

FABULA ULTIMA

T T J R P G

ATLANTE
HIGH FANTASY

Un epico viaggio vi condurrà
oltre ciò che credete di essere.

Anche il destino dovrà piegarsi
all'ardore del vostro animo!

L'**Atlante High Fantasy** di **Fabula Ultima** vi porta in un mondo di antichi misteri, luoghi mozzafiato, magie incredibili ed entità potentissime; partite da umili origini come gli eroi delle leggende e dei miti per guidare i personaggi verso un destino epico e glorioso, arrivando persino a sfidare gli dei come nei **JRPG** più noti!

- ◆ Immergetevi nel genere epico per eccellenza con **4 nuove Classi** (Cantore, Comandante, Danzatore e Simbolista) e nuove **Abilità Eroiche** con cui creare ancora più combinazioni!
- ◆ **10 luoghi high fantasy:** ambientazioni archetipiche con spunti e consigli per giocare un'intensa campagna high fantasy o da cui trarre spunto per dar vita al vostro mondo.
- ◆ Sfogate la creatività e forgiate le vostre **armi finali** con le regole per le **armi personalizzate**.
- ◆ Introducete le **Peculiarità**, regole opzionali per dare maggior profondità ai vostri personaggi e spingete al massimo le loro capacità eroiche con i **Poteri Zero**.
- ◆ **5 Cattivi**, veri e propri **boss** di livello crescente con cui popolare le vostre avventure e porre i Giocatori di fronte a sfide sempre più impegnative e stimolanti!
- ◆ **200 pagine a colori**, illustrate con immagini in stile manga e chibi di autori internazionali.

FABULA ULTIMA
T T J R P G

Un gioco di Emanuele Galletto
needgames.it fabulaultima.it



Prima Ristampa

ISBN 979-12-80692-48-1



PDF incluso

€ 24,90

FABULA ULTIMA

Un epico viaggio vi condurrà
oltre ciò che credete di essere.

Anche il destino dovrà piegarsi
all'ardore del vostro animo!



RICONOSCIMENTI

Game Design, Testi e Sviluppo Emanuele Galletto

Testi Aggiuntivi Nicola Degobbis, ExtantLily, Chiara Listo, Nicola Marchi, Alberto Orlandini

Direzione Creativa Emanuele Galletto

Progetto Grafico Emanuele Galletto, Erica Viotto

Illustrazione di Copertina Moryo

Illustrazioni Interne Josh Cadogan, Tuomas Korpi, Lorenzo Magalotti, Moryo, Ochika, Julian Seifert-Olszewski, Catthy Trinh, Iana Vengerova, Gabriel Yeganyan, Yi Zheng

Pixel Art Ben Henry, Sascha Naderer

Icone Danno Lorc

Direttore Editoriale Nicola Degobbis

Responsabile Produzione Marco Munari

Supervisione Progetto Matteo Pedroni

Responsabile Linea Alberto Orlandini

Revisione Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

Impaginazione Erica Viotto

Sensitivity Reading e Proofreading Marta Palvarini

Cacciatori di Errori Emanuele Galletto, Marco Munari, Alberto Orlandini, Erica Viotto



Fabula Ultima © 2021-2024 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.

Versione 1.03. Per errata e faq, vai su fabulaultima.it

SOMMARIO

◆ 1. INTRODUZIONE

Pilastri High Fantasy	8
Prima di Cominciare	12

◆ 2. MONDO

Luoghi High Fantasy	16
Oniria - Il Regno Iniziale.....	20
Artemis - La Foresta Oscura.....	24
Mirage - Il Villaggio Illusorio ..	28
Yggdrasill - L'Albero del Mondo....	32
Tethys - Il Grande Oceano.....	36
Endir - La Capitale Imperiale ..	40
Limite - Le Terre del Cataclisma ..	44
Arcantide - La Città degli Antichi ..	48
Seraphim - Il Regno Fluttuante ..	52
Concussio Mundi - La Roccaforte Infernale	56
Conflitti.....	60
Magia e Rituali.....	66
Arcana ed Evocazioni	66
Demoni e Divinità	71
Il Flusso delle Anime.....	72
Rituali "Comuni" e "Speciali" ...	73
La Vita Dopo la Morte	73
Tecnologia.....	74
Oggetti Rari	76
Armi Rare.....	78
Armature Rare.....	80
Scudi Rari.....	80
Accessori.....	81
Artefatti	82

◆ 3. PROTAGONISTI

Eroi High Fantasy.....	90
Incarnare ed Evolvere un Tema	90
Legami e Sentimenti	91
Stile ed Estetica	91
Esempi di PG High Fantasy.....	91
Nuove Opzioni	102
Armi Personalizzate.....	106
Peculiarità High Fantasy.....	114
Poteri Zero	124
Nuovi Personaggi Classici.....	132
Cantore	136
Comandante.....	140
Danzatore	142
Simbolista.....	146
Abilità Eroiche High Fantasy.....	152

◆ 4. ANTAGONISTI

Cattivi High Fantasy.....	164
Eileen, Regina Pirata	168
Drago di Fuoco.....	174
Cerine, Dama Funerea	178
Maximilian.....	184
Tragedia.....	190



Alberto Zaccagni - 554366

INTRODUZIONE

Un'avventura più grande dei vostri sogni vi aspetta con l'**Atlante di Fabula Ultima!**

Questo supplemento al **Manuale Base** si concentra sull'**high fantasy** (o *epic fantasy*), un genere prevalentemente caratterizzato da antichi misteri, luoghi mozzafiato, magie incredibili ed entità potentissime, spesso in lotta tra loro per contendersi il predominio su mondi immaginari e apparentemente lontani dal nostro.

In un certo senso, questo **Atlante** è un proseguimento naturale del **Manuale Base**, che già presenta in larga parte esempi e situazioni legati all'high fantasy, vista l'ampia diffusione del genere nei JRPG.

Oltre a una breve introduzione al genere, all'interno dell'Atlante potete trovare sia **consigli e materiali di gioco** per i Game Master che **regole aggiuntive e di espansione** per i Giocatori, il tutto declinato in tre semplici capitoli:

- ◆ **Mondo** presenta elementi utili alla creazione di un'ambientazione high fantasy, tra cui **10 Luoghi** archetipici da inserire nelle vostre campagne o da cui trarre ispirazione, oltre a liste di nuovi **oggetti rari** e **arfefatti** per imprese davvero epiche.
- ◆ **Protagonisti** esplora **4 nuove Classi** (Cantore, Comandante, Danzatore e Simbolista), introducendo diverse **regole opzionali** (come i Poteri Zero) per spingere al massimo i vostri personaggi e creare sempre più combinazioni.
- ◆ **Antagonisti** si concentra invece su **5 Cattivi** con cui mettere alla prova anche i Giocatori più esperti, boss pregenerati in ordine crescente di difficoltà.

Naturalmente, questo Atlante non ha la pretesa di essere una guida completa al genere high fantasy (così diffuso ma anche declinato in una miriade di sfumature diverse) e alcune sezioni sono maggiormente legate all'opinione creativa o filosofica di chi le ha scritte, con l'intento di fornire consigli ed esempi tratti dai JRPG d'ispirazione (vedi pag. 199) che possano essere utili non solo a chi conosce molto bene il genere, ma soprattutto a coloro che magari si sono avvicinati da poco a **Fabula Ultima** e ai JRPG. Per saperne di più, volta pagina!

MA CHE COS'È HIGH FANTASY PER FABULA ULTIMA?

Il termine high fantasy ha tanti significati e interpretazioni, sia all'interno che al di fuori dell'ambito dei **JRPG**. All'interno di questo volume, e in generale in **Fabula Ultima**, si riferisce a una serie di elementi specifici che chi ha scritto il gioco ritiene caratteristici di un particolare stile di narrazione e ambientazione.

In poche parole, si tratta di una visione autoriale e personale e non ha pretesa di verità assoluta: anche perché, va detto, i generi narrativi hanno confini fumosi e sarebbe impossibile, nonché irresponsabile, cercare di impostare una delimitazione precisa.

Qui di seguito trovate alcuni approfondimenti che possono aiutarvi a comprendere le radici del lavoro creativo dietro a questo volume!



BUONI FINO AL MIDOLLO

Tutti i Personaggi Giocanti di una campagna high fantasy dimostrano una **bontà** quasi idealizzata. Esitano sempre prima di ferire o uccidere, vedono la violenza come l'ultima risorsa e ripudiano le tattiche opportuniste.

Esiste una possibile eccezione: l'**eroe tormentato** pronto a oltrepassare questi limiti con maggiore facilità, ma anche in questo caso deve trattarsi di un personaggio che agisce **in contrasto rispetto agli altri** e che **nel corso della Campagna diventerà a sua volta buono** (tutto il gruppo dovrebbe contribuire a questo sviluppo).



QUALITÀ STRAORDINARIE

I personaggi, le creature, gli oggetti e i luoghi high fantasy possiedono sempre **qualità straordinarie ed estreme**: una potente guerriera è in grado di frantumare le pareti a colpi di spada, un luogo segreto si trova a fluttuare mezz'aria sopra la cima di un picco roccioso e così via. Insomma, **bisogna esagerare**.



IL CUORE IN MANO

In una campagna high fantasy, il carattere dei personaggi deve emergere **chiaramente e costantemente** nelle parole, nelle azioni, nelle scelte, nel modo in cui si vestono e nelle armi o magie con cui combattono, spesso **senza mezze misure**. Ciò non significa giocare personaggi banali, bensì sfruttare il proprio spazio a disposizione nella scena per esprimere **con decisione** la natura del personaggio.

*"Che sia nella luce o nella tenebra,
ad attenderci è un destino grandioso e straordinario."*



IL MONDO NASCOSTO

Nella seconda metà di una campagna high fantasy, una rivelazione **tangibile e sconvolgente** sovverte completamente gli equilibri e le alleanze: spesso è la scoperta di **un altro mondo**, di **una catastrofe incombente** che ha spinto gli antagonisti ad agire, oppure del **lato oscuro** di un'istituzione apparentemente benevola.



CONTRO IL DESTINO E IL DIVINO

Le campagne high fantasy culminano spesso in una battaglia contro **un destino inevitabile** o contro uno **stato delle cose immutabile**, incarnati da un **falso dio** o da un'entità dotata di poteri pressoché **divini**.



RIFERIMENTI PRINCIPALI

Alcuni titoli in particolare hanno influenzato la direzione creativa di questo volume:

- ◆ **Bravely Default** e **Bravely Second** presentano una storia che parte da premesse classiche, ma **ribalta le aspettative** del giocatore sul ruolo di eroi e antagonisti fino a raggiungere momenti di pura **sovversione metanarrativa**.
- ◆ **Final Fantasy IV** inizia come una storia di **redenzione** per un protagonista che ha commesso un **crimine terribile**, per poi svilupparsi in un'escalation esplosiva di situazioni sempre più ai limiti del fantastico.
- ◆ **Final Fantasy IX** è un ottimo esempio di un gruppo di personaggi **Uniti dal Fato** e di una storia a volte fiabesca, a volte drammatica e spettacolare, con un cast **estremamente bizzarro e variegato**, in cui la magia gioca un ruolo fondamentale. Al contempo, affronta in maniera piuttosto diretta tematiche come la **guerra** e la **morte**.
- ◆ **Final Fantasy X** vanta un'ambientazione che si discosta dall'estetica pseudo-medievale europea; la sua trama è incentrata sulle **evocazioni**, sulla lotta contro il **dogmatismo** e il **pregiudizio**, sull'importanza di accettare la **morte** e il **cambiamento**, nonché di lasciare **libertà di scelta** alle nuove generazioni.
- ◆ **Tales of Arise** è un ottimo titolo per ambientare una campagna a tema **rivoluzionario**, in un mondo **frammentato dalla colonizzazione** in cui i protagonisti devono faticosamente imparare a fidarsi gli uni degli altri, e dove gli orrori della schiavitù e dell'oppressione vengono rappresentati **visivamente** attraverso l'espropriazione e la manipolazione dell'energia vitale.

PILASTRI HIGH FANTASY

Il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** fornisce, a pagina 14, gli **Otto Pilastri** su cui si basano le premesse dell'intera esperienza di gioco. Questo **Atlante** parte da quegli stessi fondamenti per sviluppare il proprio contenuto.

ANTICHE ROVINE E TERRE OSTILI

Questo pilastro trova la sua epitome nello stile high fantasy: fitte foreste magiche, ancestrali città sepolte, castelli maledetti e rovine che custodiscono terribili segreti. Ogni luogo dovrebbe fungere da **allegoria** e riflettere un'emozione o un concetto.

Le **distese ghiacciate dell'Ovest**, costellate da grigie rovine che si sbriciolano al tocco, simboleggiano le **catastrofiche conseguenze della magia**. Il silenzio e il bianco accecante della neve rendono questo luogo un limbo senza confini.

Un **castello dalle torri cristalline** si erge sul lato oscuro della luna, dimora dell'ultimo drago e raggiungibile soltanto con un'antica aeronave. Rappresenta la ricerca della **solitudine e la perdita di fiducia** nei popoli del mondo.

Un'opulenta **città-cattedrale**, le cui guglie seghettate si stagliano contro il cielo. Stormi di viverne volteggiano tra le nubi e **sentinelle bronzee** sorvegliano in silenzio le scalinate, simboli della supremazia militare della **Chiesa Draconica**.

UN MONDO IN PERICOLO

Il mondo nasconde incredibili segreti e potenti magie...e qualcuno lo sa bene. I pericoli e le minacce noti all'inizio sono spesso soltanto la punta dell'iceberg, e le vicende della campagna portano a scavare in profondità, rivelando che i **Cattivi** affrontati non sono altro che pedine in uno schema più grande.

Il **Comandante Cadmus** dell'esercito reale, deciso a sfruttare i movimenti imperiali lungo il confine per convincere il re a ordinare un'offensiva preventiva e ottenere il rango di Generale, confidando nella **Gemma della Luce** ottenuta dalla **Strega Nileth**. Non sa che la pietra reagirà con la **Gemma dell'Ombra** posseduta dalle forze imperiali, risvegliando un terribile potere e gettando nel caos entrambe le nazioni...

Le **orde di mostri** che emergono periodicamente dai **varchi oscuri**, aperti in segreto dalla **Papessa Immortale** al fine di giustificare l'esistenza dell'**Ordine Immacolato** e preservare il proprio potere tenendo il mondo in scacco, in preda al timore.

COMUNITÀ IN CONFLITTO

Non di rado le storie high fantasy si aprono in una situazione di guerra o grande tensione: i protagonisti sono chiamati a lottare per una fazione o a soccorrere gli innocenti, ma presto o tardi un'escalation porta il conflitto su un piano ideologico: libertà contro ordine, speranza contro disperazione, tolleranza contro pregiudizio.

Mentre l'**Impero Acheroniano** attacca la città di **Platea**, il principato di **Kemet** erige barriere lungo i propri confini. Le isole di **Xanadu**, frammentate dalla lotta per la successione, saranno il prossimo passo della conquista imperiale: nessuno di questi popoli, da solo, ha speranze contro gli eserciti magitech acheroniani.

I regni di **Londinium** e **Gralia** si contendono da decenni la città di **Seconda Babilonia**, sulla base di presunti legami di sangue dei rispettivi sovrani con la defunta **Matriarca**. Colpita dall'artiglieria magica graliana, l'aeronave su cui viaggiano i PG precipita: lo schianto porta alla luce una **terribile arma** dimenticata da tempo, e i due eserciti metteranno in campo i propri luogotenenti più spietati pur di annientare l'avversario, incuranti di cosa questo possa significare per la popolazione civile.

TUTTO HA UN'ANIMA

Il flusso delle anime (vedi pag. 72) assume un ruolo cardine nei mondi high fantasy. Si tratta dell'unica presenza davvero eterna, ciò da cui ogni cosa origina e a cui ritorna: non è dotato di una volontà propria, ma può essere alterato da magie ed entità particolarmente potenti, a volte in maniera irreparabile.

Zefiro è un mondo di isole volanti in orbita attorno a un nucleo di nubi tempestose; si dice che lì si trovi il **Lago Eterno**, fonte di magia e vita, a cui tornano gli spiriti dopo la morte. Solo chi riceve il permesso dalla **Chiesa di Nimuë** può accedere alle rare **sorgenti** nascoste tra le isole: specchi d'acqua dove il flusso vitale si concentra in vapori luminosi, permettendo di entrare in contatto con il Lago Eterno.

Il **Drago Astrale Midgarsormr**, un **demon**e generatosi dal flusso delle anime a causa della disperazione dei popoli, sta ora sfruttando il flusso stesso per risucchiare lentamente l'energia vitale del pianeta: le piante avvizziscono, gli oceani imputridiscono e gli animali si trasformano in **mostri** aggressivi. Solo trovando e risvegliando i **sei Guardiani Elemental**i sarà possibile affrontare Midgarsormr, ma c'è chi trae vantaggio dalle situazioni di crisi causate dai loro lungo sonno...

MAGIA E TECNOLOGIA

Nei mondi high fantasy, il rapporto tra magia e tecnologia tende a un estremo: o le due discipline sono quasi indistinguibili, con potenti eserciti di fanteria magitech e circuiti di contenimento rituale, oppure sono in aperto conflitto. Nel secondo caso, di solito, la magia riveste il ruolo di arte antica e perduta e la tecnologia è fredda e pericolosa (ma non mancano le eccezioni: la magia potrebbe essere foriera di distruzione mentre la tecnologia sembra essere più facilmente controllabile).

Le prime linee dell'esercito di **Asteride** fanno ampio uso di innovative **armi e armature magitech**, particolarmente adatte a proteggere i **maghi-strateghi** dagli attacchi nemici. Al contrario, la vicina nazione di **Dagda**, dedita allo studio delle arti marziali e della magia curativa, ritiene l'uso di soldati magicamente potenziati una tattica da codardi.

La **Federazione di Quivira** esercita un controllo ferreo sull'uso della magia, resa illegale per chiunque non faccia parte della **Casta Cremisi** in seguito ai tragici eventi della **Notte delle Stelle Infrante**. Ma le cose si complicano quando un gruppo di **dissidenti** del regno vassallo di **Olmedia** si imbatte in una **giovane magastellare** in fin di vita, sfuggita agli orrori di un laboratorio segreto quiviriano...

In ogni caso, tanto la magia quanto la tecnologia raggiungono vette esplosive e **visivamente impressionanti** nell'high fantasy.

EROI DI MOLTE FORME E DIMENSIONI

Non solo non esistono limiti di sorta a chi o cosa può essere un eroe high fantasy, ma è importante creare protagonisti **sopra le righe**:

Albus è un **elfo arboreo** proveniente dalla **Forest Pietrificata**; combatte utilizzando sciami di cristalli orbitanti e lancia incantesimi di luce. Quando scatena le sue magie più potenti, le sue corna ramificate fioriscono in un mosaico di boccioli.

Lydia è una **campionessa di golf** giunta in questo mondo da un'**altra dimensione** dopo aver toccato un frammento di **cristallo temporale**. La gemma brilla tuttora nella sua mano e le permette di evocare Arcana e sfruttare la magia di Entropismo.

Pwih è una **guerriera melm caramel** dall'insolito colore azzurro, capace di parlare e assumere forma umanoide. Non sa di preciso da dove arrivino queste capacità, e si è unita a un gruppo di eroi nella speranza di capire meglio gli esseri umani.

UNA QUESTIONE DI EROI

Nell'high fantasy, le vicende del mondo sono **indissolubilmente** legate agli eroi: a volte è chiaro fin dall'inizio, altre lo si scoprirà strada facendo, ma nessuno di loro è lì per caso... e se qualcuno lo è, probabilmente sarà proprio questa sua natura "fuori dallo schema del destino" a permettergli di cambiare le sorti del mondo.

Le profezie parlano di **quattro eroi** che salveranno il mondo dalla lotta tra il **Gigante di Fuoco** e il **Gigante di Ghiaccio**. Come previsto, il **Marchio del Giglio** è apparso sulla mano destra del **Principe di Alfheim** e delle **Vestali Gemelle**... ma anche su quelle di uno **spadaccino vagabondo** e della **sorella minore del Principe**!

Travolta da una carrozza quando era bambina, **Valea** è stata salvata dalla **Principessa dei Briganti**, ma ha perso l'occhio e la gamba sinistri. Diventata a sua volta un'abile ladra e unitasi a un gruppo di **rivoluzionari**, la ragazza scoprirà che al comando dell'esercito reale c'è proprio l'uomo che si trovava a bordo di quella carrozza, e che il gesto della Principessa dei Briganti non era semplice altruismo...

Come sempre, questi collegamenti e colpi di scena possono essere proposti dal Game Master oppure introdotti dai Giocatori con l'uso dei Punti Fabula.

MISTERO, SCOPERTA E CRESCITA

Nelle campagne high fantasy i misteri sono profondi, antichi e sconvolgenti: la crescita personale dei protagonisti avviene proprio quando la loro percezione della realtà politica, magica e spirituale del mondo viene sconvolta da una terribile rivelazione, e non è raro che gli eroi scoprano di aver servito i piani di un **Cattivo supremo** per buona parte delle loro prime avventure.

Ultimo discendente di una stirpe di **sacerdotesse**, **Kain** intraprende un disperato pellegrinaggio per ravvivare il fuoco della **Fiamma Sacra**, rischiando la vita contro gli **Angeli** mostruosi che si aggirano nei territori desolati tra le città-stato. Ciò che Kain e la sua scorta ignorano, tuttavia, è che la Fiamma Sacra esige un terribile sacrificio per il proprio risveglio, e che gli Angeli un tempo erano qualcosa di ben diverso...

Sconfiggendo **Charybdis**, il mostruoso **guardiano del Maelstrom**, gli eroi hanno in realtà infranto il **Sigillo del Nord** e accelerato i piani spregiudicati della **Retrice Lucrezia**, che intende spezzare i quattro sigilli cardinali e dirottare il flusso spirituale del pianeta per fornire energia al suo prototipo di **vascello dimensionale**.

PRIMA DI COMINCIARE

Queste pagine affrontano alcuni punti fondamentali quando si prende parte a una campagna in stile high fantasy utilizzando **Fabula Ultima**.

Poiché il **Manuale Base** ha delle premesse fortemente legate allo stile high fantasy, queste indicazioni sono applicabili a pressoché tutte le campagne di **Fabula Ultima**.

LA SINDROME DA PROTAGONISTA

Quando si trae ispirazione dai JRPG, dai manga e dagli anime in stile high fantasy, spesso ci si imbatte in trame fortemente incentrate su uno o due personaggi: non di rado sono fantasie escapisti che ruotano attorno a un protagonista maschile in cui il giocatore o spettatore medio può riconoscersi, accompagnato solitamente da un interesse romantico e da comprimari più o meno approfonditi.

In **Fabula Ultima**, al contrario, tutti i Personaggi Giocanti hanno la stessa importanza, così che i Giocatori possano contribuire in maniera equilibrata alla storia che si sta creando. Anche se uno dei PG ha una **Peculiarità** (vedi pag. 114) “da protagonista” come **Araldo della Rovina** o **Fato Glorioso**, non dovrebbe mai rubare la scena agli altri.

TRAME INTRICATE E POCO FLESSIBILI

I mondi high fantasy sono densi di magia e mistero: si prestano a colpi di scena e rivelazioni incredibili, profezie antichissime e viaggi nel tempo o tra le dimensioni. Questi elementi non sono un problema in **Fabula Ultima**, ma è importante non rimanerne “intrappolati”: molto meglio se entrano in gioco come risultato di un Punto Fabula o di un’**opportunità**, anziché come parte di un’intricata e complessa rete di segreti che il Game Master ha creato per conto proprio. Il Game Master dovrebbe mantenersi **flessibile**: non c’è bisogno di avere una risposta pronta per tutto, soprattutto se queste risposte portano a guidare gli eventi e a limitare la creatività spontanea dei Giocatori, danneggiando l’esperienza del gioco.

POTERI DIVINI E IMMUTABILI

Le popolazioni dei mondi high fantasy spesso venerano divinità: tuttavia, la premessa di **Fabula Ultima** è che anche la più formidabile tra queste sia in qualche modo limitata, una creatura che ha accumulato immenso potere ma che può essere affrontata e sconfitta da chi possiede sufficiente forza d’animo e alleati fedeli.

Il mondo può **sempre** cambiare e **nessuno** è onnipotente ed eterno.

ARCHETIPI E STEREOTIPI

Le storie high fantasy tendono a fare affidamento su un vasto numero di archetipi, come il **nobile guerriero in esilio** o la **maga oscura affascinante e riservata**. Questi archetipi sono utili per inquadrare rapidamente un personaggio e i suoi **Tratti**, ma non devono diventare **stereotipi**: fate del vostro meglio per aggiungere sempre un dettaglio unico e particolare, rovesciando le aspettative e mostrando che c'è una persona complessa e tridimensionale dietro alla semplice prima impressione.

In particolare, prestate attenzione a:

- ◆ **Archetipi che ricalcano culture e popoli reali.** Evitate rappresentazioni stereotipate di elementi culturali come religioni, usanze e costumi. Se ispirate un personaggio a figure storiche o culturali (come esorcisti, gladiatori, ninja, pirati, sacerdoti, samurai, streghe o vichinghi), informatevi da fonti che non le strumentalizzino né le riducano a semplice estetica: questo vi porterà a creare personaggi tridimensionali e complessi, ed è anche un ottimo modo per arricchire le vostre prospettive personali.
- ◆ **Stereotipi di bellezza, genere e costume.** Cercate di evitare o sovvertire quegli stereotipi che danno una connotazione morale al corpo (per esempio, rendere gli eroi rigorosamente giovani, atletici e convenzionalmente attraenti mentre gli antagonisti sono grotteschi e caricaturali) oppure al genere, al carattere e al vestiario (come un'eroina timida e materna, un guerriero tribale e aggressivo, una Cattiva crudele e sensuale, oppure un Cattivo perverso e diabolico il cui aspetto non è conforme alle aspettative di genere nella società in cui viviamo nel mondo reale).

Create un mondo fantastico ci permette di liberarci in parte dal bagaglio della vita di tutti i giorni: è importante abbracciare questa possibilità senza dimenticare che le parole, le immagini e i simboli che utilizziamo hanno dei significati storici e culturali, e trasmettono dei messaggi a chi ci sta intorno.

CATTIVI MONODIMENSIONALI

Concentrarsi sul dare agli antagonisti high fantasy un aspetto memorabile e delle capacità formidabili è più che legittimo, ma ciò non dovrebbe mai andare a discapito del renderli **personaggi tridimensionali**. Sempre secondo la stessa logica, concetti come "bene assoluto" e "male assoluto" non sono particolarmente interessanti da esplorare: il Game Master dovrebbe assicurarsi di dare motivazioni credibili ai propri Cattivi, rendendoli vere e proprie nemesi dei protagonisti.

Dopotutto, da grandi eroi derivano grandi minacce, e viceversa!



Alberto Zaccagni - 554366

MONDO

CAPITOLO
2

MONDO

Questo capitolo offre una panoramica di ciò che contraddistingue i mondi high fantasy di **Fabula Ultima**. Si tratta di una lettura consigliata tanto ai Giocatori quanto ai Game Master, poiché fornisce strumenti di gioco utili per entrambi i ruoli.

La struttura di questo capitolo è la seguente:

LUOGHI HIGH FANTASY

Questa prima sezione contiene suggerimenti sulla creazione di regioni, insediamenti e punti d'interesse in stile high fantasy, accompagnati da dieci esempi approfonditi di luogo: ciascuno di essi è presentato sia in forma di archetipo narrativo che come località ricca di spunti di gioco.

CONFLITTI

Questa sezione fornisce consigli sui tipi di conflitti e tensioni che caratterizzano le campagne in stile high fantasy, sia dal punto di vista narrativo che regolistico.

MAGIA E RITUALI

Questa sezione offre un approfondimento sulla magia high fantasy, sulle entità soprannaturali e sul ruolo che dovrebbero giocare nel corso della campagna.

TECNOLOGIA

In maniera simile alla sezione precedente, queste pagine forniscono spunti sul ruolo della tecnologia e dell'industria durante una campagna high fantasy.

OGGETTI RARI E ARTEFATTI

Le ultime due sezioni del capitolo sono dedicate agli oggetti rari e agli artefatti in stile high fantasy; contengono importanti suggerimenti nonché numerose liste di esempi pronti per l'uso.

LUOGHI HIGH FANTASY

Durante la **Creazione del Mondo** (vedi **Manuale Base**, pag. 148) e nel corso delle sessioni di gioco, può capitare spesso di dover introdurre nuove regioni, villaggi o punti d'interesse. Questa sezione contiene consigli e suggerimenti sulla mentalità da adottare quando si creano luoghi in stile high fantasy, seguiti da dieci esempi di Luogo da usare come ispirazione o inserire direttamente all'interno della campagna.

LUOGHI ALLEGORICI

Il primo, importante concetto da tenere a mente quando si immagina e descrive un luogo high fantasy è che dovrebbe sempre avere un forte **significato** ed esprimere in maniera **atmosferica e spettacolare**.

- ♦ **Significato.** Un luogo high fantasy è sempre manifestazione di una certa tematica; racconta un'emozione, un sentimento o perfino un evento storico. Se immaginando un luogo non riuscite a ricondurlo ad almeno un **Tema** tra quelli dei Personaggi Giocanti, a una **minaccia** presente nell'ambientazione o a un **mistero** su cui può gettare nuova luce, allora quel luogo è di scarsa utilità ai fini della campagna.
- ♦ **Atmosfera e spettacularità.** I luoghi high fantasy hanno sempre uno o più tratti fantastici: può trattarsi di qualcosa di semplice, come una guglia cristallina che illumina con la sua luce la città sottostante, oppure di una caratteristica decisamente più complessa ed elaborata, come un avioporto per navi volanti oppure un'intricata rete di canali e acquedotti marmorei attraversati da un flusso di sabbie magiche solcate da imbarcazioni condotte da gondolieri mascherati.

In linea di massima, la “regola doppia” da applicare ai luoghi in stile high fantasy si potrebbe riassumere in questo modo:

Se un luogo è **spettacolare ma fine a sé stesso**, oppure se è **importante per la narrazione ma poco spettacolare**, allora bisogna ancora lavorarci sopra.

Bisogna comunque sottolineare che il diritto e la responsabilità di creare i luoghi, descriverli e arricchirli in modo interessante **non sono** qualcosa di riservato al Game Master; per esempio, spendere un Punto Fabula per rivelare che gli antichi tunnel vulcanici portano a una sezione sprofondata della capitale, in cui si cela un Arcanum creduto scomparso da tempo, è esattamente il tipo di contributo che i Giocatori dovrebbero dare **spesso** nel corso del gioco.

IN CRESCENDO

Questo secondo principio si collega a quello nella pagina precedente: i luoghi e gli eventi di una campagna high fantasy dovrebbero farsi **gradualmente più intensi**, spettacolari ed esagerati sessione dopo sessione. Questo significa che chi introduce un nuovo luogo ha la responsabilità, insieme al resto del gruppo, di **rispettare il ritmo narrativo generale della campagna**.

In poche parole, se è vero che ogni luogo dovrebbe avere una sua spettacularità, certi “archetipi” di luogo tendono a presentarsi all’**inizio**, alla **fine**, oppure nel **mezzo** di una campagna di gioco. Non giocatevi subito le carte migliori.

Per fare alcuni esempi molto classici, una **città perduta che custodisce una magia antichissima** è il genere di luogo che tende a presentarsi nella seconda metà di una campagna, mentre un **tranquillo villaggio spaventato dalla presenza di una creatura mostruosa** è più adatto alla prima metà della storia.

Va detto, comunque, che non si tratta di una regola ferrea e inflessibile: al contrario, sovvertire alcune di queste aspettative “classiche” può rendere memorabile una campagna, se fatto con una certa moderazione. Bisogna poi assicurarsi di non mettere in difficoltà gli altri partecipanti al gioco, che potrebbero essere colti impreparati da un improvviso e inaspettato “corto circuito” degli eventi.

ALLINEAMENTO ELEMENTALE

Ciascun luogo high fantasy dovrebbe essere collegato a uno o più elementi naturali o magici, che a loro volta contribuiscono a esprimere le tematiche.

Per esempio, una città-torre di maghi e guaritori potrebbe essere vicina agli elementi dell’**aria** e della **luce**, mentre la fortezza di un clan dall’antica tradizione guerriera potrebbe essere legata al **fuoco** e alla **terra**.

Questo dato può anche influenzare il tipo di creature che vivono nell’area circostante, nonché le capacità e gli incantesimi o effetti magici a loro disposizione.

Tornando agli esempi precedenti, la città magica potrebbe essere popolata da stormi di aironi dall’aspetto regale e sorvegliata da golem-guardiani il cui occhio ventrale scaglia raggi di luce intensa; la fortezza, al contrario, potrebbe essere dimora di **elementali** del fuoco e creature draconiche pronte ad assistere i guerrieri in battaglia.



UNA FONTE DI POTERE

A prescindere dalla natura specifica di un determinato luogo high fantasy, esso dovrebbe custodire un potere di qualche tipo. Questo potere può essere evidente oppure nascosto, ma le azioni dei protagonisti li porteranno necessariamente **ad allearsi oppure a lottare** con esso e con chi lo custodisce.

Il potere può assumere molte forme differenti: può trattarsi di enorme superiorità militare o tecnologica, ma anche di un Arcanum antichissimo che giunge a proteggere una civiltà quando essa è in grave pericolo, oppure di un artefatto capace di indicare la via per una qualche fonte di potere ancora più grande.

Ovviamente il potere è una risorsa che fa gola a molti: buona parte del ruolo ricoperto da ciascun luogo nella vostra campagna sarà strettamente collegata al potere che esso può offrire agli eroi e agli antagonisti.

COLLEGAMENTI

Un luogo dovrebbe essere sempre connesso a **due o più fazioni, minacce o misteri** presenti nel mondo di gioco, così che raggiungerlo e interagirvi porti a cambiamenti importanti e abbia conseguenze significative. Questo vale perfino per quei luoghi particolarmente remoti o dimenticati da secoli: c'è sempre un Cattivo che attende pazientemente venga rivelata la loro posizione!

L'idea di riuscire sempre a collegare ciascun luogo al resto della campagna può intimidire un po', specialmente quando si tratta di luoghi improvvisati dopo un **tiro di viaggio**: in realtà, è sufficiente inserire un **indizio relativo a un mistero** oppure una **risorsa preziosa** la cui importanza diverrà chiara solo in seguito.

