

# FABULA ULTIMA

T T J R P G

QUADERNO DEL GAME MASTER

# SOMMARIO

## ♦ QUADERNO DEL GAMEMASTER

Informazioni Super Segrete? .....	3
Usare Questo Quaderno .....	3
Qualche Consiglio .....	4
Lasciarsi Aiutare .....	4
Risorse Infinite .....	4
Informazioni Abbondanti .....	5
Misteri, Trame e Segreti .....	5
Preparazione "Nebulosa" .....	6
La Libertà di Sperimentare e Sbagliare .....	8
Emozioni e Pensieri .....	10
Momenti di Tensione, Momenti di Calma .....	11
Decompressione .....	11
Valutare le Sfide .....	12
Differenza di Azioni .....	12
Differenza di Livelli .....	12

Campioni, Élite, Soldati .....	13
Punti di Forza, Punti Deboli .....	13
Scelta dei Bersagli .....	14
Equipaggiamento .....	15
Gestire i PNG Alleati .....	16
PNG come Bonus ai Test .....	16
PNG come Capacità Speciali .....	17
PNG con Profilo Completo .....	17
Strumenti e Generatori .....	18
Strumenti di Emergenza .....	18
Un Esercizio Creativo .....	19
Adattare i Risultati .....	19
Valori Minori, Pesanti e Massicci ...	19
Generatore di Gimmick .....	20
Generatore di Abilità .....	22
Generatore di Pericoli .....	24
Generatore di Scoperte .....	26



Fabula Ultima © 2022 Need Games e Rooster Games. Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è vietata. Questo è un prodotto di finzione. Qualsiasi riferimento a persone ed eventi esistenti nel passato o nel futuro è pura coincidenza e non voluto. Tutti i diritti riservati. Stampato in Europa.

# QUADERNO DEL GAME MASTER

Vi diamo il benvenuto nel **Quaderno del Game Master** di **Fabula Ultima**!

Questo volume di accompagnamento allo **Schermo del Game Master** di **Fabula Ultima** contiene una serie di consigli e strumenti pensati per espandere il **Capitolo 4: Game Master** del **Manuale Base**, offrendo alcuni approfondimenti e “buone pratiche” frutto del dialogo con la community.

Per questo motivo è doveroso ringraziare tutte le persone che hanno fornito feedback, esposto i loro dubbi e partecipato attivamente alla discussione. Se **Fabula Ultima** sta crescendo e migliorando è anche grazie al vostro entusiasmo e alla vostra curiosità!

## INFORMAZIONI SUPER SEGRETE?

I consigli e gli strumenti inclusi in questo fascicolo sono prevalentemente volti a chi riveste il ruolo di Game Master, ma non c'è alcun motivo di tenerli nascosti ai Giocatori. Al contrario: leggere il contenuto delle prossime pagine potrebbe aiutarli a vedere l'attività di gioco anche dalla prospettiva del Game Master, migliorando la collaborazione e la comunicazione tra partecipanti.

## USARE QUESTO QUADERNO

Il modo migliore di sfruttare il contenuto di questo fascicolo è leggere la prima parte con calma (da pag. **4** a pag. **17**), quindi passare dalla teoria alla pratica e usare le tabelle da pag. **20** in avanti, provando a creare avversari o a immaginare situazioni di **pericolo** e **scoperta** per la campagna in cui state giocando.

Dopodiché, come indicato anche nel **Capitolo 4: Game Master** del **Manuale Base**, è una buona idea tornare a rileggere questo fascicolo ogni tanto, tra una sessione di gioco e l'altra: farlo vi porterà a vedere determinate situazioni sotto una luce diversa.



# QUALCHE CONSIGLIO

Per cominciare, ecco alcuni semplici consigli e osservazioni che espandono e arricchiscono il contenuto del **Manuale Base**.

## LASCIARSI AIUTARE

Innanzitutto, considera che in questo gioco non hai la responsabilità di appagare da solo il resto del gruppo o di coordinare le azioni di tutti. Certo, indubbiamente il tuo è un ruolo asimmetrico, diverso da quello di un Giocatore, ma non va vissuto come un dovere o come un “ruolo con gli straordinari”.

**Non devi essere incrollabile ed efficiente**, e lo stesso vale per qualsiasi altra persona stia giocando con te. Fallire, imbattersi in ostacoli imprevisi o pentirsi di decisioni precedenti è parte integrante del gioco, ed è il modo in cui si può migliorare.

Per questo motivo, è fondamentale che tu esprima perplessità, dubbi o necessità al resto del gruppo: per esempio, le regole permettono di spendere Punti Fabula per aggiungere elementi narrativi (vedi **Manuale Base**, pag. 98), ma è anche perfettamente ragionevole chiedere a chi lo sta facendo di cooperare o aggiungere delle informazioni per far combaciare questi elementi con gli altri “pezzi del puzzle”. Allo stesso modo, se fatichi a creare avversari avvincenti per i conflitti, chiedi al gruppo di fornirti una lista delle loro capacità su cui poter costruire; se non hai idea di quale potrebbe essere il prossimo obiettivo del gruppo, chiedilo apertamente; e così via.

## RISORSE INFINITE

Come Game Master non c'è motivo di esser gelosi in fatto di avversari o ricompense. A differenza dei Giocatori, che devono gestire Personaggi con risorse limitate (Punti Vita, Punti Mente, equipaggiamento e molto altro), tu hai risorse e conoscenze sostanzialmente infinite e complete: puoi sempre far entrare in scena un altro antagonista oppure introdurre una nuova complicazione.

Questa è la **vera** differenza tra il ruolo di Game Master e quello di Giocatore.

Per questo motivo, non preoccuparti **mai** delle vittorie dei PG, grandi o piccole che siano: la sconfitta è **molto** più pesante per loro che per i tuoi PNG, e lo stesso vale per eventi come la **perdita di un alleato importante** o la **distruzione di un pezzo raro di equipaggiamento**. Un ottimo modo per calibrare la difficoltà degli ostacoli che crei è di **assumere il ruolo di Giocatore** in una campagna differente: ti offrirà una prospettiva di gran lunga più completa.

## INFORMAZIONI ABBONDANTI

Questo punto è sempre complesso da affrontare, poiché non ci si esprime tutti allo stesso modo, ma è proprio il motivo per cui è vitale farci attenzione.

**Le informazioni che comunichi non sono mai chiare quanto vorresti.**

Se ti accorgi che gli indizi che hai offerto in un dialogo o in una descrizione sono stati fraintesi, non farti problemi e dillo chiaramente al gruppo: il flusso della scena è **meno importante** rispetto alla capacità dei Giocatori di compiere scelte consapevoli.

Quando hai dei dubbi su quante informazioni fornire o ti viene la tentazione di dire “No, nessuno di loro può saperlo”, **resisti** e offri al gruppo una possibilità. È molto probabile che la situazione si faccia tesa e interessante **proprio perché** il gruppo ha capito cosa sta succedendo, potendo così elaborare una strategia.

Questo consiglio è anche molto importante quando crei una **scena di conflitto**: gli indizi sulle capacità speciali degli avversari dovrebbero essere palesi; in caso contrario, la situazione può rapidamente diventare frustrante.

In sostanza, è fondamentale che i protagonisti falliscano **a causa delle proprie scelte o della sfortuna nei tiri di dado**, mai perché tutto quel che potevano fare era procedere per tentativi brancolando nel buio.

## MISTERI, TRAME E SEGRETI

Nel gioco possono sicuramente presentarsi diversi interrogativi, dalle motivazioni dietro i piani di un antagonista agli enigmi lasciati da antiche civiltà.

Un mistero è funzionale quando **porta avanti la storia**, non quando sbarra la via. Non c'è bisogno di “allungare il brodo”: se i protagonisti cercano risposte, bene o male dovrebbero trovarle. Si gioca per scoprire cosa dovranno sacrificare per ottenerle e in che modo esse possano cambiare la loro visione del mondo.

