solito, specialmente se ci aggiungerò qualche sconto alla Sala Giochi!"*

Con l'arrivo di Bernard, che si è rivelato essere un **Villain**, ciascun PG guadagna immediatamente un Punto Fabula.

Lo scontro coinvolge i PG più Bernard e un numero variabile di lupi da guardia; il numero di azioni per round e i PV massimi di Bernard variano in base al numero di PG (vedi pag. 24 per i dettagli sul conflitto).

**Ricorda che Bernard sarà presente soltanto a partire dall'inizio del secondo round.**

Ci sono due possibili conclusioni:

- ♦ **Vittoria:** Messo alle strette, Bernard spende 1 Punto Ultima e scappa nella stanza segreta, poi tira una leva e una pesante grata scende a coprirgli la fuga.  
Attirate dal trambusto, le guardie irrompono nella stanza, ma poco dopo giunge in scena il Principe Castor di Savalon, di ritorno dal deserto, la sua corazza ricoperta di sabbia. Il principe ferma le guardie e spiega la situazione, dichiarando che i piani di Bernard hanno le ore contate. Ma sarà davvero così?
- ♦ **Sconfitta:** L'ultima cosa che il gruppo vede prima di perdere i sensi è l'odioso faccione ghignante di Bernard, che sibila "La vostra performance è stata a dir poco deludente... spero che mi regalerete una prova migliore durante il prossimo passo del mio piano. Mi assicurerò personalmente che questa città vi detesti."

Bernard



### PERSONAGGI A ZERO PV

Poichè questa battaglia è il culmine dello scenario, consigliamo di utilizzare la seguente regola speciale per i PG che raggiungano zero PV.

- ♦ I PG con zero PV possono spendere Punti Fabula **al posto** dei loro alleati ancora in battaglia (ricorda che quando un PG va a zero PV, riceve immediatamente due Punti Fabula!)

### CASI PARTICOLARI

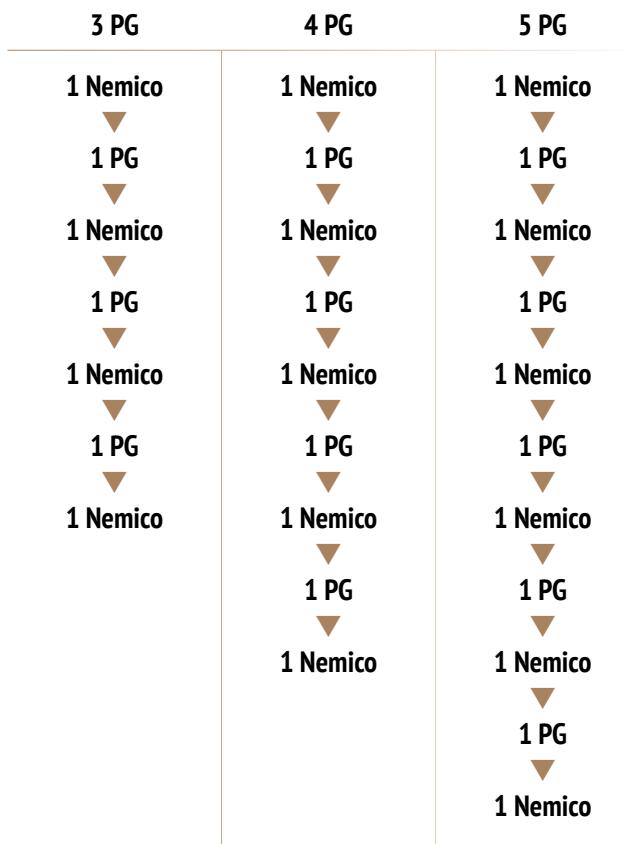
I PG potrebbero tentare alcune di queste tattiche:

- ♦ **Disarmare Bernard** richiede un Clock da **6 sezioni** (**Livello Difficoltà 10**); se completato, Bernard passerà al combattimento a mani nude e infliggerà **5 danni in meno** con tutti gli attacchi fino alla fine del combattimento.
- ♦ **Entrare nella stanza segreta** è letteralmente la posta in palio nel conflitto; per farlo bisogna prima sconfiggere Bernard, oppure completare un Clock **risolutivo**, quindi da **dieci sezioni**.
- ♦ **Fuggire** non è un'opzione che gli eroi di una storia JRPG contemplerebbero. Dillo chiaramente al gruppo: fuggire significa sostanzialmente darla vinta a Bernard, cosa che né Adelle, né Elvis, né Gloria, né Seth o Anihal potrebbero accettare. Perseverate insieme fino all'ultimo!