USARE GLI ESEMPI DI LUOGO

Le prossime pagine contengono **dieci luoghi completi** in stile high fantasy, che possono fungere da ispirazione oppure essere inseriti direttamente all'interno della vostra campagna, sia durante la **Creazione del Mondo** che in seguito (per esempio quando si attraversa una regione inesplorata della mappa).

Ciascun profilo di luogo è strutturato nel modo seguente:

- ◆ **Il luogo in breve.** Questo specchietto contiene una sintesi del luogo: innanzitutto le **parole chiave** e le **tematiche** che dovrebbe simboleggiare, seguite dal tipo di **territorio** e dalle **forze elementali** che lo contraddistinguono. Infine, una lista di spunti per **pericoli** e **scoperte** adatte all'area circostante.
- ◆ **Domande per il gruppo.** In **Fabula Ultima** non avrebbe senso introdurre un luogo slegato dai protagonisti della storia; queste domande hanno lo scopo di arricchire l'ambiente e permettere ai Giocatori di contribuire creativamente. Di solito è il Game Master a porle al resto del gruppo; inoltre, è buona abitudine che lo faccia anche quando non si utilizzano i luoghi descritti in questo **Atlante**.
- ◆ **Elementi tipici.** Questa sezione offre una lista di personaggi e altri elementi che spesso contraddistinguono questo tipo di luogo. Valgono sia per questo luogo nello specifico, sia per tutti quelli che rientrano nel medesimo archetipo narrativo.
- ◆ **Posizione.** Qui si offrono alcuni consigli su dove collocare questo tipo di luogo nel corso delle vicende, sia in senso geografico che in senso temporale (verso la fine o verso l'inizio di una campagna di gioco).
- ◆ **Nei piani dei Cattivi.** Similmente alle sezioni precedenti, questa fornisce indicazioni e suggerimenti sulle motivazioni che dovrebbero portare i Cattivi a interessarsi a questo luogo oppure a luoghi simili.
- ◆ **Spunti e agganci.** Infine, la parte più corposa è dedicata a una lista di **elementi di interesse** (↑), **misteri** (⦿) e **richieste d'aiuto** (☞) che il Game Master può utilizzare in tutto o in parte durante il gioco.

Questi esempi di luogo sono un'ottima lettura tanto per il Game Master quanto per gli altri Giocatori; aiuteranno il gruppo a impostare le proprie aspettative sullo stile high fantasy e offriranno spunti su cui ripiegare nel caso si sia a corto di idee.

In ogni caso, nessuna delle informazioni presentate è “canonica” o “ufficiale”: avete piena libertà di modificare questi luoghi a vostro piacimento!



IL REGNO INIZIALE

Oniria

Un tranquillo e fiorente regno che si estende lungo un grande fiume navigabile, circondato da bianche mura che proiettano una potente barriera magica. Un elegante castello si erge in cima alle brillanti cascate azzurre, che si gettano nel lago al centro della capitale, mai conquistata nei secoli. Si dice che non esista luogo più sicuro al mondo; perché, dunque, qualcuno dovrebbe mai lasciarlo?



ONIRIA IN BREVE

Parole chiave: avventura, casa, nido, nostalgia.

Tematiche: inizio del viaggio, chiamata degli eroi all'avventura, fine dell'infanzia.

Territorio: collina, marmo, prato.

Elementi comuni:

Tiro di viaggio: d6, d8.

Elementi rari:

Pericoli: una pericolosa creatura magica ha superato la barriera; misteriose sparizioni in tutto il regno, apparentemente scollegate tra loro.

Scoperte: un messaggero con notizie inusuali dal mondo esterno, l'ingresso di un'antica rovina ai margini del fiume.

- ◆ *Chi di voi è nato qui e in quale distretto ha trascorso l'infanzia?*
- ◆ *Per chi non è cresciuto a Oniria, non è semplice adattarsi a ogni aspetto della vita del Regno. Per quale motivo?*
- ◆ *Quali virtù dovrebbe avere un "buon" abitante di Oniria?*
- ◆ *Per quale caratteristica il Regno è invidiato da tutti coloro che vi giungono dalle terre confinanti?*
- ◆ *Oniria è rinomata per alcune specialità locali: si tratta forse di dolci tipici, balli tradizionali o un particolare tipo di artigianato?*
- ◆ *Con quale mezzo di trasporto si spostano gli abitanti? È accessibile a tutti o riservato solo a pochi eletti?*



ELEMENTI TIPICI

Il tipico Regno Iniziale dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una **figura di potere enigmatica** ma attenta ai bisogni del popolo.
- ◆ Un antico **ordine di cavalieri** che usa la magia per proteggerlo.
- ◆ L'**accesso segreto** a un luogo antichissimo, forse scoperto in tenera età da uno dei PG.
- ◆ Un **punto panoramico** da cui è possibile ammirare una delle sue meraviglie.



POSIZIONE

Oniria dovrebbe essere il primo luogo visitato dai personaggi, lo sfondo necessario per una partenza tranquilla nelle **prime sessioni** di gioco. Il Regno Iniziale dovrebbe apparire come un **nido** protetto dai pericoli del mondo esterno, un **luogo idilliaco** dove condurre una vita serena (e forse un po' monotona), una **base** a cui far ritorno tra un'avventura e l'altra per sistemare gli affari in sospeso... almeno finché non sorge qualche tipo di crisi.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Un luogo come Oniria può tipicamente prevedere due tipi di sbocchi narrativi: la città potrebbe essere **attaccata** nelle prime sessioni da chi desidera le sue risorse o serba rancore, ma anche trasformarsi nella **dimora** di un antagonista principale (o rivelarsi come tale!) nella **seconda metà della campagna**, in seguito a un colpo di stato o a un evento magico catastrofico. I personaggi potrebbero non riuscire a far fronte subito a una crisi del genere, vedendosi costretti a **rimandare l'azione** a un secondo momento.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Oniria in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.

◆ LA PIAZZA DELLA FONDATRICE

Al centro del lago di Oniria si trova la grande piazza marmorea dedicata alla Regina Fondatrice, collegata alla capitale da spaziosi ponti a volta. La statua della Regina si erge di fronte alla grande cascata. Cosa regge tra le mani?

- ◆ **Il mercato.** Ogni mattina, buona parte della piazza viene occupata da decine di bancarelle di **mercanti e venditori** provenienti da tutto il regno (ma anche oltre!). Qualcuno tra i PG conosce un mercante di fiducia? Quale oggetto insolito è stato ignorato da tutti?
- ◆ **Celebrazione.** La più importante festa di Oniria è la **Notte delle Luci**: ogni anno, visitatori da tutta la regione si radunano nella piazza per i fastosi festeggiamenti in onore della Regina Fondatrice. Perché la Notte delle Luci si chiama in questo modo? Quale impresa della Regina viene celebrata, e come mai l'attuale regnante non ha partecipato all'inaugurazione dell'evento?
- ◆ **La competizione.** Durante la festa si tiene la tradizionale **Gara degli Eroi**: di cosa si tratta? Quali sono i requisiti per l'iscrizione? Ma soprattutto: qual è il premio in palio? Chi è il combattente più particolare o sospetto iscritto quest'anno?
- ◆ **Giallo nella piazza.** Sembra che qualcuno sia stato derubato di un oggetto importante. Come hanno fatto i **ladri** a scomparire nella folla? I personaggi li hanno già visti da qualche altra parte? Con quale stratagemma tentano di acciuffarli?

◆ ROVINE DI NEFTI

Ronan è un anziano studioso in cerca di un gruppo pronto ad avventurarsi nelle Rovine di Nefti, un misterioso complesso sotterraneo il cui ingresso è celato dietro la cascata di Oniria; ritiene che all'interno si trovi l'**Iridosfera**, un globo leggendario di cui necessita per i propri studi. Offre una lauta ricompensa a chiunque glielo porti.

- ◆ **Compagnia inaspettata.** Ronan affianca ai personaggi una misteriosa avventuriera che si presenta come **Sinann**. Con quali capacità supporta il gruppo? Quale motivazione nascosta la spinge a esplorare le rovine?

*“Oniria è il regno dei sogni: le sue acque cullano, le sue mura proteggono.
Questa è la nostra casa, fuori ci sono solo pericoli.”*

- ◆ **Testimoni della storia.** I muri delle Rovine sono ricchi di scritte che testimoniano la loro antichità e il grande passato di Oniria. Durante l'esplorazione, il GM potrebbe chiedere a chi gioca un **Sapiente** di arricchire la scena con dettagli di grande importanza storica.
- ◆ **Tesori.** All'interno delle Rovine i personaggi potrebbero trovare antiche armi, pozioni o tomì dimenticati. Cosa decideranno di prendere con sé?
- ◆ **Sequana.** Nella sala centrale delle Rovine, i personaggi potrebbero scontrarsi con Sequana, una ninfa dei sacri fiumi di Oniria che qualcuno ha evocato a protezione dell'Iridosfera. Sequana è Vulnerabile ai danni da **fuoco** e **fulmine** a causa della sua natura, ma Immune a quelli da **ghiaccio**. Rapida e territoriale, risucchia l'energia magica attraverso l'acqua e utilizza incantesimi legati al **ghiaccio**. Il vincolo che la obbliga a custodire questo luogo può essere spezzato tramite un **Rituale**; in caso contrario, sconfiggerla porterà alla sua morte.
- ◆ **La sfera iridescente.** Non appena un PG posa lo sguardo sull'**Iridosfera**, l'**artefatto** mostra una visione parziale e sconvolgente del passato di Oniria. Di cosa si tratta? I PG accetteranno di consegnare l'oggetto a Ronan o preferiranno tenerlo per sé? Come reagirà Sinann?

LA TRUFFA DEL SECOLO

Un abile mercante, Emmett, sta accrescendo a dismisura la propria influenza sulla corte, sostenendo di possedere una formula per la panacea a ogni male.

- ◆ **Mani legate.** I PG vengono contattati da **Kristine**, dei Cavalieri di Oniria. Con chi dei personaggi è cresciuta? Kristine vorrebbe dimostrare che Emmett è un truffatore, ma un nobile lo protegge e i Cavalieri non possono fermarlo senza prove certe.
- ◆ **Ben sorvegliato.** Emmett è sempre accompagnato dalla sua silenziosa guardia del corpo, **Asher**. Perché questa incute tanto timore? Con che arma desueta combatte?
- ◆ **Via la maschera.** Come procedono i personaggi? Cercano di parlare direttamente con Asher, si intrufolano nella villa di Emmett in cerca della panacea o cercano udienza presso il nobile, nella speranza che non sia coinvolto?
- ◆ **Sigillo reale.** Se i personaggi riescono a smascherare il complotto, assicurando Emmett alla giustizia, Kristine potrebbe ricompensarli, a nome della Regina, con un **fischetto d'avorio** in grado di richiamare delle veloci cavalcature per il gruppo. Che aspetto hanno? In che modo si collegano con qualche leggenda di Oniria?



LA FORESTA OSCURA

Artemis

Una fitta foresta, circondata di mistero, in cui si intersecano vie e sentieri più o meno battuti: a ogni passo i sensi si confondono, disorientando i viaggiatori. Nelle profondità di Artemis si annida qualcosa di oscuro e terribile, che si diffonde corrompendo l'intera selva; aguzzando le orecchie si possono udire sussurri perduti, provenienti da chissà quale creatura...



ARTEMIS IN BREVE

Parole chiave: corruzione, magia instabile, natura, segreti.

Tematiche: distruzione contro preservazione, smarrimento, misteri che dovrebbero rimanere tali.

Territorio: fiume, foresta, macchia erbosa.

Elementi comuni:

Tiro di viaggio: d10, d12.

Elementi rari:

Pericoli: il Re dei Banditi e la sua banda, le illusioni di una fattucchiera, un branco di feroci creature fuori controllo.

Scoperte: un capanno abbandonato ricco di equipaggiamento da viaggio, la Torre-Osservatorio diroccata al centro della Foresta.

- ◆ *Uno dei vostri compagni ha vissuto nelle vicinanze di Artemis, imparando a orientarsi al meglio in un ambiente così ostile: come ci riesce?*
- ◆ *Chi vive nei dintorni della Foresta è solito omaggiare qualche figura a essa legata? Che cosa ottiene in cambio?*
- ◆ *Che cosa caratterizza la corruzione che sta invadendo la Foresta?*
- ◆ *Un gruppo di persone più o meno noto vorrebbe distruggere la Foresta. Perché? Chi comanda questi individui?*
- ◆ *Si dice che nella parte più folta della Foresta si trovi una pianta rara dalle proprietà uniche. Quali sono?*
- ◆ *Quale creatura è possibile incontrare solo ad Artemis?*



ELEMENTI TIPICI

La tipica Foresta Oscura dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **fenomeno innaturale** che minaccia di alterare l'equilibrio del luogo.
- ◆ Un **mercante loquace** con molta voglia di condividere le storie dei suoi viaggi.
- ◆ Un'**abile erborista** che vive lontana dalla società.
- ◆ Un **misterioso vegetale** protetto o maledetto da un incantesimo.



POSIZIONE

Il gruppo potrebbe visitare un luogo come questo già nelle **primissime sessioni**, limitandosi ad attraversarlo e a misurarsi con i **pericoli** più basilari. Tuttavia, la Foresta è piena di **segreti**, non tutti alla portata di PG poco esperti, che potrebbero scoprire in seguito come accedere a zone prima proibite o inaccessibili. Certo, chiunque potrebbe spendere un **Punto Fabula** per proseguire sin da subito: una scelta davvero rischiosa.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Artemis è un luogo antico, colmo di magia e **misteri** che la maggior parte della popolazione conosce solo in parte o ignora del tutto. Un antagonista potrebbe ritenerlo un **nascondiglio o covo** interessante, dove a nessuno verrebbe in mente di ficcanasare, e le eventuali **sparizioni** potrebbero non destare particolari sospetti. Inoltre, qualcuno particolarmente **spaventato** dai mutamenti della Foresta potrebbe perdere la ragione e decidere di occuparsi del problema una volta per tutte, rimuovendolo alla radice.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Artemis in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



IL CUORE DELLA FORESTA

Un groviglio di piante colossali popolate da creature feroci: la Foresta è gelosa dei propri segreti ed è disposta anche a spargere **corruzione** sul gruppo per fermarlo. I PG **corrotti** non possono incrementare le proprie taglie di dado di Caratteristica e possono purificarsi solo attraverso Rituali, Progetti o l'assistenza di un PNG esperto.

- ◆ **Il labirinto.** Raggiungere il cuore della foresta richiede un Orologio da **6 sezioni**. A ogni fallimento, il GM può introdurre uno dei **pericoli** del bosco (piante velenose, belve aggressive e così via) o marchiare con la **corruzione** un membro del gruppo.
- ◆ **La Quercia Corrotta.** Nel punto più oscuro di Artemis sorge un antico albero ricco di potere magico, da cui si sparge **corruzione**. Vi dimora lo spirito arboreo di **Hathor**: in preda al dolore, attacca ferocemente con le radici per assorbire Punti Vita dai bersagli e con liane luminose per infliggere lo status **debole** e la **corruzione**. È Vulnerabile ai danni da **aria e fuoco**, ma Assorbe quelli da **luce**. Cosa accadrebbe se i personaggi tentassero di comunicare con Hathor? Cos'era nella sua forma originaria?
- ◆ **Il bozzolo.** Alla base di Hathor si trova il nucleo della **corruzione**: un enorme bozzolo. Qualcuno dei PG ha mai visto qualcosa di simile? Com'è arrivato in questo luogo? Cosa comporterebbe la sua schiusa? E se venisse invece rimosso o distrutto?
- ◆ **La spada nella corteccia.** Tra le radici è conficcata una spada, che può essere recuperata anche durante il conflitto: chi la impugna è immune allo status **debole**. Cos'ha di particolare la sua elsa? Chi era il suo proprietario originale?



IL SANTUARIO VERDE

Il più grande segreto di Artemis, la dimora di una potente strega. L'unico modo per accedervi è superare le illusioni magiche all'interno della Foresta e una barriera di velenose spine spirituali che impedisce di passare oltre.

- ◆ **Il sigillo.** Chiunque tenti di oltrepassare fisicamente la barriera viene sbalzato indietro e subisce lo status **avvelenato**. Si potrebbe tentare un **Rituale**, sfruttare un **Progetto** o spendere ingegnosamente uno o più **Punti Fabula** per dissipare le spine e proseguire.

*“Impossibile scoprire tutti i segreti di un luogo antico come Artemis.
La Foresta è viva, parla, e non sempre ci vuole qui.”*

- ◆ **Antichi simboli.** Le pareti del Santuario raccontano la storia della strega: i PG possono così scoprire in che modo sta cercando di diffondere o fermare la **corruzione**. Chi simpatizza per lei? In che modo il suo punto di vista è alquanto ristretto e crudele?
- ◆ **La Signora della Foresta.** È antica, potente (**Cattivo minore**), usa la forza di Artemis e attende al centro del Santuario. Se qualcuno dei personaggi è stato **corrotto**, acquisisce lo status **scosto** non appena si trova in sua presenza. Nei conflitti, la strega è Vulnerabile ai danni da **ombra**, ma protetta da due **Radici Guardiane** (rango **soldato**), Vulnerabili ai danni da **aria** e **fuoco**. Se queste vengono debellate, la strega attacca tramite **Feticci Incantati** per infliggere lo status **confuso** o trasferire le perdite di Punti Vita subite a un PG determinato casualmente. Disattivare tutti i **feticci** in scena richiede un Orologio da **6 sezioni**.
- ◆ **Segreti magici.** I PG potrebbero trovare un **ingrediente raro** per pozioni o ricette, la conoscenza per un **Simbolo** sconosciuto (vedi pag. 148) o una formula magica (magari legata alla **corruzione**?). Come cambia la Foresta dopo la sconfitta della sua Signora?

LUNA MALEDETTA

Una leggenda antica, un licantropo che si aggira a caccia nel buio. È possibile imbattersi in un lui solo di notte. Questa creatura ha un compito: liberarsi dei curiosi.

- ◆ **Richiesta.** I personaggi potrebbero imbattersi in un capanno all'imboccatura della Foresta e lì partecipare a una riunione della locale Gilda di Caccia, decisa a liberarsi del Licantropo. Da chi è composta questa particolare organizzazione? È caratteristica di questo Luogo o diffusa in tutto il mondo di gioco? Sembra che uno dei PG abbia già combattuto un mutaforma del genere: si ricorda come lo ha sconfitto?
- ◆ **Decotto di luna.** Se i personaggi trascorrono più di una notte ad Artemis, attirano l'attenzione del Licantropo. È possibile che l'erborista della Foresta abbia una pozione che potrebbe aiutare i personaggi.
- ◆ **Fenrir.** Un licantropo dal pelo bianchissimo (**Cattivo minore**), che muta solo di notte a causa della maledizione. Vulnerabile ai danni da **fuoco**, Resiste a quelli da **aria** e **ghiaccio**. È spesso accompagnato da **Ululanti Grigi**. Se attacca, infligge danni **fisici** e lo status **debole**. Anche Fenrir è vittima della **corruzione**? Una volta terminati i Punti Ultima, torna alla sua forma umana: chi è?
- ◆ **La Gilda.** Se i personaggi tornano al capanno con una prova di essersi scontrati con Fenrir, ricevono una ricca ricompensa e un tesserino della Gilda dei Cacciatori, che può essere usato in varie città per ottenere riposo e cibo a prezzi scontati.



IL VILLAGGIO NASCOSTO

Mirage

Un'illusione nel bel mezzo del deserto: così appare Mirage a chi lo vede per la prima volta. Avvicinandosi si notano meglio i profili di abitazioni e palazzi scavati nella solida pietra rossa, sormontati da un'alta torre modellata dalla roccia. Le costruzioni sono lambite da una sorgente così cristallina da riflettere come uno specchio il cielo notturno e le sue stelle, una fonte di vita gelosamente custodita dalla popolazione.



MIRAGE IN BREVE

Parole chiave: antica magia, deserto, miraggio, riflesso.

Tematiche: il coraggio di guardarsi allo specchio senza paura di scoprire la verità, la forza di affrontare il buio e la solitudine.

Territorio: canyon, deserto, roccia rossa.

Elementi comuni:

Tiro di viaggio: d12, d20.

Elementi rari:

Pericoli: gli enigmi della temibile guardiana del deserto, i serpenti delle dune, ladri e contrabbandieri in cerca di tesori sepolti.

Scoperte: l'ingresso della perduta Biblioteca delle Meraviglie, una carovana di mercanti diretta a Mirage per stabilire una rotta commerciale.

- ◆ Conoscete una persona che, in passato, ha scelto di perdersi per sempre a *Mirage*. Trovarla potrebbe esservi di grande aiuto. Come si chiama? Di cosa si occupa?
- ◆ Con che animo il gruppo di eroi viene accolto e guardato dagli abitanti?
- ◆ Scorgete delle statue che adornano i confini della sorgente: che cosa raffigurano?
- ◆ Gli abitanti di *Mirage* sono noti per la loro devozione a una divinità molto particolare: qual è il suo nome? Perché in altri luoghi viene temuta?
- ◆ Qual è la più grande ricchezza del villaggio? Si tratta di un certo tipo di conoscenza o di una magia rara?
- ◆ Qual è il palazzo più eccentrico su cui posate lo sguardo mentre vi avvicinate al villaggio?



ELEMENTI TIPICI

Il tipico Villaggio Nascosto dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una **persona saggia** che conosce la soluzione a un particolare enigma.
- ◆ Una **rovina antichissima** le cui iscrizioni svelano importanti segreti.
- ◆ Un **artigiano** in grado di creare o vendere equipaggiamenti estremamente rari.
- ◆ Una **grande fonte di potere** magico.



POSIZIONE

Luoghi nascosti come questo dovrebbero trovarsi in aree inospitali come deserti, distese ghiacciate o isole sperdute nell'oceano. Il gruppo potrebbe imbattersi facendo una **scoperta** durante un viaggio, oppure se si dovesse spendere un **Punto Fabula** per introdurre un insediamento in cui riposare quando i PG si trovano a corto di risorse.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Di solito, i segreti custoditi in un luogo come *Mirage* fanno gola a qualsiasi Cattivo in cerca di potere magico e conoscenza; arrivarci prima dell'antagonista potrebbe rappresentare un'**eccellente sfida** per il gruppo, che godrebbe così di un **importante vantaggio** da sfruttare per comprendere i suoi piani in tempo. In caso contrario, il Cattivo potrebbe essersi già **preparato il terreno**, magari corrompendo alcuni rappresentanti della popolazione locale per fungere da servitori segreti o **spie**.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Mirage in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.



LA TORRE DEI DIECIMILA SPECCHI

La Torre dei Diecimila Specchi è l'edificio più alto di tutta Mirage. Modellata in tempi antichi a partire da una colossale roccia di pietra rossastra, incute rispetto ed emette un'aura di solennità.

- ♦ **Prova di coraggio.** La Torre nasconde al suo interno una prova di maturità che gli abitanti del Villaggio affrontano almeno una volta nella vita. Potrebbe essere un'occasione per guadagnarsi il loro rispetto!
- ♦ **Tempus fugit.** Quando il gruppo entra nella Torre, il Game Master crea un Orologio da **8 sezioni** chiamato “Accettazione” e uno da **4 sezioni** chiamato “Diniego”. Se l’Orologio “Accettazione” si riempie, **Xander** (vedi sotto) appare dinanzi al gruppo; se invece l’Orologio “Diniego” si riempie, i PG vengono magicamente trasportati nel bel mezzo del deserto. Riusciranno a far ritorno a Mirage? Se sì, in che modo?
- ♦ **Riflessi del passato.** Le pareti della Torre sono costellate di specchi. Quando un personaggio guarda al loro interno, il Giocatore che lo controlla narra un’esperienza passata in cui quel PG abbia commesso un errore o causato sofferenza a qualcuno (gli altri personaggi non assistono, ma i Giocatori sì!), poi dichiara se il suo PG sia disposto ad accettare o rinnegare questa responsabilità, riempiendo **1 sezione** dell’Orologio corrispondente (vedi sopra). Accettando o negando, il Giocatore deve avere l’obiettivo di mostrare lo stato d’animo e la maturità o immaturità del suo personaggio.
- ♦ **Xander.** Uno **spirito fatto di sabbia** rappresenta la sfida ultima della Torre. Riesce a confondersi nelle ombre, diventando **completamente invisibile**, ma teme la luce (capacità che può essere disattivata con un Orologio da **8 sezioni**; gli approcci che si basano su **acqua**, **freddo** e **luce** ricevono un bonus di +2). Xander scaglia potenti incantesimi di **fuoco**, ma è Vulnerabile ai danni da **ghiaccio** e **luce**. Chi ha creato Xander e la Torre? A quale scopo? Se è già stato sconfitto in passato, come fa a riformarsi?
- ♦ **La vetta.** Raggiungere la cima della Torre desterà l’approvazione degli abitanti di Mirage. Sconfiggendo Xander, i PG potrebbero ottenere un antico grimorio contenente un indizio importante o un incantesimo unico nel suo genere. Viene inoltre lasciato loro un frammento di specchio magico, che potranno eventualmente utilizzare come **ingrediente speciale** per Progetti o Rituali legati alla **memoria** o al **ricordo**.

“La via per Mirage? Non saprei, il deserto cambia continuamente. Gli abitanti dicono che il villaggio esiste solo per chi sceglie di perdersi.”

?

LA VOCE DELL'ACQUA

Mirage è lambita da una sorgente la cui acqua è tanto pura da riflettere perfettamente la mappatura delle stelle notturne. Alcuni abitanti sostengono che in certe notti è possibile sentire la voce della loro divinità, la quale abita le profondità della sorgente.

- ◆ **Un richiamo misterioso.** Trascorrendo la notte a Mirage, i PG potrebbero percepire una voce con una richiesta o messaggio per loro.
- ◆ **Acque torbide.** Per ragioni ignote, il volume dell'acqua della sorgente è diminuito considerevolmente nell'ultimo periodo e l'acqua si è fatta più torbida. Chi tra i personaggi ha già visto qualcosa di simile in passato?
- ◆ **Velaurog.** Una pianta di dimensioni enormi (**Cattivo minore**) si è annidata nella sorgente, soffocandola con le sue radici. Assorbe i danni da **ghiaccio** e sfrutta la sorgente per recuperare PV alla fine di ogni round, ma è Vulnerabile ai danni da **aria** e **fulmine**, che interrompono la sua capacità di rigenerazione. Cosa può aver generato un tale abominio? Chi tra la gente del villaggio nasconde la verità?
- ◆ **La natura della divinità.** Una volta purificata, la sorgente potrebbe rivelarsi la dimora di un Arcanum, oppure di uno spirito custode. In segno di riconoscenza, questa entità potrebbe donare al gruppo un **accessorio** che potenzia il recupero di PV.

🚩 SVANITA NEI CUNICOLI

Mirage sorge su un complesso sotterraneo di cunicoli scavati nella roccia secoli prima della fondazione del villaggio. Esther, figlia del sindaco, ha infranto l'antico divieto ed è scesa là sotto per indagare su un gruppo di loschi individui che crede stiano setacciando l'area in cerca di qualcosa; non si hanno sue notizie da giorni.

- ◆ **Vecchia conoscenza.** Uno dei PG ha incontrato Esther in passato? Che tipo era?
- ◆ **Tombaroli.** Un gruppo di saccheggiatori di tombe, agli ordini del sedicente archeologo **Lord Chamberlain (Cattivo minore)**, ha fatto dei cunicoli il proprio covo ed è in cerca di un prezioso **artefatto**; in realtà, sono perlopiù **non morti** creati dallo stesso Chamberlain.
- ◆ **Verità sepolte.** Le pareti dei cunicoli raccontano una storia antichissima, che rivela qualcosa di straordinario sul passato del mondo di gioco.
- ◆ **Gratitudine.** Se i PG riportano Esther in superficie, ottengono la fiducia del sindaco (e anche una ricca ricompensa). Se aiutano Esther nella sua indagine, la ragazza potrebbe accompagnarli come PNG alleato finché si trovano a Mirage.



L'ALBERO DEL MONDO

Yggdrasill

Un singolo albero maestoso, le cui fronde solcano i cieli sovrastando le nubi e le cui radici scavano in profondità, nutrendo la terra e rendendo rigoglioso tutto ciò che le circonda. Secondo le leggende, tramandate di generazione in generazione, da Yggdrasill hanno avuto origine tutte le specie viventi, la flora e la fauna: ed è a Yggdrasill che faranno ritorno quando il mondo raggiungerà il suo ultimo inverno.



YGGDRASILL IN BREVE

Parole chiave: creazione, divinità, umanità.

Tematiche: un fragile equilibrio da proteggere, tolleranza tra tutte le creature viventi, comprensione dell'altro.

Territorio: foglie, legno, prato.

Elementi comuni: 🍃 🌾 🌟

Tiro di viaggio: d10.

Elementi rari: 🦖 🧙 🧩

Pericoli: mostri oscuri che minacciano l'albero, una magica barriera che respinge ogni tentativo di ingresso, tristi foglie mosse dal vento che riempiono di sconforto.

Scoperte: un ponte di luce magica che collega Yggdrasill ad altri mondi, un oracolo che racconta di storie future e passate.

- ◆ Una persona cara a uno dei PG è partita per un pellegrinaggio nell'area dell'Albero molti anni fa. Chi era? Si sa perché non è tornata?
- ◆ Per entrare nei meandri di Yggdrasill è necessario un rituale di purificazione. Di cosa si tratta?
- ◆ Qui cresce un ingrediente raro in grado di ottenere effetti miracolosi. Quali sono?
- ◆ Una maledizione colpisce chi entra in armi nel "cuore" di Yggdrasill: quale?
- ◆ Una volta ogni dieci anni viene compiuta una cerimonia attorno al perimetro dell'albero, famosa in tutto il mondo. Che scopo ha?
- ◆ Con quale stato d'animo ciascun membro del gruppo si avventura in questo luogo?



ELEMENTI TIPICI

Il tipico Albero del Mondo dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **animale parlante** che funge da guida per i nuovi arrivati.
- ◆ Una **foglia miracolosa** che, se consumata, cura ogni tipo di malattia.
- ◆ Una **città nascosta**, nata tra le ampie fronde o lungo l'imponente tronco.
- ◆ Il **cuore** dell'albero, dove l'esistenza ha avuto inizio.



POSIZIONE

Questo luogo di creazione e unione di tutte le Specie del mondo potrebbe idealmente essere visitato dai PG per chiudere la **prima metà della campagna**, fungendo da **elemento risolutore** per le trame fin qui sviluppate e da **punto d'inizio** per la seconda parte della narrazione. Ostacoli sempre più ardui potrebbero frapporsi tra i PG e il loro obiettivo, rivelando segreti ben più intricati di quanto si potesse pensare inizialmente.



NEI PIANI DEI CATTIVI

La sua funzione di connessione tra le creature rende questo luogo sia una **minaccia** che una **risorsa** per l'antagonista, che potrebbe così prevederne la distruzione o la conquista. Quando i PG arrivano a Yggdrasill, il Cattivo di turno potrebbe averli **anticipati**, trovandosi ormai a un buon punto del piano, o essere vicino a ostacolarli, magari compiendo il suo **primo, vero atto** da Cattivo: qualcosa di così lontano dagli animi dei protagonisti da spingerli a trovare un modo per fermarlo una volta per tutte.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Yggdrasill in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



EDEN, CITTÀ NELLA CORTECCIA

Il tronco di Yggdrasill è talmente massiccio che, nel corso dei secoli, vi è stata edificata una vasta città con edifici dalle forme morbie e armoniose, costruiti con la pietra e il legno dei rami caduti dall'albero.

- ♦ **Il Concilio.** La città di Eden è governata da un concilio di anziani supervisionato dalla **Console Halcyon**, ciascuno esperto in un diverso tipo di magia. Le loro intenzioni sono buone, ma temono le influenze esterne.
- ♦ **Il Sigillo.** Soltanto la parte inferiore di Eden è accessibile ai visitatori: chiunque voglia raggiungere la chioma dell'albero per visitare l'**Accademia** e i **Ponti di Luce** (vedi sotto) deve ottenere uno speciale permesso dal Concilio. Qual è il requisito d'accesso?
- ♦ **Scuola di magia.** Uno degli edifici più vistosi di Eden, l'**Accademia** ospita alcune delle menti più brillanti in materia di studi magici, nonché una sorprendente collezione di **grimori antichi** e **artefatti bizzarri** non del tutto catalogati. Di quale tra questi oggetti hanno già sentito parlare i PG? Cosa potrebbe fare più gola ai Cattivi?
- ♦ **Porta tra i mondi.** Disposti in una grande spirale nel punto in cui il tronco si avvolge prima di dividersi in fronde, i **Ponti di Luce** collegano Yggdrasill a un gran numero di portali sparsi in tutto il mondo; nonostante alcuni di essi siano ormai inattivi da tempo, secondo le leggende potrebbero condurre persino sulla Luna e su altri pianeti.



DISPERAZIONE BLU

La gente di Yggdrasill è affetta da un morbo magico chiamato Disperazione Blu, che porta le persone a non fidarsi le une delle altre. Gli scippi di rabbia e aggressività sono ormai all'ordine del giorno.

- ♦ **Presagi.** Stormi di colossali **Pipistrelli Vampiro** hanno iniziato ad annidarsi nella chioma dell'albero da quando si è tinta di blu cobalto. C'è chi afferma di aver visto un **Ululante Tenebroso** (vedi **Manuale Base**, pag. 333) aggirarsi tra i rami, osservando in silenzio le persone per poi svanire improvvisamente. Se incontrato dal gruppo, potrebbe mostrare visioni di sventura imminente, in qualche modo connessa ai PG...

“Ogni creatura nasce in Yggdrasill e vi torna alla morte. Siamo connessi. Veniamo tutti dallo stesso luogo, sorretti da un fragile equilibrio.”