Se nei videogiochi JRPG è il team di sceneggiatura a rivelare passo dopo passo i segreti della trama, in questo gioco **qualunque partecipante** può creare (in tutto o in parte) la risposta a un mistero: come GM hai la libertà di inserire indizi e rivelare informazioni, ma dovresti anche abbracciare le proposte creative dei Giocatori; in più di un'occasione questo ti porterà a vedere il mondo sotto una nuova luce.

## PREPARAZIONE “NEBULOSA”

Il modo migliore di affrontare la preparazione di sfide, conflitti e situazioni all'inizio della campagna o tra una sessione e l'altra è di mantenere tutto il più possibile **vago** e **nebuloso** (qualità assolutamente positive in **Fabula Ultima**!).

Non cadere nella **trappola** di fissarti su una singola visione degli eventi e cerca di rendere **riutilizzabili** i contenuti su cui lavori, in particolare i profili dei PNG che crei.

Ricorda **sempre** che:

- ♦ Hai completa libertà di costruire sugli elementi di ambientazione introdotti durante la **Creazione del Mondo** (vedi **Manuale Base**, pag. 148), ma quando introduci novità o colpi di scena che coinvolgono l'**Origine** di un PG, parte della sua **Identità**, oppure una o più delle sue “sfere di competenza” (per esempio, una rivelazione sulla vita oltre la morte per uno **Spiritista**), dovresti chiedere al suo Giocatore cosa ne pensa.
- ♦ Hai sempre il diritto di stabilire le conseguenze **meccaniche** (danni, status, distruzione di equipaggiamento, perdita di Punti Mente, rimozione di una certa **Abilità**, ecc.) di una spesa di Punti Fabula per **alterare la storia** (vedi **Manuale Base**, pag. 98).
- ♦ Puoi opporli a una spesa di Punti Fabula per **alterare la storia**, ma soltanto se essa va a modificare un personaggio, luogo o oggetto **già definito**, vale a dire qualcosa che sia già apparso in scena o che sia stato stabilito nella conversazione al tavolo: **non puoi** basarti sui tuoi appunti personali o sul “ma io pensavo che...” per porre il veto. Ancora una volta, è del tutto legittimo chiedere ai Giocatori di non sconvolgere completamente la trama quando inseriscono nuovi elementi e di aiutarti a renderli coerenti con il resto della narrazione.

Di seguito puoi trovare alcuni suggerimenti specifici su come gestire determinati aspetti della preparazione tra una sessione di gioco e l'altra.



## GALLERIE DI ISPIRAZIONE

Sfrutta le funzioni di ricerca immagini online per costruire una galleria di luoghi, personaggi, oggetti e creature che possano fungere da ispirazione, e torna a guardarle periodicamente. Può essere un'ottima idea organizzare le immagini in cartelle separate e collegare ciascuna di esse a una regione e/o fazione del mondo di gioco. Volendo, puoi mostrare queste immagini durante le sessioni per aiutarti nelle descrizioni!



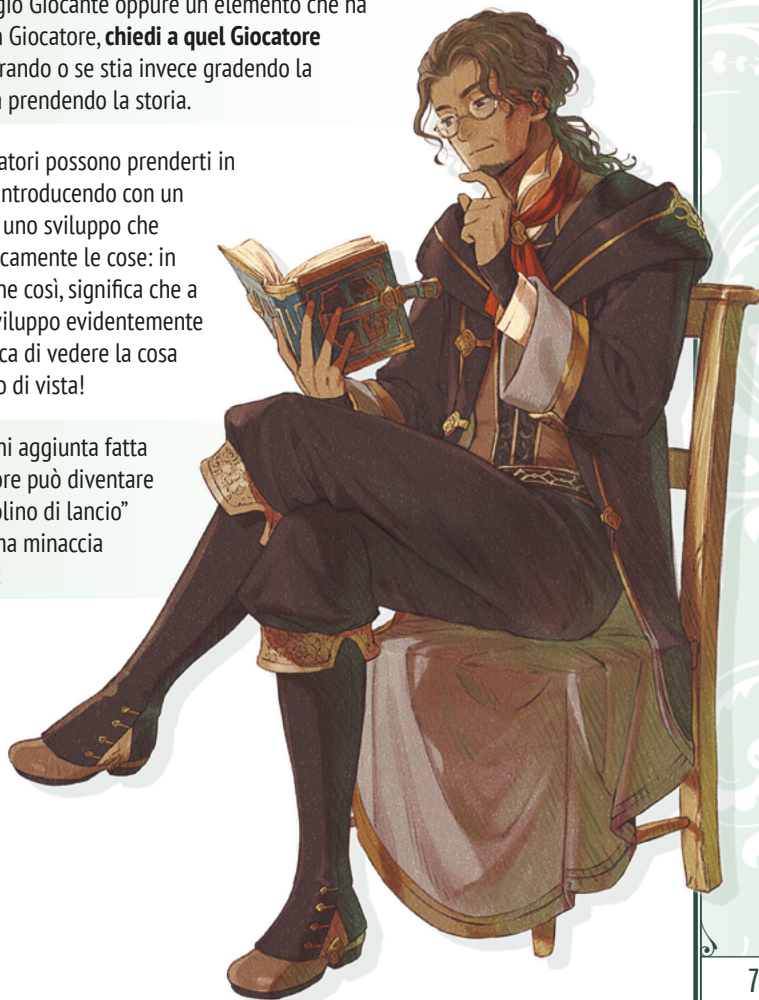
## COLPI DI SCENA

Pensa ai colpi di scena come se stessi facendo delle teorie su un racconto a puntate: non è detto che succeda proprio quello che ipotizzi, ma se mai si presentasse l'occasione avresti qualcosa di interessante da proporre!

- ♦ Cerca di collegare i colpi di scena all'**Identità**, al **Tema** o all'**Origine** di uno o più PG; le rivelazioni dovrebbero portare a momenti di crescita narrativa.
- ♦ Se introduci un colpo di scena che coinvolge direttamente un Personaggio Giocante oppure un elemento che ha introdotto un Giocatore, **chiedi a quel Giocatore** se stai esagerando o se stia invece gradendo la piega che sta prendendo la storia.

A volte i Giocatori possono prenderti in contropiede, introducendo con un Punto Fabula uno sviluppo che cambia drasticamente le cose: in genere va bene così, significa che a loro quello sviluppo evidentemente interessa; cerca di vedere la cosa dal loro punto di vista!

In pratica, ogni aggiunta fatta da un Giocatore può diventare il tuo “trampolino di lancio” per la prossima minaccia o rivelazione!





## PNG MULTIFUNZIONE

Potresti preparare una raccolta di profili di PNG pronti all'uso a cui aggiungere dettagli al volo: per esempio, un **Mago con Assistenti Costrutti** o un **Grande Mostro Volante**. A seconda delle necessità, ti basta scrivere dei Tratti, cambiare un paio di Resistenze e Vulnerabilità o modificare il tipo di danno che infliggono per avere una **Strega con Calderoni Semoventi**, un **Occultista con Golem**, un **Dragone Glaciale**, un **Roc di Montagna** e così via.

Questo è anche un eccellente modo per sviluppare maggiore familiarità con le regole di creazione dei PNG, così da poter apportare agevolmente modifiche e correzioni rapide durante la sessione!



Nelle prossime pagine sono presenti diversi spunti e strumenti utili a questo scopo, ma anche il semplice atto di giocare molti JRPG diversi e prendere qualche appunto su come gestiscono i vari boss e avversari può fornirti tantissime idee da utilizzare in **Fabula Ultima**!



## ENTUSIASMO E SERENITÀ

Quando pensi a dove potrebbe andare la storia, fallo con **entusiasmo**. Quando la storia va in una direzione diversa, metti da parte le tue previsioni con **serenità**. Ci sarà sempre tempo di riutilizzare una certa scena, una certa idea, un certo avversario, in questa o in un'altra campagna: segui la direzione in cui spinge il tuo gruppo di gioco ed evita a tutti i costi di **pre-narrare** la prossima sessione nella tua testa.