### NEMICI

- |             |  |
|-------------|--|
| <b>3 PG</b> | Bernard (2 turni per round; <b>100 PV MAX</b> )<br>2 Lupi (1 turno per round ciascuno) |
| <b>4 PG</b> | Bernard (3 turni per round; <b>150 PV MAX</b> )<br>2 Lupi (1 turno per round ciascuno) |
| <b>5 PG</b> | Bernard (3 turni per round; <b>150 PV MAX</b> )<br>3 Lupi (1 turno per round ciascuno) |

### STRUTTURA DEI TURNI DEL ROUND



- ♦ In questa scena di conflitto, i nemici hanno a disposizione il primo turno di ciascun round.
- ♦ Consigliamo di far sempre agire Bernard **prima** dei lupi durante ciascun round. Questo aiuta anche a tener traccia con maggiore facilità di quali nemici hanno già agito e quali no, semplificando il ruolo del Game Master.
- ♦ Bernard tende a utilizzare **Squarciavento** nel suo primo turno del round, per poi seguire con **Colpo Supersonico** contro bersagli **lenti** oppure **Respiro Rub-ato** se gli rimangono pochi PV.
- ♦ Ovviamente, man mano che alcuni PG o nemici vengono sconfitti, alcuni turni verranno automaticamente saltati perché non c'è nessuno che possa sfruttarli.

## BERNARD (VILLAIN)

Proprietario della Sala Divertimenti di Savalon e furfante di prim'ordine, Bernard sfrutta il Cristallo dell'Acqua per i suoi scopi, infischiadandone le conseguenze per il resto della città.

**Tratti:** Avido, Maestro Ladro, Presuntuoso, Scorretto.

DESTREZZA	INTUITO	VIGORE	VOLONTÀ	PV MAX	PM MAX
d10	d6	d8	d8	varia	100

DIFESA (DES +1): 11

DIFESA MAGICA (INT +1): 7

RESISTENZE: Terra

VULNERABILITÀ: Fulmine

### ATTACCHI

✗ **Squarcavento** ♦ Precisione [DES + VIG] +4

*Effetto:* il bersaglio subisce [TM + 5] danni di elemento **fisico** e subisce lo status **lento**.

✗ **Respiro Rubato (10 PM)** ♦ Precisione [DES + VIG] +4

*Effetto:* il bersaglio subisce [TM + 5] danni di elemento **aria** e Bernard recupera 5 PV. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica anziché la Difesa.

*Speciale:* Bernard deve spendere **10 PM** per eseguire questo attacco.

✗ **Colpo Supersonico** ♦ Precisione [DES + VIG] +4

*Effetto:* il bersaglio subisce [TM + 5] danni di elemento **fisico**. Questo attacco infligge 5 danni extra alle creature afflitte dallo status **lento**.

### REGOLE SPECIALI

**Seconda Fase** ♦ Quando Bernard raggiunge per la prima volta **metà o meno dei suoi PV (50 o 75)**, inizia la seconda fase della battaglia. Si scolla di dosso il pesante mantello ed estrae un secondo pugnale.

*"Non avreste mai dovuto impicciarvi dei miei affari. Vi darò una lezione che ricorderete a lungo!"*

Da questo momento in poi, Bernard diventa Vulnerabile al danno di elemento **fisico**, ma il suo attacco **Colpo Supersonico** può bersagliare fino a due creature contemporaneamente (effettua un singolo Test di Precisione e lo paragoni alla Difesa di ciascun bersaglio per determinare chi è stato colpito dall'attacco e chi no).

## LUPO DA GUARDIA

Uno dei lupi da guardia addestrati da Bernard, che si assicura siano ben nutriti e forti.

**Tratti:** Attento, Feroce, Leale, Massiccio.

DESTREZZA	INTUITO	VIGORE	VOLONTÀ	PV MAX	PM MAX
d8	d8	d10	d6	60	35

DIFESA (DES): 8

DIFESA MAGICA (INT): 8

RESISTENZE: Nessuna

VULNERABILITÀ: Fuoco

### ATTACCHI

✗ **Morso** ♦ Precisione [DES + VIG] +3

*Effetto:* il bersaglio subisce [TM + 10] danni di elemento **fisico**.