- ◆ **Il Cuore di Yggdrasill.** In preda ai primi sintomi, la Console Halcyon chiede ai PG di prendere il Cuore di Yggdrasill e trasportarlo a Eden per curare la popolazione con i suoi prodigiosi poteri. Dove si trova il Cuore? Perché è difficile raggiungerlo? In che modo è stato contaminato a sua volta, e quale evento lo ha ferito a tal punto?
- ◆ **Tradimento.** Tornati al villaggio, uno dei Consoli potrebbe cadere vittima della Disperazione Blu e volere il Cuore per sé. Chi sta cercando di riportarlo alla ragione? Cosa succederà ai PG se non riusciranno a risolvere pacificamente la situazione?
- ◆ **Benedizione.** Se i PG riescono a far fronte a questi problemi, il Cuore viene risanato e la sua energia protettiva elimina la Disperazione Blu. Il gruppo riceve una benedizione speciale che li protegge per 1d6 giorni da qualunque status. Inoltre, i PG saranno sempre i benvenuti nell’Albero del Mondo e ottengono in dono una **piccola abitazione** all’interno del suo territorio (ogni Giocatore dovrebbe descrivere la propria stanza).

UN POPOLO IN FUGA

Uno dei Ponti di Luce che collegano Yggdrasill ad altri mondi e dimensioni si è attivato: la popolazione di Velim sta scappando da una terribile guerra contro un nemico inarrestabile e, ormai allo stremo, chiede asilo.

- ◆ **I Veliti.** La gente di Yggdrasill ha pregiudizi sui Veliti e in molti chiedono che il Ponte venga sigillato. Un primo pregiudizio è legato al loro aspetto: in che modo destano paura e incomprensione? Il secondo pregiudizio è invece legato a un evento del passato: per cosa sono tristemente ricordati?
- ◆ **Paure insolite.** Appare chiaro fin da subito che i Veliti temono la magia della **luce**, che scorre potente in Yggdrasill, al punto da gettarli nel panico. Qual è la ragione di questo terrore? Ha a che fare con la minaccia da cui stanno fuggendo?
- ◆ **Aiutateci!** La rappresentante dei Veliti, **Bryce**, è giunta in cerca di aiuto. Quali sono le sue richieste? Se i negoziati dovessero fallire, accetterà che il Ponte di Luce verso Velim venga sigillato per impedire a ciò che l’ha attaccata di raggiungere anche Yggdrasill? O forse la presenza dei PG potrebbe suggerire una soluzione alternativa?
- ◆ **Fazioni avverse.** Il Concilio è preoccupato dal passato dei Veliti; il figlio del Console del ghiaccio, **Arthur**, vorrebbe invece accoglierli. Entrambe le parti hanno le loro ragioni e il supporto di una fetta della popolazione, perciò sta ai PG cercare di far pendere la bilancia (e l’opinione pubblica!) in favore dell’una o dell’altra. Qual è il parere di ciascun PG, almeno inizialmente? Chi ritiene giusto influenzare gli eventi?



IL GRANDE OCEANO

Tethys

Tethys è un oceano sconfinato colmo di misteri; nessuno sa cosa si trovi al di là di esso. Le sue acque sono infide, le tempeste che si abbattono sulla sua superficie frequenti e non è raro imbattersi in colossali creature marine in grado di ribaltare facilmente un'imbarcazione. Le persone di mare raccontano di una musica che, ogni tanto, si sente nelle notti di calma. Sembra provenire dalle oscure profondità abissali...



TETHYS IN BREVE

Parole chiave: invidia, metamorfosi, passato, spettri.

Tematiche: perdita dell'orientamento, eterno viaggiare, antiche colpe, storie dimenticate.

Territorio: iceberg, mare, sabbia.

Elementi comuni: 🌴 🌟

Tiro di viaggio: d12.

Elementi rari: 🤸 🕵️

Pericoli: navi pirata e ciurme agguerrite, vortici improvvisi che rendono pericolosa la traversata, stormi di enormi volatili affamati.

Scoperte: una mappa in bottiglia, i resti di un naufragio, una colonna di oricalco che pare reggere il cielo.

- ◆ *Su che mezzo affrontate la grande traversata? È governato da qualche personaggio noto a uno di voi?*
- ◆ *Il mezzo utilizza una forza motrice particolare. Quale?*
- ◆ *Qual è la leggenda più inquietante sull'Oceano ascoltata nel luogo di partenza?*
- ◆ *Chi di voi ha già tentato di attraversare Tethys ma non ha avuto altra scelta che tornare indietro? Perché?*
- ◆ *Si dice che un particolare tipo di creatura marina imperversi nel Grande Oceano? Di cosa si tratta?*
- ◆ *Nei momenti di calma vi sembra di sentire una voce che vi chiama. Come riuscite a resisterle?*



ELEMENTI TIPICI

Il tipico Grande Oceano dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una leggendaria **creatura marina**, pericolosa o amica del gruppo.
- ◆ Una **nave fantasma**, oggetto di numerose storie da marinai.
- ◆ Un **equipaggio** di individui dalla dubbia reputazione.
- ◆ Una **mappa** per un tesoro ben nascosto o custodito.



POSIZIONE

Tethys costituisce un ottimo **luogo di transizione** tra la **prima e la seconda metà** della campagna: i PG dovrebbero avere un buon motivo per intraprendere un rischioso viaggio verso l'ignoto, con il fine di raggiungere nuove mete inesplorate. Ciò non toglie che potrebbe fungere da **elemento di confine o contorno** per le **prime sessioni** di gioco, attirando l'attenzione o la curiosità del gruppo senza poterla soddisfare.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Un **viaggio per mare** potrebbe essere il momento migliore per mettere in scena un inseguimento tra personaggi e antagonisti: magari il Cattivo vuole **appropriarsi** di qualcosa in possesso del gruppo o semplicemente **toglierselo di torno**, approfittando del momento per allearsi con una banda di pirati o mostri temibili, oppure sfruttando le azioni dei PG per farsi **condurre a loro insaputa** proprio verso il suo obiettivo: un luogo segreto o un misterioso tesoro pieno di oggetti dalle proprietà straordinarie.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Tethys in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.



L'IMPERATRICE

In qualsiasi momento durante la traversata di Tethys, la nave dei PG potrebbe imbattersi in un **gigantesco galeone** dall'aria antica, il suo scafo consumato e le vele lacere. Stranamente, il galeone è ancora in grado di viaggiare: si tratta infatti dell'**Imperatrice**, la nave fantasma.

- ◆ **Notti difficili.** Se i personaggi decidono di ignorare la presenza opprimente del vascello e non salire a bordo, per tutto il tempo che trascorreranno nell'Oceano di Tethys saranno perseguitati da terribili **incubi** riguardanti la nave e i suoi corridoi. Inoltre, il galeone seguirà silenzioso la nave su cui viaggiano i PG, svanendo nella foschia a poca distanza dalla costa (ma riapparendo non appena la loro imbarcazione abbia ripreso il largo).
- ◆ **Il tragico viaggio.** Esplorando l'interno della nave, i personaggi si imbattono in ciò che resta dei membri dell'equipaggio, trasformati in **Scheletri**. La cabina del capitano è difesa dal **Quartiermastro Scheletrico**, un astuto **non morto** di rango **élite** in grado di richiamare parte della ciurma al suo servizio (un nuovo **Scheletro** giunge in scena al termine di ogni round, fino a un massimo di **Scheletri** pari a metà dei PG). Il Quartiermastro combatte vibrando un'imponente ancora incrostata dalla salsedine; infligge danni **pesanti**, ma in caso di fallimento colpisce casualmente uno degli **Scheletri** coinvolti nel conflitto, infliggendogli danni **minori**.
- ◆ **Ultima carezza.** I personaggi rivengono documenti e oggetti che raccontano la triste storia della nave. Alcuni degli spiriti inquieti che albergano nelle sue stanze sono disposti a parlare, consentendo al gruppo di dar loro conforto. In che modo?
- ◆ **Memento.** Una volta nella cabina del capitano, il suo spirito si mette in contatto con il gruppo, chiedendo di portare oltreoceano quel che resta di un **sacchetto di cenere** e di uno **Stemma Spezzato**, consegnandolo a una persona di nome Ari. Forse uno dei PG conosce qualcuno con questo nome? Di chi si tratta?
- ◆ **Antichi fasti.** Nella nave è possibile trovare pezzi di ricambio, armature e armi di ottima fattura appartenute alla Guardia di un regno antico e sconosciuto. Qual era il nome del regno? Che cosa raffigura lo stemma araldico?

*“Forse sono queste acque profonde e terribili
a proteggerci dagli errori commessi dai nostri avi.”*

?

CITTÀ IN ROVINA

Sorge a pelo d'acqua, sorretta da potenti magie che le impediscono di inabissarsi. Non si tratta che di poche colonne e di edifici ormai aperti sul cielo terso, ma la Città senza nome emana potere e brilla di luci caleidoscopiche.

- ◆ **La Storia nascosta.** Il nome della Città è stato cancellato, quasi tutte le statue distrutte. Qualcosa che gli eroi pensavano di aver compreso sul passato del loro mondo è andato esattamente all'opposto, e le prove si trovano proprio qui. Di quale evento si tratta? Quale PG, più di tutti, vede crollare le proprie certezze?
- ◆ **Abbandonati.** Il pirata Edwards, capitano della **Timoria**, abbandona qui chiunque metta in dubbio la sua autorità. I superstiti sono stremati e sospettosi, ma se i PG offrono loro un posto sulla nave rivelano l'esistenza di una **stanza sigillata** nella città, e magari perfino una delle Vulnerabilità di **Scylla** (vedi sotto).
- ◆ **Canto del Ricordo.** Se i PG riescono a spezzare il sigillo, trovano un piccolo tempio dedicato a una sconosciuta divinità marina. Sull'altare c'è una pergamena contenente il **Canto del Ricordo**, una magia che si dice possa spezzare qualunque maledizione. Una volta usata, la pergamena si riduce in cenere.

🚩 INVIDIA DELLA DEA

Un tempo, una dea invidiosa trasformò in mostro una giovane di nome Scylla. La creatura ancora imperversa nell'Oceano, tendendo agguati alle navi.

- ◆ **Dieci rintocchi.** Scylla è accompagnata da un Orologio da **10 sezioni**, che si riempie di 1 sezione al termine di ciascun round: al decimo rintocco, le acque di Tethys trascinano a fondo la nave dei PG, causandone la **Resa**.
- ◆ **Scylla.** Creatura marina dal volto angelico (**Cattivo minore**), Scylla può infliggere lo status **confuso** con il suo grido. Assorbe i danni da **ghiaccio**, Resiste a quelli da **ombra** ed è Vulnerabile a quelli da **fulmine** e **fuoco**. I suoi **Tentacoli**, Vulnerabili ai danni da **luce** ma Resistenti a quelli da **ghiaccio**, possono infliggere lo status **lento** a contatto.
- ◆ **Disperazione.** Lo spirito di Scylla desidera la libertà, e la sua canzone sofferente potrebbe attirare il gruppo. Il maleficio può essere infranto tramite un Rituale **estremo** di **Ritualismo** o **Spiritismo**, oppure tramite il **Canto del Ricordo** (vedi sopra).
- ◆ **Riconoscenza.** Se i PG aiutano Scylla, ricevono il suo ciondolo: un **accessorio** che rende Vulnerabili ai danni da **fuoco** e **fulmine**, ma permette di Assorbire quelli da **ghiaccio**.



LA CAPITALE IMPERIALE

Endir

Una città tentacolare, che ha avviluppato il territorio circostante asservendolo al proprio sostentamento. Il punto nevralgico è la Cupola, centro di creazione delle macchine imperiali. Il cielo è grigio: impossibile distinguere il mattino dalla notte. Ogni giorno, nuovi edifici sorgono e con il passare di ogni istante la Capitale sembra cambiare ed espandersi, quasi come un organismo vivo.



ENDIR IN BREVE

Parole chiave: cinismo, esperimenti, inquinamento, macchine.

Tematiche: accanito sfruttamento del territorio, uso e sviluppo del magitech, espansione imperialista.

Territorio: cenere, ferro, terra brulla.

Elementi comuni: ⚡ 🌙

Tiro di viaggio: d12, d20.

Elementi rari: 🍌 🥔 🌟

Pericoli: spie ovunque, pericolosi costrutti che opprimono la popolazione, orribili mutazioni negli abitanti.

Scoperte: un gruppo di persone che si ribella al potere e vuole cambiare le cose, un luogo di pace e silenzio all'interno della Capitale.

- ◆ Qual è la prima cosa che salta all'occhio di ciascuno di voi avvicinandovi a Endir?
- ◆ Fiducia e lealtà a Endir sono un concetto labile. Qualcuno in città può aiutarvi: ma perché non riuscite a fidarvi del tutto?
- ◆ Chi è la massima autorità imperiale? Perché è rispettata e temuta?
- ◆ Uno degli addetti al magitech è un vostro parente o vecchio amico: da quanto non lo vedete?
- ◆ In questo luogo opera un movimento di opposizione alle politiche imperiali. Qual è la parola d'ordine per contattarlo?
- ◆ Come si comportano nei vostri confronti gli abitanti di Endir quando vi vedono?



ELEMENTI TIPICI

La tipica Capitale Imperiale dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una chiara **superiorità tecnologica**, ottenuta tramite esperimenti segreti.
- ◆ Un'autorevole ed enigmatica **figura di potere**, spesso un Cattivo.
- ◆ Una **maggioranza orgogliosa** dell'operato imperiale.
- ◆ Un **forte impatto ambientale**, aggressivo verso il territorio.



POSIZIONE

Endir dovrebbe costituire un **luogo di risoluzione**, una meta per il gruppo dove dipanare diversi nodi di trama. La Capitale Imperiale è spesso sede di una **fazione avversa** ai personaggi e alle loro ideologie, probabilmente responsabile di diversi grattacapi o luogo d'origine per molti avversari; la sua esistenza dovrebbe essere nota fin dalle **prime sessioni** di gioco, rimanendo però un luogo difficile da raggiungere.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Una volta raggiunta la Capitale Imperiale, i PG potrebbero essere sulla buona strada per **stanare il Cattivo** o quantomeno **comprendere a fondo** i suoi diabolici piani; l'antagonista potrebbe vedersi costretto sulla **difensiva** per non rivelare al mondo il suo vero volto o le armi segrete a cui sta lavorando. **Reti di spie** e fidati sgherri potrebbero tentare di fermare i personaggi prima che scoprano qualcosa di rilevante, o mettersi in moto per annientare chi si oppone al potere prima che sia troppo tardi.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Endir in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.

LA CUPOLA

Al centro di Endir si erge un'enorme fortezza-fabbrica, sede del Laboratorio Imperiale. Entrarvi è il modo migliore per scoprire i piani dell'Impero e sabotarne le armi.

- ◆ **Osservati.** Notte e giorno, costrutti magitech pattugliano il perimetro della Cupola e cristalli magici segnalano le presenze indesiderate; l'esplorazione è scandita da un Orologio "Allerta" da **8 sezioni**, che può riempirsi a causa di Test falliti, se i PG attirano l'attenzione o se esplorano a fondo un'area. Una volta pieno, la base viene sigillata e il gruppo deve vedersela con una... "esercitazione di prova" di qualche nuova arma.
- ◆ **Progresso.** La Cupola è una struttura all'avanguardia, come i PG non ne hanno mai viste: pulita e avveniristica, ma quasi incomprensibile. Le migliori menti dell'Impero vi lavorano senza sosta per la gloria e la prosperità del popolo... ma è davvero così? Chi le coordina, e chi tra loro ha dubbi? Come mai l'accesso a così tante aree è limitato?
- ◆ **Sala militare.** Quest'area esclusiva, dotata perfino di una stazione speciale del **treno-vulcano** (una possibile via di fuga per gruppi di eroi alle strette!), ospita le riunioni strategiche dell'esercito imperiale. Con un po' di **sfortuna**, il gruppo potrebbe imbattersi nel **Cattivo**: forse un'alta carica militare o l'**Imperatore** in persona, accompagnato dalla sua scorta? Un'ottima occasione per scoprire qualcosa di più suoi suoi piani...
- ◆ **Hangar sperimentale.** Un labirinto di laboratori speciali, dove l'Impero custodisce un gigantesco golem di cristallo: il **Prototipo Y-Mir**, ancora dormiente. Cosa ne impedisce l'attivazione? Vero prodigo del magitech, è un avversario fuori portata se risvegliato (si può solo tentare di fuggire prima che scateni il suo **Cannone Spirituale**): d'altronde, è una delle armi finali dell'Impero! Cosa manca per completarlo? In che modo vogliono usarlo? Effettuando delle ricerche (o anche provando a comunicarci), il gruppo può scoprirne le funzioni principali: un'ottima occasione per apportare alcune "piccole modifiche"... o magari rivoltarlo contro l'Impero stesso!
- ◆ **La stanza segreta.** In un'ala proibita della Cupola è custodito un grande cristallo: al suo interno c'è **Halo**, un **Arcanum** artificiale sviluppato dall'Impero. Se approcciato cordialmente, rivela la sua storia: l'Impero ha sottratto il cristallo a un popolo rivale e sta usando le sue capacità per creare e controllare i **costrutti** presenti in città e nelle fila dell'esercito. Come può essere fermato?

?

UNA MENTE ECCELSA

Tra le figure di maggior spicco a Endir c'è la dottoressa Heart, un'avanguardia nel campo della cristallomanzia le cui ricerche hanno portato gloria e prestigio all'Impero.

- ◆ **Voci discordanti.** Mentre si trovano nei pressi dei cancelli sorvegliati della Capitale, ai PG giunge voce che la Heart non appaia in pubblico da tempo; molti ipotizzano che sia oberata di lavoro o semplicemente malata, altri sospettano che abbia attirato le ire di qualche rivale... ma chi mai potrebbe volersi opporre ai suoi studi? Quali scoperte sono note al gruppo? Uno dei PG l'ha forse conosciuta di persona?
- ◆ **Un insolito intermediario.** **Vygor**, un uomo dal comportamento sospetto ossessionato dai cristalli, sostiene di essere l'assistente personale della dottoressa e cerca di convincere i PG a seguirlo fino al suo nascondiglio segreto, dove la Heart li attende per offrire il proprio aiuto. Perché il gruppo dovrebbe dubitare o fidarsi di lui?
- ◆ **Un'alleata preziosa.** La dottoressa Heart può offrire ai PG un ingresso sicuro in città e utili informazioni sulle mosse dell'Impero (e forse anche qualcosa di più!), ma è un tipo molto prudente e non gode di ottima salute a causa dell'inquinamento di Endir: sarà sempre Vygor a fare da guida. Cosa l'ha spinta ad aiutare il gruppo? Vygor le è davvero fedele o progetta di tradirla in cambio di una lauta ricompensa?

?

LA RESISTENZA

I personaggi vengono contattati da una cellula della Resistenza locale di Endir, guidata da una persona misteriosa che si fa chiamare il Duca. Questi ha una richiesta importante, ma chi è il suo messaggero? Come ha fatto a raggiungere i PG?

- ◆ **Il Duca.** Che aspetto ha il covo della Resistenza? Dove si trova? Come mai l'Impero non l'ha ancora scoperto, nonostante i membri siano attivi all'interno della città?
- ◆ **Giglio ribelle.** Il Duca chiede ai PG di scortare fuori da Endir un membro molto speciale della Resistenza: la principessa **Lilian**, la figlia stessa dell'Imperatore. Quale tratto distintivo identifica Lilian come discendente della famiglia imperiale? Esiste un modo per celarlo? E soprattutto: come mai si è ribellata al padre e vuole abbandonare la Capitale? Che opinione ha dei PG, e per quale motivo?
- ◆ **Neela.** Una famigerata cacciatrice di taglie è sulle tracce della principessa. Brandisce un'enorme ascia con cui infligge lo status **lento** a bersagli multipli, per poi infliggere ulteriori danni extra a chi è afflitto dallo status. Chi tra i PG ha incontrato Neela in passato? Quale suo punto debole conosce?



LE TERRE DEL CATACLISMA

Limite

Oltre i confini conosciuti del mondo si apre un'ampia distesa verdeggiante, senza città, strade battute o abitanti. Un tempo questa regione è stata testimone di avvenimenti decisivi per la sopravvivenza di tutte le terre conosciute, ma la storia si è assicurata di dimenticarli insieme al vero nome di questa pianura. Certi segreti dovrebbero rimanere per sempre sopiti, o almeno così credevano coloro che hanno redatto gli Annali.



LIMITE IN BREVE

Parole chiave: confine, errore, mostri, risposte.

Tematiche: risposte a molte domande, un errore pagato a caro prezzo, il silenzio in cambio della salvezza.

Territorio: canyon, fiume, pianura, prato.

Elementi comuni: 🌱 🤲

Tiro di viaggio: d10, d12.

Elementi rari: 🦖 🐉

Pericoli: sentinelle magitech a guardia di antiche rovine, un esperimento solitario che vaga senza requie, calamità elementali.

Scoperte: una bizzarra tavoletta attraversata da fremiti di energia magica, lo zaino smarrito di un esploratore, i ruderi di un tempio.

- ◆ *Quale elemento sancisce il confine tra civiltà e terra proibita?*
- ◆ *La natura sta crescendo sopra relitti dimenticati. Che cosa è accaduto in questo luogo e quali sono gli indizi per scoprirllo?*
- ◆ *Avventurarsi all'interno di Limite è proibito per i membri della comunità da cui proviene uno dei vostri compagni. Qual è la pena per la violazione?*
- ◆ *Secondo le leggende, quale pericolo attende gli incauti esploratori delle Terre del Cataclisma?*
- ◆ *Come si orienta il gruppo in questa vasta pianura?*
- ◆ *C'è presenza di fauna o è un luogo a prima vista privo di forme di vita animali?*



ELEMENTI TIPICI

La tipiche Terre del Cataclisma dovrebbero includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Le rovine** della civiltà che fu.
- ◆ Pezzi di tecnologia (o magia) così **antichi** da risultare alieni.
- ◆ **Informazioni** su personaggi e storie dimenticate.
- ◆ Alcune **risposte fondamentali** alla risoluzione della campagna.



POSIZIONE

Limite è un luogo pericoloso e ricco di segreti che potrebbero chiarire l'intreccio della campagna, portandola verso la sua **risoluzione**. Idealmente, anche a causa della loro posizione defilata e lontana da ogni forma di civiltà, le Terre del Cataclisma dovrebbero essere visitate nell'**ultimo atto** della campagna, qualora i personaggi decidessero di forzare ogni divieto per determinare il quadro completo e i piani dei loro antagonisti.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Considerato che in un luogo come Limite giacciono le risposte ai misteri del mondo e ai piani degli antagonisti, sarebbe lecito supporre che tutto sia partito da qui. Tali piani non dovrebbero influenzare direttamente i personaggi, che dovrebbero invece trovare solo **tracce** del loro passaggio. Il Cattivo o i suoi sottoposti potrebbero già aver dipanato l'intreccio che pervade i segreti del luogo ed essersi mossi di conseguenza.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Limite in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.



ROVINE DI PANDORA

Decine di frammenti rocciosi orbitano lentamente intorno alla cima di una guglia di pietra frastagliata, protesa verso il cielo. Abitate da alcune tra le più maestose e terrificanti creature alate del mondo, le Rovine di Pandora sono il sogno mortale di qualsiasi avventuriero.

- ◆ **La guglia.** Prima ancora di raggiungere le rovine, i PG devono affrontare la scalata alla guglia. Quale **popolo** ha fatto delle sue grotte rocciose la propria dimora? Perché non vi è traccia della loro esistenza nei libri di storia, e come mai considerano i PG un pericolo ben più grave dei mostri delle rovine?
- ◆ **Ricordo vivente.** In cima alla guglia si trovano i resti di un antichissimo tempio, avvolti da rampicanti ed erosi dal vento. Qui ha fatto il suo nido **Stribog**, una bizzarra creatura alata in grado di comunicare telestaticamente con i PG per mezzo di visioni. Cos'ha visto tra le rovine? Quanto è antica, e com'è venuta al mondo?
- ◆ **Il santuario infranto.** Più ci si avvicina, più le rovine appaiono come i frammenti fluttuanti di un'antica struttura in pietra, dove le leggi elementali si comportano in maniera inusuale: a intervalli regolari, i blocchi più grandi cambiano posizione o collidono gli uni contro gli altri.
- ◆ **La Macchina della Vita.** Al centro delle rovine si trova una fredda struttura a forma di icosaedro: il **Vaso di Pandora**, un enorme **artefatto** in grado di restituire la vita. Che aspetto ha questo macchinario, e quale terribile fonte di energia richiede? Che cos'è che il Vaso non può ripristinare appieno della vita originale? Chi hanno riportato in vita gli Antichi, e perché questo ha fatto sì che il potere del Vaso li tradisse? Ma soprattutto: chi tra i Personaggi Giocanti subirà la tentazione di attivare questo diabolico artefatto per riportare in vita una persona cara?
- ◆ **Orrori dal passato.** Nei pressi del macchinario giacciono innumerevoli resti di utilizzi falliti del Vaso, attentamente catalogati dagli Antichi, ma sparpagliati e rovinati dal tempo. Tragicamente, alcuni di questi **mostri** o **non morti** conservano una scintilla di vita e potrebbero attaccare il gruppo. Chi tra queste creature è in grado di comunicare? Chi tra i PG ne comprende invece la lingua antichissima?

"Chiunque abbia superato l'ultimo avamposto ha trovato tutte le risposte. Ma non è più tornato indietro."

?

DIMENTICATO DALLA STORIA

Al centro di Limite c'è un campo di battaglia costellato da antichi relitti, che reca ancora le cicatrici di potenti incantesimi. Lì vaga ancora il Re Dimenticato, un tempo parte della contesa e adesso trasformato dalle Terre del Cataclisma.

- ◆ **Il Grande Erro.** Il Re Dimenticato potrebbe non scatenare la sua ira e offrire ai PG l'accesso ai suoi ricordi, mostrando il giorno in cui il mondo è cambiato e Limite ha avuto origine. Tuttavia, i PG devono fare appello alle proprie emozioni e desideri per non rimanere intrappolati nella visione del Re: su cosa fanno affidamento?
- ◆ **Re Dimenticato.** Uno spettro **non morto** mai tornato al flusso delle anime (**Cattivo minore**), il Re indossa l'armatura che portava in punto di morte e brandisce la **Lama del Cordoglio**, una **spada** che infligge gli status **debole** e **scosso**; è legata allo spirito del Re e non può esserne separata senza sconfiggerlo. Levandola al cielo, il Re può richiamare le **memorie dei suoi soldati caduti** oppure sfruttare il proprio tormento e rimpianto per ottenere Resistenza ai danni **fisici**. Vulnerabile ai danni da **fuoco**, durante lo scontro dialoga con i PG con voce roca e addolorata.
- ◆ **Oscura frustrazione.** Se i personaggi sconfiggono il Re, ottengono la sua **Lama del Cordoglio**. Si tratta di un **artefatto**, un potente **spadone** che conferisce al portatore Resistenza ai danni **fisici** e infligge gli status **debole** e **scosso** agli avversari. Tuttavia, chi la brandisce attira inevitabilmente il rancore dei morti inquieti.

🚩 PREDATORE INVISIBILE

Ai margini di Limite si trova un antico avamposto fortificato, un punto di ritrovo per avventurieri come Will, un giovane alla disperata ricerca di qualcuno che lo aiuti a ritrovare la sorella dispersa; purtroppo, non può permettersi di assoldare dei mercenari.

- ◆ **Senso di colpa.** Will ritiene che la sorella, **Powell**, si sia unita a una spedizione per dimostraragli la propria abilità dopo un brutto litigio. Il gruppo è stato poi attaccato da un mostro misterioso, e non sembrano esserci sopravvissuti.
- ◆ **Spettro dei canyon.** Powell ha passato gli ultimi giorni a difendersi dagli attacchi di un **Dolgange**, un massiccio **mostro** camaleontico: **non è visibile** durante i round dispari del conflitto. Per quanto stremata e in **Crisi**, la ragazza aiuta i PG in battaglia, forte della propria lancia e dell'Abilità **Breccia** (vedi **Manuale Base**, pag. 207).
- ◆ **Dono amaro.** Come ricompensa, Powell offre ai PG la sua **valorbarda** (vedi **Manuale Base**, pag. 274). Che abbia per caso intenzione di rinunciare alla sua vita da avventuriera?



LA CITTÀ DEGLI ANTICHI

Arcantide

Un tempo apice di un'antica e avanzatissima civiltà, Arcantide non è scampata alle leggi del fato, cadendo vittima dell'oscurità: ciò che rimane è un cumulo di rovine in uno stretto crepaccio, sovrastate da bizzarre strutture che incutono timore e rispetto nei viaggiatori. Pare che nella Città degli Antichi si trovino solo macerie e vestigia di ciò che fu; ma forse chi dice così non è sceso abbastanza in profondità...



ARCANTIDE IN BREVE

Parole chiave: attesa, cataclisma, silenzio.

Tematiche: ciò che rimane, chi viene lasciato indietro, la solitudine dopo la caduta, gli errori degli antenati.

Territorio: montagna, passaggi magici.

Elementi comuni: ⚡ 🐄 🤸

Tiro di viaggio: d10.

Elementi rari: 🌈 ⛅

Pericoli: le strade sulle mappe sono sbagliate e portano a perdersi, costrutti arcani pattugliano le vie principali.

Scoperte: una richiesta di aiuto da parte degli Antichi, sale misteriose dedicate ai corpi celesti piene di simboli magici.

- ◆ *Cosa si sa comunemente della caduta di Arcantide? A quale epoca risale?*
- ◆ *In qualche modo, la magia che permea la Città degli Antichi vi risulta familiare. Che ricordi vi suscita? Perché?*
- ◆ *Quando era piccolo, uno di voi sognava spesso questo luogo. Come appariva in sogno? Perché se ne ricorda ancora?*
- ◆ *Che cosa vi ha condotto in questo luogo dimenticato?*
- ◆ *Secondo le storie che si narrano, da chi era retto il potere nella Città degli Antichi?*
- ◆ *Il palazzo centrale sembra il più importante. Come appare all'esterno? Chi di voi ha mai visto qualcosa di simile?*



ELEMENTI TIPICI

La tipica Città degli Antichi dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una **fonte di energia instabile** (un vortice magico o un vulcano) che pulsava sotto di essa.
- ◆ **Bizzarri costrutti** che pattugliano la città, obbedendo solo a ordini in una lingua perduta.
- ◆ **Strutture o edifici** di cui è difficile capire la funzione o la finalità.
- ◆ **Dispositivi o sorgenti magiche** che permettono agli esseri viventi di recuperare le forze.



POSIZIONE

In narrazioni del genere, una **civiltà del passato** si è già scontrata con il Cattivo o con qualcosa di molto simile e ha perso, oppure si è sacrificata per salvare il mondo in un'epoca remota. Conoscere la **verità** su Arcantide dovrebbe fornire ai PG la **spinta** per entrare nella parte finale della campagna con nuove risposte sul mondo che possano portare alla risoluzione del problema o allo scontro con il Cattivo.



NEI PIANI DEI CATTIVI

Caduta in rovina, Arcantide ha portato con sé diversi segreti e magie perdute, che i Cattivi potrebbero voler recuperare per i propri scopi: ad esempio per costruire un'**arma potentissima**, scoprire i segreti della **vita eterna** dei costrutti o trovare una **magia definitiva** che fino a questo momento si credeva perduta o leggendaria. Inoltre, è possibile che un antagonista particolarmente scaltro approfitti delle indagini dei PG per **svelare un mistero** ancora incompreso senza sporcarsi le mani.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Arcantide in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.



IL PLANETARIUM

In origine la grande struttura che sormonta le rovine era un osservatorio dedicato agli studi astrali. Ora al suo interno sono rinchiuse le anime degli Arcantidei che non sono riusciti a fuggire al cataclisma.

- ◆ **La lunga strada.** Un'unica via conduce al Planetarium, ma è sorvegliata da molti **costrutti** pronti a combattere per difendere i loro antichi signori. I PG sceglieranno di affrontarli o hanno un asso nella manica? Quale misteriosa forma di energia permette a queste macchine di funzionare tuttora?
- ◆ **Il Fulcro Astrale.** Diversi stili architettonici si fondono all'interno del Planetarium, impedendo di stabilire con certezza quale popolo abbia costruito la struttura originaria (ma forse un **Sapiente** potrebbe aggiungere qualcosa a riguardo?). Tuttavia, la stanza centrale si distingue da tutte le altre: emana un'intensa aura magica (un **Entropista** o altro incantatore esperto la identificherebbe come **Entropismo**). Da dove proviene questo potere? Forse proprio dai misteriosi corpi celesti raffigurati lungo gli anelli della struttura? Sembra che gli Arcantidei siano in qualche modo vincolati a questa magia, che impedisce loro di ritornare al flusso delle anime dopo la morte. Quale **raro materiale** o **artefatto** agisce da sigillo?
- ◆ **Preghiera.** Gli spiriti degli Arcantidei raccontano ai PG la loro **storia**. Perché le loro anime sono finite lì? Si è trattato di un tragico errore o di un disperato e infelice tentativo di sopravvivere alla propria civiltà? Esattamente, cos'è accaduto ad Arcantide? Se i PG trovano un modo per liberare gli Arcantidei, questi potrebbero fornire loro una **visione** prima di ritornare al flusso spirituale, magari svelando una verità nascosta, mostrando un evento del passato o aprendo una via prima preclusa.
- ◆ **Pressione.** Quando i personaggi giungono ad Arcantide, i Cattivi potrebbero aver già fatto la prima mossa nel tentativo di impadronirsi delle anime degli Arcantidei (un Orologio da **8 sezioni**, che si riempie al termine di ciascun round di conflitto e, potenzialmente, come conseguenza di Test falliti durante l'esplorazione). Come vogliono usare questa energia? Quale terribile marchingegno o magia nutrirà?

“Prima tra i regni, Arcantide era un pinnacolo di cultura con una magia senza eguali. E, per prima, è sprofondata nell’oscurità.”

② ECLIPSE

Nella sezione inferiore di Arcantide, celati da edifici crollati e macerie, si trovano i laboratori magitech dell'antico popolo. In un hangar segreto, scampato al disastro, attende il prototipo di una misteriosa aeronave arcantidea: l'**Eclipse**.

- ◆ **IA.** Una volta sull'Eclipse, i PG scoprono che la nave è “viva” e possiede un'intelligenza vera e propria di nome **Layla**. Questa non sembra molto contenta del fatto che i PG non siano Arcantidei: che cosa faranno per convincerla a collaborare?
- ◆ **Destino incompiuto.** L'Eclipse è un prototipo funzionante, ma non è stata del tutto completata: quale ruolo avrebbe dovuto rivestire? Com'è alimentata? Cosa la distingue dalle aeronavi dell'epoca contemporanea? Quale funzione non è stata ultimata e quali rischi potrebbe comportare se venisse usata in modo scorretto?
- ◆ **La gemella.** Layla rivela che fra le sue memorie sono presenti dei riferimenti a qualcosa a lei un tempo nota come la sua “gemella”, ma non ricorda altro: che cosa mai potrebbe essere?