Costruisci la tua preparazione come una tavolozza di immagini, scene e personaggi a cui attingere **quando ne hai bisogno**; per il resto, lascia che siano i Giocatori a tracciare il solco delle vicende. Cerca di non affezionarti troppo alle tue idee per non forzare il gioco verso il tuo solo punto di vista.

Vale la pena sottolineare che i Giocatori al tavolo dovrebbero mantenere lo stesso atteggiamento: a volte le cose andranno come si aspettavano, altre no; l'atto del giocare, dopotutto, è una sorta di "botta e risposta" creativo.

La capacità di accettare gli imprevisti e di adattarsi a ciò che accade in scena è probabilmente la dote più importante da "allenare" per giocare a **Fabula Ultima**.



## LA LIBERTÀ DI SPERIMENTARE E SBAGLIARE

Questo punto è strettamente collegato ad alcuni dei precedenti, ma merita un po' di attenzione a parte. Poiché come Game Master sai sempre esattamente quanto è pericoloso un avversario o qual è il piano segreto dei Cattivi, è legittimo pensare anche a quale sia la soluzione o tattica migliore in una data scena.

### Queste aspettative vanno lasciate fuori dalla sessione.

Se pensavi che il gruppo affrontasse l'esercito nemico faccia a faccia ma i Giocatori hanno optato per un'infiltrazione, **lasciaglielo fare**; se decidono di rimanere a combattere contro un nemico decisamente al di sopra delle loro possibilità, **lascia che combattano ed eventualmente falliscano** (non è detto vada tutto come ti aspettavi).

La tua responsabilità è fare in modo che i Giocatori **capiscano** quanto sia ardua la situazione, lasciando però a loro l'ultima scelta su **cosa** fare.

Non dovresti mai “tagliare corto” e impedire al gruppo di giocare una scena che ha **attivamente cercato** per tornare alla “parte che ti eri preparato”. Se i Giocatori hanno espresso un'intenzione e si sono dati un obiettivo (il che fa parte delle loro responsabilità in **Fabula Ultima**), limitati a seguirli e a creare ostacoli appropriati alla situazione che si è venuta a creare.

Detto questo, è assolutamente legittimo trovarsi impreparati di fronte a un piano improvvisato dei Giocatori. In questi casi:

- ♦ **Comunica chiaramente.** Non vergognarti nel dire apertamente: “Non ci avevo pensato, mi serve un momento per fare mente locale”.
- ♦ **Sfrutta le tue risorse.** La **Preparazione “Nebulosa”** (soprattutto la sezione **PNG Multifunzione**) descritta a pag. 6 e l'**Archivio dei Dungeon** (vedi **Manuale Base**, pag. 261) possono esserti di grande aiuto.
- ♦ **Chiedi ai Giocatori.** Magari hanno qualche idea sui pericoli che potrebbero trovarsi nell'area o sulle implicazioni più rischiose del loro piano.
- ♦ **Rimanda.** Se la sessione sta volgendo al termine, concludila con un po' di anticipo e sfrutta il tempo rimanente per discutere con i Giocatori delle intenzioni dei loro PG; prendi appunti e utilizzali mentre ti prepari per la sessione successiva.

In sostanza, l'errore più grande che potresti fare è privare i Giocatori del diritto di giocare appieno le scene che a loro interessano.

## EMOZIONI E PENSIERI

Gli eventi che accadono durante il gioco possono a volte sembrarci distanti, ma per i personaggi sono **veri** e **tangibili**. Dopo uno scontro con un Cattivo, una rivelazione sconvolgente o un momento drammatico, **chiedi ai Giocatori come si sentano i loro personaggi e in che modo l'evento li abbia cambiati**.

Porre l'accento sui sentimenti dei protagonisti, sui loro pensieri e sulle sensazioni che provano dopo ogni importante passo del loro percorso offre diversi vantaggi:

- ◆ Incoraggia i Giocatori a **coltivare rapporti complessi** tra i loro personaggi.
- ◆ Permette a tutti i partecipanti di **capire meglio la psicologia** dei personaggi (sia il proprio, sia quelli degli altri).
- ◆ Aiuta i Giocatori a capire quando **cambiare l'Identità o il Tema** del proprio personaggio.
- ◆ Consente a te come Game Master di **portare in gioco situazioni** che permettono ai personaggi di mettere alla prova i propri ideali e convinzioni.

Dopotutto, gli eroi di **Fabula Ultima** non misurano tanto il proprio fardello sulla base di Punti Vita e status subiti, quanto piuttosto in termini di responsabilità, fallimenti, dubbi e dolorosa crescita interiore.

**Esempio:** Celeste, l'imponente guerriera al centro della copertina del **Manuale Base**, ha giurato di non togliersi l'elmo e la corazza finché non sarà riuscita a vendicare la morte della propria regina. Se scoprisse che il suo assassino è una persona per cui un tempo nutriva grandissima stima (forse lo stesso uomo che l'ha addestrata!), come reagirebbe? E, una volta sconfitto questo antagonista, continuerà a indossare la sua corazza o cambierà completamente l'aspetto del proprio equipaggiamento?



## MOMENTI DI TENSIONE, MOMENTI DI CALMA

In diversi punti il **Manuale Base** raccomanda di tenere alta la tensione e far sì che le azioni e le scelte dei Giocatori abbiano delle conseguenze sullo sviluppo degli eventi e sul mondo che li circonda. Tuttavia, è fondamentale alternare i momenti più tesi e stressanti a occasioni di calma e riposo.

Questi momenti sono preziosi non solo perché **consentono di far riprendere fiato** ai personaggi (e alle persone che li interpretano!), ma anche perché offrono **opportunità di crescita, dialogo e riflessione** tra i membri del gruppo.

Mantenere “oscillante” il ritmo di gioco permette innegabilmente di non perdere d'intensità nei momenti clou: spingendo sempre ogni scena al massimo, rischi infatti che il gruppo si abitui a quel livello e finisca per risultarne desensibilizzato.

La stessa logica si applica anche alla costruzione di ostacoli e conflitti: se metti sempre il gruppo dinanzi a situazioni ostiche, l'esperienza di gioco diventerà presto estenuante e i faccia a faccia con i Cattivi perderanno di mordente.

## DECOMPRESSIONE

Tutte le persone al tavolo di gioco hanno la responsabilità di contribuire a creare un ambiente il più sicuro e rilassato possibile; tuttavia, poiché come Game Master ti trovi a regolare e gestire il ritmo del gioco, può essere una buona idea proporre un momento di dialogo e **decompressione** al termine di ciascuna sessione.

In sostanza, la decompressione serve a:

- ♦ **Staccarsi dai personaggi.** Dopo aver agito e vissuto emozioni nei panni di un'altra persona per diverse ore, si può tornare con più semplicità a un punto di vista “esterno” e meno coinvolto.
- ♦ **Parlare di quanto accaduto.** “Fuori dal gioco” si può discutere costruttivamente degli eventi della sessione, definendo cosa sia andato bene e cosa non troppo.
- ♦ **Gettare le basi per il futuro.** È anche un ottimo momento per parlare dei probabili obiettivi del gruppo nella prossima sessione, nonché per decidere a grandi linee come cambieranno i personaggi in caso di aumento di livello.

# VALUTARE LE SFIDE

Il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** offre importanti linee guida per la costruzione delle sfide, a partire da pagina **292** in avanti. Tuttavia, valutare a colpo d'occhio la difficoltà di una situazione non è sempre facile, soprattutto se si ha poca esperienza con il gioco o si sta improvvisando un conflitto nel bel mezzo di una sessione.

In queste pagine trovi un'analisi più approfondita dei fattori da tenere a mente quando progetti un conflitto.