### REGOLE SPECIALI

**Contrattacco** ♦ Dopo che una creatura effettua un attacco in **mischia** contro il Lupo da Guardia, il Lupo da Guardia infligge 5 danni di elemento **fisico** alla creatura che lo ha attaccato. Questa reazione avviene sia se l'attacco ha colpito il Lupo, sia se l'ha mancato.

**Lealtà** ♦ Il Lupo da Guardia è immune all'abilità **Cattura** di Anihal (comunicalo a chi controlla Anihal, così che non sprechi le sue azioni inutilmente).

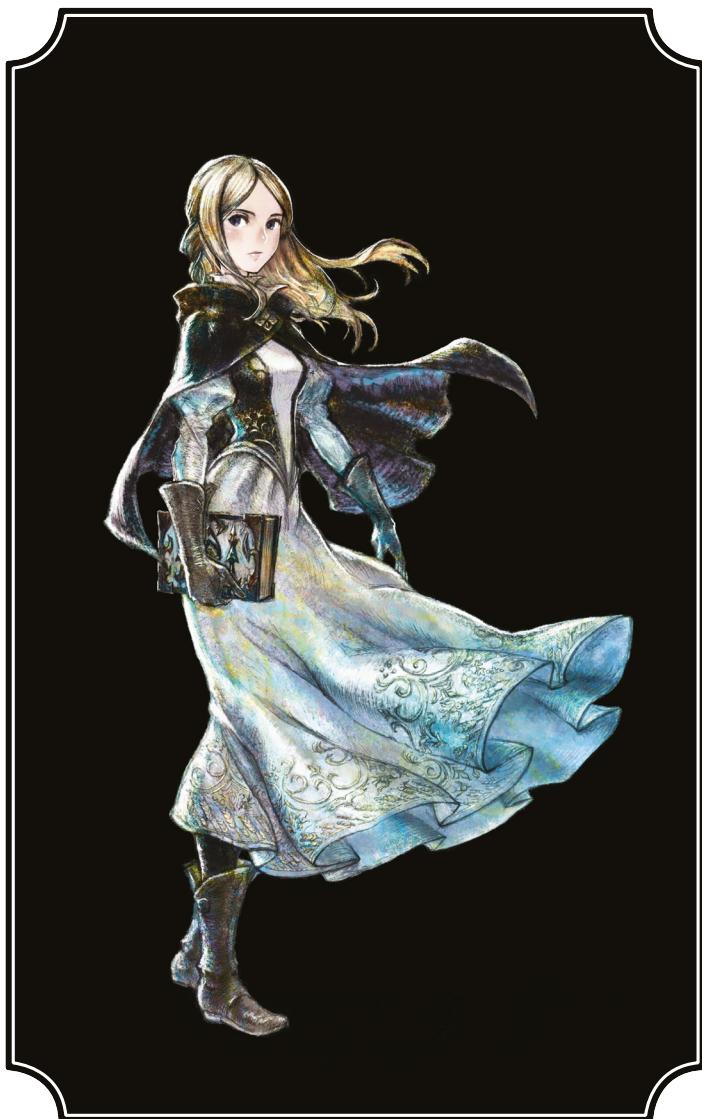
## TRASPARENZA E CHIAREZZA

Durante la battaglia, ricorda di informare sempre il gruppo quando:

- ♦ Un nemico spende MP per un attacco;
- ♦ Un attacco colpisce una Vulnerabilità o Resistenza;
- ♦ Un nemico è sceso a **metà o meno dei suoi PV** e mostra quindi segni di indebolimento.
- ♦ Bernard spende **Ultima Point**;
- ♦ Bernard ha raggiunto la **seconda fase** dopo essere arrivato a **metà o meno dei suoi PV**.

## TIC TOC! TEMPO SCADUTO!

Sarebbe un vero peccato "tagliar corto" durante questa scena di conflitto, ma può succedere che le cose vadano per le lunghe (specialmente se ci sono cinque PG nel gruppo). Se proprio non è possibile concludere il conflitto normalmente, consigliamo di far irrompere sulla scena il Principe Castor, di ritorno dalla spedizione nel deserto, il cui arrivo costringerà Bernard a spendere un Punto Ultima e fuggire.



*Riusciranno gli **Eroi della Luce** a sventare i  
piani del diabolico Bernard?*

*Scopritelo su **BRAVELY DEFAULT II** per **Nintendo Switch™**!*