⚑ IL GIUDICE

La prima volta che i PG utilizzano la magia ad Arcantide, la terra trema, destando dal suo lungo sonno **Hadenor il Giudice**. Poco dopo, il gruppo incontra **Krizia**, un'anima arcantidea in grado di allontanarsi dal Planetarium, che li implora di dar pace al mostro tormentato.

- ◆ **Guardiano.** Krizia racconta che Hadenor era il protettore di Arcantide, creato per impedire l'abuso della magia, ma ciò non è bastato a salvare la città. Quali sono state le prime avvisaglie della catastrofe?
- ◆ **Hadenor.** Il guardiano di Arcantide (**Cattivo minore**) è un'**ombra** di ciò che fu. Frastornato, iracondo e tormentato dal suo passato, può essere portato alla ragione, ma forse non prima di un combattimento. **Resiste** agli attacchi **fisici**, ma è **Vulnerabile** a qualsiasi danno inflitto da Arcana o incantesimi. Non può subire lo status **avvelenato**. Brandisce una **morrigan** (vedi **Manuale Base**, pag. 274).
- ◆ **Purificazione.** Se i PG riescono a purificare Hadenor, il guardiano li aiuta nella loro missione ad Arcantide prima di ricongiungersi in pace con il flusso delle anime: il gruppo ottiene la sua **morrigan**, ma essa infligge danni da **luce** invece che da **ombra**. Se invece i PG falliscono o abbandonano Hadenor, gli antagonisti potrebbero catturarlo o asservirlo al loro volere, creando così un nuovo **Cattivo minore**.



IL REGNO FLUTTUANTE

Seraphim

Una città che antiche magie hanno sospeso tra le nuvole, separandola dal resto del mondo. Le persone di Seraphim sono silenziose e si coprono il volto con le Maschere per difendersi da una Nebbia misteriosa, che strappa via la forza mentale a chi non ne indossa una. Chi vive nel Regno Fluttuante cela un grande segreto, ma non sarà facile venirne a capo.



SERAPHIM IN BREVE

Parole chiave: asservimento, isolamento, maschere, segreto.

Tematiche: la difficoltà di chiedere aiuto a qualcuno, una foschia di menzogne che nasconde la verità, solitudine e isolamento.

Territorio: cristallo, pietra.

Elementi comuni: 🍍 ⛧

Tiro di viaggio: d12, d20.

Elementi rari: 🦖 🍅

Pericoli: mostri alati che si aggirano fuori dal centro abitato, severe guardie pronte a punire i trasgressori dei numerosissimi cavilli legali.

Scoperte: la Galleria dei Mosaici, dove si racconta il passato di Seraphim; un mercante smarrito che vende oggetti unici nel loro genere.

- ◆ *Per resistere alla Nebbia, vi verrà consigliato di indossare una maschera. Come sarà quella di ciascun membro del gruppo?*
- ◆ *In città vi sono statue, santuari e mosaici che testimoniano il culto di Aletheia, unica divinità venerata: com'è raffigurata?*
- ◆ *Cosa è proibito a Seraphim che in qualsiasi altro posto sarebbe accettato? C'è qualcuno che si occupa di far sì che le cose non cambino?*
- ◆ *Perché la Maschera di alcuni abitanti è scheggiata?*
- ◆ *La Nebbia è visibile? Che aspetto ha?*
- ◆ *Pur non disponendo di scale o montacarichi, il Regno Fluttuante si è sviluppato in altezza. Come si spostano gli abitanti?*



ELEMENTI TIPICI

Il tipico Regno Fluttuante dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Un'antica profezia** che ha bloccato il Regno in un diorama di paura.
- ◆ Il **timore** degli abitanti verso la divinità che dovrebbe proteggerli.
- ◆ Tanto **silenzio**.
- ◆ **Leggi** che fuori dalla città sarebbero considerate assurde.



POSIZIONE

Essendo un Regno Fluttuante, raggiungere Seraphim dovrebbe essere possibile solo dalla **seconda metà** di una campagna, o addirittura uno degli ultimi passi prima della chiusura. Arrivare fin sulle nuvole implica che i personaggi possiedano un **mezzo di trasporto** in grado di condurli lì, o che abbiano conoscenze e alleati tali da aiutarli in un'impresa del genere. Potrebbe essere pericoloso trovarsi da soli in un luogo così lontano da tutto...



NEI PIANI DEI CATTIVI

Se la campagna sta per concludersi, i personaggi potrebbero essere a Seraphim per ottenere un grande potere, indispensabile per sconfiggere uno o più **Cattivi maggiori**. Eventuali **rivali** potrebbero volere la stessa cosa, quindi i personaggi dovrebbero gestire anche le loro macchinazioni, oltre ai pericoli del Regno Fluttuante... forse arrivando a risolvere la situazione una volta per tutte.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Seraphim in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti**, **Cattivi**, **scoperte** o **ricompense**.



ACROPOLI DI BABILIS

Avvolta dalla foschia, la parte più alta di Seraphim è un imponente complesso di edifici squadrati e torri ornate da guglie, tanto spettacolare quanto silenzioso.

- ◆ **Senza respiro.** Quando la nebbia si fa più fitta, chiunque non indossi l'apposita maschera subisce perdite variabili di Punti Mente in base al grado di esposizione.
- ◆ **Artigianato.** Per quanto riservata, la gente del posto non disdegna il commercio e offre **accessori** estremamente preziosi, nonché le speciali maschere per la Nebbia.
- ◆ **Palazzo Marmoreo.** La regina **Apate** (vedi sotto) dimora nell'edificio più alto dell'acropoli. In un torrione laterale si trova il **generatore di Nebbia**... ma è anche il motore che mantiene in volo il Regno Fluttuante. Esiste un modo per eliminare la Nebbia senza distruggere il regno? Quale rarissimo materiale è nascosto nel macchinario?



LA VERA REGINA

Venerata e temuta in tutta Seraphim, la Regina Mascherata ha tenuto in scacco la città per secoli, mascherando le sue trame dietro finti sorrisi e dialoghi forbiti.

- ◆ **Che tiranno!** **Apate** è una sovrana dispotica che sembra prendersi gioco di tutto e tutti, ma non è chiaro perché nessuno abbia ancora avuto il coraggio di ribellarsi al suo strapotere. Se affrontata faccia a faccia, lei non batte ciglio e si prende gioco dei PG con menzogne e falsità. Creatura **volante** ed **eterea**, il suo aspetto ricorda vagamente quello della **dea Aletheia** (vedi sotto), ma il suo viso è completamente celato da un'elaborata maschera, diversa da quelle dei comuni abitanti del Regno Fluttuante.
- ◆ **Alle armi!** In combattimento, la regina (**Cattivo maggiore**) brandisce una variante a due mani della **ferula** (vedi **Manuale Base**, pag. 270) che infligge **【TM + 6】** danni; scostando la maschera può emettere un **Soffio Magico** che risucchia PV e infligge lo status **scosso**; può anche lanciare incantesimi che infliggono danni da **aria** o lo status **avvelenato**. Resistente ai danni da **aria** e **ghiaccio**, è Vulnerabile a quelli da **fulmine**. Quando è in **Crisi**, si chiude dentro un guscio etereo che la rende Resistente ai danni **fisici**, manipolando la **Nebbia** per rubare i Punti Mente dei PG a ogni round.

“Se vai a Seraphim per la verità, non cercarla dietro le maschere delle persone. Lì non c’è altro che silenzio.”

- ◆ **Basta bugie!** Se i personaggi hanno ottenuto lo **Specchio della Verità** (vedi sotto), possono usarlo nel confronto con la regina per impostare un Orologio da **8 sezioni**: una volta pieno, lo Specchio va in frantumi e la maschera di Apate si sbriciola, liberando la vera forma della dea **Aletheia**. Senza lo Specchio, i PG possono comunque sfruttare un **Rituale** o un **Punto Fabula** per avere accesso a questa opzione.
- ◆ **Verità o menzogna?** Se Aletheia è stata rivelata, questa racconta ai PG la verità: perché Aletheia è diventata Apate? Come mai ha dovuto separare Seraphim dal resto del mondo? Che ruolo giocava la maschera in tutto questo? Tornata in possesso dei suoi poteri (capacità forse precluse ad Apate), potrebbe anche chiedere al gruppo un parere sul **destino di Seraphim**: che sia giunto il momento di riportarlo a terra, ponendo fine al suo isolamento dal resto del mondo? Se Aletheia rimane la regina **Apate** e i PG la sconfiggono, possono impadronirsi della maschera **Oxis**, un **artefatto** in grado di rendere **invisibile** chi lo indossa. Ma attenzione: non trae in inganno chi ha una mente molto allenata a tramare e riconoscere i sotterfugi... come i **Cattivi**!

🚩 LA PRINCIPESSA E LO SPECCHIO

Giunta da un regno lontano con la sua scorta, la principessa Amber ha disperatamente bisogno dell'aiuto dei PG per recuperare un prezioso artefatto.

- ◆ **Amici o nemici?** La principessa si rivolge al gruppo per reperire informazioni sullo **Specchio della Verità**, un **artefatto** che si dice possa svelare istantaneamente ogni menzogna. Da quale regno proviene Amber e perché le serve lo Specchio? La popolazione di Seraphim non sembra particolarmente disposta a collaborare (e cos'è quello strano luccichio sulle maschere?), né ci si può fidare di chiunque...
- ◆ **Il piano.** Scoprire il luogo in cui si cela l'artefatto potrebbe richiedere un bel po' di fortuna (e magari un Punto Fabula!). Una volta raccolte le informazioni, i PG devono trovare un modo per impadronirsene, ma come pensano di completare l'incarico?
- ◆ **Le custodi.** Qualsiasi passo falso attira l'astio delle **Maschere Bianche**, spietate guerriere armate di lancia a guardia dello Specchio. Nello scontro, la **Nebbia** aiuta le Maschere, infliggendo perdite **minori** di Punti Mente al termine di ogni round a chiunque la respiri. Come mai sono così legate alla Nebbia e a chi sono fedeli?
- ◆ **Possibile alleata.** Ottenuto lo Specchio, Amber potrebbe voler lasciare al più presto Seraphim con la sua **aeronave** (in base alle sue motivazioni), ma non prima di essersi sdebitata con il gruppo: cosa offre ai PG in cambio dell'aiuto fornito? Li accompagnerà in qualche luogo o avrà ancora bisogno di loro per risolvere i problemi del suo regno?

LA ROCCAFORTE INFERNALE

Concussio Mundi

Al centro dell'abisso dove tutte le nazioni convergono si erge una roccaforte incandescente, un obelisco rabbioso rivolto al cielo. Nelle sue profondità, tra le braccia mutevoli del vulcano, la Grande Pietra si è risvegliata; un evento estremo in un luogo estremo, inespugnabile, protetto da continue eruzioni e volute di magma. Potrebbe essere la fine del viaggio, o forse l'inizio di qualcosa di nuovo.



CONCUSSIO MUNDI IN BREVE

Parole chiave: fine, inizio, mutevolezza, scelte.

Tematiche: preservare il mondo o cambiarlo, i pericoli che derivano dall'estremo potere, la conclusione dell'impresa.

Territorio: cristallo, magma, roccia.

Elementi comuni: 🐂 🌞

Tiro di viaggio: d20.

Elementi rari: ☷ ☸

Pericoli: uno strapiombo sulla lava difeso da un guardiano, calore soffocante, una maledizione che impedisce di lasciare la Roccaforte.

Scoperte: una porta sigillata da un'antica magia, un oggetto magico appartenuto a un eroe caduto, un servitore del Cattivo pentito.

- ◆ Come ha fatto il gruppo a giungere qui senza essere scoperto dalle forze nemiche?
- ◆ Poco fuori dall'ingresso c'è un improbabile rifugio: chi ci vive?
- ◆ Prima che il Cattivo si insediasse in questo luogo, la Roccaforte era già esistente o è forse stata costruita dopo il suo arrivo?
- ◆ Quale tipo di accorgimento magico dovete utilizzare per superare indenni i pericoli elementali?
- ◆ Quale grande eroe ha cercato di debellare il male prima di voi e che tracce ha lasciato?
- ◆ Una misteriosa creatura sembra volervi far seguire un altro sentiero. Chi è? Le darete retta?



ELEMENTI TIPICI

La tipica Roccaforte Infernale dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **vecchio compagno** dei personaggi corrotto dal Cattivo.
- ◆ La **stanza del Cristallo** o del trono, dove avverrà l'ultimo scontro.
- ◆ Una corte di fedeli **demoni** che dominano gli elementi.
- ◆ Il luogo deve rispecchiare la **vera natura** del Cattivo.



POSIZIONE

La Roccaforte Infernale dovrebbe essere il coronamento della campagna, l'**ultimo atto** dei personaggi che, dopo aver scoperto ogni segreto e vissuto le loro avventure, traggono coraggio gli uni dagli altri e affrontano il destino per salvare il mondo. Concussio Mundi potrebbe essere l'ultimo luogo visitabile dal gruppo prima della conclusione della campagna di gioco... o della definitiva alterazione del mondo conosciuto dai personaggi!



NEI PIANI DEI CATTIVI

La Roccaforte Infernale rappresenta il coronamento dell'antagonista principale (di solito un **Cattivo supremo**), nonché la manifestazione fisica della sua anima corrotta. Egli sarà disposto a qualunque nefandezza pur di difendere ciò per cui ha lottato, dispiegando tutte le forze che gli restano contro l'avanzata degli eroi; in questa fase della campagna, è molto improbabile che i Punti Ultima vengano usati per fuggire.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Concussio Mundi in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per arricchire la narrazione e introdurre **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



LA SALA DEI GUARDIANI

Più simile a un'arena che a una semplice sala, questo grande spazio si trova nella parte superiore di Concussio Mundi, appena prima della Sala del Trono. Padroni degli elementi, i quattro più fedeli servitori dell'antagonista principale attendono qui i PG per fermarli una volta per tutte.

- ◆ **Elementi corrotti.** Lo scontro coinvolge tutti e quattro i Guardiani: creature di rango **soldato** avvinte l'una all'altra (da considerarsi come un solo **Cattivo maggiore** al fine dei Punti Ultima). Il gruppo li ha forse già combattuti in passato?
- ◆ **Basilisco.** Il Guardiano del Fuoco, il cui sguardo sottrae Punti Mente e le cui membrane ardenti Assorbono i danni da **fuoco** e sono Vulnerabili a quelli da **ghiaccio**. La sua presenza crea un Orologio da **4 sezioni** che si riempie di 1 al termine di ciascun suo turno: una volta completo, detona infliggendo danni **pesanti** ai nemici.
- ◆ **Calipso.** La collerica Guardiana dell'Acqua Assorbe i danni da **ghiaccio** ed è Vulnerabile a quelli da **fuoco**; scatena potenti incantesimi glaciali che infliggono lo status **furente** e può richiamare il potere delle acque per donare Resistenza ai danni **fisici** ai Guardiani.
- ◆ **Garuda.** La Guardiana dell'Aria osserva la battaglia dall'alto, lanciando l'incantesimo **Guarigione** (vedi **Manuale Base**, pag. 214) e preparando un **Attacco Ciclonico** che infligge danni **pesanti** (Orologio da **6 sezioni**; si riempie di 1 al termine del turno di Garuda se è in volo). Assorbe i danni da **aria** ed è Vulnerabile a quelli da **terra**.
- ◆ **Nosferat.** Il mortifero Guardiano della Terra infligge lo status **lento** con le sue **Radici Sepolcrali** e conosce magie come **Accelerazione, Antimagia, Furto Vitale** e **Terra** (vedi **Manuale Base**, pag. 195 e 198). Assorbe i danni da **terra** ed è Vulnerabile a quelli da **aria**.
- ◆ **Legami.** Ogni volta che un Guardiano cade, gli altri perdono 10 Punti Vita e 10 Punti Mente. Per quale motivo? Quali vicende legano gli uni agli altri?
- ◆ **Forza elementale.** Alla distruzione di ogni Guardiano, i PG sentono il potere del rispettivo elemento scorrere dentro di sé: quali capacità ottengono? Cosa devono però sacrificare per potervi fare affidamento nella battaglia finale?

*“L’abbiamo chiamato in tanti modi, pur di esorcizzare la paura.
Ma alla fine, tale rimane: Concussio Mundi, l’apocalisse.”*

?

LE GALLERIE DI CRISTALLO

Nella fortezza c'è un'ala laterale, sorvegliata da creature dell'oscurità; uno dei PG avverte una strana sensazione, che lo attira nelle profondità delle gallerie.

- ◆ **Sangue antico.** Quel personaggio discende da uno degli eroi che si sacrificarono a Concussio Mundi secoli addietro, e la cui forza spirituale ha lasciato tracce immortali. Ne era al corrente o lo scopre soltanto ora?
- ◆ **Vincere sé stessi.** Temendo il loro potere, il Cattivo ha sigillato la forza spirituale degli eroi del passato all'interno di **sarcofagi di cristallo**, protetti da una terribile magia oscura: ve ne sono in numero pari ai **Personaggi Giocanti**. Separatamente, ciascuno di loro deve dichiarare la sua peggior paura e spiegare in che modo i **Legami** gli consentano di affrontarla e sconfiggerla.
- ◆ **Forza e ricordi.** Sconfiggendo le proprie paure, i PG ottengono le rispettive **armi finali**: ciascuna di esse porta il nome del suo possessore originario. Si tratta di **armi indistruttibili dal valore superiore a 2000 zenit**: il gruppo dovrebbe crearle collaborativamente. In che modo rispecchiano le personalità e il percorso compiuto dai PG durante la campagna?

🚩 POTERE PRIGIONIERO

Mentre si trovano a Concussio Mundi, i PG sono guidati da una voce nelle profondità della Roccaforte. Qui, in una stanza dalle pareti di vetro e ossidiana ricoperte di simboli, è tenuto prigioniero Eza, un Jinn dal grande potere magico.

- ◆ **Sabotaggio.** Il Cattivo sottrae magia al Jinn: lo sta drenando e presto non rimarrà nulla di lui. Se i PG distruggono i simboli, possono liberare il Jinn e sabotare le capacità del Cattivo in vista della battaglia finale.
- ◆ **Avvertimento.** Il Jinn è costretto a servire magicamente il Cattivo: brama la libertà, ma informa i PG di essere obbligato ad attaccarli in caso decidano di provare a manomettere i simboli. Conosce incantesimi di **luce** e **ombra**, e modifica Assorbimento e Vulnerabilità in base all'ultimo incantesimo che ha lanciato.
- ◆ **Doni preziosi.** Se il gruppo promette a Eza di trovare un modo per liberarlo, il Jinn rivela un **Tratto** o una **Vulnerabilità** del Cattivo; se i PG riescono a distruggere i simboli che lo imprigionano, può anche decidere di **accompagnarli** durante lo scontro finale, oppure insegnare loro un **potente incantesimo o Rituale**.

CONFLITTI

Queste pagine contengono alcuni suggerimenti per la costruzione di situazioni di **conflitto** in una campagna high fantasy, descritte non solo da un punto di vista regolistico (già ampiamente presentate nel **Manuale Base** a partire da pag. 58), ma piuttosto concentrandosi su tensioni narrative e scontri tra individui e fazioni.

UNO SCONTRO DI IDEALI

Per creare un conflitto in stile high fantasy occorre innanzitutto capire quali grandi ideali si stiano scontrando: le storie di questo genere sono spesso legate a doppio filo alla lotta tra punti di vista polarizzati, visioni del mondo tragicamente incompatibili che stravolgono le vite delle persone.

In particolar modo, bisogna prestare attenzione a:

- ◆ **Identità e Temi dei PG.** Un conflitto dovrebbe sempre essere collegato agli elementi fondanti di uno o più Personaggi Giocanti. Magari non li riguarda personalmente, ma verte su un concetto o ideale a cui sono particolarmente legati o li pone di fronte a una decisione capace di incrinare le loro convinzioni.

Se una certa situazione non tocca l'**Identità** o il **Tema** di alcun PG, è sicuramente una buona idea ripensarla in tutto o in parte per trovare un miglior punto d'incontro.

- ◆ **Lo zampino dei Cattivi.** Qualsiasi conflitto dovrebbe far parte dei piani di uno o più **Cattivi**, oppure creare un'opportunità che un antagonista possa cogliere per perseguire i propri scopi, siano essi ormai ben noti o ancora tenuti segreti.
- ◆ **Posta elevata.** In linea con il tono “sopra le righe” dello stile high fantasy, i conflitti dovrebbero quasi sempre avere conseguenze critiche per l'intera ambientazione: l'antagonista non vuole semplicemente conquistare la città, bensì distruggere il tempio magico che sigilla i demoni al di sotto di essa; il prototipo di aeronave in lavorazione non è un semplice vascello, ma una vera e propria fortezza volante; il grande drago del nord non è soltanto un mostro formidabile, ma porta con sé una terribile glaciazione; e così via.
- ◆ **Colpi di scena inaspettati.** Mentre si sviluppano e intrecciano durante la campagna, i conflitti rivelano nuove informazioni su personaggi, eventi storici e misteri del mondo di gioco. Questo principio è di grande aiuto nel gestire le **sconfitte**: un antagonista potrebbe lasciarsi scappare informazioni importanti quando lascia la scena con un **Punto Ultima** (attenuando quindi la frustrazione causata dalla sua **Fuga**), mentre un PG che si **Arrende** potrebbe essere soccorso da qualcuno in grado di fornire in seguito nuove preziose risposte o punti di vista.

*“Qualunque sia la vostra decisione,
non potrete mai anticiparne
tutte le possibili conseguenze.
Tuttavia, non sarà certo
la vostra esitazione a
salvare chi amate.”*



GUERRE E BATTAGLIE

Il combattimento è indubbiamente la forma di conflitto più comune nei contesti high fantasy; è proprio per questo che diviene importante considerare i seguenti aspetti:

- ◆ **La battaglia è un fallimento.** Sebbene le regole di **Fabula Ultima** rendano stimolante ed entusiasmante il combattimento, la guerra e il ricorso alla violenza dovrebbero sempre rappresentare una misura disperata, una scelta forzata degli eroi dopo il fallimento di ogni alternativa, presa nella speranza di evitare qualcosa di peggiore. Ovviamente non c'è niente di male nel giocare un PG inizialmente vendicativo e guerrafondaio (i **Temi di Ira** e **Vendetta** esistono proprio per questo), ma chi lo gioca ha la responsabilità di portarne in scena lo sviluppo con l'aiuto del gruppo.
- ◆ **L'importanza degli alleati.** Il fatto che i personaggi riescano o meno a procurarsi alleati che lottino al loro fianco dovrebbe avere un certo impatto sul gioco. Questi PNG potrebbero effettivamente prendere parte alle scene come figure di supporto, oppure aiutare i PG occupandosi di alcuni scomodi avversari prima della battaglia; al contrario, a un gruppo privo di sostegno esterno converrebbe trovare il modo di infiltrarsi segretamente in territorio nemico ed evitare fino all'ultimo lo scontro aperto.



BATTAGLIE CON MOLTI NEMICI

Durante una campagna high fantasy, in particolare quando la storia volge al termine, non è raro che i protagonisti si trovino ad affrontare situazioni che coinvolgono scenicamente un gran numero di avversari.

Esempi classici possono essere una battaglia tra due eserciti, una lotta disperata contro orde di soldati nemici, una scena di infiltrazione in un palazzo gremito di guardie o un combattimento contro decine di golem risvegliati.

In questi casi, trattare ogni nemico come una creatura individuale distruggerebbe completamente l'equilibrio di gioco, oltre a rendere la scena poco scorrevole; la cosa migliore è invece **concentrarsi sugli elementi importanti** e gestire tutto il resto **in maniera astratta**. Per esempio, si potrebbe:

- ◆ **Concentrare l'azione.** Meglio focalizzare l'attenzione su un singolo, importante nemico, trattando il resto della scena come semplice elemento di sfondo. Dopotutto, in questo genere di storie l'esercito avversario va spesso in rotta non appena il suo miglior generale viene sconfitto.
- ◆ **Sfruttare effetti ambientali.** Determinati elementi della battaglia potrebbero essere semplificati per fungere da contesto. Sono un esempio le catapulte nemiche, che infliggono danni **minori** a un PG scelto casualmente al termine di ogni round, almeno finché non vengono disabilitate tramite un **Orologio** o un'**opportunità**.
- ◆ **Gestire gruppi di creature.** Si possono usare le regole per gli **sciami** (vedi **Manuale Base**, pag. 297). Un singolo **arciere** può diventare invece un'**unità di arcieri**, un solo **soldato magitech** può essere convertito in un intero **battaglione magitech**, e così via. Come risultante si ottengono così scene dal tono epico dove un PG possa riuscire a distruggere le corazze di un'intera unità nemica con la sua **Breccia** (vedi **Manuale Base**, pag. 207) o a seminare distruzione tra i ranghi nemici colpendo con **Ignis** (vedi **Manuale Base**, pag. 194) non tre creature, bensì **tre diverse squadre** di soldati. A livello regolistico non cambia nulla, ma narrativamente i risultati possono essere a dir poco esplosivi.
- ◆ **Lanciare secchiate di nemici.** Round dopo round, **ondate** di avversari (vedi **Manuale Base**, pag. 298) potrebbero dare man forte a uno più potente.

La regola fondamentale rimane quella di **non complicarsi la vita**: la verosimiglianza o il “realismo” della scena sono aspetti secondari nei JRPG, quando non del tutto irrilevanti o perfino deleteri (in particolare in un contesto high fantasy).



ENTITÀ COLOSSALI E STRAORDINARIE

Incredibili battaglie contro gigantesche creature magiche dagli strani poteri sono un altro classico elemento del genere high fantasy.

- ◆ **Senza limiti.** Gli eroi di **Fabula Ultima** possono affrontare faccia a faccia entità di stazza possente, come draghi o golem alti quanto palazzi.
- ◆ **Incarnazioni.** Questo elemento, ricorrente in molti JRPG, è perfettamente in linea con l'idea che i conflitti siano prima di tutto scontri tra ideali e concetti, che possono assumere una forma fisica e combattere (vedi anche **Demoni e Divinità**, pag. 71).
- ◆ **Capacità uniche.** Questi avversari dovrebbero avere punti di forza e punti deboli speciali e memorabili; il consiglio è di trarre ispirazione dalle mitologie e leggende antiche del mondo reale, che sono anche un'ottima fonte di nomi altisonanti.



BATTAGLIE AEREE

Draghi, angeli, cavalcature alate, aeronavi e perfino personaggi volanti (vedi pag. 123) sono una vista abbastanza comune nei mondi high fantasy, il che significa che presto o tardi si potrebbe mettere in scena un qualche tipo di combattimento aereo.

- ◆ **Niente di nuovo.** In un certo senso, "se tutti volano, nessuno vola", perciò i combattenti dovrebbero potersi raggiungere senza problemi, come di consueto.
- ◆ **Caduta.** Far precipitare un PG sconfitto può essere una bella tentazione, ma dovrebbe comunque potersi mettere in salvo in qualche modo (se non è un **Sacrificio!**), magari grazie al passaggio di una creatura volante o di una nave di pirati dei cieli.
- ◆ **Disarcionamento.** Qualunque cavaliere in groppa a una cavalcatura volante può essere sbalzato di sella, usando un Orologio per rappresentare questo tentativo. Se è importante mantenere separate le identità di cavaliere e cavalcatura, può essere utile che quest'ultima abbia un'Abilità con cui estendere la sua capacità di volo all'alleato.
- ◆ **Velivoli e aeronavi.** Nella maggior parte dei casi, i velivoli dovrebbero fungere da palcoscenico della battaglia e non avere statistiche (descrivere le vele squarciate dalla magia, i motori fumanti e il ponte in frantumi sotto gli artigli di un possente mostro può sicuramente rendere la scena memorabile e dinamica). In situazioni incentrate sui velivoli, si possono comunque utilizzare Orologi contrapposti, senza per forza narrare una scena di conflitto; in alternativa, i mezzi nemici potrebbero essere considerati **costrutti**, come nella migliore tradizione dei videogiochi JRPG.

AUTORITÀ, GERARCHIE E UDIESENZE

Non di rado le ambientazioni high fantasy sono composte da regni, monarchie e imperi, ciascuno governato da un singolo sovrano o da un concilio di qualche tipo. Queste figure possono rivestire un'importanza variabile a seconda di com'è strutturato il mondo di gioco, ma i seguenti consigli possono adattarsi a diverse situazioni:

- ◆ **Approfondire solo quanto serve.** Non c'è bisogno di dare un nome a ogni singolo consigliere, aristocratico e signorotto incontrato in una corte. Come sempre, si dà per scontato che la storia si concentrerà solo su quelle due o tre figure chiave capaci di supportare o ostacolare gli sforzi dei protagonisti.
- ◆ **Importanza emergente.** Se un Giocatore spende un Punto Fabula per introdurre in una situazione politica o sociale un personaggio in grado di offrire aiuto (ciò include l'uso di **Alleato Inaspettato**; vedi **Manuale Base**, pag. 209), quel personaggio diventa immediatamente importante per la storia (talvolta anche suo malgrado).
- ◆ **Attenzione all'etichetta.** In una nazione che tiene in grande considerazione elementi come la discendenza nobiliare, la formalità e il rispetto per chi regna, potrebbe essere complesso orientarsi agilmente all'interno della società, finendo spesso in scene di conflitto per perorare la propria causa; in questi casi, il rango o le origini di un Personaggio Giocante possono fungere da notevoli vantaggi o importanti penalità, informazioni che il GM dovrebbe **sempre** rendere note con grande trasparenza.
- ◆ **Piano B.** Va ricordato che **Fabula Ultima** è un gioco eroico e ottimista: anche se i PG non centrano il loro obiettivo durante un'udienza, è importante che abbiano altre opportunità di cambiare le cose. Ciò significa spesso violare l'etichetta e la legge, ma è un prezzo necessario quando si cerca di rendere il mondo un posto migliore.

Un'ultima considerazione, ma non per questo meno importante: le dinamiche di intrigo, pressione sociale e attrito verso tradizioni e norme stringenti sono intrinsecamente più vicine alla vita di tutti i giorni rispetto allo stile "sopra le righe" tipico di **Fabula Ultima**; talvolta, portarle in scena potrebbe peggiorare l'esperienza, soprattutto per chi stava invece cercando nel gioco una serena occasione di escapistismo eroico.

In poche parole, molti Giocatori preferiscono affrontare in battaglia un'incarnazione della legge oppressiva piuttosto che inscenare un dibattito sull'argomento.

È una buona idea discutere di questo elemento a inizio campagna; dopotutto, è facile che finisca per influenzare sia la creazione del mondo di gioco che la costruzione dei personaggi (la Classe **Oratore**, in particolare, brilla in questi contesti).

QUALCOSA DI MEMORABILE

Infine, l'aspetto chiave di ogni scena di tensione e conflitto in un contesto high fantasy è la **spettacolarità**. Può trattarsi di una regola particolare, di un legame sentimentale o di un semplice elemento estetico, ma deve renderla indimenticabile.

Ecco alcuni esempi:

Una corsa disperata nel tentativo di fermare una macchina distruttrice che punta a raggiungere e distruggere un luogo sacro. Gli eroi devono suddividere le proprie azioni tra rallentare l'Orologio della macchina e metterla fuori uso; l'Orologio si riempie in automatico di **1 sezione** a fine round.

Un combattimento contro la solenne e leale guardia del corpo di una potente strega, disposta a tutto per compiere un rito in grado di viaggiare nel passato e porre rimedio agli errori che le hanno costrette entrambe ad agire da **Cattive**, ma che (a loro insaputa) avrà conseguenze terribili o è destinato a fallire.

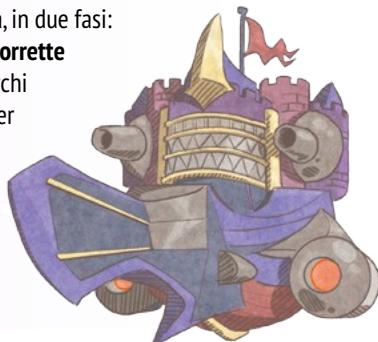
La lotta contro un antichissimo **demon**, ciascuna delle sue armi ispirata ai peccati capitali (o alle virtù cardinali, se si tratta di un'entità legata alla luce e all'ordine).

Una gara di canto e/o ballo contro una celebrità che usa il suo carisma per tenere in pugno l'opinione pubblica della capitale; il sottofondo musicale non è opzionale!

Un tesoro faccia a faccia con qualcuno di cui un PG si fidava, rivelatosi un **Cattivo** con piani elaborati. Ancora una volta, sta cercando di portare quel PG dalla sua parte.

Un assalto a una colossale aeronave fortezza, in due fasi: prima è necessario distruggere una serie di **torrette** (di rango **soldato**), poi bisogna sfruttare i varchi creatisi e raggiungere il ponte di controllo per arrivare ad affrontare il comandante nemico (di rango **campione**).

Una battaglia al confine della realtà stessa, combattuta sul corpo di un dio del caos che si sta lentamente riformando.



MAGIA E RITUALI

La magia è un elemento centrale dei mondi high fantasy, in tutte le sue possibili declinazioni. Non è raro accorgersi proprio al termine di una campagna della profonda componente soprannaturale di tutti gli eventi principali: dall'armata di soldati scheletrici al possente drago che ha accompagnato gli eroi negli ultimi passi dell'avventura, la magia è sempre stata presente e spesso si è intrecciata con la **tecnologia** (vedi pag. 74) e con le pratiche religiose.

Queste pagine offrono spunti e consigli per la gestione della magia e dei Rituali durante una campagna high fantasy; sono comunque da considerarsi **complementari** alle informazioni fornite nel **Manuale Base**.

ARCANA ED EVOCAZIONI

Un grande classico dell'high fantasy sono le spettacolari evocazioni di entità ancestrali; in **Fabula Ultima** ciò è rappresentato dagli Arcana, che in molti casi ricoprono un ruolo di grande importanza nella campagna.