## DIFFERENZA DI AZIONI

Se uno schieramento ha più azioni a disposizione degli avversari, ha un innegabile vantaggio. Ciò include eventuali fonti di azioni extra, come l'incantesimo **Accelerazione** (vedi **Manuale Base**, pag. **198**), ma anche capacità reattive come il contrattacco o effetti in grado di bersagliare molti avversari contemporaneamente.

La differenza di azioni si fa tanto più importante quanto più piccolo è il gruppo di gioco; uno scontro tra **2 PG e 3 PNG** è decisamente più arduo rispetto a uno scontro tra **4 PG e 5 PNG**, e la proprietà **multi (3)** può rivelarsi davvero devastante contro un gruppo di 3 PG.

Non dimenticare che il numero di azioni va calibrato a **prescindere** dal tipo di conflitto: anche una scena di conflitto verbale o inseguimento presuppone che gli avversari abbiano a disposizione un numero di **turni pari a quelli dei PG più/meno 1**.

## DIFFERENZA DI LIVELLI

La differenza di livelli ha un impatto leggermente inferiore rispetto agli altri parametri trattati in queste pagine, ma con un'importante eccezione: quando raggiungono il livello **20, 40 e 60**, i PNG aumentano sensibilmente il danno inflitto con qualsiasi tipo di azione, attacco e incantesimo. Ciò crea degli "scalini" di potenza.

**Esempio:** un gruppo di PG di livello 10 che affronta un nemico di livello 20 si troverà molto più in difficoltà rispetto a un gruppo di PG di livello 5 che affronta un nemico di livello 15, benché in entrambi i casi la differenza sia di dieci livelli.

Poiché i livelli conferiscono principalmente bonus ai Test di Precisione, ai Test di Magia e al danno inflitto, hanno un impatto decisamente minore nei conflitti che non si basano su danno e Punti Vita. Per lo stesso motivo, gli effetti che conferiscono bonus ai Test Contrapposti o al riempire e svuotare Orologi mantengono un grande impatto a prescindere dal livello.



## CAMPIONI, ÉLITE, SOLDATI

A seconda del tipo di conflitto, una situazione che coinvolga molte creature nemiche o poche creature con molti turni a disposizione può essere più o meno ostica.

- ♦ **Combattimento.** In un conflitto dove la vittoria viene decisa dai **Punti Vita**, i PNG di rango **soldato** sono generalmente più deboli: man mano che vengono sconfitti, le azioni a disposizione del nemico diminuiscono, mentre un **campione** rimane ugualmente pericoloso anche quando gli restano pochi Punti Vita.
- ♦ **Orologi.** In un conflitto dove la vittoria è decisa dal completamento di Orologi, **Caratteristiche** e **status** ricoprono un ruolo fondamentale: pertanto, un **campione** tende a essere più facile da affrontare (infliggergli uno status equivale a infliggerlo a tutti gli avversari simultaneamente!).

Può sembrare difficile immaginare **élite** e **campioni** per un conflitto che non sia di combattimento; in realtà, la cosa migliore è pensare all'importanza scenica dell'avversario e a chi potrebbe supportarlo.

**Esempio:** un inseguimento potrebbe avere come avversari la **Signora dei Ladri (élite)** e i suoi **sgherri (soldati)**; un'udienza, invece, potrebbe essere strutturata intorno a due **consiglieri corrotti (entrambi élite)** o perfino al solo **Gran Comandante (campione)**.

## PUNTI DI FORZA, PUNTI DEBOLI

Generalmente, in ogni conflitto metà o più dei PG dovrebbe avere a disposizione strumenti efficaci contro l'avversario; gli altri personaggi dovrebbero poter comunque offrire supporto nella forma di status, potenziamenti o recupero di Punti Vita.

- ♦ **Usi limitati.** Se una certa opzione è disponibile soltanto una o due volte durante il conflitto, oppure se il suo utilizzo viene in qualche modo punito o scoraggiato da un'altra capacità dell'avversario, quell'opzione **non è un vero punto di forza**.
- ♦ **Tutto per uno.** Se tutte le opzioni efficaci in un conflitto sono nelle mani di un singolo personaggio, c'è un problema **duplice**: il resto del gruppo si sentirà poco utile e quel personaggio non potrà comunque davvero usare tutte le sue risorse a causa del limite di azioni per turno; in tal caso, faresti meglio a ripensare il conflitto da zero.

Anche quando sono particolarmente tesi o complessi, i conflitti dovrebbero offrire a ciascun PG l'occasione di brillare. Questa è la cosa più importante.

## SCELTA DEI BERSAGLI

Il modo in cui i PNG che controlli scelgono i bersagli delle proprie azioni ha un impatto notevole sulla percezione e sul flusso del conflitto.

- ♦ **Bersagli casuali.** I profili dei PNG e le varie opzioni a disposizione dei personaggi partono dal presupposto che i bersagli dei PNG vengano scelti in **modo casuale** tra quelli “legittimi”: per esempio, un PNG che utilizza un attacco in mischia con **multi (2)** bersaglia due PG diversi determinati casualmente, ignorando eventuali personaggi **coperti** da un alleato tramite azione di **Guardia**.
- ♦ **Seguire la narrazione.** Se un PG compie azioni che suscitano l'aggressività di un PNG (ad esempio insultando un PNG con il Tratto **orgoglioso**), ha perfettamente senso che in questo caso il bersaglio venga scelto in base alla narrazione. Detto questo, un effetto mediamente prolungato di “provocazione” dovrebbe come minimo richiedere un Orologio da **4 o 6** sezioni, per evitare di pestare i piedi all'Abilità **Provocazione** della Classe Furia.
- ♦ **Scelta dei bersagli “codificata”.** Può essere interessante creare dei PNG che scelgano i propri bersagli sulla base di precisi criteri o eventi: ad esempio un guerriero che attacchi sempre l'ultimo PG ad aver lanciato un incantesimo o un furfante che bersagli sempre il PG con i Punti Vita attuali più bassi. Ovviamente, alcuni di questi metodi (come il furfante appena descritto) sono più punitivi di altri, quindi fai attenzione.

In generale, usare come punto di partenza la determinazione casuale dei bersagli evita di cadere in “trappole mentali” come quella di non bersagliare mai personaggi Immuni al danno che un certo attacco infliggerebbe, oppure di farlo solo quando personalmente ritieni che al gruppo serva un attimo di tregua.

**Fabula Ultima** include numerosi effetti e capacità che offrono ai personaggi il potere di controllare il modo in cui i loro avversari eseguono azioni, di mitigarne o negarne l'impatto, oppure di impedire preventivamente che abbiano le risorse per eseguirle: scegliere in modo casuale i bersagli di attacchi, incantesimi ed effetti assicura che queste opzioni mantengano il proprio valore senza diventare eccessivamente forti.

Ovviamente, queste premesse non si applicano a quegli effetti che colpiscono tutti i PG presenti in scena (come l'incantesimo da PNG **Devastazione**) o a reazioni e contrattacchi (che dovrebbero bersagliare il personaggio che li ha innescati).

## EQUIPAGGIAMENTO

Nel **Manuale Base** non ci sono indicazioni troppo specifiche riguardo ai PNG in grado di usare equipaggiamento, quindi è un buon argomento da approfondire qui.

- ♦ **Vantaggi e svantaggi.** Basta un'occhiata per capire che gli equipaggiamenti offrono moltissimi vantaggi: al costo di una singola Abilità, il PNG può aumentare le difese, infliggere più danni e ottenere benefici speciali tramite le Qualità. Tuttavia, questo ha un prezzo: il PNG può essere disarmato e gli oggetti possono andare distrutti o perfino cadere nelle mani dei PG (ciò può accadere tramite l'uso di **Orologi e opportunità** o di Abilità come **Breccia del Maestro d'Armi**, descritta nel **Manuale Base** a pag. 207). In termini strettamente regolistici, un personaggio potrebbe usare un'**opportunità** per disarmare un nemico, facendo cadere a terra la sua arma o scudo, per poi raccogliere l'oggetto come **attività minore** (vedi **Manuale Base**, pag. 66), perfino equipaggiandolo se ha gli slot necessari liberi.
- ♦ **Limitazioni.** Poiché qualsiasi oggetto dato in mano a un PNG può potenzialmente diventare parte delle ricompense dei PG per quella sessione, dovresti equipaggiare i tuoi PNG secondo le limitazioni indicate nel **Manuale Base** a pag. 264: per esempio, se il gruppo è di livello **9**, i PNG non dovrebbero avere equipaggiamenti di valore pari o superiore a 1000 zenit. Come indicato dal **Manuale Base**, gli oggetti rari andrebbero normalmente conferiti solo a creature di rango **élite** o **campione**.
- ♦ **Disarmare.** Quando un PNG perde un oggetto che aveva equipaggiato negli **slot mano**, ottiene i corrispondenti **colpi senz'armi**; se l'oggetto perduto era un'arma e l'**attacco base** corrispondente aveva una o più Abilità collegate (ad esempio un effetto secondario che infligge status o la capacità di bersagliare la Difesa Magica), quelle Abilità andrebbero ugualmente applicate ai **colpi senz'armi** del PNG.
- ♦ **Equipaggiamento vincolato.** Talvolta, un oggetto fa parte degli elementi iconici di un avversario: in questi casi, potresti spendere un'Abilità per far sì che uno o più oggetti di quel PNG non possano andare distrutti, danneggiati, sottratti o perduti. Informa sempre i Giocatori quando un oggetto è protetto in questo modo.
- ♦ **Se puoi farlo tu, posso farlo anch'io!** Tutte le osservazioni qui sopra valgono anche per gli equipaggiamenti dei PG, eccezion fatta per la possibilità di vincolare e proteggere il proprio equipaggiamento. Per questo motivo, cerca di distruggere o far perdere equipaggiamento ai PG **raramente** e soltanto quando narrativamente appropriato (ad esempio se sono alle prese con una leggendaria spadaccina) o se è possibile acquistare un sostituto in tempi ragionevoli. I tuoi PNG possono sempre procurarsi un'arma nuova "fuori scena" senza limiti di budget; i PG non hanno questo lusso.

# GESTIRE I PNG ALLEATI

Nel corso del gioco è probabile che facciano il loro ingresso nella storia uno o più Personaggi Non Giocanti che offriranno il loro aiuto ai protagonisti.

I casi più comuni sono la **spesa di Punti Fabula** (vedi **Manuale Base**, pag. 98), l'uso dell'**opportunità Colpo di Scena** (vedi **Manuale Base**, pag. 41), l'Abilità **Alleato Inaspettato** (vedi **Manuale Base**, pag. 209) o la scelta di far sì che un avversario passi dalla parte degli eroi quando viene sconfitto (vedi **Manuale Base**, pag. 86).

Il **Manuale Base** offre linee guida dettagliate per la creazione di PNG, ma creare un profilo completo per ciascuno di essi è spesso superfluo.

- ♦ **È una tua decisione.** Come Game Master, sei tu a decidere l'applicazione meccanica dei Punti Fabula e delle **opportunità**, e sei sempre tu a gestire i PNG incontrati nel mondo di gioco. Sta a te decidere quanto renderli complessi, poiché sarai poi tu a dover tenere traccia dei loro profili: **non complicarti la vita!**
- ♦ **Questa è la storia dei PG.** I protagonisti di questa storia sono i personaggi dei Giocatori. Creare PNG memorabili è fondamentale, ma non dovrebbero mai rubare la scena o risolvere la situazione al posto degli eroi (al massimo, potrebbero salvarli dopo una **Resa**). Detto questo, è possibile che un certo PNG da te creato piaccia così tanto a un Giocatore da farlo diventare, in seguito, un PG a tutti gli effetti (magari dopo che il PG di quel Giocatore ha scelto l'opzione **Sacrificio**).
- ♦ **Persone, non numeri.** I PNG alleati non devono **mai** diventare risorse sacrificabili o servitori senza volto; la loro fedeltà non va data per scontata e il loro aiuto non è sempre accessibile. Come sempre, sii coerente con il contesto narrativo.

Di seguito trovi alcuni metodi per inserire uno o più PNG in una scena senza appesantire eccessivamente il gioco (evitando di crearti troppo lavoro).

## PNG COME BONUS AI TEST

Questa è l'opzione più semplice di tutte: finché è presente in scena, il PNG (o gruppo di PNG) conferisce un bonus di +2 a tutti i Test a cui può contribuire. Durante un conflitto, questo bonus dovrebbe essere accessibile **una volta per round**.

**Esempio:** un saggio mago potrebbe offrire un bonus di +2 ai Test di Magia e ai Test Aperti per analizzare antichi tomi; una piccola unità di guerriere scudate olcressiane potrebbe offrire +2 ai Test di Precisione in mischia e ai Test Contrapposti per scoraggiare un nemico.



## PNG COME CAPACITÀ SPECIALI

Questa è un'opzione intermedia: il PNG non ha un profilo completo, ma possiede una o più capacità speciali. Le capacità speciali possono essere effetti **passivi**, con una durata indefinita, oppure effetti **attivi** o **reattivi** che possono essere utilizzati un numero limitato di volte per conflitto (**due o tre** utilizzi sono una buona media).

**Esempi passivi:** un gruppo di **arcieri** che costringe i nemici a rimanere a bassa quota, negando l'Abilità **Volante**; un **guaritore** che potenzia di 5 punti tutti gli effetti che permettono di recuperare Punti Vita e Punti Mente; un gruppo di **sostenitori sfegatati** che rendono il gruppo immune allo status **sosso**.

**Esempi attivi e reattivi:** un **cavaliere** che può assorbire un colpo destinato a un PG **due** volte per conflitto; un **mago** che può lanciare l'incantesimo **Velo Elementale** (vedi **Manuale Base**, pag. 95) **tre** volte per conflitto, ma solo su un singolo bersaglio alla volta; un **alchimista** che può infliggere danni **minori** (vedi **Manuale Base**, pag. 93) di un certo tipo a tutti i nemici **due** volte per conflitto.

Nel caso delle capacità attive, esse dovrebbero essere disponibili soltanto durante i turni dei PG, e non dovrebbe essere possibile attivare la medesima capacità più di una volta durante lo stesso turno.

## PNG CON PROFILO COMPLETO

Ed ecco infine l'opzione più complessa: creare un profilo completo per il PNG, seguendo le regole presenti nel **Manuale Base** a pag. 302.

- ♦ **Soldato.** Il PNG dovrebbe essere creato di rango **soldato** e di livello vicino a quello del gruppo (per semplicità, meglio se multiplo di 5 o di 10).
- ♦ **Ruolo di supporto.** In linea di massima, è una buona idea che il PNG abbia capacità votate al supporto del gruppo (status, guarigione, potenziamento delle Caratteristiche) piuttosto che capacità direttamente offensive. Non c'è niente di peggio di un PNG di supporto che dà il colpo di grazia a un potente avversario.
- ♦ **Sciame.** Se narrativamente i PG stanno ricevendo il sostegno di un gruppo di PNG alleati, usa un solo profilo ma descrivilo come **sciame** (vedi **Manuale Base**, pag. 297). Evita in tutti i modi possibili di includere due o più PNG alleati in un conflitto.
- ♦ **Turni e azioni.** Nei conflitti, il PNG è considerato parte della fazione dei PG e ha un suo turno individuale, che svolge quando lo decidono i Giocatori.

# STRUMENTI E GENERATORI

Da questo punto in avanti potrai trovare una serie di strumenti per la generazione casuale di spunti, scene e capacità speciali degli avversari.