- ♦ **Presenza nel mondo di gioco.** Nei mondi high fantasy gli Arcana sono spesso raggiungibili; in genere è possibile comunicare con loro (di solito in luoghi specifici o tramite riti o procedure segrete) e hanno un ruolo attivo e intenzionale nelle vicende del mondo (oppure hanno motivazioni personali per non prendervi parte). In linea di massima, la natura di un Arcanum nella sua forma “completa e autentica” equivale fondamentalmente a quella di un **demon** (vedi la sezione su **Demoni e Divinità** a pag. 71): è il frutto della venerazione di un'entità mitologica o di un eroe del passato, oppure l'incarnazione di un concetto o di un sentimento universale.
- ♦ **Potere in prestito.** Qualunque sia il metodo con cui si ottiene un Arcanum, si tratta di un frammento di potere derivante da un concetto o da una presenza antichissima. Potrebbe trattarsi di una concessione intenzionale o di un rito che concede quel potere a chiunque riesca a portarlo a termine; a volte è una prova di valore, altre volte un requisito bizzarro, ma la richiesta dovrebbe essere sempre legata ai **domini** dell'Arcanum in questione. In questo secondo caso, il potere può essere ottenuto a prescindere dal consenso dell'Arcanum originario (posto che sia un'entità dotata di coscienza), quindi non bisognerà sorrendersi se anche i **Cattivi** ne faranno uso!
- ♦ **Imitazioni.** L'evocazione di un Arcanum consiste nel modellare la propria anima per riprodurre le caratteristiche di un'antica e potente entità: perfino quando si utilizza l'Abilità Eroica **Evocazione Suprema** (vedi pag. 156), il risultato è una pallida imitazione dell'entità originale, influenzata dalla percezione che l'**Arcanista** stesso ha di quello specifico concetto o entità.

“Le Cinque Sovrane sorreggono gli equilibri del Creato: gelo, vento, terra, fulmine e fiamme.

Ma le leggende narrano di una Sesta Sovrana, esiliata secoli fa...”



GRUPPI TEMATICI

Le storie high fantasy contengono spesso riferimenti a **gruppi** di elementi: le **Sette Spade Divine**, i **Cinque Cristalli Elementalari**, e via dicendo. Questa formula funziona benissimo se applicata agli Arcana: per esempio, il mondo di gioco potrebbe essere protetto da **Sei Pilastri Arcani** o influenzato dai **Dodici Arcana dello Zodiaco**.

In questi casi esiste spesso un “ultimo Arcanum nascosto”, che potrebbe essere il fulcro di uno dei **misteri** della campagna o venire riscoperto tramite l’Abilità Eroica **Rivelazione** (vedi **Manuale Base**, pag. 239).



PIÙ DI UN ARCANISTA

Se gli Arcana sono particolarmente comuni o rilevanti nella campagna, potrebbe esserci più di un **Arcanista** nel gruppo. In questi casi, occorre fare le seguenti valutazioni:

- ◆ **È davvero necessario?** Non è detto che tutti questi personaggi abbiano bisogno di una Classe dedicata alla raccolta di evocazioni. Se basta un potere speciale a cui attingere in caso di bisogno, i **Poteri Zero** (vedi pag. 124) possono essere più adatti.
- ◆ **Sottoinsiemi di Arcana.** Alcuni personaggi potrebbero vincolare qualsiasi tipo di Arcanum, mentre altri potrebbero limitarsi a dei sottogruppi. La seconda opzione è più caratterizzante, ma potrebbe richiedere **nuovi Arcana**; optando per la prima, il processo di **vincolo** dovrebbe avvenire **in gruppo** (ossia non separatamente per ogni Arcanista) e lo stesso Arcanum potrebbe poi avere **variazioni estetiche** (vedi la prossima pagina) a seconda del PG che lo evoca.



VARIAZIONI ESTETICHE

L'aspetto di ciascun Arcanum può variare in base al mondo di gioco o al personaggio che lo evoca, senza per questo modificarne gli effetti a livello di regole: per esempio, una spadaccina potrebbe evocare Arcana sotto forma di spade leggendarie che le fluttuano attorno in battaglia, mentre un sacerdote potrebbe evocare apparizioni eteree legate alle tradizioni del suo culto.



NUOVI ARCANA

La creazione di Arcana personalizzati è menzionata nel **Manuale Base** a pag. 178, ma è particolarmente appropriata nelle campagne in stile high fantasy (soprattutto se gli Arcana dell'ambientazione traggono ispirazione da una specifica mitologia, oppure se rivestono un ruolo atipico e di grande importanza).

Non esistono regole ferree per la creazione di nuovi Arcana: il procedimento deve essere frutto della collaborazione tra **tutte** le persone al tavolo di gioco. Detto questo, ecco alcune considerazioni importanti:

- ♦ **Semplicità.** Se un Arcanum esistente (o la combinazione di parti di Arcana esistenti) soddisfa le esigenze richieste, ci si potrebbe giusto limitare a cambiare qualche dettaglio (nome, domini, tipi di danno inflitto, Resistenze conferite e simili). Tuttavia, meglio considerare anche come questi cambiamenti influenzino la potenza complessiva dell'Arcanum (per esempio, unire l'effetto di **fusione** della **Spada** con il **congedo** della **Forgia** risulterebbe in un Arcanum decisamente sopra la media).
- ♦ **Moderazione.** Nessun Arcanum dovrebbe poter fare “un po’ di tutto” o essere letteralmente “come un altro Arcanum, però migliore”. In **Fabula Ultima** il Game Master gioca con lo scopo di far brillare i protagonisti, quindi non c’è bisogno di inseguire la forza del personaggio a ogni costo.
- ♦ **Domini rilevanti e applicabili.** Scegliendo i **domini** di un Arcanum, meglio assicurarsi che ne esprimano la personalità o il ruolo tematico e che siano utili ai fini dei Rituali di **Arcanismo**; domini ridondanti andrebbero evitati (se non ne vengono in mente alcuni, basta fare un passo indietro e rivalutare l’idea alla base dell’Arcanum).

Infine, quando si creano Arcana ispirati a figure mitologiche del mondo reale, può essere una buona idea fare qualche ricerca sul ruolo che rivestivano nella società e nei suoi costumi; potreste scoprire dettagli interessanti che contribuiranno anche al vostro processo creativo.

ESEMPIO: ARCANUM DEL TORO

Il gruppo di gioco ha creato un mondo in cui gli Arcana sono basati sui **dodici segni zodiacali** dell'astrologia contemporanea: gli effetti di **fusione e congedo** potrebbero quindi ispirarsi alle qualità tradizionalmente attribuite a ciascun segno. In questo esempio, il riferimento è il segno del **Toro**, le cui radici si rifanno potenzialmente anche allo **zodiaco mesopotamico** e in particolare alla figura di Gugalanna, il leggendario toro celeste in grado di “far tremare la terra con i propri passi”.

Il segno del Toro è legato all'elemento della **terra** e rappresenta **pazienza, tenacia** e l'abitudine a riflettere prima di agire; sono premesse che si prestano a effetti di tipo fortemente difensivo, ma per evitare di creare un Arcanum troppo monotono è una buona idea includere anche un effetto attivo (il **congedo** si presta sempre molto bene a questa opzione).

Si potrebbe quindi optare per un effetto di **fusione** che conferisca immunità agli status **debole** e **furente** (a rappresentare la tempra del corpo e la tendenza riflessiva), più un **congedo** identico a quelli offerti da molti Arcana presenti nel **Manuale Base** a partire da pag. 179, ma che infligga danni da **terra**.

Il risultato non è male, ma è leggermente sottotonino se paragonato ad altri Arcana; il parallelo più evidente è con l'Arcanum del Gelo, che però offre anche una Resistenza e permette ai propri danni da **ghiaccio** di ignorare le Resistenze (va detto, inoltre, che in media il danno da **terra** tende a essere leggermente meno efficiente di quello da **ghiaccio**). Pertanto, può essere una buona idea aggiungere un piccolo bonus al recupero di Punti Mente, in linea con la capacità del Toro di resistere con caparbietà alle condizioni avverse.



ARCANUM DEL TORO

Domini: pazienza, tenacia, terra.

FUSIONE

Sei immune agli status **debole** e **furente**.

Quando recuperi Punti Mente, recuperi 5 Punti Mente extra.

CONGEDO

Sisma. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **terra**. Questi danni ignorano le Resistenze.



ESEMPIO: BOUDICCA, LANCIA RIBELLE

Il **Cavaliere Vagabondo** nel gruppo, **Kanna**, ha padroneggiato la Classe **Arcanista** e ottenuto l'Abilità Eroica **Rivelazione** (vedi **Manuale Base**, pag. 239). Il nuovo Arcanum dovrebbe avere un ruolo narrativo particolarmente importante, legandosi al fatto che Kanna abbia recentemente deciso di tornare nella sua terra d'origine per aiutare la resistenza locale insieme agli altri PG.

Nel corso della campagna, una Giocatrice ha inserito nella narrazione una leggendaria eroina ribelle, chiamandola **Boudicca** in omaggio al personaggio storico: il Giocatore di Kanna vorrebbe renderla un Arcanum dedicato a **battaglia, indipendenza e ribellione**, che abbia concesso al personaggio la propria forza in virtù della scelta effettuata.

Trattandosi di un Arcanum ottenuto con **Rivelazione**, il gruppo concorda che potrebbe essere un po' più forte del normale: l'idea iniziale è di basarsi sull'**Arcanum della Spada** (vedi **Manuale Base**, pag. 181), ma cambiando il tipo di danno in **luce**. Tuttavia, questa variante **può beneficiare delle Vulnerabilità** (un vantaggio non da poco): per equilibrare le cose, il Game Master propone che l'effetto di **fusione** impedisca di cambiare il tipo di danno inflitto.

Infine, il **congedo** dovrebbe riflettere la natura tenace e ribelle dell'Arcanum: la scelta più ovvia è un effetto di guarigione simile all'**Arcanum della Quercia** (vedi **Manuale Base**, pag. 180) che rimuova anche gli status fisici e psicologici. Di norma è sconsigliato creare Arcana con potenti effetti offensivi e difensivi, ma il gruppo aveva già concordato che questo Arcanum potesse essere leggermente più forte del normale; decidono comunque di limitare questo **congedo** alla **Crisi** di Kanna. Non è una clausola granché restrittiva, dato che la **Crisi** è proprio il momento in cui l'effetto gode del massimo beneficio, ma obbliga comunque a utilizzarlo con tempismo!



BOUDICCA, LANCIA RIBELLE

Domini: battaglia, indipendenza, ribellione.

FUSIONE

I tuoi attacchi infliggono 5 danni extra; inoltre, tutto il danno che infliggono diventa da **luce** e questo tipo non può essere cambiato.

CONGEDO

Seconda Possibilità. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse guarisce da tutti gli status e recupera 30 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 40 Punti Vita se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 50 Punti Vita se sei di **livello 40 o superiore**.

Questo effetto di congedo può essere utilizzato soltanto finché sei in **Crisi**.

“Tutto quell’odio, quel rancore... non possono essere messi da parte. Non possono essere cancellati: io esisterò finché l’umanità sarà tale!”

DEMONI E DIVINITÀ

Le entità dai poteri ancestrali e divini giocano un ruolo fondamentale in moltissime storie high fantasy, che vedono spesso i protagonisti affrontare vere e proprie divinità al termine della propria lunga avventura.

- ◆ **Scontro finale.** Nelle campagne high fantasy i **Cattivi supremi** sono spesso entità estremamente antiche e potenti, temute da alcuni e venerate da altri. L’intera vicenda ruota attorno a conflitti di visioni, prospettive, ideali e speranze, ma trova il suo culmine in uno scontro faccia a faccia con una vera e propria incarnazione del **concreto** contro cui gli eroi hanno combattuto durante il proprio viaggio.
- ◆ **Le divinità come demoni.** Come descritto nel **Manuale Base** a pag. 304, le creature della Specie **demone** sono l’incarnazione di leggende e convinzioni. Di conseguenza, nei mondi di **Fabula Ultima** la fede, la religione, le tradizioni e la propaganda possono portare il flusso delle anime a generare demoni dagli incredibili poteri (il termine “demone”, in questo caso, non ha accezione negativa, bensì si rifà al greco *dáimōn*, “essere divino” o “a metà fra l’umano e il divino”).
In poche parole, il pensiero umano può generare divinità, le quali a loro volta possono poi sfruttare la propria esistenza per rafforzare la fede dei credenti e, di conseguenza, aumentare il proprio stesso potere. Nel bene e nel male.
- ◆ **Diventare un demone.** Se una persona possiede incredibile forza di volontà, o se in moltissimi hanno fede in lei o la temono, quella persona può ottenere un grande potere e perfino trasformarsi a sua volta in demone (magari durante un’**ascensione**; vedi **Manuale Base**, pag. 102). Un Cattivo potrebbe pertanto facilitare la propria trasformazione terrorizzando un’intera nazione, manipolando l’opinione pubblica o accentrandosi su di sé la devozione di un culto religioso preesistente.
- ◆ **Immortalità (quasi).** Poiché un demone è formato da una massa di energia spirituale “tenuta insieme” dalla forza di volontà (la propria o quella di chi crede nella sua esistenza e nei principi che incarna), non è possibile ucciderlo davvero fino a quando il sentimento che lo ha generato non si spegne; pertanto, il ruolo dei PG come mediatori tra le culture è fondamentale nel contrastare i demoni più oscuri. Questo è uno dei motivi per cui molti demoni si assicurano di creare culti e diffondere voci su di sé, e offre un ottimo spunto per una “campagna sequel” in cui una nuova incarnazione del medesimo concetto torni a mettere in pericolo il mondo.

Al contempo, un’entità dimenticata dai più o fortemente egotistica potrebbe dissiparsi definitivamente quando sconfitta, poiché faceva affidamento soltanto sulla propria volontà personale. Anche questa è un’importante scelta di caratterizzazione.

IL FLUSSO DELLE ANIME

I mondi di **Fabula Ultima** sono costituiti da energia spirituale nei loro stessi atomi: quando la vita nasce, l'energia necessaria proviene dal flusso delle anime; quando termina, essa vi ritorna. Anche le capacità sovrumanе dei personaggi esistono grazie al flusso delle anime, che nelle campagne high fantasy dovrebbe essere **almeno in parte visibile**.

Esempio: le creature svaniscono in una nube di particelle azzurre al momento della morte; gli oggetti magici emettono aure luminose, visibili a occhio nudo, di colore differente a seconda della funzione e dell'elemento naturale dominante.



LE ANIME COME TEMPO E MEMORIA

Poiché gli esseri viventi tornano al flusso delle anime dopo la morte, esso contiene frammenti dei loro ricordi; in un mondo high fantasy, gli Arcana potrebbero nascere proprio dal graduale accumulo di memorie e alcuni personaggi potrebbero manifestare questi antichi echi quando sfruttano le proprie Abilità.

Portando questa interpretazione all'estremo, se consideriamo lo spazio e il tempo come frutto di percezione e memoria, alterare il flusso delle anime significa **alterare la realtà** stessa; un ottimo spunto per introdurre anomalie spaziotemporali!



UN RUOLO CENTRALE

Nei mondi high fantasy, le alterazioni del flusso delle anime dovrebbero essere **strettamente collegate** agli obiettivi del gruppo e alle macchinazioni dei **Cattivi**:

- ◆ Una strega che vuole **riavvolgere il tempo** invertendo la direzione del flusso delle anime, isolandosi all'interno di un **antico macchinario**.
- ◆ Un impero intento a **distruggere le querce sacre** del popolo che ha attaccato, presso le quali è possibile **comunicare con le memorie degli antenati** ottenendo consigli preziosi o, in rari casi, la capacità di evocare Arcana.
- ◆ Un tiranno nichilista che sfrutta **inganni e politiche repressive** per creare conflitti interni alla popolazione, rendendo **instabile e irregolare** il flusso delle anime con l'obiettivo di provocare la nascita spontanea di un **Dio del Caos**.
- ◆ I protagonisti devono riportare le **gemme elementali** nei rispettivi templi, così da **stabilizzare** il flusso delle anime e fermare la catastrofe ambientale incombente.

RITUALI “COMUNI” E “SPECIALI”

Considerato il ruolo fondamentale della magia nell'high fantasy, è probabile che i personaggi facciano uso di Rituali magici per conseguire i propri obiettivi.

Tipicamente, il loro uso nel mondo può essere classificato narrativamente in due categorie principali:

- ◆ **Rituali comuni.** Nelle sue forme più semplici e meno esplosive, la magia è una presenza quotidiana per moltissime persone, che si tratti di torce cristalline ai lati delle strade, nuclei elementali nel motore delle aeronavi o grandi golem destinati alla manutenzione delle città.
- ◆ **Rituali speciali.** Al contrario, questi sono eventi rari collegati alle principali svolte di trama, come il risveglio di un'antica maledizione, l'imprigionamento di un drago o l'evocazione di una gigantesca valanga in grado di seppellire un intero villaggio.

Entrambi i tipi di Rituale seguono le medesime regole; la differenza sta nel fatto che i Rituali speciali dovrebbero verificarsi più raramente e lasciare un segno indelebile nell'ambientazione e nel modo in cui le persone percepiscono la magia.

LA VITA DOPO LA MORTE

Normalmente in **Fabula Ultima** le creature ritornano al flusso delle anime dopo la morte; interrompere o distorcere questo processo crea un **non morto**, ed è possibile anche reincarnarsi in forma di **demone** grazie alla propria grande forza di volontà o alla devozione di un gran numero di persone (vedi pag. 71).

Tuttavia, il contesto high fantasy può portare ad alcune eccezioni:

- ◆ **Metodi speciali.** Nel mondo di gioco potrebbe esistere un oggetto, un luogo o una formula magica in grado di riportare in vita i morti senza corromperli. Inserendo un elemento di questo tipo nell'ambientazione, si dovrebbero sempre considerare il **terribile prezzo** da pagare e i **piani dei Cattivi**, disposti a tutto per impadronirsene.
- ◆ **Personaggi risorti.** Un personaggio con la **Peculiarità Risorto** (vedi pag. 122) è tornato dalla morte senza perdere la propria coscienza; chi lo gioca dovrebbe contribuire a stabilire la natura dell'aldilà nell'ambientazione.

Infine, va ricordato che la morte per **Sacrificio** (vedi **Manuale Base**, pag. 88) dovrebbe comunque rimanere irreversibile; tutt'al più, lo spirito del defunto potrebbe tornare in scena come PNG e offrire aiuto o consigli ai vecchi compagni di avventura.

TECNOLOGIA

Sebbene il suo ruolo sia in genere meno centrale rispetto a quello della magia, nelle ambientazioni high fantasy la tecnologia è comunque molto diffusa; talvolta funge da semplice elemento estetico o stilistico, ma non di rado la sua presenza o assenza ha un preciso significato allegorico e narrativo.

INFLUENZA SUL GIOCO

A seconda di quali tecnologie sono presenti nei vari luoghi e regioni del mondo, determinati servizi possono risultare assenti o, al contrario, potenziati.

Ecco alcuni aspetti a cui prestare maggiore attenzione:

- ◆ **Viaggi e spostamenti.** Una maggiore presenza e diffusione di mezzi di trasporto, in particolare se accessibili a chiunque, rende il mondo di gioco estremamente interconnesso e accelera il ritmo narrativo della campagna. In particolare, l'accesso a mezzi volanti (vedi **Manuale Base**, pag. 125) permette di muoversi al **triplo** della normale velocità, ignorando gran parte degli ostacoli ambientali.
- ◆ **Progetti.** Qualsiasi luogo con grande disponibilità di materie prime e componenti meccaniche fa sicuramente la felicità di ogni **Artefice**; al contempo, un'ampia diffusione industriale rischia di rendere le sue invenzioni qualcosa di già visto.
- ◆ **Nuovi oggetti da Inventario.** La **scheda del gruppo** di **Fabula Ultima** contiene spazi addizionali per nuovi oggetti da creare con i Punti Inventario. Non ci sono limitazioni sul tipo di effetti che si possono inventare, ma è bene riflettere attentamente su come possono influenzare l'esperienza di gioco: per esempio, un oggetto che fa riprendere conoscenza a un personaggio che ha scelto la **Resa** rischia di prolungare notevolmente la durata dei conflitti di combattimento.

Discutere di questi elementi durante la **sessione zero** (vedi **Manuale Base**, pag. 145 e 245) è la cosa migliore, ma non c'è nulla di male nel cambiare idea e fare qualche ritocco nel corso della campagna.



ESTETICA E SIGNIFICATO

Normalmente, la tecnologia dei mondi high fantasy non è strettamente legata a un certo periodo storico o industriale; al contrario, tende ad assumere forme ibride dettate più che altro dal gusto estetico e dalle possibili implicazioni tematiche.

- ◆ **Spettacolarità e coerenza stilistica.** L'aspetto di ciascuna tecnologia high fantasy dovrebbe avere una o più caratteristiche imponenti e straordinarie; inoltre, è importante dare coerenza agli edifici, all'equipaggiamento e ai mezzi di trasporto sviluppati o utilizzati dalla medesima regione o cultura (colori, materiali e tipo di combustibile sono ottimi punti di partenza).
- ◆ **Significato simbolico.** La tecnologia utilizzata da un determinato popolo assume spesso una connotazione etica: l'uso abbondante dell'acciaio, lo sfruttamento di combustibili fossili e la forte industrializzazione indicano un allontanamento dalla natura e una sorta di freddezza interiore. Al contrario, una tecnologia che fa affidamento su marmo, bronzo, legno e materiali dai colori vivaci, in grado di coesistere con la flora e la fauna, assume un'aura di sogno e meraviglia.

Di solito, la tecnologia non è un elemento tematico centrale nell'high fantasy (diversamente dal **Techno Fantasy**), ma assume un ruolo estetico o simbolico.

IL RUOLO DELLA SCIENZA MAGITECH

Infine, un elemento molto comune nei mondi high fantasy è l'unione di magia e tecnologia in **magitech**. Il ruolo di questa scienza andrebbe approfondito durante la **Creazione del Mondo**, tenendo in speciale considerazione l'uso che ne fanno i protagonisti e i possibili contrasti e divergenze all'interno del gruppo.

- ◆ **Strumenti con implicazioni.** Sebbene magia e tecnologia possano essere considerate semplici strumenti e pertanto né buone né cattive, utilizzarle ha spesso importanti implicazioni a livello ambientale, sociale o politico. È quindi importante discutere delle conseguenze dell'uso (o abuso) di questi mezzi nel mondo di gioco.
- ◆ **Evitare la banalità.** La lotta tra "antica magia tradizionale" e "nuova tecnologia invasiva" è un tema ricorrente nel genere fantasy, che permette di giocare scene di grande impatto, ma è sempre meglio evitare di stereotipare questa contrapposizione. Meglio fornire pro e contro a entrambi gli elementi e creare **Cattivi** che ne incarnino i punti di vista più estremi e nocivi, con la speranza che gli eroi riescano a forgiare un mondo dove possano coesistere in armonia!

OGGETTI RARI

Giocare a **Fabula Ultima** in chiave high fantasy è un'ottima occasione per sbizzarrirsi nel creare una varietà di armi, armature, scudi e accessori fuori dal comune.

Questa sezione contiene alcuni consigli su come immaginare e descrivere al meglio l'equipaggiamento high fantasy, seguiti da una lista di nuovi **oggetti rari** da inserire nelle campagne o utilizzare come ispirazione per crearne di nuovi.

FORMIDABILI E COLORATISSIMI

Gli oggetti rari in stile high fantasy non dovrebbero mai sembrare banali, anche durante i primi livelli di gioco.

Ecco alcuni esempi:

- ◆ **Sontuose armi per il combattimento.** Decorate con ornamenti bronzei, drappi e gemme preziose; alcune potrebbero essere avvolte da aure elementali visibili a occhio nudo (come vortici d'acqua turbinante) o composte da numerose sezioni tenute insieme dalla magia. Eventuali armi dalla natura particolarmente soprannaturale potrebbero fluttuare accanto all'utilizzatore e combattere animate dalla magia; in ogni caso, armi del genere continuano a occupare normalmente gli slot del personaggio.
- ◆ **Splendide e raffinate armature.** Realizzate con materiali straordinari come ossidiana, giada o perfino cristallo, solcate da decorazioni elaborate e meravigliose. Lunghi da qualsiasi pretesa di realismo o effettiva funzione protettiva, abiti e corazze sono prima di tutto **elementi estetici**: esprimono la personalità e lo stile del personaggio. Può essere un'ottima idea assegnare uno o più **colori iconici** a ciascun PG, così da adeguarvi la descrizione dei suoi abiti e delle sue corazze.
- ◆ **Scudi possenti di vario tipo.** Dalle forme e applicazioni più varie: "maniche" da gladiatore, scudi a torre alti quanto il più possente dei guerrieri o perfino eleganti bracciali incantati che evocano una barriera protettiva intorno a chi li indossa. Per quanto mantengano le medesime regole dei normali scudi, questi oggetti possono essere descritti in modo differente a seconda del personaggio destinato a utilizzarli.
- ◆ **Accessori per tutti i gusti.** Vistosi e decorativi a loro volta, il loro aspetto potrebbe variare a seconda del mondo creato dal gruppo e dalle sue usanze: anelli, diademi e collane sono grandi classici, ma alcuni accessori potrebbero essere gemme innestate sul dorso della mano o vistosi e regali ornamenti per capelli.

Qualunque sia l'oggetto progettato, è una buona idea dedicare un po' di tempo a immaginare e descrivere un qualche dettaglio o effetto visivo che lo renda meraviglioso e fuori dal comune.

RIFERIMENTI MITOLOGICI

I miti e le leggende del mondo sono ricchi di oggetti magici dotati di proprietà uniche, dalle **spade** del **ciclo arturiano** agli **astra** di **Rāmāyana** e **Mahabharata**. Questi oggetti, spesso a cavallo tra il semplice equipaggiamento e l'**artefatto**, fungono il più delle volte da ispirazione per i nomi e le capacità degli oggetti rari nei JRPG.

Se si decide di trarre ispirazione dagli oggetti presenti nelle leggende e nei miti del mondo reale, è buona abitudine dedicare un po' di tempo a informarsi sul ruolo ricoperto dall'oggetto nel contesto originale e sulle capacità magiche possedute!

EQUIPAGGIAMENTI ICONICI

I personaggi di **Fabula Ultima** hanno la possibilità di equipaggiare qualsiasi oggetto, a patto che le loro Classi offrano le competenze adeguate; tuttavia, nei JRPG non è raro che ciascun protagonista sia associato a specifici tipi di equipaggiamento, come le **spade a due mani** per un cavaliere o i **grimori** per un mago. Se si preferisce rafforzare la coerenza estetica dei personaggi e utilizzare la **lista dei desideri** (vedi **Manuale Base**, pag. 123), è opportuno creare una lista di oggetti d'equipaggiamento rari “dedicati” per ciascuno dei protagonisti della storia.

Un'altra opzione interessante, incarnata dalle liste indicate nelle prossime pagine, è di creare oggetti rari che **potenzino o aggiungano flessibilità alle Abilità** delle Classi, consentendo interazioni o sinergie prima impossibili.

QUELLA... NON È UN'ARMA?!

Come nella migliore tradizione dei JRPG high fantasy, sarebbe meglio superare i “banali” pezzi d'equipaggiamento proposti dal **Manuale Base**: magari il personaggio combatte usando pennelli, forchette o strumenti musicali, oppure i suoi **scudi gemelli** (vedi **Manuale Base**, pag. 203) hanno l'aspetto di poderosi guanti meccanici.

SOLUZIONI SEMPLICI

In linea di massima, non c'è bisogno di alterare il funzionamento meccanico di un oggetto perché si presta a essere descritto in un altro modo: per esempio, un'arma **arcana** può essere descritta come un flauto magico senza bisogno di particolari modifiche, mantenendo le statistiche di un **bastone o tomo**.

Tuttavia, se nessuna delle armi esistenti si avvicina all'idea in mente, si può ricorrere alle regole per le **Armi Personalizzate** a pagina 102.

ESEMPI DI ARMI RARE HIGH FANTASY

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Giustiziere	600 z	【DES + VIG】 +1 【TM + 6】 fisico
	Da rissa ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Quando utilizzi l'Abilità Provocazione (vedi Manuale Base , pag. 201) contro una creatura i cui Punti Vita attuali sono superiori ai tuoi, l'Abilità ha automaticamente successo (non effettui Test).		
	Arcani Maggiori	900 z	【DES + INT】 【TM + 4】 fisico
	Da lancio ♦ Una mano ♦ Distanza ♦ Finché sei fuso con un Arcanum (vedi Manuale Base , pag. 178), i tuoi Test di Precisione con quest'arma generano un successo critico se i due dadi mostrano lo stesso numero (e non è un fallimento critico).		
	Coda Chimerica ♦	900 z	【DES + DES】 【TM + 12】 fisico
	Flagello ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma infliggono 1 danno extra per ogni diversa Specie di creature da cui hai appreso gli incantesimi da Chimerista che conosci (vedi Manuale Base , pag. 304); eventuali incantesimi appresi e poi dimenticati non vanno conteggiati.		
	Midas	900 z	【DES + INT】 +1 【TM + 4】 ombra
	Pugnale ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Quando utilizzi l'Abilità Rubaspirito (vedi Manuale Base , pag. 189) con successo contro una creatura di rango élite o campione , il valore del suo tesoro spirituale è aumentato di 100 zenit.		
	Achilles ♦	1000 z	【DES + VIG】 【TM + 12】 fisico
	Lancia ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Finché i tuoi Punti Vita attuali sono pari o superiori ai tuoi Punti Vita massimi, sei immune a tutti gli status.		
	Bestiarium	1200 z	【INT + INT】 【TM + 6】 luce
	Arcana ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +2 ai Test di Magia contro la Difesa Magica delle creature di cui conosci due o più Tratti , nonché ai Test Contrapposti contro quelle creature.		
	Chiaroscuro ♦	1200 z	【INT + VOL】 【TM + 10】 fisico
	Arcana ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quando imprimi un simbolo (vedi pag. 148) su una o più creature, puoi scegliere un'opzione: ciascuna di quelle creature recupera 5 Punti Vita; oppure ciascuna di quelle creature perde 5 Punti Vita.		

Era un'arma bizzarra, dall'origine sconosciuta. Avrebbe dovuto preoccuparlo, ma ora come ora era la sua unica speranza.

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Heavy Metal ♦ 1200 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] fulmine
	Pesante ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quando attacchi con quest'arma utilizzando l'Abilità Vibrato (vedi pag. 137), il tipo di danno inflitto da quest'arma diventa uguale a [tipo della chiave] dell'ultimo verso che hai cantato.		
	Lama Fluttuante ♦ 1200 z	[DES + INT] +1	[TM + 10] aria
	Spada ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Il danno inflitto dagli incantesimi che lanci con un costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 20 ignora Immunità e Resistenze.		
	Tetrovalzer ♦ 1200 z	[DES + VIG]	[TM + 12] fisico
	Lancia ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Dopo che riduci una creatura a 0 Punti Vita con quest'arma, puoi immediatamente eseguire una danza con una durata "Instantanea" tra quelle che hai imparato (vedi pag. 144); il costo in Punti Mente di una danza eseguita in questo modo non può mai essere inferiore a 10.		
	Tametomo ♦ 1500 z	[DES + DES]	[TM + 12] ghiaccio
	Arco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma infliggono 5 danni extra alle creature afflitte dagli status lento e/o sosso .		
	Immernacht 1800 z	[DES + DES]	[TM + 8] ombra
	Arco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Quando una creatura ti include tra i bersagli di un incantesimo offensivo ( , se sei in Crisi , quella creatura deve spendere Punti Vita anziché Punti Mente per lanciare quell'incantesimo).		
	Ultimatum ♦ 1800 z	[DES + INT] +1	[TM + 12] terra
	Da fuoco ♦ Una mano ♦ Distanza ♦ Quando una creatura ti include tra i bersagli di un attacco o incantesimo offensivo ( , essa deve prima spendere 5 Punti Mente. Se non può farlo, non può includerti tra i bersagli).		
	Rivincita ♦ 2000 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] fuoco
	Pesante ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Quando una creatura ti infligge uno status, quella creatura subisce il medesimo status a sua volta (questo effetto non si applica se sei immune allo status subito o ne eri già afflitto).		

ESEMPI DI ARMATURE RARE HIGH FANTASY

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Abito da Ballo	1000 z	Taglia DES	Taglia INT +2
	Quando esegui una danza (vedi pag. 144) con una durata "Fino all'inizio del tuo prossimo turno", puoi guarire da un singolo status a tua scelta.			
	Tunica Elementale	1800 z	Taglia DES +1	Taglia INT +2
	Finché sei in Crisi , i tuoi incantesimi che infliggono danni di tipo aria , fuoco , fulmine , ghiaccio o terra infliggono 5 danni extra.			
	Oricalco ♦	2500 z	12	Taglia INT
	Finché hai quest'armatura equipaggiata, aumenta i tuoi PV massimi di 10. Inoltre, quest'armatura non può essere distrutta.			

ESEMPI DI SCUDI RARI HIGH FANTASY

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Scudoborsa	1000 z	+2	-
	Quando recuperi Punti Inventario per mezzo di un'Abilità, recuperi 1 Punto Inventario addizionale.			
	Scudotamburo	1700 z	+2	-
	Se possiedi l'Abilità Riverbero (vedi pag. 137), il tuo Livello Abilità in essa è considerato incrementato di 2 (fino a un massimo di LA 5).			
	Argus ♦	2000 z	+2	+2
	Quando usi le Abilità Castello del Re o Editto dell'Alfiere (vedi pag. 141), puoi decidere di escludere una creatura a te visibile dai loro effetti.			
	Scudo delle Lame ♦	2000 z	+2	+2
	Quando esegui un attacco con un'arma della Categoria lancia , pesante o spada , se quell'attacco ha la proprietà multi , esso infligge 5 danni extra.			
	Scudo da Parata ♦	2500 z	+2	+2
	Se possiedi l'Abilità Contrattacco (vedi Manuale Base , pag. 207), essa si innesca anche quando il Risultato del Test di Precisione del nemico è dispari .			

ESEMPI DI ACCESSORI HIGH FANTASY

ACCESSORIO	COSTO
	Anello del Diniego 600 z Quando lanci l'incantesimo Antimagia (vedi Manuale Base , pag. 198), il suo costo in PM diventa “10 × B” e il suo bersaglio diventa “Fino a tre creature”.
	Anello dell'Occultista 600 z Gli incantesimi che lanci con un bersaglio di “Fino a tre creature” hanno invece un bersaglio di “Fino a quattro creature” (devi comunque spendere i Punti Mente addizionali per il quarto bersaglio).
	Anello d'Avorio 700 z Quando il tuo Compagno Fedele (vedi Manuale Base , pag. 219) perde Punti Vita, puoi decidere di perdere lo stesso ammontare di Punti Vita al suo posto.
	Tavolozza Magica 700 z Quando infligi danno a una creatura su cui è impresso un tuo simbolo (vedi pag. 148), quel danno ignora le Resistenze.
	Diadema dello Stratega 800 z Quando un alleato svolge il proprio turno immediatamente dopo il tuo durante il medesimo round di un conflitto (ad esempio grazie ad Abilità come Danza dell'Uroboro , Rubatempo o Torre d'Assedio), quell'alleato recupera 5 Punti Mente all'inizio di quel turno.
	Borsa dell'Alchimista 1000 z Quando crei una pozione tramite l'Abilità Tecnologie (Alchimia) (vedi Manuale Base , pag. 184), puoi tirare un d20 addizionale.
	Pendente dello Stregone 1200 z Se possiedi l'Abilità Colpo Basso (vedi Manuale Base , pag. 189), il suo danno extra si applica anche agli incantesimi offensivi () che lanci e che bersagliano una sola creatura (se quella creatura è afflitta da uno o più status).
	Nastro Danzante 2000 z Finché hai questo accessorio equipaggiato, considera il tuo dado di Destrezza incrementato di una taglia (massimo d12).

ARTEFATTI

Molti degli elementi del **Manuale Base** di **Fabula Ultima** vengono portati all'estremo nelle campagne high fantasy, e lo stesso si può dire degli **artefatti**: che si tratti di antichi congegni misteriosi o di amuleti leggendari la cui magia può cambiare le sorti del mondo, non c'è davvero alcun limite al loro potere.

RELIQUIE ANTICHISSIME

La maggior parte degli artefatti high fantasy appartiene a epoche antiche, ed è rimasta nascosta o attentamente custodita fino all'inizio della campagna. Non di rado è proprio il furto o la sparizione di uno di questi artefatti a innescare la situazione di crisi che i Personaggi Giocanti si trovano ad affrontare nelle prime sessioni.

Decisamente meno frequenti sono invece gli artefatti creati in tempi recenti, e anche in questi casi si tratta spesso di rielaborazioni o ricostruzioni di opere e meccanismi risalenti all'antichità. Il legame con il passato e con la storia del mondo di gioco dovrebbe comunque mantenersi molto forte.

OGGETTI PERICOLOSI

Gli artefatti di una campagna high fantasy dovrebbero essere capaci di scatenare eventi terribili; ciò può essere a causa del potere che contengono, oppure per l'autorità e il prestigio che conferiscono a chi li possiede. Ciascuno di essi rappresenta non solo un'opportunità, ma anche una terribile tentazione per chiunque.

ARTEFATTI PARLANTI

Non è affatto raro che gli artefatti high fantasy siano così potenti da acquisire una coscienza e comunicare direttamente con le creature nelle vicinanze, trasformandosi a tutti gli effetti in Personaggi Non Giocanti. Queste entità possono sicuramente vantare conoscenze rare e antichissime... ma potrebbero avere serie difficoltà a comprendere la società contemporanea!

Un artefatto in grado di comunicare può fornire risposte a molte delle domande dei personaggi, ma tende anche a **monopolizzare** la direzione del gioco; è quindi meglio introdurlo solo a campagna avanzata.



ARMATURA DELLA SUPREMAZIA

Una fine armatura nera con la testa di un drago dalle fauci spalancate.

La testa di drago che decora questo artefatto è senziente, e chi lo indossa può udirne la voce nella propria mente (a patto che dimostri sufficiente valore e ambizione). Una volta creato questo legame, il portatore può usare un'azione per infliggere a un singolo bersaglio danni **pesanti da fuoco** (vedi **Manuale Base**, pag. 93) che ignorano Immunità e Resistenze; il calore sprigionato dalle fauci della corazzata è pari a quello della lava del **Vulcano Nero**, dove si dice che sia stata forgiata. Proprio all'interno dell'irraggiungibile vulcano si trova una fortezza antichissima, sigillata con la magia; forse il vero potere di questo artefatto risiede nei segreti ivi custoditi...



BRACCIALE FENDITEMPO

Il guanto d'oro e argento emette piccole scintille di energia del fulmine.

Proveniente da un'era ormai dimenticata, questo artefatto finemente decorato è costantemente circondato da un'aura magica di **Entropismo**. Chiunque lo indossi può usare un'azione per generare una sfera di energia semitrasparente, attorno alla quale ruotano in senso antiorario decine di piccoli fulmini crepitanti. La sfera può avvolgere fino a due creature che si trovano a breve distanza l'una dall'altra, di cui una dev'essere il portatore dell'artefatto: il tempo al di fuori della sfera si ferma per una manciata di secondi (sufficienti per effettuare **un Test**, oppure perché ciascuna creatura all'interno esegua **un'azione** durante un conflitto).

A ogni uso, il portatore perde parte delle proprie forze, **riducendo permanentemente di 5 i propri Punti Vita e Punti Mente massimi**; inoltre, l'artefatto si surriscalda e diventa inutilizzabile fino al termine della scena.



CALICE DELLA GIOVINEZZA

Un semplice calice di metallo, impreziosito da una inquietante gemma rossa.

Chi beve da questo calice, anche qualora si trattasse di semplice acqua, ringiovanisce fino a tornare in quella che percepisce come la propria forma ideale. Tuttavia, l'effetto dura solo alcuni giorni, e ogni volta la personalità di chi lo utilizza cambia leggermente, le sue emozioni deformate e assorbite dalla gemma purpurea che adorna la coppa. Soltanto le persone più giovani ne sono immuni, ma chiunque brami l'inganno della giovinezza eterna ne verrà facilmente assogettato.



CHIAVE DEL LEONE ROSSO

Un'antica chiave intarsiata, con la testa di un leone nell'impugnatura.

Forgiata con un metallo rosso fuoco, questa insolita chiave può essere inserita in qualsiasi serratura, come un passepartout universale. Aprire una porta con questo potente artefatto consente di accedere a un grande e maestoso salone, circondato da innumerevoli porte. L'interno della sala è protetto dalla magia, ed è possibile utilizzarla per riposare in sicurezza; invisibili servitori serviranno cibi prelibati e si prenderanno cura di chi è ferito.

Si può in seguito lasciare la sala soltanto aprendo una delle sue porte con questo artefatto; il funzionamento è quello di un Rituale di **Entropismo** che non richiede di spendere Punti Mente e ha un **Livello di Difficoltà** variabile in base a quanto sia nascosta o conosciuta la destinazione. Inoltre, eventuali oggetti lasciati nella sala **non saranno presenti** al ritorno.



CRONOSCETTRO

Una bacchetta di metallo di 30 cm che emette uno strano ticchettio...

Impugnando questo potente artefatto e indirizzandolo verso un oggetto o un essere vivente è possibile portare il bersaglio avanti o indietro nel tempo, mantenendolo nella stessa posizione: l'effetto è equivalente a un Rituale di **Entropismo** con potenza **estrema** e area **grande**, ma non è necessario spendere Punti Mente; il Test di Magia va invece effettuato come di norma.

Se il Cronoscettro viene utilizzato per ringiovanire o invecchiare il bersaglio l'effetto svanisce dopo circa un giorno; curiosamente, la parte inferiore dell'artefatto presenta un aggancio di qualche tipo: forse faceva parte di un macchinario più grande?



CUORE DI BEHEMOTH

Il cuore di un potente drago, conservato in una teca di vetro.

I draghi sono da sempre considerati simbolo di maestosità e potenza, ma nessuno è stato mai tanto valoroso quanto Behemoth, Signore dei Draghi. Immolatosi per salvare i suoi simili durante la Guerra Celeste, tale era il suo ardore che una porzione del suo corpo si è rifiutata di morire: il cuore.

Si narra che chiunque ottenga l'approvazione dello spirito contenuto nel Cuore di Behemoth acquisirà la capacità di trasformarsi in un drago e verrà rispettato dall'intera stirpe draconica.



EMARILLION

Un libro di cuoio rosso, con le pagine in pergamena, perfettamente tenuto.

A prescindere dal tempo e dal luogo, ogni evento viene riportato puntualmente e istantaneamente in questo elegante tomo. Chiunque vi abbia accesso può conoscere la storia dell'universo intero, ma la mole di informazioni è tale che solo poche persone riescono a sopportare la lettura di più di due o tre paragrafi; inoltre, pare che sia il libro a scegliere chi è degno di consultarlo (ed è molto esigente in materia!).

Ciononostante, gli antichi archivisti hanno comunque reputato saggio nascondere il tomo ai confini dello spazio e del tempo, o almeno così narrano i loro discendenti...



LANTERNA DELLA SCOPERTA

Una piccola lanterna in vetro con all'interno una fiammella inestinguibile.

Si narra che questa piccola lanterna in bronzo e vetro fosse gelosamente custodita in un'antica biblioteca, il cui nome si è perso nel tempo. Attraverso i secoli, il potere della lanterna è rimasto attivo e consente di comprendere il significato di qualsiasi testo o glifo illuminato dalla luce cerulea della sua fiammella: chiunque poggi la mano su di essa vede danzare nell'aria una traduzione comprensibile, in forma di piccole fiamme.

Non è chiaro quale sia il combustibile utilizzato da chi ha creato questo artefatto, né se sia davvero inestinguibile: semplicemente, finora non si è mai spenta e la sua luce magica ha sempre mostrato il significato autentico delle parole e dei simboli su cui si è posata. Una sincerità che ha condotto più di qualcuno a compiere scelte terribili.



OCCHIALI PERFORA ANIMA

Occhiali estremamente voluminosi dalle lenti rotonde ed ampie.

Le sottilissime lenti grigio metallizzato di questi occhiali contrastano con la pesante montatura color ghiaccio. Chiunque li indossi può usare un'azione di **Abilità** per posare lo sguardo su una creatura vivente e ottenere tutte le informazioni possibili su di essa: le sue capacità, la sua storia, i suoi obiettivi; perfino i segreti più oscuri e vergognosi saranno rivelati sotto forma di pensieri e immagini! Se la creatura possiede un profilo da PNG, anche questo viene mostrato **per intero** e senza lasciar adito ad alcun dubbio.

Tuttavia, una sconosciuta presenza aliena si agita nel riflesso delle lenti, e ogni loro utilizzo permette a tale entità di estendere i suoi pensieri e le sue ambizioni su questo mondo, osservandolo avidamente in cerca di qualcosa: non è chiaro di cosa si tratti, né cosa accadrà quando riuscirà a realizzare i suoi misteriosi piani.



OCCHIO DEL RISVEGLIO

Una gemma frastagliata, poco più grande di un ciottolo.

Questa minuscola gemma color verde smeraldo consente di risvegliare nel suo possessore una capacità latente, che risiede dormiente e nascosta nella sua memoria. L'inesco della capacità dell'artefatto fa sì che la gemma si posizioni al centro della fronte dell'utilizzatore, formando così l'**occhio della conoscenza** (o **terz'occhio**), consentendogli così di accedere ai ricordi nascosti.

Accedere a questi ricordi sigillati equivale a un Rituale di **Spiritismo** di potenza **estrema**. Il possessore dell'artefatto avrà accesso a un'**Abilità Eroica** a cui può accedere una Classe che ha **padroneggiato**. Si narra inoltre che l'Occhio facesse parte originariamente della **Tiara del Controllo**: nessuno sa a che livello di potere possono dare accesso i due artefatti combinati.



PIETRE DEGLI ELEMENTI

Quattro pietre colorate, stanno in una mano e possono essere unite tra loro.

Acqua, fuoco, terra e aria: queste quattro pietre permettono a chi le impugna di eseguire Rituali di Elementalismo legati al rispettivo elemento naturale, il tutto senza spendere Punti Mente né effettuare Test di Magia.

Possiedono un potere incommensurabile, capace tanto di accendere un falò quanto di scatenare vulcani e maremoti, ma esprimono il massimo potenziale se riunite insieme: chiunque ci riesca otterrà il controllo del misterioso Quinto Elemento, le cui proprietà sono tuttora un vero mistero.



SCACCHI DI ORICALCO

Una scacchiera finemente intarsiata che contiene 6 statuine di oricalco.

Contenuta in una scatola d'ebano pregiato, questa pesante scacchiera può sembrare un oggetto da collezionismo: al suo interno si trovano soltanto 6 pezzi, forgiati utilizzando l'indistruttibile oricalco. Quando un pezzo viene posizionato sulla scacchiera, esso cresce fino a diventare una creatura al servizio del possessore dell'artefatto; ciò è possibile soltanto dopo aver legato la propria essenza alla scacchiera tramite un Rituale di **Ritualismo** con area **individuale** e potenza **estrema**.

Si narra che nessun proprietario della scacchiera sia mai riuscito a evocare più di un pezzo alla volta; inoltre, gli unici pezzi di cui è nota la natura sono il **Cavallo** (una belva agile e feroce) e la **Regina** (una potente strega).



SPECCHIO DELL'APPARENZA

Uno specchietto portatile d'oro, con una superficie riflettente cangiante.

Si narra che questo piccolo artefatto abbia causato più guerre di intere orde di mostri e demoni. Chi lo impugna può modificare i propri tratti somatici, assumendo un aspetto del tutto identico a quello di un altro individuo.

Lo Specchio è stato usato da assassini, cortigiani e tiranni per il proprio tornaconto, ma alcuni secoli fa è sparito nel nulla; tuttavia, può capitare di imbattersi in mercanti e antiquari che sostengono di possederlo. Se anche uno solo di questi avesse ragione, il mondo sarebbe di nuovo a un passo dal caos...



TIARA DEL CONTROLLO

Una tiara di oro bianco, con tre diamanti che emettono una luce multicolore.

Le leggende narrano che questa splendida tiara sia stata creata da una divinità tirannica del passato, che per poco non riuscì a privare del libero arbitrio tutte le creature viventi; la verità su chi l'abbia fermata si è persa nel tempo, e alcuni racconti sostengono che l'artefatto stesso si sia ribellato al proprio creatore.

Chiunque indossi questa Tiara leggendaria acquisisce la capacità di controllare la mente degli esseri viventi; tuttavia, il suo segreto più terribile è che l'antica divinità dimora tuttora nel gioiello e può, con l'uso ripetuto, sostituire la propria volontà a quella di chi lo indossa, imprigionandone l'anima in una delle sue brillanti.



VINO DEL DOLORE

Una giara di cristallo con un liquido sanguigno, denso e liquoroso.

Questo liquore mortale dal sapore straordinario sgretola la mente di chi decide di berlo e ne disperde il corpo, facendolo svanire in una nube violacea di energia spirituale; è talmente potente da strappare forzatamente l'anima di chi lo beve all'eterno flusso che avvolge il mondo, dissolvendola per sempre. Nonostante sembri ottimo per "avvelenare" qualche vittima ignara, il suo corpo liquido si agita e si allontana da chiunque non desideri berlo consapevolmente, risultando quindi non adatto allo scopo.

I suoi temibili effetti non spaventano chi farebbe di tutto per procurarsene qualche goccia: secondo le leggende, chiunque sopravviva all'agonia diverrà immune al dolore e si separerà per sempre dal peso delle emozioni, trasformandosi in un'entità sovrumanica, quasi divina. Ma negli ultimi 500 anni nessuno è sopravvissuto...



Alberto Zaccagni - 554366

PROTAGONISTI

Questo capitolo è dedicato alla creazione ed evoluzione di Personaggi Giocanti in stile high fantasy: per sfruttare al meglio i suoi contenuti è necessario avvalersi anche del capitolo **Premi Start** del **Manuale Base** (a partire da pag. 145). Tutte le opzioni qui presenti sono state pensate per essere compatibili con quelle contenute negli **Atlanti** di futura pubblicazione. Per non rovinare l'esperienza di gioco, sta all'intero gruppo decidere quali meccaniche aggiuntive applicare alle proprie campagne in stile JRPG di **Fabula Ultima**, valutando bene il contesto narrativo e le necessità di ciascuno.

Il capitolo è composto prevalentemente da due sezioni:

EROI HIGH FANTASY

Indicazioni e suggerimenti per qualsiasi Giocatore si appresti a creare un personaggio con cui affrontare una campagna in stile high fantasy, corredati da alcuni esempi pratici di PG arricchiti dalle regole opzionali presentate nelle pagine successive.

NUOVE OPZIONI

Meccaniche aggiuntive pensate principalmente per giocare PG high fantasy, ma compatibili con qualsiasi campagna di **Fabula Ultima**.

- ◆ **Armi personalizzate.** Nuove regole per creare armi bizzarre e particolari.
- ◆ **Peculiarità High Fantasy.** Una nuova meccanica opzionale in stile high fantasy con cui arricchire e donare spessore a diversi aspetti del personaggio.
- ◆ **Poteri Zero.** Un nuovo metodo per rendere i protagonisti estremamente potenti, capaci di superare le normali sfide con facilità.
- ◆ **Nuove Classi.** 4 nuove Classi per render ancor più high fantasy ai vostri PG: l'armonico **Cantore**, il sinergico **Comandante**, il versatile **Danzatore** e il creativo **Simbolista**.
- ◆ **Nuove Abilità Eroiche.** 24 nuove Abilità Eroiche che espandono le opzioni già presenti nel **Manuale Base**, oltre a offrire validi potenziamenti o regole di supporto per le nuove Classi di questo **Atlante**.

EROI HIGH FANTASY

I protagonisti delle campagne in stile high fantasy possono essere estremamente variegati, così come le motivazioni che li spingono ad agire; tuttavia, è necessario fare alcune doverose premesse prima di giocare un gruppo di eroi di questo genere.

Gli stilemi high fantasy sono talmente ampi e pervasivi che quasi tutti i protagonisti di **Fabula Ultima**, presto o tardi, ne assumono in tutto o in parte le caratteristiche. Per questo motivo, è abbastanza plausibile che si finisca per creare un personaggio high fantasy anche senza concentrarsi troppo sulle tematiche che lo contraddistinguono, soprattutto vista la grande diffusione del genere all'interno dei JRPG di riferimento.

INCARNARE ED EVOLVERE UN TEMA

Il punto focale di ciascun personaggio high fantasy è spesso la **tematica** che incarna, definita non solo dal **Tema** scritto sulla scheda del personaggio, ma anche dal suo ruolo generale all'interno della campagna; ogni membro del gruppo di gioco ha infatti il compito di portare in risalto determinati elementi di trama e ambientazione, ponendo di volta in volta l'accento su un diverso aspetto del mondo o dei suoi abitanti.

- ◆ **Una forza portante.** Le azioni, i pensieri e le parole dei personaggi high fantasy sono intense, pervase dai loro **Temi**. Non significa che debbano essere teatrali o inutilmente esasperate, ma sono sicuramente prege di significato.
- ◆ **L'estetica.** Molto spesso i personaggi high fantasy si presentano come un **libro aperto**: il cavaliere tenebroso dalla corazza oscura, la guerriera impavida dall'enorme spada, il sacerdote dalla tunica immacolata, e così via. Tuttavia, è altrettanto interessante creare una **contrapposizione** tra l'aspetto del personaggio e il suo carattere o le sue motivazioni (aggiungendo così anche un po' di tridimensionalità, che non fa mai male). Naturalmente, lo stesso vale per gli antagonisti!
- ◆ **Un riflesso del mondo.** Quando un Giocatore sceglie un determinato **Tema** per il personaggio, questo diventa un punto fondamentale del mondo di gioco. Il Game Master dovrebbe quindi collegarvi almeno un **Cattivo**, esplorando meglio la tematica nel corso delle sessioni attraverso tensioni e conflitti.
- ◆ **Il cambiamento.** L'importanza della scelta di un **Tema** non dovrebbe scoraggiare dal cambiarlo, anzi: la crescita e la trasformazione di ciascun PG sono momenti intensi e totalizzanti che non vanno trascurati. Per esempio, un cambio di **Tema** dovuto a una **Resa** può indicare un profondo crollo di certezze (da portare in scena con il dovuto peso), mentre il passaggio dalla **Colpa** alla **Speranza** dovrebbe indicare una trasformazione radicale del modo in cui il PG percepisce il mondo intorno a sé.

LEGAMI E SENTIMENTI

L'elemento passionale, anche se non necessariamente romantico, è molto presente nelle storie high fantasy. I protagonisti provano forti **sentimenti** verso alleati, nemici, luoghi e fazioni; tra gli archetipi più comuni troviamo la rivalità che si trasforma in amicizia, il crollo delle certezze dopo il tradimento di un mentore e l'incontro con comunità e culture spesso molto lontane da quelle di provenienza.

La regola opzionale per i **Legami Iniziali** (vedi **Manuale Base**, pag. 220) si adatta quasi sempre molto bene alle campagne high fantasy.

I sentimenti più intensi, complicati e perfino apparentemente contraddittori non andrebbero rifuggiti, bensì **perseguiti intenzionalmente**; in ogni caso, bisogna sempre tenere in considerazione gli altri membri del gruppo di gioco e le loro necessità, così da non metterli a disagio e poter godere tutti insieme di un'esperienza migliore.

STILE ED ESTETICA

Per un protagonista high fantasy è fondamentale avere uno stile e un'estetica iconici e riconoscibili, tanto nel vestiario quanto nel tipo di armi utilizzate e nell'aspetto dei poteri. Nel corso di questo capitolo sono presenti diverse regole opzionali per fornire un tono maggiormente high fantasy al gioco, ma è fondamentale ricordare che queste scelte vanno adattate per rispettare l'estetica di ciascun personaggio.

Per esempio, il potere **Panacea Zero** (vedi pag. 127) potrebbe manifestarsi come una schiera di figure angeliche, l'evocazione di un'anfora che riversa acque guaritrici sugli alleati o un'onda di energia emanata dal cuore del personaggio che ne fa ricorso. Queste descrizioni possono sembrare puramente decorative, ma sono proprio loro a rendere memorabile e unico ciascun eroe.

ESEMPI DI PERSONAGGI HIGH FANTASY

Nelle prossime pagine sono elencati dieci profili di PG adatti a un contesto high fantasy. Diversamente dai **Personaggi Classici** (vedi pag. 132), questi esempi si concentrano sulla **costruzione tematica** del personaggio, fornendo anche alcuni approfondimenti su come gestirne la crescita e il ruolo narrativo nel corso del gioco.

Tutti i personaggi nelle prossime pagine fanno uso della regola opzionale **Peculiarità** (vedi pag. 114); alcuni di essi sfruttano anche le **Armi Personalizzate** (vedi pag. 106).

AGNES



INFORMAZIONI BASE

Identità: Ultima Discendente dei Custodi dei Grimori

Tema: Dovere

Origine: Regno di Argus

Peculiarità: Destino Glorioso (profezia della Custode Rossa)

Armi tipiche: Tomi

AGNES NEL DETTAGLIO

- ◆ **Ultima discendente dei Custodi dei Grimori**, una famiglia antichissima dedita a raccogliere, catalogare e nascondere pericolosi tomì magici, Agnes sembrerebbe corrispondere alla figura della **Custode Rossa**. Fin dalla nascita, il suo destino è ritrovare i **sette grimori fiabeschi** e utilizzare le leggende in essi contenute per imprigionare il drago dell'oblio **Niðhöggr** al suo inevitabile risveglio.
- ◆ Agnes è stata accompagnata nella ricerca del primo grimorio dall'amico d'infanzia **Callen**, che ha però perso la vita nella lotta con il mostro che lo custodiva. Spinta dalla paura di non poter fare il proprio **Dovere** deludendo le aspettative, Agnes ha legato lo spirito dell'amico al proprio per impedirne la morte: una scelta in parte egoista, che la mette tuttora a disagio.
- ◆ Agnes è un'**Arcanista** ed **Elementalista**: parlando con il gruppo di gioco si è stabilito che ogni nuovo Arcano vincolato si manifesterà sotto forma di un grimorio contenente una storia appropriata.
- ◆ Il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Agnes ogni volta che le tradizioni e le leggende dei Custodi svolgono un ruolo in scena.
- ◆ La missione di Agnes sarà sicuramente centrale nella campagna... forse troppo! Chi la gioca dovrebbe assicurarsi di non rubare la scena al resto del gruppo e offrire a tutti il giusto spazio sotto i riflettori.

CALLEN



INFORMAZIONI BASE

Identità: Spirito Guardiano
Impavido e Ottimista

Tema: Ambizione

Origine: Regno di Argus

Peculiarità: Anime Intrecciate

Armi tipiche: Doppi scudi

CALLEN NEL DETTAGLIO

- ◆ Amico d'infanzia di **Agnes**, Callen è un ragazzo intraprendente, affascinato dalla scienza magitech e dalle storie di battaglia ed eroismo. Deciso ad aiutare Agnes nella ricerca dei grimori, è stato ucciso da un terribile avversario. Strappato alla morte dalla magia di Agnes, Callen è ora un'entità **in parte umana in parte spettrale**, indivisibile dalla ragazza.
- ◆ Più che essere spaventato dalla sua nuova forma, Callen ne è incuriosito e mantiene tuttora il suo carattere **impavido e ottimista**, con l'**Ambizione** di diventare un pioniere dell'arte magitech.
- ◆ Le Classi di Callen sono **Artefice**, **Guardiano** e **Maestro d'Armi**, focalizzato sull'Abilità **Doppio Scudo** (benché siano scudi a livello di regole, sono enormi guanti corazzati). Fa poi affidamento su **Contrattacco** e **Infusioni** per infliggere pesanti danni agli avversari.
- ◆ Poiché sia Agnes che Callen sono originari del **Regno di Argus**, entrambi i Giocatori contribuiranno collaborativamente a stabilire dettagli su di esso nel corso del gioco.
- ◆ Il rischio maggiore per chi gioca Callen è di rimanere bloccato nel ruolo di spirito protettore di Agnes: per questo motivo, gli altri Giocatori dovrebbero assicurarsi di interagire con lui e offrirgli diverse occasioni di crescita narrativa.

ESTRELLA



INFORMAZIONI BASE

Identità: Idol Multiversale
Naufragata tra i Mondi

Tema: Speranza

Origine: Città dei Sigilli

Peculiarità: Da un Mondo Lontano

Armi tipiche: Claymore sinfoniche

ESTRELLA NEL DETTAGLIO

- ◆ Estrella è un'**idol multiversale**, **naufragata** in questo mondo tramite un portale dimensionale apertosi nella **Città dei Sigilli** dove è nata e cresciuta. Anche se è possibile che non riesca mai più a tornare a casa, Estrella non si è persa d'animo e si è unita a un gruppo di eroi nella **Speranza** di trovare un nuovo portale. Tra un'impresa e l'altra, Estrella cerca ispirazione per le sue canzoni.
- ◆ L'arma tipica scelta dalla Giocatrice di Estrella sono le **claymore sinfoniche**, armi **personalizzate** della Categoria **pesante** che offrono un bonus ai Test di Precisione e alla Difesa Magica. Il metallo della lama vibra in armonia con la voce di Estrella.
- ◆ Estrella è una testa calda che non si fa problemi a dire le cose come stanno. Le sue Classi sono **Cantore** e **Furia**.
- ◆ Per quanto possa sembrare un personaggio “leggero” e molto sopra le righe, Estrella si trova in un mondo che non conosce e potrebbe rimanervi bloccata per sempre: il Game Master potrebbe inserire nella storia altri personaggi “che hanno perso la strada di casa” per dare a Estrella occasioni di crescita narrativa.
- ◆ Così come Estrella è giunta da un'altra dimensione, altre creature meno benintenzionate potrebbero varcare portali in giro per il mondo: una **minaccia** di tutto rispetto.

GRIMM



INFORMAZIONI BASE

Identità: Adepto dei Quattro Picchi

Tema: Pietà

Origine: Tempio dei Quattro Picchi

Peculiarità: Volo

Armi tipiche: Archi

GRIMM NEL DETTAGLIO

- ◆ Grimm è un **Adepto dei Quattro Picchi**: dopo anni di apprendistato, il suo compito è ora di viaggiare per il mondo e aiutare i bisognosi, a prescindere da chi siano e dalle loro eventuali colpe passate. Come buona parte della popolazione dei Quattro Picchi, Grimm è un **Aliseide**: un essere umano dotato di ali piumate.
- ◆ Il Tema della **Pietà** di Grimm rappresenta la formazione ricevuta presso il **Tempio dei Quattro Picchi**, il cui popolo ha alle spalle una tradizione guerrafondaia: forti del proprio **Volo**, le truppe alate degli Aliseidi hanno minacciato la regione per secoli. Fortunatamente, negli ultimi decenni si è affermata una scuola pacifista, incentrata sulla diffusione e protezione di beni e conoscenze.
- ◆ Grimm è un **Simbolista**, un **Tiratore** e un **Viandante**. Il suo talento con l'arco gli consente di applicare i suoi **simboli** a lunga distanza, anche se preferisce utilizzarli per proteggere gli alleati.
- ◆ Il Game Master dovrebbe coinvolgere chi gioca Grimm nello stabilire elementi di trama riguardanti la tradizione dei Quattro Picchi e la moltitudine di luoghi e persone con cui il Tempio è in contatto.
- ◆ Probabilmente c'è chi vorrebbe riportare in auge la tradizione guerrafondaia dei Quattro Picchi: forse Grimm dovrà tornare a casa per affrontare un passato che minaccia il presente.

KEPLER DRAC



INFORMAZIONI BASE

Identità: Principessa Esule
di Drachenheim

Tema: Vendetta

Origine: Drachenheim

Peculiarità: Eredità (portatrice della
Seconda Spada di Drachenheim)

Armi tipiche: Ōdachi

KEPLER NEL DETTAGLIO

- Kepler è la **principessa esule di Drachenheim**, il regno del **popolo draconico** tra le montagne. Ha lasciato Drachenheim dopo il colpo di stato compiuto dallo zio e dalla sorella minore, **Karsten**, verso cui prova un'intensa sete di **Vendetta**.
- Nella fuga, Kepler ha sottratto la **Seconda Spada di Drachenheim**, un'arma **personalizzata trasformabile**: la spada ha una forma “infoderata” (+2 a entrambe le Difese) e una “sfoderata” (**potente** e **precisa**). Grazie a **Eredità**, quest'arma è **rara**: entrambe le forme infliggono 4 danni extra e rendono chi impugna l'arma immune allo status **scozzo**. Karsten possiede attualmente la **Prima Spada di Drachenheim**: se le due armi venissero riunite, la loro portatrice avrebbe diritto al trono del Regno dei Draghi.
- Kepler è un'abile stratega e spadaccina magica: le sue Classi sono **Comandante**, **Elementalista** e **Maestro d'Armi**.
- Chi gioca Kepler dovrebbe essere interpellato dal Game Master per introdurre dettagli di ambientazione su Drachenheim e sulle leggende riguardanti draghi e viverne.
- Il culmine dell'arco narrativo di Kepler sarà probabilmente lo scontro con la sorella Karsten, nel quale avrà occasione di rinnegare il proprio desiderio di vendetta... o forse di compiere un ultimo sacrificio.

LILIM



INFORMAZIONI BASE

Identità: Giovane Sposo della Regina dei Demoni

Tema: Dubbio

Origine: Sacro Regno di Lathran

Peculiarità: Cuore Prigioniero

Armi tipiche: Catene e flagelli

LILIM NEL DETTAGLIO

- ◆ Nel **Sacro Regno di Lathran**, donne e uomini vengono legati in matrimonio ai demoni per costringerli a manifestarsi e obbedire. Quando Lilim si è offerto volontario per il rito, la sua sposa si è rivelata essere la **Regina dei Demoni** Decarabia: incapaci di vincolare il suo potere, i sacerdoti hanno tentato di bandirla uccidendo Lilim, ma Decarabia lo ha protetto prima di svanire misteriosamente.
- ◆ Lilim utilizza le **catene sacre** che lo vincolano a Decarabia, ma raramente combatte in prima persona: ad accompagnarlo c'è **Lævateinn**, un'enorme spada di fuoco senziente donatagli dalla Regina prima di congedarsi da lui.
- ◆ Le Classi di Lilim sono **Spiritista** e **Viandante**: la spada Lævateinn è un **Compagno Fedele** di Specie **elementale** (il cui umorismo focoso fa da contraltare rispetto alla cupezza del personaggio di Lilim).
- ◆ Il Tema del **Dubbio** e la Peculiarità **Anima Prigioniera** rappresentano la crisi interiore di Lilim, cresciuto da una società che detesta i demoni, ma tradito dai sacerdoti e protetto proprio dall'entità che aveva giurato di combattere.
- ◆ La responsabilità principale del Game Master sarà creare situazioni di tensione tra umani e demoni, fino all'inevitabile momento in cui Lilim e Decarabia si ritroveranno faccia a faccia.

MORRIGAN



INFORMAZIONI BASE

Identità: Paladina Rediviva
dal Cuore Infranto

Tema: Ira

Origine: Avalon

Peculiarità: Risorto

Armi tipiche: Lance pesanti

MORRIGAN NEL DETTAGLIO

- ◆ La **paladina rediviva** Morrigan si è risvegliata dopo molto tempo in un corpo che non riconosceva: quello di **Roza**, una giovane donna uccisa durante un'offensiva della Federazione. Non ricorda bene chi o cosa l'abbia strappata al limbo agonizzante in cui si trovava, ma vedere che anche secoli dopo la sua morte il mondo è ancora dilaniato dalla guerra ha riempito il suo cuore d'**Ira**.
- ◆ Il regno magico di **Avalon** è ormai considerato poco più di una leggenda, ma Morrigan lo ricorda bene. Purtroppo, ricorda anche la sua terribile caduta e il proprio fallimento nel proteggere il principe **Cormac**, l'uomo di cui era innamorata.
- ◆ La natura di Morrigan è duplice e spesso conflittuale: le sue Classi sono **Lama Oscura** e **Spiritista**.
- ◆ Chi gioca Morrigan dovrebbe essere la persona di riferimento al tavolo per quanto riguarda il regno di Avalon, la sua cultura o la sua potente e antica magia.
- ◆ Morrigan inizia la sua storia consumata dal rancore, e il gruppo di gioco ha discusso abbastanza nel dettaglio quanto cruente potrebbero essere le scene che la coinvolgeranno; allo stesso tempo, la Giocatrice di Morrigan ha chiesto esplicitamente al resto del gruppo di fornirle opportunità per scoprire il valore della **Pietà**.