Nello specifico, gli strumenti si suddividono in:

- ♦ **Generatore di Gimmick.** Pratici spunti per fornire agli avversari delle regole speciali con cui rendere la battaglia un enigma da risolvere.
- ♦ **Generatore di Abilità.** Alcuni esempi di Abilità da PNG particolarmente adatte a tre contesti di conflitto: combattimenti; intrighi e occasioni sociali; gare e inseguimenti.
- ♦ **Generatore di Pericoli.** Agganci narrativi per creare in poco tempo eventuali pericoli incontrati durante un **viaggio** (vedi **Manuale Base**, pag. 106).
- ♦ **Generatore di Scoperte.** Una varietà di scoperte che il gruppo potrebbe fare durante un **viaggio** (vedi **Manuale Base**, pag. 106).

La decisione di come e quando sfruttare questi strumenti rimane saldamente nelle tue mani, ma di seguito puoi trovare alcune indicazioni a riguardo. In ogni caso, ricordati che si tratta di strumenti di **supporto** alla tua **creatività**, non di regole e procedimenti da seguire alla lettera.

## STRUMENTI DI EMERGENZA

Se ti trovi alle strette durante una sessione e sei a corto di idee, puoi tirare una manciata di dadi e vedere quali dei risultati si prestano al contesto. Il più delle volte dovrai fare qualche modifica, ma è del tutto normale; in fondo, le situazioni che si verificano durante le sessioni di gioco hanno sempre qualche elemento particolare che rende alcuni dettagli più sensati di altri.



## UN ESERCIZIO CREATIVO

Al di fuori del loro uso durante le sessioni di gioco, le tabelle di questo **Quaderno del Game Master** possono essere utilizzate come “metodo di esercizio” quando crei PNG o ipotizzi possibili situazioni per la campagna tra una sessione e l'altra; chiedersi “Quale avversario potrebbe avere questa capacità?” o “Come gestirei un **pericolo** o una **scoperta** in quest'area?” è un ottimo modo per vedere le cose da più punti di vista e mantenere una buona flessibilità.

## ADATTARE I RISULTATI

Dopo aver tirato su una tabella, chiediti non solo se il risultato che hai ottenuto sia appropriato alla scena in corso, ma anche se i Personaggi Giocanti siano in grado di interagirti in maniera rilevante e significativa.

**Esempi:** una capacità speciale che si innesca con il lancio di incantesimi ha poco senso se nel gruppo c'è soltanto un personaggio in grado di utilizzarli; allo stesso modo, un **pericolo** che metta il gruppo di fronte a un combattimento senza chiare vie di fuga quando i PG sono già allo stremo delle forze verrà probabilmente percepito come una forma di accanimento; lo stesso vale per qualunque **scoperta** che offra un beneficio diverso da quello di cui i personaggi hanno **immediatamente** bisogno.

## VALORI MINORI, PESANTI E MASSICCI

Per praticità di consultazione, si riporta qui la tabella dei danni **minori**, **pesanti** o **massicci** (vedi **Manuale Base**, pag. 93) a cui si fa riferimento nelle prossime pagine. I valori indicati si riferiscono al **Livello del Gruppo** (vedi **Manuale Base**, pag. 293) e possono comprendere anche diverse tipologie di perdita o recupero di PV e simili:

Livello	Minori	Pesanti	Massicci
5 o più	10	30	40
20 o più	20	40	60
40 o più	30	50	80

# GENERATORE DI GIMMICK

Il termine “gimmick” è usato per indicare una “regola speciale” di un nemico, che cambia radicalmente il modo in cui va affrontato. Può trattarsi di azioni da eseguire in un certo ordine, reazioni particolari a specifici eventi o debolezze e punti di forza nascosti da apprendere “provando e riprovando”.

- ◆ In **Fabula Ultima**, le gimmick dovrebbero essere relativamente facili da scoprire e comprendere: il Game Master dovrebbe fornire **indizi inequivocabili** quando descrive l'aspetto dell'avversario e le sue azioni durante un conflitto.
- ◆ Le gimmick ingannevoli **sono sempre una pessima idea**. Già aggiungono uno strato di complessità; se poi sono difficili da capire, diventano frustranti. Diverse gimmick nei videogiochi hanno questo difetto, dando così al termine un'accezione spesso negativa.
- ◆ Le gimmick non dovrebbero essere troppo punitive. A differenza dei videogiochi, in **Fabula Ultima** il gruppo non può “ricaricare il salvataggio precedente”: i Giocatori dovrebbero avere la possibilità di sperimentare e capire **durante** la scena.
- ◆ Le gimmick migliori sono quelle che rendono prevedibile l'avversario o che contemporaneamente ne rafforzano un aspetto **ma** ne espongono un punto debole.
- ◆ Ciascuna gimmick dovrebbe costare all'incirca **1 Abilità**.

Cercare “gimmick boss JRPG” online può fornire ottimi spunti; al contempo, qui di seguito puoi trovare un metodo per generare casualmente una varietà di gimmick.

## ESEMPI DI INNESCO

### d8 La gimmick si attiva o reagisce quando...

- |   |  |
|---|--|
| 1 | ... l'avversario subisce danno di uno specifico elemento.                                    |
| 2 | ... l'avversario entra in <b>Crisi</b> per la prima volta nella scena.                       |
| 3 | ... un alleato dell'avversario ( <b>scegli uno tra: perde Punti Vita; viene sconfitto</b> ). |
| 4 | ... l'avversario subisce uno specifico status per la prima volta nella scena.                |
| 5 | ... l'avversario inizia il suo ( <b>scegli uno tra: primo; ultimo</b> ) turno del round.     |
| 6 | ... un PG recupera ( <b>scegli uno tra: Punti Vita; Punti Mente</b> ).                       |
| 7 | ... un PG viene potenziato da un incantesimo con <b>durata</b> “Scena”.                      |
| 8 | ... un PG utilizza una <b>pozione, scheggia elementale o magisfera</b> .                     |



## ESEMPI DI EFFETTO

### d10 Quando si verifica l'innescò, l'avversario...

- 1 ... cambia **posa**. Ciascuna **posa** conferisce all'avversario un particolare **attacco base**, ma gli infligge anche temporaneamente una specifica Vulnerabilità.
- 2 ... diventa Vulnerabile a un tipo di danno a cui era Resistente o Immune e diventa Resistente o Immune a un tipo di danno a cui era Vulnerabile. Se l'**innescò** è legato al danno, questo effetto potrebbe variare in base al tipo di danno subito dall'avversario, rappresentandone la forma mutevole.
- 3 ... copia l'**innescò** in tutto o in parte, applicandone gli effetti a sé stesso. Per questo effetto bisogna scegliere sia un **innescò** negativo sia uno benefico; l'avversario non può decidere di non copiare un **innescò**, quindi è possibile manipolare la situazione e portarlo a danneggiarsi o indebolirsi da solo.
- 4 ... usa la sua prossima azione per **caricare** una mossa che infligge **danni pesanti** a tutti i suoi nemici al termine del round attuale (o, se l'**innescò** avviene nell'ultimo turno del round, al termine del round successivo). Mentre **carica** la mossa, l'avversario ottiene una Vulnerabilità addizionale che, se sfruttata, porterà all'interruzione del **caricamento**.
- 5 ... causa una perdita **minore** di Punti Vita o Punti Mente a tutte le creature nella scena, incluso sé stesso.
- 6 ... causa un recupero **minore** di Punti Vita o Punti Mente a tutte le creature presenti nella scena, incluso sé stesso.
- 7 ... perde un ammontare **minore** o **pesante** di Punti Vita. Un avversario con questa gimmick riceve rispettivamente **2** o **3 Abilità** da spendere in capacità difensive che lo rendano particolarmente refrattario ai metodi di attacco convenzionali.
- 8 ... subisce una riduzione delle Difese ma riceve un bonus ai Test di Precisione, ai Test di Magia e/o ai danni. Volendo, le Difese potrebbero essere ripristinate (e i bonus ottenuti interrotti) dal medesimo **innescò** o da uno diverso.
- 9 ... evoca un debole e fragile PNG di rango **soldato**, che si aggiunge al conflitto a fine round. Quando questo PNG viene sconfitto, l'avversario subisce un qualche tipo di contraccolpo, come ad esempio una perdita **pesante** di Punti Vita.
- 10 ... riceve un incremento di taglia di dado a una Caratteristica, ma subisce una diminuzione equivalente di un'altra Caratteristica.

# GENERATORE DI ABILITÀ

Le tabelle in queste pagine contengono una serie di spunti e idee per speciali Abilità da PNG adatte a una varietà di conflitti differenti.

## ESEMPI DI ABILITÀ

### d10 Abilità legate ai combattimenti

- 1 Dopo esser stato **colpito** o **mancato** da un attacco in **mischia**, questo avversario lancia uno dei suoi incantesimi offensivi (⚡) contro l'attaccante (pagando i PM).
- 2 Dopo esser stato **colpito** o **mancato** da un incantesimo offensivo (⚡), questo avversario esegue un **attacco base** contro chi ha lanciato l'incantesimo.
- 3 Questo avversario è circondato da un'aura che potenzia **tutti** gli incantesimi lanciati in scena: infliggono 5 danni extra. Finché è in **Crisi**, l'aura si inverte e aumenta di 5 tutti gli effetti che permettono di recuperare PV e PM.
- 4 L'equipaggiamento di questo avversario è magicamente legato alla sua anima. Gli oggetti che equipaggia non possono essere distrutti e può eseguire gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento** una volta per turno.
- 5 Il danno inflitto da questo avversario ignora le Resistenze delle creature che siano afflitte da uno specifico status.
- 6 Questo avversario è Resistente a tutti i danni inflitti da creature che siano afflitte da uno specifico status.
- 7 Uno degli **attacchi base** di questo avversario non infligge danno, ma rimuove **tutti** gli incantesimi con **durata** "Scena" presenti sul bersaglio colpito e li applica immediatamente a sé stesso (senza pagare Punti Mente).
- 8 Nel suo primo turno di ciascun round, questo avversario dichiara **proibita** un certo tipo di azione determinata casualmente (**Attacco, Guardia, Obiettivo**, ecc.). Fino al termine del round, chiunque esegua un'azione **proibita** perde un ammontare **minore** di Punti Vita o Punti Mente.
- 9 Quando questo avversario lancia un incantesimo che infligge danni legati a un elemento (ad esempio da **fuoco**), diventa Resistente a quel tipo di danno e Vulnerabile a un altro tipo di danno fino a quando questa Abilità non si **innesca** di nuovo (il GM deve fornire un indizio **chiaro e trasparente**).
- 10 Finché è in scena, questo avversario conferisce alcune Immunità a un altro avversario, che sarebbe altrimenti Vulnerabile a quei tipi di danno.

## ESEMPI DI ABILITÀ (CONTINUA)

### d6 Abilità legate agli intrighi e alle occasioni sociali

- 1 La presenza inquietante di questo avversario fa sì che i PG riempiano 1 sezione di Orologio in meno (minimo 1) nei tentativi di persuasione.
- 2 Questo avversario può utilizzare uno dei suoi **attacchi base** o incantesimi senza che esso venga percepito come tale (solo i bersagli se ne accorgono).
- 3 Questo avversario può usare un'azione per riempire o svuotare di 1 sezione tutti gli Orologi legati alla scena in corso, invitando alla moderazione.
- 4 Questo avversario è così influente che può automaticamente riempire o svuotare 1 sezione di un Orologio al termine di ciascun round.
- 5 Questo avversario può usare un'azione e spendere 10 PM per screditare un PG con un Test Contrapposto di **[INT + VOL]**; se ha successo, sceglie uno dei **Tratti** del bersaglio ed esso non può essere invocato fino al termine della scena.
- 6 Questo avversario è un **Cattivo** e conosce così bene gli eroi da poter spendere Punti Ultima per ritirare i dadi invocando i **Tratti** dei PG anziché i propri: quando lo fa, il PG corrispondente subisce lo status **confuso** o **sosso**.

### d6 Abilità legate a gare e inseguimenti

- 1 Le creature afflitte dallo status **lento** non generano mai **successi critici** nei Test Contrapposti contro questo avversario.
- 2 Questo avversario è spregiudicato e vendicativo: quando fallisce un Test Contrapposto con un PG, quel PG perde un ammontare **minore** di PV.
- 3 Al termine del suo primo turno durante ciascun round, questo avversario può scegliere un suo alleato che non abbia ancora svolto il suo turno in questo round: quell'alleato svolge immediatamente il proprio turno.
- 4 Quando questo avversario esegue l'azione di **Obiettivo** e ha successo nel Test, può riempire o svuotare 1 sezione di Orologio in meno (minimo 0). Se lo fa, il prossimo Test effettuato da un PG subisce una penalità di -2.
- 5 Finché l'Orologio dei PG non è **pieno almeno per metà**, questo avversario non è considerato visibile ai fini di Abilità, attacchi, incantesimi e oggetti.
- 6 Questo avversario conosce così bene il territorio che può automaticamente riempire o svuotare 1 sezione di Orologio al termine di ciascun round.

# GENERATORE DI PERICOLI

Non è sempre facile inventare sul momento un **pericolo** adatto all'area in cui i personaggi stanno viaggiando. Le tabelle qui sotto offrono alcuni spunti.

## ESEMPI DI PERICOLI

### d20 Pericolo

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Un bizzarro fenomeno magico modifica il territorio. Potrebbe generare degli <b>elementali</b> ostili o richiedere un Test di Gruppo per essere oltrepassato senza subire danni <b>minori</b> del tipo appropriato al fenomeno. Effetti di Resistenza si applicano normalmente.  |
| 2 | Il mezzo di trasporto su cui viaggia il gruppo ha un guasto improvviso (se è un trasporto volante, è costretto ad atterrare). Bisogna improvvisare una soluzione ( <b>Progetto</b> o <b>Rituale</b> ) o procurarsi pezzi di ricambio da un villaggio nelle vicinanze. Ovviamente, il villaggio ha un problema da risolvere. |
| 3 | Una coincidenza fa sì che un Cattivo riesca a portare avanti i suoi piani; il Game Master apre una <b>scena del GM</b> e narra l'accaduto (potrebbe tradursi nel riempimento di <b>2 sezioni</b> di Orologio).  |
| 4 | Qualcuno sottrae al gruppo un oggetto importante per la storia: potrebbe trattarsi di un animale selvatico, di un semplice ladruncolo o di una spia inviata da un Cattivo. Magari dall'incontro nascerà una nuova alleanza!   |
| 5 | Il gruppo viene attaccato da <b>bestie</b> o <b>piante</b> che abitano normalmente il territorio attraversato. Possono combattere o provare a calmarle.   |
| 6 | Un posto di blocco sbarra la strada ai PG; i requisiti per il passaggio potrebbero essere denaro, permessi speciali o l'appartenenza a un determinato gruppo militare o religioso.  |
| 7 | Le leggende dicono il vero! Circondato dalla nebbia, il gruppo si trova di fronte a un'apparizione spettrale che infesta quest'area (le navi fantasma, in particolare, sono un grande classico). Riusciranno a placare gli spiriti inquieti?  |
| 8 | Una terribile infestazione di qualche tipo (muschio magico, insetti aggressivi, spore rugginose, ecc.) minaccia di compromettere le provviste dei PG! Se non trovano una soluzione (probabilmente un Test di Gruppo), ciascun personaggio perde <b>3 Punti Inventario</b> !   |
| 9 | Una pattuglia nemica avvista i PG e li insegue per catturarli!  |