PAVEL



INFORMAZIONI BASE

Identità: Ninja Fuggitivo
dei Clan Oceanici

Tema: Appartenenza

Origine: Città-stato di Venize

Peculiarità: Spirito Elementale

Armi tipiche: Shuriken giganti

PAVEL NEL DETTAGLIO

- ◆ Pavel è un **ninja fuggitivo dei Clan Oceanici**. Proviene dalla città-stato di **Venize**, una metropoli acquatica dominata da gilde mercenarie, che stringono patti con gli spiriti elementali affinché conferiscano potere ai loro adepti: è così che Pavel ha ricevuto la sua Peculiarità, che gli garantisce la capacità di manipolare **acqua e ghiaccio**, ma lo rende Vulnerabile al **fulmine**.
- ◆ Il Tema di **Appartenenza** di Pavel porta in gioco l'abbandono della propria famiglia e patria, che lo vedono come un mero strumento, per dedicarsi alla ricerca di un gruppo di persone che lo apprezzino per chi è e non soltanto in virtù delle sue capacità.
- ◆ Pavel combatte usando **shuriken giganti**, armi **personalizzate** a due mani della Categoria **da lancio** che fungono anche da scudo (**difesa migliorata, difesa magica migliorata, potente**). Le sue Classi sono **Tiratore** e **Viandante**, che offrono una buona flessibilità.
- ◆ Chi gioca Pavel dovrebbe essere interpellato dal Game Master per introdurre dettagli di ambientazione su Venize, sull'oceano, sui mercenari e sugli spiriti elementali con cui stringono i patti.
- ◆ Può essere interessante mettere Pavel di fronte a un Cattivo che si finge gentile e perfino comprensivo, ma che in realtà manipola le persone e le sacrifica non appena smettono di essergli utili.

RAINER VEDDICK



INFORMAZIONI BASE

Identità: Sedicente Furfante e Spadaccino

Tema: Giustizia

Origine: Marchesato di Yssira

Peculiarità: Maledetto

Armi tipiche: Scimitarre e pugnali

RAINER NEL DETTAGLIO

- ◆ **Affascinante canaglia e spadaccino** progetto, giocatore d'azzardo, ballerino di valzer e tango, pilota di aeronavi, contrabbandiere, nonché spasimante di *tutte e tre* le contessine **De La Foix**: Rainer Veddick è questo e molto altro... o così dice. Per il resto del mondo, è un delinquente con un'aspettativa di vita di circa due settimane.
- ◆ Rainer sembra **maledetto**: ogni volta che apre bocca la situazione peggiora, e in diverse situazioni la sua sola presenza genera sfiducia nel prossimo. Per quanto il suo Tema sia la **Giustizia**, è difficile che la sua personale visione di giusto e sbagliato venga compresa.
- ◆ Rainer è una **Canaglia**, un **Danzatore** e un **Maestro d'Armi**: uno stile di gioco flessibile basato sul combattere con due armi e infliggere status agli avversari.
- ◆ Chi gioca Rainer dovrebbe essere interpellato dal Game Master in tutte le occasioni legate al mondo criminale e al marchesato mercantile di **Yssira**, ricco di pericoli e di opportunità.
- ◆ Di per sé, Rainer è un personaggio all'apparenza "semplice", un po' antierico, ma d'altronde è solo l'inizio della sua storia: in lui potrebbe risvegliarsi, in futuro, un potere inaspettato... oppure no. Magari Rainer è solo una persona comune a cui serviva una chance per dimostrare il proprio eroismo.

RAISA KOKAKO



INFORMAZIONI BASE

Identità: Strega dell'Equilibrio

Tema: Comprensione (scelta personalizzata del Giocatore)

Origine: Belmonte

Peculiarità: Araldo della Rovina

Armi tipiche: Bastoni

RAISA NEL DETTAGLIO

- ◆ Orfana di entrambi i genitori e cresciuta insieme al nonno nel villaggio agricolo di **Belmonte**, Raisa è una **strega dell'equilibrio** il cui spirito si trova in bilico tra la magia positiva e quella negativa.
- ◆ Il percorso di Raisa è solo agli inizi e i suoi poteri a volte la spaventano. Più di ogni cosa desidera **Comprendere** la natura della propria magia e della temibile **Volpe a Nove Code**, la potentissima strega il cui sangue scorre nelle vene della giovane Raisa (ecco perché la Peculiarità **Araldo della Rovina**).
- ◆ Raisa è un'**Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**. Il Giocatore di Raisa ha deciso che svilupperà le tre Classi in base agli eventi delle sessioni: i momenti più duri o tragici la porteranno a crescere come **Elementalista** o **Entropista**, mentre la speranza e la gentilezza contribuiranno a renderla una **Spiritista** sempre più capace.
- ◆ Il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Raisa per stabilire informazioni su Belmonte, sulla tradizione magica delle streghe dell'equilibrio e sul mistero della Volpe a Nove Code.
- ◆ Il resto del gruppo dovrebbe impegnarsi a diventare gradualmente una seconda famiglia per Raisa, aiutandola ad accettare i propri poteri e ad affrontare l'oscura entità che si sprigionerebbe se la sua magia andasse fuori controllo.

NUOVE OPZIONI

Da questo momento in poi, il capitolo è interamente dedicato alle nuove opzioni e regole progettate per potenziare l'atmosfera high fantasy di una campagna di **Fabula Ultima**. Va ribadito fin da subito che queste opzioni **sono però utilizzabili in qualsiasi campagna**, a patto che l'intero gruppo di gioco sia d'accordo sulla loro applicabilità.

Per scegliere con maggior facilità le opzioni più adatte, queste pagine introduttive offrono una breve panoramica dei loro effetti sull'esperienza di gioco e della logica di design dietro alla loro progettazione.

ARMI PERSONALIZZATE

Questa regola opzionale consente di creare armi particolari e insolite. Si tratta di un'opzione piuttosto semplice e diretta, senza effetti drastici sull'equilibrio di gioco, che dovrebbe essere sempre disponibile per chi la desidera.

PECULIARITÀ HIGH FANTASY

Questa opzione è più complessa e ha un profondo impatto sul modo in cui vengono creati i personaggi. Se la si utilizza, ciascun Personaggio Giocante otterrà regole uniche che lo contraddistinguono, sia in termini di capacità sia di ruolo nel mondo di gioco.

Gli effetti sono potenti e vanno dalla capacità di volare a quella di spendere Punti Fabula per lanciare incantesimi.

Le Peculiarità vanno utilizzate solo se il gruppo di gioco è disposto a mettere da parte l'equilibrio di potere presente tra i personaggi per favorire una fortissima caratterizzazione. Questa opzione viene sfruttata al meglio nei gruppi più **affiatati e collaborativi**, ma potrebbe risultare troppo complessa per chi è alle prime esperienze con il gioco.



POTERI ZERO

Probabilmente la regola più “esplosiva” di questo volume, i **Poteri Zero** permettono a ciascun Personaggio Giocante di scatenare effetti incredibili quando viene messo alle strette, andando a superare di gran lunga i normali parametri di gioco.

Alcuni di questi poteri consentono perfino di eseguire sequenze di attacchi, guarire tutti gli alleati o lanciare incantesimi potenziati senza alcun costo.

Adottare questa opzione significa partire dal presupposto che i protagonisti escano vincitori dalla stragrande maggioranza dei conflitti; si presta molto bene a una narrazione supereroistica e a uno stile di gioco più **rilassato**.

NUOVI PERSONAGGI CLASSICI

Questi PG in stile high fantasy ampliano la rosa del **Manuale Base** (vedi pag. 172) per sfruttare le potenzialità delle Classi introdotte nell'**Atlante**. Sono anche presenti due Gruppi pregenerati (uno monoclasse, l’altro diversificato) da cui trarre ispirazione.

NUOVE CLASSI

L'**Atlante High Fantasy** introduce quattro nuove Classi per i Personaggi Giocanti, pensate per interagire normalmente con quelle presenti nel **Manuale Base** e in altri supplementi, senza necessità di effettuare alcuna modifica. Nella prossima pagina sono presenti alcuni pratici consigli, rivolti sia al Game Master sia a qualunque Giocatore interessato, per utilizzare al meglio le nuove Classi.

NUOVE ABILITÀ EROICHE

Quest’ultima, corposa sezione contiene ventiquattro nuove Abilità Eroiche. Alcune di esse sono legate alle nuove Classi introdotte in questo **Atlante**, ma la maggior parte aggiunge opzioni per le Classi del **Manuale Base**; in particolare, è presente un’Abilità Eroica dedicata a ciascuna Categoria di arma da **mischia** e a **distanza**, così da garantire una maggiore personalizzazione delle Classi **Maestro d’Armi** e **Tiratore**.

*“Prima di tutto, decidi cosa vuoi realizzare.
Solo in seguito potrai metter mano a vernici e pennelli.”*

CANTORE

- ◆ Un Cantore ha accesso a una grande varietà di poteri di supporto: dal recupero di Punti Vita e Punti Mente al cambio dei tipi di danno, passando per l'aumento di Caratteristiche. Per il Game Master, creare conflitti interessanti per un Cantore significa prima di tutto prendere nota di come può manipolare la scena.
- ◆ Le capacità del Cantore sono meno potenti di quelle di altre Classi, ma hanno un costo fisso e influenzano automaticamente tutti gli alleati o tutti i nemici. Più personaggi sono presenti, più il Cantore diventa efficiente.
- ◆ Il Cantore è spesso una celebrità o comunque un personaggio abbastanza popolare. Ciò può essere tanto una benedizione quanto un ostacolo; il Game Master dovrebbe anche discutere con chi gioca il Cantore di come funziona il mondo dello spettacolo all'interno dell'ambientazione.

COMANDANTE

- ◆ La Classe probabilmente più complessa da utilizzare con efficienza in **Fabula Ultima**, la forza del Comandante si basa effettivamente su quella dei suoi commilitoni, proprio come un vero condottiero. Se un Giocatore sceglie questa Classe per il proprio PG, è fondamentale che il resto del gruppo collabori nel creare personaggi che offrano buone sinergie con le sue capacità.
- ◆ Combinata con **Stratagemma della Regina**, l'Abilità **Cavallo in Carica** aumenta di molto il potenziale offensivo del gruppo; inoltre, può essere utilizzata anche sui PNG alleati presenti in scena, incluso un eventuale **Compagno Fedele** (vedi **Manuale Base**, pag. 219).
- ◆ **Editto dell'Alfiere** e **Castello del Re** hanno effetto tanto sui nemici quanto sugli alleati. Il tempismo e la coordinazione sono la chiave per sfruttare appieno questi effetti senza venirne danneggiati, ma il Game Master dovrebbe progettare conflitti e avversari con l'ottica di permettere a queste capacità di brillare.
- ◆ Il concetto di Comandante può essere declinato in molti modi, ma tutti partono dall'idea di una persona che guida i compagni in battaglia. Per questo motivo è fondamentale approfondire il passato del personaggio e il suo ruolo nei conflitti e nelle guerre che hanno plasmato l'ambientazione fino a questo momento.



DANZATORE

- ◆ Il Danzatore è una Classe molto versatile, che permette di creare combattenti e incantatori con pieno accesso a ogni combinazione elementale... al costo di un continuo dispendio di Punti Mente. Il Game Master dovrebbe tenere sempre in considerazione le specifiche capacità del Danzatore quando progetta i conflitti.
- ◆ L'Abilità Eroica **Cala il Sipario** (vedi pag. 154) impedisce qualsiasi ulteriore danza nel corso della scena; se un Giocatore la dovesse scegliere, il Game Master dovrebbe includere nella campagna almeno un antagonista che faccia ampio ricorso alle danze, così da fornire maggiore utilità a quella che normalmente sarebbe una semplice penalità.
- ◆ L'atto del danzare riveste spesso un ruolo culturale importantissimo; il Game Master e il Giocatore che interpreta il Danzatore dovrebbero definire insieme come questo si traduca nell'ambientazione, soprattutto se le sue danze hanno un significato sacro o religioso.



SIMBOLISTA

- ◆ Il Simbolista ha accesso a una buona varietà di opzioni, ma il suo è principalmente un ruolo di supporto. Inoltre, è una delle poche Classi le cui Abilità hanno effetti che permangono dopo il termine della scena; i **simboli** hanno durata illimitata a meno che il Simbolista non li distrugga volontariamente o un **Cattivo** non li distrugga durante una **scena del Game Master** (come spiegato a pag. 148).
- ◆ Un Simbolista che acquisisce l'Abilità Eroica **Sigilli Rituali** (vedi pag. 160) ha accesso a una capacità senza precedenti: quella di preparare in anticipo un Rituale e rilasciarlo in seguito. Si tratta di un'opzione potentissima, che probabilmente introdurrà nel gioco un forte elemento di creatività e pensiero laterale. Tuttavia, va ricordato che il Test di Magia deve comunque essere effettuato quando il Rituale si innesca, quindi non è una capacità "a prova di proiettile".
- ◆ La Classe Simbolista può essere utilizzata per rappresentare una varietà di archetipi: pittori, scultori, incisori di rune, calligrafi e molto altro. Qualunque sia il modo in cui si esprime l'arte del Simbolista, il Game Master dovrebbe discutere del suo ruolo nell'ambientazione insieme al Giocatore.

ARMI PERSONALIZZATE

La stragrande maggioranza dei protagonisti dei JRPG impugnano armi uniche che ne riflettono lo stile ed esprimono la loro personalità: dagli ombrelli da combattimento alle asce-fucile, nessuna idea è troppo surreale!

Le regole in questa sezione consentono di creare **armi personalizzate** durante la creazione del personaggio; dopodiché, il Game Master potrà creare versioni **rare** di queste armi seguendo le normali regole presenti nel **Manuale Base** (vedi pag. 268), di cui sono elencati alcuni esempi nelle prossime pagine.

Le armi personalizzate non sono strettamente migliori delle normali armi base; ogni giocatore dovrebbe scegliere l'opzione che più rispecchia la sua idea del personaggio.

CREARE UN'ARMA PERSONALIZZATA

Un'arma personalizzata ha le seguenti caratteristiche di partenza:

- ◆ Appartiene a **una Categoria** a scelta tra: **arcana, arco, flagello, da fuoco, lancia, da lancio, pesante, pugnale, da rissa e spada**.
- ◆ Non è un'arma **marziale** (♦), ma può diventarlo a seconda delle **modifiche** che le vengono applicate (vedi sotto).
- ◆ È un'arma **a due mani** e non può beneficiare dell'Abilità Eroica **Stretta della Scimmia** (vedi **Manuale Base**, pag. 241); in sostanza, occupa **sempre** entrambi gli slot mano.
- ◆ È un'arma da **mischia** o a **distanza** (a scelta; indipendentemente dalla Categoria selezionata per l'arma).
- ◆ Ha un **costo** pari a **300** zenit.
- ◆ Il suo **Test di Precisione** si basa su **[DES + INT]** o **[DES + VIG]** (a scelta).
- ◆ Infilgia danni **fisici** pari a **[TM + 5]**.

Un'arma personalizzata riceve **tre** modifiche scelte dalla lista a destra.

- ◆ Ciascuna modifica può essere applicata solo **una volta** alla medesima arma.
- ◆ Scegliere una modifica contrassegnata da ♦ rende l'arma **marziale**.
- ◆ Se una modifica si riferisce a "te", intende il personaggio che l'ha equipaggiata.
- ◆ Alcune modifiche sono particolarmente potenti; pertanto, contano come **due** modifiche oppure aumentano il **costo** dell'arma personalizzata.

MODIFICHE

Difesa Incrementata

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa e sei considerato equipaggiato con uno **scudo** ai fini delle **tue** Abilità (come **Maestria Difensiva** o **Schivata**; vedi **Manuale Base**, pag. 189 e 203).

Difesa Magica Incrementata ♦

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa Magica.

Elementale

Scegli **uno** tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra**, **terra** e **veleno**. L'arma infligge danni del tipo scelto anziché **fisici**; inoltre, infligge 2 danni extra.

Potente ♦

L'arma infligge **5** danni extra, oppure **7** danni extra se è un'arma **pesante**.

Questa modifica non è disponibile per le armi delle Categorie **arcana** e **pugnale**, nonché per le armi con la modifica **rapida** (vedi sotto).

Precisa

Ottieni un bonus di +2 alla formula del Test di Precisione dell'arma.

Rapida (conta come due modifiche) ♦

Quando esegui l'azione di **Attacco** e scegli di attaccare con quest'arma, puoi eseguire due attacchi (contro lo stesso bersaglio o due bersagli differenti). Se lo fai, entrambi seguono le regole per **combattere con due armi** (vedi **Manuale Base**, pag. 69).

Trasformabile (aumenta il costo dell'arma personalizzata di 100 zenith)

L'arma ottiene una seconda **forma**: questa va progettata come un'arma personalizzata a sé stante dotata della modifica **trasformabile**, ma non ha un costo in zenit.

Se hai una delle due forme equipaggiata, puoi equipaggiare l'altra forma in qualsiasi momento; durante un conflitto, questo può essere fatto solo durante il tuo turno, **prima o dopo** un'azione, e soltanto **una volta** per turno.

Se una o entrambe le forme dell'arma sono **marziali** (♦), devi soddisfare tutti i requisiti appropriati per equipaggiarla. Inoltre, un'arma **trasformabile** può comunque avere **una sola** Qualità (essa si applica a entrambe le sue forme).

COMPATIBILITÀ

Le armi personalizzate consentono di creare una varietà di equipaggiamenti bizzarri; al contempo, puntano a essere relativamente equilibrate rispetto alle armi base. Per esempio, può sembrare che un'arma personalizzata **precisa** e **rapida** sia sempre meglio rispetto a una coppia di **pugnali d'acciaio**, ma si perde la flessibilità di poter combinare un pugnale con un'arma differente: ogni prospettiva ha un suo pro e un suo contro.

ARMI TRASFORMABILI

La modifica **trasformabile** è sicuramente l'opzione più complessa offerta dalle armi personalizzate. Tuttavia, è importante sottolineare che se una forma dell'arma è da **mischia** e l'altra a **distanza**, o se appartengono a **Categorie** differenti, un personaggio può beneficiare di **una sola forma** alla volta.

Per esempio, un personaggio che utilizzi un'arma con una forma da **mischia** e una forma a **distanza** non può applicare sia **Colpi Potenziati** sia **Proiettili Potenziati** al danno, né avere **Contrattacco** e **Fuoco Incrociato** disponibili in contemporanea.

Un personaggio che utilizzi un'arma trasformabile può sempre decidere con quale forma iniziare un conflitto.

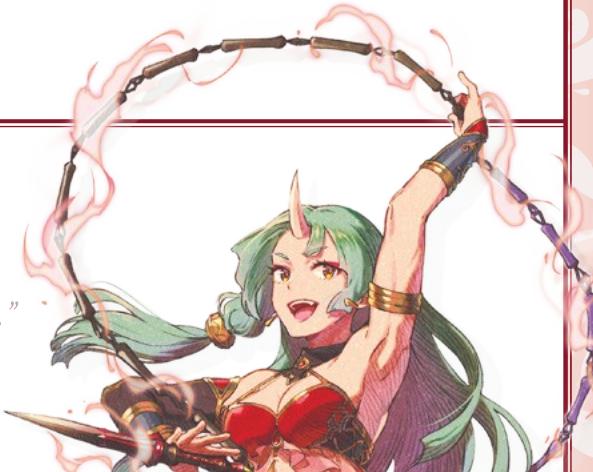
ESEMPI DI ARMI PERSONALIZZATE HIGH FANTASY

Di seguito sono presentati alcuni esempi di armi personalizzate in stile high fantasy, accompagnate da possibili evoluzioni **rare**, tenendo conto delle seguenti condizioni:

- Non è **mai** possibile impugnare un'arma personalizzata con una sola mano, nemmeno riducendone il danno di 4 punti come indicato a pag. 268 del **Manuale Base**.
- Nel caso di armi **trasformabili rare**, qualsiasi modifica (come danni addizionali, Qualità e bonus alla Precisione) viene applicata automaticamente a entrambe le forme.

È possibile che l'arma personalizzata di un PG abbia anche un valore affettivo (soprattutto se si tratta di un'arma ottenuta tramite la Peculiarità **Eredità**, vedi pag. 118). In tal caso, può essere una buona idea descrivere le varianti rare trovate in seguito come "miglioramenti" dell'arma base, anziché oggetti completamente diversi (per esempio, potrebbero essere descritte come gemme da incastonare in una spada, oppure tipi di caricatore differenti per un'arma da fuoco). Tuttavia, le regole meccaniche che governano oggetti ed equipaggiamento andrebbero mantenute invariate.

*"Oh, vuoi sapere
come ho ottenuto
queste daghe?
Mettiti comodo..."*



DAGHE CON CATENA

Questa è l'arma iconica di Eryon, la Danzatrice. Si tratta di un'arma **trasformabile** con entrambe le forme **marziali**; pertanto, quest'arma richiede di poter equipaggiare sia armi marziali da **mischia**, sia armi marziali a **distanza**.



PUGNALI DANZANTI

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

Forma I ♦

Precisione: [DES + VIG]

Danno: [TM + 5] fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla CATEGORIA **pugnale** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: [DES + VIG] +2

Danno: [TM + 10] fisico

Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla CATEGORIA **flagello** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.



CATENE ARDENTI

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1200** zenit.

Forma I ♦

Precisione: [DES + VIG]

Danno: [TM + 9] fuoco

Due mani ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai **demoni** e ai **non morti**; questa forma appartiene alla CATEGORIA **pugnale** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: [DES + VIG] +2

Danno: [TM + 14] fuoco

Due mani ♦ Distanza ♦ Infligge 5 danni extra ai **demoni** e ai **non morti**; questa forma appartiene alla CATEGORIA **flagello** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.



GRIMORI DA GUERRA

Questi libri degli incantesimi permettono di manipolare le forze magiche per colpire bersagli lontani.



GRIMORIO DELLA FORZA

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Grimorio della Forza ♦

Precisione: **[DES + INT]**

Danno: **[TM + 5]** fisico

Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità; appartiene alla Categoria **arcana** e possiede le modifiche **difesa magica incrementata e rapida**.



GRIMORIO DEL VENTO

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1200** zenit.

Grimorio del Vento ♦

Precisione: **[DES + INT] +1**

Danno: **[TM + 9]** aria

Due mani ♦ Distanza ♦ Conferisce immunità allo status **lento**; appartiene alla Categoria **arcana** e possiede le modifiche **difesa magica incrementata e rapida**.



LANCE TRASFORMABILI

Queste combinazioni di lance e scudi possono essere trasformate in massicce asce crepitanti, passando da un assetto difensivo a uno decisamente più offensivo.



SCURE DELL'OPLITA

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

Forma I

Precisione: **[DES + VIG] +2**

Danno: **[TM + 5]** fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **lancia** e possiede le modifiche **difesa incrementata, precisa e trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: **[DES + VIG]**

Danno: **[TM + 14]** fulmine

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **pesante** e possiede le modifiche **elementale, potente e trasformabile**.



VERTEBRA DI DRAGO

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1600** zenit.

Forma I ♦

Precisione: [DES + VIG] +2

Danno: [TM + 9] fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Conferisce Resistenza al danno da **fuoco** e **ghiaccio**; questa forma appartiene alla Categoria **lancia** e possiede le modifiche **difesa incrementata, precisa e trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: [DES + VIG]

Danno: [TM + 18] fulmine

Due mani ♦ Mischia ♦ Conferisce Resistenza al danno da **fuoco** e **ghiaccio**; questa forma appartiene alla Categoria **pesante** e possiede le modifiche **elementale, potente e trasformabile**.



SHURIKEN A DUE MANI

Grandi armi da lancio che possono anche fungere da scudi.



SHURIKEN GIGANTE

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Shuriken Gigante ♦

Precisione: [DES + INT] +2

Danno: [TM + 10] fisico

Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità; appartiene alla Categoria **da lancio** e possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.



PRESENZA PALLIDA

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1600** zenit.

Presenza Pallida ♦

Precisione: [DES + INT] +2

Danno: [TM + 14] ghiaccio

Due mani ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la qualità **multi** (2); appartiene alla Categoria **da lancio** e possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.



SPADONI DIFENSIVI

Queste enormi spade possono essere utilizzate sia per l'attacco che per la difesa.



CLAYMORE GUARDIANA

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Claymore Guardiana ♦ **Precisione:** **[DES + VIG]** **Danno:** **[TM + 10]** fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; appartiene alla Categoria **spada** e possiede le modifiche **difesa incrementata**, **difesa magica incrementata** e **potente**.



PROTETTRICE REGALE

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **2700** zenit.

Protettrice Regale ♦ **Precisione:** **[DES + VIG] +1** **Danno:** **[TM + 14]** luce

Due mani ♦ Mischia ♦ Conferisce un ulteriore bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica; appartiene alla Categoria **spada** e possiede le modifiche **difesa incrementata**, **difesa magica incrementata** e **potente** (pertanto, conferisce un bonus totale di +3 alla Difesa e +3 alla Difesa Magica).



STRETTE TONANTI

Armi piuttosto bizzarre, queste coppie di guanti pesanti possono essere riassemblate in potentissimi cannoni a corto raggio.



GUANTI CANNONE

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

Forma I ♦ **Precisione:** **[DES + VIG]** **Danno:** **[TM + 5]** fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **da rissa** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

Forma II ♦ **Precisione:** **[DES + VIG] +2** **Danno:** **[TM + 10]** fisico

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **da fuoco** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.



SPEZZATERRA

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **2000** zenith.

Forma I ♦

Precisione: **[DES + VIG]**

Danno: **[TM + 5]** terra

Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status **confuso**; questa forma appartiene alla Categoria **da rissa** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: **[DES + VIG] +2**

Danno: **[TM + 10]** terra

Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status **confuso**; questa forma appartiene alla Categoria **da fuoco** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.



VENDICATRICI

Queste balestre sono state progettate appositamente per dare la caccia agli angeli che hanno portato la distruzione nel regno.



CUPA MEMORIA

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenith.

Cupa Memoria ♦

Precisione: **[DES + INT] +2**

Danno: **[TM + 10]** fisico

Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità; appartiene alla Categoria **arco** e possiede le modifiche **difesa magica incrementata**, **potente** e **precisa**.



FLAGELLO DEGLI ANGELI

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1600** zenith.

Flagello degli Angeli ♦

Precisione: **[DES + INT] +2**

Danno: **[TM + 14]** ombra

Due mani ♦ Distanza ♦ Quando colpisci un bersaglio **volante** con quest'arma, puoi costringerlo ad atterrare immediatamente; appartiene alla Categoria **arco** e possiede le modifiche **difesa magica incrementata**, **potente** e **precisa**.

PECULIARITÀ HIGH FANTASY

Le Peculiarità sono una **regola opzionale avanzata** che offre un approfondimento tematico e meccanico per i Personaggi Giocanti. Le Peculiarità nelle prossime pagine sono state scritte per campagne high fantasy, ma possono essere usate in qualsiasi partita; è possibile anche prendere quelle presenti in questo **Atlante** come riferimento per crearne di nuove: basta che l'intero gruppo sia d'accordo nell'utilizzarle.

- ◆ Un PG può avere **una sola** Peculiarità.
- ◆ Se si inseriscono le Peculiarità nella campagna, è **fortemente consigliato** che ciascun PG inizi il gioco con una Peculiarità; inoltre, sarebbe meglio evitare che personaggi nel medesimo gruppo abbiano Peculiarità identiche.
- ◆ In media, un gruppo di PG in grado di accedere alle Peculiarità può affrontare più agevolmente situazioni ardue e rischiose rispetto ad altri eroi dello stesso livello.
- ◆ Se ha senso e il gruppo è d'accordo, un personaggio può perdere la propria Peculiarità e ottenerne un'altra nel corso della storia.

USARE LE PECULIARITÀ IN GIOCO

Le Peculiarità vanno viste come un'espressione meccanica e narrativa della natura unica e speciale di ciascun personaggio, tenendo conto delle seguenti caratteristiche:

- ◆ **Le Peculiarità plasmano il gioco.** Anche la più semplice Peculiarità è una potente affermazione sul PG e sul suo ruolo nella narrazione. Scegliendo **Eredità** non si ottiene solo "un'arma forte", bensì un oggetto con delle **implicazioni**. Con **Destino Glorioso**, la profezia diventerà un aspetto cardine del gioco. Le Peculiarità hanno lo scopo di render ancor più eroici i Personaggi Giocanti, e la cosa può dimostrarsi difficile da gestire, perciò è bene rifletterci attentamente prima di introdurlle.
- ◆ **Libertà di scelta.** La Peculiarità non dovrebbe servire a rendere più valida l'idea alla base di un PG. Se si crea l'Identità **Eroina dal Passato**, non c'è alcun bisogno di scegliere **Da un Mondo Lontano** per dare maggior importanza a quell'identità.
- ◆ **Come usare le Peculiarità.** Queste opzioni dovrebbero servire a portare in gioco situazioni interessanti, mettere ciascun PG nelle condizioni di affrontare problematiche fuori dal comune e fornire al contempo supporto meccanico ai Tratti scelti per esso.
- ◆ **Come non usare le Peculiarità.** Queste opzioni non dovrebbero mai essere usate per rendere un PG più forte degli altri, ponendolo sempre sotto i riflettori, né per portare in gioco tematiche che mettano a disagio le altre persone al tavolo.



ANIME INTRECCiate

Hai stretto un patto magico con un altro personaggio. Sei in grado di risiedere nel suo corpo e manifestarti fisicamente in caso di necessità. Quando e perché avete siglato questo patto? Fa parte della natura magica del tuo popolo o è stato un tentativo disperato di salvarti la vita? Quando sono sorte difficoltà per la prima volta?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli un altro Personaggio Giocante che funga da **corpo ospite** per la tua anima. Entrambi creare immediatamente un Legame verso l'altro; questo Legame ha 1 **sentimento** scelto tra **affecto, ammirazione e lealtà**.

Assicurati che chi controlla il personaggio **ospite** sia d'accordo, e che sia entusiasta di esplorare la natura particolare di questa Peculiarità insieme a te.

Tu e il tuo **ospite** potete comunicare teleaticamente (vi considerate “in grado di sentirvi” reciprocamente ai fini di Abilità o effetti che lo richiedano).

Al di fuori delle scene di conflitto, puoi entrare nel corpo del tuo **ospite** o lasciarlo per apparire fisicamente al suo fianco in qualsiasi momento; se ti trovi a una distanza superiore a **1 giorno di viaggio** dall'**ospite**, svanisci e riappari al suo fianco. Durante un conflitto, puoi entrare o uscire dal corpo dell'**ospite** all'inizio di ciascun tuo turno (non richiede un'azione).

Finché sei all'interno dell'**ospite** non puoi percepire l'esterno con i cinque sensi né interagirvi fisicamente, e lo stesso vale per le creature all'esterno nei tuoi confronti.

Tuttavia, chiunque possa percepire la presenza di anime (tramite Rituali o simili capacità soprannaturali) può notare che il corpo dell'**ospite** contiene due diversi spiriti.

Non puoi ottenere i benefici di un **Riposo** a meno che anche il tuo **ospite** non si riposi. Quando ti **Arrendi**, svanisci ed entri immediatamente nel corpo del tuo **ospite** (l'eventuale conseguenza della **Resa non può mai** essere la separazione dall'**ospite**).

Quando il tuo **ospite** si **Arrende**, entri immediatamente nel suo corpo e non puoi uscirne finché quel personaggio non riprende i sensi.

Quando il tuo **ospite** si **Sacrifica**, scegli un'opzione:

- ◆ **Sopravvivi:** esci immediatamente dal suo corpo, perdi questa Peculiarità, i tuoi Punti Vita attuali diventano pari a 0 e ti **Arrendi**. Poi, aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi e Punti Mente massimi di 10.
- ◆ **Ultimo Addio:** ti Sacrifichi al posto dell'**ospite**, che recupera immediatamente Punti Vita pari al suo valore di **Crisi** e non è costretto a **Sacrificarsi** né **Arrendersi**.



ARALDO DELLA ROVINA

Vanti un potere apparentemente illimitato, ma c'è un prezzo: porterai questo mondo sull'orlo del baratro. Come lo hai scoperto? Strane visioni, marchi che si diffondono sul tuo corpo o qualcos'altro? Cosa ti dona la speranza di fermare ciò che sta arrivando?

Quando ottieni questa Peculiarità, descrivi quale **rovina** sei destinato a portare in questo mondo: tale **rovina** diventa una delle **minacce** del vostro mondo di gioco.

Esempi: la Regina dei Demoni, la Grande Cometa, il Dio del Massacro.

Finché la tua **rovina** non sopraggiunge, **non puoi Sacrificarti** (anzì, i servitori della **rovina** potrebbero perfino darti una mano, ad esempio liberandoti da qualsiasi prigione ti impedisca di svolgere il tuo ruolo secondo i loro piani).

Quando devi spendere Punti Mente o Punti Fabula, puoi invece lasciare che la tua **rovina** si **avvicini**: descrivi quali oscuri presagi si manifestano, mentre il Game Master riceve un'**opportunità** (vedi **Manuale Base**, pag. 41) da usare per inserire complicazioni **dopo** che la scena attuale è terminata.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), prima che vengano assegnati i Punti Esperienza, tira **2d20**: se il risultato è **pari o inferiore** al livello attuale del tuo personaggio, la tua **rovina** si **avvicina**.

Quando la tua **rovina** si **avvicina per la nona volta**, perdi questa Peculiarità e la tua **rovina** si abbatte sul mondo, manifestandosi come un **Cattivo supremo** (dotato di 15 Punti Ultima). Tuttavia, ottieni un'Abilità Eroica a tua scelta tra quelle disponibili per le tue Classi (anche se non ne soddisfi i requisiti, a meno che questi non includano un'Abilità che non possiedi): preparati ad affrontare il tuo destino!



ARBOREO

Sei una creatura vegetale senziente, simile in intelletto a un umanoide. Sei il risultato di un esperimento magico o appartieni a una specie particolare? Somigli a un certo tipo di pianta, fiore o albero? Qual è il tuo rapporto con il mondo vegetale?

Scegli **uno** status tra: **confuso, furente e scosso**. Sei immune allo status scelto. Tuttavia, sei Vulnerabile a **un** tipo di danno a tua scelta tra: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio e terra**.

Impari anche un incantesimo da PNG (vedi **Manuale Base**, pag. 310-311), ma non puoi scegliere **Devastazione**; se necessario, il Test di Magia utilizza **[INT + VOL]**. Puoi personalizzare tale incantesimo come suggerito (scegliendo nome, tipo di danno, status e così via). Quando lanci questo incantesimo, se sei **alla luce del sole**, il suo costo totale in Punti Mente viene ridotto di 5 (fino a un minimo di 0 Punti Mente).