## ESEMPI DI PERICOLI (CONTINUA)

d20	Pericolo
10	Una spia nemica o creatura selvatica avvelena uno dei PG, scelto casualmente. Quel PG subisce lo status <b>avvelenato</b> e non può guarirne finché non viene individuata una cura ( <b>Progetto, Rituale</b> o intervento di PNG competente).
11	Qualcuno rivela, consapevolmente o meno, la posizione del gruppo a una fazione nemica. I PG si trovano faccia a faccia con un <b>Cattivo minore</b> inviato per dar loro una lezione.
12	Qualcosa spaventa le cavalcature del gruppo, che non vogliono proseguire. Potrebbe trattarsi di un mostro o di uno spirito inquieto.
13	Il gruppo si imbatte in un PNG in cerca d'aiuto, seguito a breve distanza da qualcuno o qualcosa di <b>molto</b> pericoloso. Risolvere la situazione potrebbe portare a una ricompensa importante o a un alleato temporaneo.
14	Un gruppo di cacciatori di taglie ha seguito i PG e non ha alcuna intenzione di lasciarseli sfuggire. Se affrontati in combattimento, sono un osso duro.
15	Una sfortunata coincidenza porta il gruppo a trovarsi nel luogo in cui uno spregiudicato Cattivo sta testando una nuova arma segreta (potrebbe trattarsi di un congegno militare così come di un colossale mostro frutto di esperimenti).
16	Il gruppo si trova ad attraversare un'area che è stata teatro di un'antica battaglia. <b>Costrutti e non morti</b> vi si aggirano inquieti e aggressivi, la loro mente ferma all'ultimo ordine ricevuto.
17	Uno dei personaggi, scelto casualmente, ha attirato l'attenzione di una creatura locale dotata di grande potere magico. Appena possibile cattura il gruppo con una magia e lo sottopone a pericolose prove, lasciandolo andare soltanto dopo aver portato a termine un "semplice compito". Il compito non è affatto semplice.
18	Un insediamento nelle vicinanze è sotto attacco: il gruppo deve decidere se soccorrere la popolazione o proseguire verso il proprio obiettivo. Entrambe le scelte avranno conseguenze importanti.
19	L'area è corrotta, infestata da una creatura colossale ed estremamente pericolosa. Il gruppo deve trovare il modo di sfuggirle.
20	Una truppa locale, teoricamente alleata dei PG, sta infastidendo o maltrattando la popolazione. Il gruppo deve decidere come comportarsi a riguardo.



# GENERATORE DI SCOPERTE

Come per i pericoli nelle pagine precedenti, la tabella qui sotto offre una serie di idee e spunti per introdurre **scoperte** durante i viaggi.

## ESEMPI DI SCOPERTE

### d20 Scoperta

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Una miniera o un analogo luogo di estrazione abbandonato. All'interno si possono trovare materiali utili per <b>Progetti</b> e <b>Rituali</b> e un bizzarro prototipo sviluppato da un inventore eccentrico (un'arma rara!).                       |
| 2  | Un'oasi, stagno o specchio d'acqua magico dove il flusso delle anime affiora in superficie e scorre placidamente. In questo luogo è possibile eseguire Rituali di <b>Ritualismo</b> o <b>Spiritismo</b> per accedere ad antichi ricordi e visioni. |
| 3  | Un mercante in viaggio, la sua cavalcatura appesantita dalle merci in eccesso. Offre uno sconto del 20% ai clienti!  |
| 4  | L'ingresso di un antico canale, acquedotto o tunnel che connette due punti della mappa altrimenti divisi da un ostacolo naturale. Una sezione crollata rivela una grande caverna contenente i resti di una leggendaria città sepolta.              |
| 5  | Una persona che nutre enorme ammirazione per il gruppo (o per uno specifico PG) offre insistentemente il proprio aiuto o procura un oggetto raro.  |
| 6  | Un saggio mostro che custodisce la regione, piuttosto annoiato. È disposto a rivelare informazioni utili (e magari insegnare uno o più incantesimi a un eventuale <b>Chimerista</b> ), a patto che gli si racconti qualcosa di interessante.       |
| 7  | Un'ampia e comoda locanda lungo il sentiero, dove il gruppo può riposarsi in sicurezza. La proprietaria ha un passato da guerriera e accetterebbe di buon grado una sfida con un PG, mettendo in palio una ricompensa.                             |
| 8  | Una cavalcatura smarrita o un mezzo di trasporto abbandonato. Non è in gran forma, ma con un po' di cura e attenzioni si può rimettere in sesto!   |
| 9  | Una banda di ribelli alle prime armi, coordinata dalla figlia di un nobile del posto. Se il gruppo li aiutasse a raggiungere il loro attuale obiettivo, potrebbe ottenere nuovi alleati e uno o più oggetti rari.                                  |
| 10 | La cima di un rudere in rovina spunta tra le fronde degli alberi o dalla nebbia. Il luogo è pericoloso, ma contiene la risposta a un antico mistero e tesori preziosi, forse perfino un <b>Arcanum</b> dimenticato da secoli.                      |

## ESEMPI DI SCOPERTE (CONTINUA)

d20	Scoperta
11	Un villaggio isolato tra le montagne (o un'isola sperduta nell'oceano). Vi abita un fabbro in grado di applicare ad armi, armature e scudi Qualità con qualsiasi modificatore di costo (vedi <b>Manuale Base</b> , pag. 267), ma quelli superiori a +1000 richiedono ingredienti speciali e bizzarri.
12	Una carovana di artisti, intrattenitori o mercanti diretta verso una città occupata da un Cattivo. Se i PG hanno bisogno di superare le porte della città di nascosto, non esitano a offrire il proprio aiuto.
13	Una strega che vive in una torre solitaria. Non ha intenzione di intervenire direttamente negli affari della regione, ma fornisce ingredienti speciali, informazioni e perfino ospitalità a chiunque la visiti.
14	La carcassa di un'aeronave schiantatasi al suolo in tempi remoti e diventata la tana di una creatura. Contiene materiali misteriosi ed equipaggiamenti rari.
15	Un gruppo di fate <b>elementali</b> che sorveglia una foresta, un canyon o un simile luogo naturale. Inizialmente diffidenti, se trattate con rispetto scortano il gruppo fino all'uscita (nessun tiro di viaggio nel giorno seguente).
16	Un cartografo viaggiatore, che fornisce al gruppo indicazioni preziose sui dintorni in cambio di una modesta cifra. Potrebbe diventare un incontro ricorrente!
17	Una pacifica comunità di <b>costrutti</b> che vivono per conto proprio, riparandosi a vicenda e raccogliendo pezzi di ricambio da tutta la regione. Hanno accumulato numerosi oggetti rari, ma non se ne fanno granché e li vendono volentieri.
18	Lo spirito di un guerriero eremita, morto da tempo. Nonostante il carattere scorbutico, è disposto a cedere un prezioso oggetto raro (o a concedere parte del proprio potere in forma di <b>Arcanum</b> ) a un PG che si dimostri all'altezza.
19	Una vecchia conoscenza di uno dei PG, per esempio un mentore o insegnante. Potrebbe offrire informazioni utili e perfino accompagnare il gruppo per un po' di tempo, fornendo supporto.
20	Un piccolo gruppo da una città sommersa (o fluttuante!). Sono persone dal carattere riservato ma amichevoli: spiegano volentieri ai PG in che modo viaggiano dalla propria dimora alla superficie del pianeta, ma è molto improbabile che si lascino coinvolgere nella loro missione.

# L'AVVENTURA TI ASPETTA CON L'ATLANTE HIGH FANTASY DI FABULA ULTIMA!



## RICONOSCIMENTI

<b>Game Design, Testi e Sviluppo</b>	Emanuele Galletto
<b>Illustrazione di Copertina</b>	Catthy Trinh
<b>Illustrazioni Interne</b>	Catthy Trinh, Moryo
<b>Illustrazioni dello Schermo</b>	Moryo
<b>Direttore Editoriale</b>	Nicola Degobbis
<b>Supervisione</b>	Marco Munari, Matteo Pedroni
<b>Revisione</b>	Alberto Orlandini
<b>Impaginazione</b>	Emanuele Galletto, Erica Viotto
<b>Proofreading</b>	Marta Palvarini

**Cacciatori di Errori:** Nicola Degobbis, Marco Munari,  
Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Erica Viotto