CUORE PRIGIONIERO

Per molto tempo hai vissuto obbedendo ai dettami di una certa persona o autorità; hai costruito la tua esistenza su di essi. Tuttavia, ora quelle regole si sono tinte di una luce oscura, e il tuo animo vacilla. Quando hai dubitato per la prima volta?

Puoi scegliere questa Peculiarità soltanto se il Tema del tuo personaggio è il **Dubbio**, e il tuo Tema non può cambiare in alcun modo finché possiedi questa Peculiarità.

Quando ottieni questa Peculiarità, crei un Legame verso il **PNG** o l'**istituzione** che ha plasmato la tua vita fino a oggi. Questo Legame inizia con **tre sentimenti** a tua scelta, e non può essere cancellato o perso in alcun modo finché possiedi questa Peculiarità (puoi comunque ridistribuirne i **sentimenti** durante le **scene di riposo**). Inoltre, devi creare **tre comandamenti** fondamentali per il PNG o l'istituzione: ciascun comandamento deve essere qualcosa da **fare sempre** o **non fare mai**.

Esempi: il Signore dei Draghi (obbedire sempre a un drago, mai mostrare debolezza, mai estinguere un fuoco); la Chiesa Pallida (schierarsi sempre con i fedeli, mai dubitare di un Sacerdote, mai prestare ascolto a un demone).

La prima volta che commetti una violazione dei tuoi comandamenti durante ciascuna scena, subisci immediatamente gli status **debole** e **scoatto** e perdi **metà dei tuoi Punti Vita e Punti Mente attuali** (arrotondando per difetto), ma guadagni **2 Punti Fabula**.

Se la violazione del comandamento avviene durante una **scena di riposo**, subisci le penalità solo **dopo** il recupero offerto dal riposo; se commetti più violazioni nella stessa scena, subisci le penalità e guadagni i Punti Fabula soltanto la prima volta.

Commesse **sei** violazioni, ignora qualsiasi violazione successiva a meno che essa non avvenga in presenza di un **Cattivo** che segua o incarni uno o più comandamenti.

Nel caso ci siano dubbi su come applicare i criteri di questa Peculiarità, hai tu l'ultima parola: impegnati a gestire la cosa nel modo più onesto e sincero possibile.

Una volta commessa la **settima** violazione, perdi questa Peculiarità e cambia il tuo Tema in **uno** tra i seguenti: **Appartenenza, Colpa, Giustizia e Vendetta**. Ottieni un'Abilità Eroica a tua scelta tra quelle disponibili per le tue Classi (anche se non ne soddisfi i requisiti, a meno che questi non includano un'Abilità che non possiedi); infine, recuperi **tutti i PV e PM e guarisci da tutti gli status**. D'ora in poi, la **forza** dei tuoi Legami è **sempre considerata incrementata di 1** (per esempio, un Legame con tre **sentimenti** avrà **forza** pari a 4).



DA UN MONDO LONTANO

La tua presenza qui è un'anomalia, un nodo inaspettato nella trama del destino; le leggi di questo mondo faticano a vincolarti. Vieni da un altro pianeta o forse da un'altra epoca? Come e quando sei arrivato qui? Pensi di avere ancora la possibilità di tornare indietro? In caso affermativo, lo faresti? Quale terribile minaccia ti ha seguito?

Quando partecipi a un conflitto, guadagni automaticamente 1 Punto Fabula.

Inoltre, puoi invocare un **Tratto** per ritirare i dadi anche dopo un **fallimento critico** (se lo fai, **non** ricevi il Punto Fabula per quel **fallimento critico**).



EREDITÀ

Possiedi uno o più pezzi di equipaggiamento con proprietà uniche. Li hai ereditati dalla tua famiglia o sono un dono di una persona a te cara? Quali strane o pericolose voci girano su questi oggetti? Chi farebbe qualsiasi cosa in suo potere pur di sottrarteli?

Ottieni un **singolo oggetto raro** dal valore pari o inferiore a 1200 zenith, oppure due **oggetti rari** dal valore pari o inferiore a 800 zenith ciascuno. Puoi scegliere questi oggetti dalle liste disponibili, oppure progettarli insieme al resto del gruppo.

Una volta per sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), il Game Master può assegnarti 1 Punto Fabula per introdurre complicazioni inaspettate dovute alla natura particolare dell'oggetto (o oggetti) che porti con te (per esempio, duellanti rivali o mostri attratti dalla sua magia). Tuttavia, un oggetto ottenuto con questa Peculiarità **non può essere distrutto, danneggiato, smarrito o rubato senza il tuo consenso di Giocatore**.

ARGOMENTI DELICATI

Molte Peculiarità portano in gioco tematiche delicate: **Cuore Prigioniero** può introdurre argomenti come repressione e *gaslighting*; **Da un Mondo Lontano** può portare a parlare di xenofobia e discriminazione; **Fato Glorioso** comporta forti pressioni sociali; e **Araldo della Rovina** o **Maledetto** possono tingere la vostra storia di toni tragici. Perfino opzioni semplici come **Spirito Elementale** o **Volo** possono far sì che un personaggio venga percepito come “non completamente umano” dalla società, con ovvie conseguenze. Quando scegliete e personalizzate le vostre Peculiarità, impegnatevi a rispettare i limiti personali di chi gioca con voi. Fate uso di **linee e veli** (vedi **Manuale Base**, pag. 140) e non esitate a mettere in pausa il gioco se una scena mette qualcuno a disagio. Vogliatevi bene.

*“Molto tempo è trascorso dall’ultima volta
in cui ebbi la forza di lottare contro il mio destino...”*



FATO GLORIOSO

Esiste una profezia che ti riguarda, una profezia di speranza per un mondo migliore. Chi l’ha scritta o pronunciata? Accogli il tuo destino o ti senti schiacciato dal suo peso? Qualcuno ha forse piantato il seme del dubbio nel tuo cuore?

Quando ottieni questa Peculiarità, metti per iscritto la **profezia** che ti riguarda. Fallo con l’aiuto di tutte le persone nel tuo gruppo, collegandola a una delle **emergenze o minacce** note nel vostro mondo, e descrivi quale **segno o presagio** ti designa come la persona destinata a compiere quella **profezia**.

Esempi: “Il ragazzo con la collana di rubini riporterà l’acqua nelle Pianure Desolate”, oppure “La Portatrice del Marchio distruggerà il Dragone del Caos”.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), prima che vengano assegnati i Punti Esperienza, ragiona **attentamente** e **con sincerità** su quanto accaduto durante la sessione, poi scegli **una** delle cinque opzioni descritte qui sotto. La scelta è tua, ma spesso è una buona idea parlare di ciò che è successo con il resto del gruppo.

- ◆ **La profezia si è compiuta:** perdi questa Peculiarità, recuperi tutti i tuoi Punti Vita e Punti Mente, guarisci da tutti gli status e ottieni un’Abilità Eroica a tua scelta tra quelle disponibili per le tue Classi (anche se non ne soddisfi i requisiti, a meno che questi non includano un’Abilità che non possiedi).
- ◆ **Hai agito in accordo con la profezia:** recuperi tutti i tuoi Punti Vita e Punti Mente e guarisci da tutti gli status.
- ◆ **Non hai agito né in accordo né in contrasto con la profezia:** non succede nulla.
- ◆ **Hai agito in contrasto con la profezia:** guadagni 1 Punto Fabula.
- ◆ **La profezia non potrà mai compiersi:** perdi questa Peculiarità, guadagni 6 Punti Fabula e ottieni un’Abilità Eroica a tua scelta tra quelle disponibili per le tue Classi (anche se non ne soddisfi i requisiti, a meno che questi non includano un’Abilità che non possiedi).

Una volta che hai scelto la prima o ultima opzione, il ruolo della **profezia** nel vostro mondo termina. Anche se più avanti nella campagna si dovesse presentare una situazione simile a quanto descritto dalla **profezia**, gli effetti di questa Peculiarità non si applicherebbero: potrai così plasmare il tuo destino e agire secondo la tua personale bussola morale. O forse è sempre stato così?



MALEDETTO

Porti il fardello di una strana maledizione. Con quali effetti soprannaturali si manifesta? In che modo l'hai ricevuta? Si è trattata di semplice sfortuna o è una forma di punizione per qualcosa che hai fatto? Come può essere spezzata?

Quando ottieni questa Peculiarità, descrivi la natura della tua **maledizione** e collegala a una delle **minacce** presenti nel vostro mondo di gioco. Una volta risolta questa minaccia, avrai finalmente occasione di spezzare la **maledizione**: descrivi come ti immagini che ciò possa accadere.

Esempi: le armi che impugni tendono a mancare il bersaglio; la tua sola presenza infonde paura; la tua magia ha spesso risultati bizzarri; le creature a pochi passi da te avvertono dolori acuti in tutto il corpo.

Quando stai per effettuare un Test, puoi invece descrivere in che modo la tua **maledizione** complica le cose e tirare automaticamente un **fallimento critico** (considera entrambi i dadi come se mostrassero 1). Se lo fai, guadagni **2 Punti Fabula** (invece di 1) e generi un'**opportunità** come di norma.

Se riesci in qualche modo a spezzare la tua **maledizione**, ottieni un'Abilità Eroica a tua scelta (anche se non ne soddisfi i requisiti, a meno che questi non includano un'Abilità che non possiedi). Puoi anche scegliere un'Abilità Eroica di una Classe che non possiedi.



MANI VUOTE

Hai abbandonato l'uso delle armi, affidandoti solo alle mani e ai piedi. Hai sviluppato questo stile di combattimento per necessità o per scelta? Per caso è dovuto alla tua anatomia mostruosa? Le tue armi hanno forse spento una vita di troppo?

I tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** infliggono 6 danni extra. Questo ammontare aumenta a 10 danni extra se sei di **livello 30 o superiore**.

Inoltre, finché non hai armi né scudi equipaggiati (eccetto i **colpi senz'armi**), ottieni un bonus di +1 alla Difesa e +1 alla Difesa Magica.



PRODIGI RIVALI

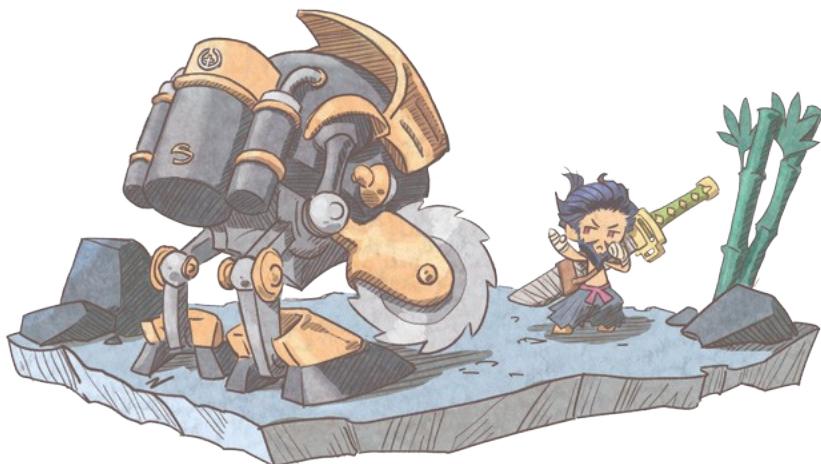
Vanti un talento incredibile, che ti rende tra i migliori in assoluto nel tuo campo... peccato che tu sia sempre un passo indietro rispetto al tuo eterno rivale! Di chi si tratta, e quand'è stata l'ultima volta in cui vi siete affrontati? Chi ti ha addestrato, e quali aspettative ha su di te? Cos'hai dovuto sacrificare per raggiungere questo livello di competenza?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli un **ambito** in cui sei specializzato tra: **Abilità, incantesimi e Rituali**. Dopodiché, descrivi il tuo eterno **rivale**: questo Personaggio Non Giocante diventa un **Cattivo minore** (dotato di 5 Punti Ultima) e tu crei un Legame verso di lui, con un **sentimento** a scelta tra **ammirazione e inferiorità**.

Quando devi spendere Punti Mente per il tuo **ambito**, puoi invece ignorare quel costo spendendo 1 Punto Fabula.

Tuttavia, se fallisci un Test mentre **il tuo rivale è presente nella scena e possiede 1 o più Punti Ultima**, devi automaticamente considerare entrambi i dadi come se mostrassero **1**, innescando un **fallimento critico** (ciò significa che i dadi non possono essere ritirati e guadagni immediatamente 1 Punto Fabula).

Se il tuo **rivale** non ha più Punti Ultima ma **ascende** e diventa un Cattivo dai poteri più temibili, ricarica immediatamente i suoi Punti Ultima: pertanto, la penalità descritta qui sopra continua ad applicarsi. Per porvi termine, è necessario che il tuo **rivale** non faccia più parte della storia o che smetta di essere un Cattivo.





RISORTO

Sei tornato indietro dalla morte, senza che potessi unirti pacificamente al flusso delle anime. Sai come o perché è accaduto? Come si manifesta la tua non morte? Sei tornato al tuo corpo originale o ti sei risvegliato dentro un corpo differente?

Non sei considerato una creatura vivente e ottieni Immunità ai danni da **ombra** e da **veleno**, ma sei Vulnerabile ai danni da **luce**. Inoltre, sei immune allo status **avvelenato**.

Non hai bisogno di respirare, bere o mangiare, ma segui comunque le normali regole per il **riposo**; inoltre, recuperi Punti Vita e guarisci dagli status come di norma (a differenza dei **non morti**, gli effetti di recupero di Punti Vita non possono ferirti).

Infine, quando infligi danno puoi cambiarne il tipo in **ombra**; inoltre, qualsiasi danno da **ombra** da te inflitto ignora Immunità e Resistenze.



ROBOT

Sei un corpo artificiale animato da scienza o magia. Sai chi ti ha creato e perché? La tua esistenza è una minaccia per qualcuno? Ci sono delle tue "copie" in giro per il mondo? Sei sempre stato un robot o conservi ancora i ricordi di una vita precedente?

Non sei considerato una creatura vivente, ottieni Immunità ai danni da **veleno** e Resistenza ai danni da **terra**. Inoltre, sei immune allo status **avvelenato**.

Non hai bisogno di respirare, bere o mangiare, ma segui comunque le normali regole per il **riposo**; inoltre, recuperi Punti Vita e guarisci dagli status come di norma.

Infine, ottieni un bonus di +2 ai Test che effettui per esaminare o interagire con macchinari, tecnologia o **costrutti** (non si applica ai Test di Magia e Precisione).



SPIRITO ELEMENTALE

Sei in profonda sintonia con il potere di un elemento naturale. Discendi da una creatura elementale o hai unito la tua anima con quella di uno spirito? Chi potrebbe cercare di sfruttare la tua particolare natura? Chi ha paura di te?

Scegli **un** tipo di danno tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**. Ottieni Resistenza al tipo di danno scelto; inoltre, quando infligi danno puoi cambiarne il tipo in quello scelto. Tuttavia, sei anche Vulnerabile a **un altro** tipo di danno scelto tra i cinque elencati qui sopra.

Inoltre, ottieni la capacità di eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Elementalismo**, ma solo se manipoli l'elemento da te scelto (rispettivamente aria, elettricità, fuoco, acqua o ghiaccio, roccia o terra).



VECCHIO TRASPORTO

Possiedi un vecchio mezzo di trasporto per cui provi grande affetto. Sfortunatamente, quel maledetto catorcio crea continuamente problemi. Lo hai costruito tu o lo hai ricevuto? Quale strano difetto o particolarità lo rende unico nel suo genere?

Ottieni un **mezzo di trasporto** a tua scelta tra quelli presenti a pag. 125 del **Manuale Base**, come un veicolo terrestre, una nave o persino un'aeronave. Il mezzo scelto è grande abbastanza da contenere te e il tuo gruppo più due o tre ospiti, ma è inadatto al combattimento.

Una volta per sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), il GM può assegnarti 2 Punti Fabula per inserire una complicazione, come causare un'avarìa ai motori o far sì che un colpo nemico danneggi lo scafo in qualche modo. Tuttavia, questo mezzo **non può essere distrutto senza il tuo permesso**.



VOLO

Appartieni a una dinastia di umanoidi in grado di volare.

Si tratta di magia o possiedi delle ali? In che modo questo vantaggio ha cambiato la storia e la società del tuo popolo? Come reagiscono le persone quando vedono te e i tuoi simili?

Sei in grado di **volare**. In aggiunta ai vantaggi in termini di mobilità, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature **volanti** e tu non puoi essere bersagliato da attacchi in **mischia** a meno che l'attaccante non voli o non sia in grado di raggiungere bersagli volanti.

Finché sei in **Crisi** o in condizioni che non ti permettono di volare liberamente (per esempio, se ti trovi in un veicolo progettato per creature di proporzioni umane oppure in uno stretto corridoio), perdi tutti i benefici offerti da questa Peculiarità. Inoltre, quando subisci danni da **aria**, **fulmine** o **ghiaccio** durante una scena di conflitto, perdi i benefici di questa Peculiarità fino all'inizio del tuo prossimo turno.



POTERI ZERO

I **Poteri Zero** sono una regola opzionale pensata per storie in cui i Personaggi Giocanti scatenano una forza incredibile se messi alle strette; sono particolarmente adatti a un contesto **high fantasy**, ma possono essere usati in qualsiasi campagna.

Questa regola ha la capacità di rendere i protagonisti della storia piuttosto **esagerati**. Come sempre, l'uso di questa opzione va deciso insieme da tutto il gruppo.

In media, un gruppo che usi i **Poteri Zero** sconfiggerà quasi tutti i nemici senza troppa difficoltà, fatta eccezione per quelli che richiedono strategie o tattiche intricate.

CREARE UN POTERE ZERO

Ciascun personaggio che abbia accesso a questa regola deve creare il proprio potere personalizzato, scegliendo un **innesco** e un **effetto** dalle liste nelle prossime pagine.

Nel medesimo gruppo **non possono** esserci due o più PG i cui poteri abbiano lo stesso **innesco zero**, né due o più PG i cui poteri abbiano lo stesso **effetto zero**.

USARE I POTERI ZERO

Ogni personaggio con un **Potere Zero** ottiene un **Orologio Zero** da **6 sezioni**; ciascun PG può riempire le proprie sezioni nei seguenti modi **durante le scene di conflitto**:

- ◆ **1 sezione** ogni volta che **si spende 1 Punto Fabula per invocare un Tratto o un Legame** durante un Test (si applica separatamente per ciascun Punto Fabula speso).
- ◆ **1 sezione** ogni volta che **si perdono Punti Vita**, a meno che quella perdita non sia autoinflitta (come per l'Abilità **Vismagus** della Classe **Spiritista**).
- ◆ **Un numero variabile di sezioni** quando si attiva l'**innesco zero** scelto.

Nel proprio turno durante un conflitto (e solo **una volta** per turno), se il proprio Orologio Zero è pieno, si può eseguire l'azione di **Abilità** per scatenare l'**effetto zero**.

- ◆ Scatenare l'**effetto zero** svuota tutte le sezioni dell'Orologio Zero.
- ◆ L'Orologio Zero si svuota automaticamente al termine di ciascuna scena.
- ◆ L'Orologio Zero **non** può essere riempito e/o svuotato se non nei modi sopra indicati o attraverso l'effetto **Azzardo Zero** (vedi pag. 126).

INNESCHI ZERO	SEZIONI RIEMPITE
Amore	1 per innesco
<i>Regola speciale: quando scegli questo innesco per il tuo Potere Zero, collegalo a un altro Personaggio Giocante di cui sei innamorato (non è necessario che ricambi, ma assicurati che tutte le persone nel gruppo siano a proprio agio con questa dinamica).</i>	
Questo innesco si attiva quando il PG che ami perde Punti Vita (a meno che la perdita non sia autoinflitta) e quando si Arrende , a patto che tu sia in grado di vederlo.	
Se il PG che ami si Sacrifica e tu assisti al suo Sacrificio , riempি immediatamente il tuo Orologio Zero; al termine della scena, scegli un diverso innesco per il tuo Potere Zero .	
Compassione	1 per innesco
Questo innesco si attiva quando fai sì che uno o più alleati recuperino Punti Vita e/o Punti Mente (si applica solo a effetti che causano autonomamente recupero di PV o PM, non a quelli che potenziano il recupero causato da altre fonti).	
Ribellione	1 per innesco
Questo innesco si attiva all'inizio del tuo turno durante un conflitto, se uno o più Cattivi e/o nemici di rango campione sono presenti nella scena.	
Rivalsa	3 per innesco
Questo innesco si attiva quando entri in Crisi per la prima volta durante una scena.	
Sequenza	2 per innesco
Questo innesco si attiva quando un alleato a te visibile scatena il suo effetto zero .	
Sinergia	Variabile
Questo innesco si attiva quando infigli danno a una o più creature , e riempie 1 sezione per ciascuna di esse che sia Vulnerabile al tipo di danno inflitto.	
Strategia	1 per innesco
Questo innesco si attiva al termine del tuo turno durante un conflitto, se uno o più nemici presenti in scena sono afflitti da un totale di due o più status differenti (per esempio, un nemico confuso e debole o un nemico lento e un altro furente).	

EFFETTI ZERO

Assalto Zero

Esegui immediatamente un **attacco gratuito** con **ciascuna arma** equipaggiata. Se hai **una sola arma** equipaggiata, l'attacco infligge 20 danni extra; se invece hai **più di un'arma** equipaggiata, ciascun attacco ottiene un bonus di +5 al Test di Precisione.

Azzardo Zero

Dichiara **pari** o **dispari**, poi tira **3d6** e verifica quanti dadi corrispondono alla previsione. Dopotutto, applica l'effetto corrispondente **oppure** quello sopra di esso, a tua scelta.

- ◆ **Nessun dado:** riempi **3 sezioni** del tuo Orologio Zero e **1 sezione** di quello di **ogni altro Personaggio Giocante** a te visibile. Poi, esegui un'azione addizionale.
- ◆ **Un dado:** esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. Questo attacco infligge danni extra **pari al totale ottenuto sui 3d6**.
- ◆ **Due dadi:** infliggi danni pari a **[30 + metà del tuo livello + il totale ottenuto sui 3d6]** a **una** creatura a te visibile. Questo danno non ha tipo (ignora le Affinità).
- ◆ **Tre dadi:** tu e ogni alleato a te visibile guarite da tutti gli status e recuperate un ammontare di PV e PM pari a **[il tuo valore di Crisi + il totale ottenuto sui 3d6]**.

Infine, se i tre dadi **mostrano lo stesso numero**, puoi eseguire un'azione addizionale in questo turno (questa azione è in aggiunta a quella data da "Nessun dado").

Costo Zero

Fino al termine della scena, consideri tutti i costi in Punti Inventario **dimezzati**; inoltre, puoi immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Inventario**.

Elementi Zero

Regola speciale: quando scegli questo effetto per il tuo **Potere Zero**, scegli due tipi di danno tra **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra e veleno**.

Ottieni i seguenti benefici: tutto il danno che infliggi diventa di un tipo a scelta tra i due che hai selezionato quando hai creato questo Potere Zero, il suo tipo non può essere cambiato e ignora Assorbimento, Immunità e Resistenza; inoltre, infliggi 5 danni extra (che sia con attacchi, incantesimi, oggetti, Arcana o altri metodi).

Questi benefici durano fino al termine della scena, finché non scateni di nuovo questo effetto o non lo interrompi (puoi farlo in qualsiasi momento).

Infine, puoi eseguire un'azione addizionale in questo turno.

EFFETTI ZERO

Flagello Zero

Regola speciale: quando scegli questo effetto per il tuo **Potere Zero**, scegli un tipo di danno tra **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra e veleno**; poi scegli due status tra **confuso, debole, lento e scosso**.

Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce danni dell'elemento scelto pari a **[30 + metà del tuo livello]** e subisce gli status scelti.

Limite Zero

Fino al termine della scena, consideri tutte le tue Caratteristiche come incrementate di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**); inoltre, puoi eseguire un'azione addizionale in questo turno.

Magia Zero

Esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo tra quelli che conosci; il suo **costo totale in Punti Mente è considerato pari a 0** (inclusi eventuali aumenti di costo dati da Abilità ed effetti); l'incantesimo infligge 10 danni extra e, se è offensivo (**⚡**), ottieni un bonus di +5 al Test di Magia.

Obiettivo Zero

Scegli un'opzione: riempি **3 sezioni** di un Orologio legato alla scena in corso; oppure svuota **3 sezioni** di un Orologio legato alla scena in corso.

Panacea Zero

Tu e un qualsiasi numero di alleati a te visibili guarite da tutti gli status e recuperate un ammontare di Punti Vita pari a **[40 + metà del tuo livello]**.

Scudo Zero

Fino all'inizio del tuo prossimo turno, **tutto il danno** subito da te e dai tuoi alleati presenti nella scena viene dimezzato (prima di applicare le Affinità).

Tripletta Zero

Tu e fino a due alleati a te visibili eseguite immediatamente un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata (o un **attacco base**, nel caso di un PNG). Ciascuno di questi attacchi ottiene un bonus di +5 al Test di Precisione.

TABELLE PER LA CREAZIONE DEI NOMI DEI POTERI ZERO

Con le tabelle in queste pagine si può generare rapidamente il **nome** di un Potere Zero.

Azione (d20 in base al ruolo del Potere Zero)

Aggressivo	Difensivo	Potenziamento
1. Artiglio	1. Abbraccio	1. Aura
2. Catena	2. Anello	2. Bacio
3. Danza	3. Barriera	3. Benedizione
4. Esplosione	4. Bastione	4. Fioritura
5. Fendente	5. Canto	5. Grazia
6. Impatto	6. Cerchio	6. Istinto
7. Lancia	7. Coltre	7. Liberazione
8. Maelstrom	8. Custode	8. Manto
9. Morso	9. Diagramma	9. Meditazione
10. Proiettile	10. Formazione	10. Miracolo
11. Pugno	11. Fortezza	11. Preghiera
12. Pungiglione	12. Foschia	12. Racconto
13. Raffica	13. Invocazione	13. Respiro
14. Scarica	14. Mano	14. Risveglio
15. Sciami	15. Rete	15. Ruota
16. Sguardo	16. Riflesso	16. Segreto
17. Soffio	17. Scudo	17. Sentiero
18. Spada	18. Sigillo	18. Tocco
19. Tempesta	19. Spirale	19. Visione
20. Zanna	20. Velo	20. Voto

Provenienza (d10 in base alla fonte dell'energia del Potere Zero)

Arte della Guerra	Bestie e Mostri	Elementi Naturali
1. Acrobatico	1. dell'Aquila	1. dell'Arcobaleno
2. dell'Aegis	2. del Corvo	2. delle Braci Ardenti
3. del Condottiero	3. del Drago	3. Elettrostatico
4. Esplosivo	4. della Fenice	4. Glaciale
5. Ferreo	5. della Libellula	5. della Pioggia
6. della Legione	6. del Lupo	6. della Rugiada
7. delle Polveri	7. della Scimmia	7. Sismico
8. Regale	8. del Serpente	8. Tonante
9. Sovrano	9. del Titano	9. Vorticante
10. del Veterano	10. della Volpe	10. dello Zefiro

Forza Interiore	Sacro e Profano	Inspiegabile
1. degli Antenati	1. Angelico	1. del Caos
2. del Cuore Infranto	2. Consacrato	2. Cosmico
3. Finale	3. Demoniaco	3. della Dea Bendata
4. Gentile	4. Divino	4. Etereo
5. della Memoria	5. Eterno	5. Lunare
6. Rabbioso	6. Funebre	6. Nascosto
7. Solitario	7. Infernale	7. Onirico
8. Spirituale	8. Lucente	8. Pallido
9. Supersonico	9. della Rovina	9. Prismatico
10. del Viandante	10. Spettrale	10. Scarlatto

OPZIONI ALTERNATIVE PER I POTERI ZERO

Normalmente, ciascun Personaggio Giocante ottiene il proprio Potere Zero individuale durante la creazione del personaggio e vi ha accesso fin da subito; tuttavia, può essere interessante implementare alcune varianti di questa regola.



POTERE RISVEGLIATO

Questa versione dei Poteri Zero si presta a campagne dal tono epico in cui gli eroi manifestano un nuovo e inaspettato potere proprio nel momento della sconfitta, oppure quando vivono un'esperienza che cambia la loro percezione del mondo.

Scegliendo questa opzione, durante la creazione ciascun Giocatore sceglie l'**effetto** del Potere Zero del proprio personaggio, ma non il suo **innesco**; inoltre, non ha accesso a quel Potere Zero finché non lo **risveglia** in uno dei modi seguenti:

- Quando un Personaggio Giocante viene ridotto a 0 PV durante un conflitto, può scegliere di **risvegliare il proprio potere** anziché **Arrendersi** o **Sacrificarsi**.
- Quando un Personaggio Giocante affronta una terribile rivelazione, un evento o un ricordo molto felice o doloroso, oppure ha accesso a una fonte di potere importante per la storia (come ad esempio un **artefatto**), può scegliere di **risvegliare il proprio potere**.

Quando **risveglia il proprio potere**, il personaggio recupera immediatamente un ammontare di Punti Vita pari al suo valore di **Crisi**, guarisce da tutti gli status, ha accesso al proprio Potere Zero e sceglie un **innesco zero** appropriato alla situazione che lo ha portato a scoprire questa forza latente. Se ciò avviene durante un conflitto, l'Orologio Zero del personaggio **si riempie immediatamente**.

Un Personaggio Giocante può beneficiare di questa regola **soltanto una volta** nel corso dell'intera campagna: il Giocatore è libero di decidere quando accade, ma dovrebbe essere un momento tematicamente adatto.





POTERI COMBINATI

Questa opzione rende i Poteri Zero non più qualcosa di individuale relativo a un singolo personaggio, bensì un'espressione dei rapporti che legano i membri del gruppo l'uno con l'altro.

Scegliendo questa opzione, si applicano le seguenti regole:

- ◆ Ciascun Personaggio Giocante riceve un **innesco zero** come di norma, ma il suo Orologio Zero ha soltanto **4 sezioni** anziché 6.
- ◆ Ciascun Personaggio Giocante riceve un **effetto zero** per ogni altro Personaggio Giocante, creato insieme al Giocatore che lo controlla. In pratica, **ogni possibile coppia di Personaggi Giocanti condivide un effetto zero**.
- ◆ Ciascun **effetto zero** può essere scatenato soltanto quando **entrambi gli Orologi** dei Personaggi Giocanti che lo condividono sono pieni; per farlo è sufficiente che **uno** dei due personaggi esegua l'azione di **Abilità**, ma così facendo svuota **entrambi gli Orologi**.

Esempio: in un gruppo di quattro Personaggi Giocanti ci sono quattro **inneschi zero** individuali e un totale di **sei effetti zero**: uno per ogni coppia di personaggi. Il **pistolero** e la **samurai** condividono l'effetto **Flagello Zero**, rinominato “Fendiproiettili”: non appena **entrambi** gli Orologi Zero di questi due personaggi sono pieni, uno qualsiasi di loro può eseguire l'azione di **Abilità** nel proprio turno per scatenare Fendiproiettili.

Gli effetti del Potere Zero vanno comunque applicati **soltanto una volta**, come se il personaggio avesse scatenato un normale Potere Zero.

Questa opzione è complessa e andrebbe usata solo nei gruppi che contengono **quattro o meno Personaggi Giocanti**; richiede anche di eliminare e creare nuove combinazioni ogni volta che la composizione del gruppo cambia (per questo motivo, è accettabile che ci siano più versioni del medesimo **effetto zero** nel gruppo; se possibile, gli **inneschi** dovrebbero invece essere sempre diversi).

Se si decide di unire questa opzione a quella del **Potere Risvegliato** nella pagina precedente, è sufficiente effettuare una piccola **inversione**: anziché l'**innesco**, scelto quando il personaggio viene creato, è l'**effetto** della combinazione a essere scelto dalla coppia di Giocatori quando uno dei due personaggi risveglia il proprio potere. Inoltre, ciascun Personaggio Giocante ottiene l'accesso a **un risveglio per ogni PG con cui può creare un potere combinato nel corso della campagna**.

NUOVI PERSONAGGI CLASSICI

ACROBATA

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**

Danzatore (3 livelli): **Danza** (2 LA: Fenice, Uroboro), **Danza Guerriera**

Furia (1 livello): **Frenesia**

Tiratore (1 livello): **Colpo di Avvertimento**

Shuriken (x2), veste del saggio, 170 zenit.

ARTISTA VIAGGIATORE

Destrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d8**

Simbolista (3 livelli): **Miraggio, Simboli** (2 LA: Crescita, Elementi, Protezione, Ribellione)

Viandante (2 livelli): **Chiacchiere da Taverna, Intraprendente**

Tomo (descritto come un blocco per bozzetti!), veste del saggio, 270 zenit.

DUELLANTE

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Canaglia (1 livello): **Colpo Basso**

Danzatore (2 livelli): **Danza** (2 LA: Kraken, Pavone)

Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Spezzaossa**

Stocco, tunica da lotta, scudo runico, 70 zenit.

ESORCISTA

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Simbolista (2 livelli): **Connessione Simbolica, Simbolismo (Verità, Vincolo)**

Spiritista (1 livello): **Arma Spirituale**

Tiratore (2 livelli): **Maestria con Armi a Distanza, Occhio di Falco**

Arco corto, veste del saggio, 170 zenit.

FORGIARUNE

Destrezza **d6**, Intuito **d10**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Arcanista (3 livelli): **Arcanismo Rituale, Arcanum d'Emergenza, Vincola ed Evoca (Forgia)**

Simbolista (2 livelli): **Simbolismo (Creazione, Elementi), Tocco Personale**

Martello di ferro, abito da viaggio, scudo di bronzo, 170 zenit.

IDOL

Destrezza d8, Intuito d8, Vigore d6, Volontà d10

Cantore (3 livelli): **Magicanto (3 LA: Fiamma, tono calmo, solenne e vivace)**Oratore (2 livelli): **Alleato Inaspettato, Mi Fido di Te**

Bastone (descritto come un'asta con microfono!), veste del saggio, 270 zenit.

METALLARO

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d10, Volontà d8

Cantore (3 livelli): **Magicanto (2 LA: Tuono, tono frenetico e minaccioso), Vibrato**Furia (1 livello): **Provocazione**Maestro d'Armi (1 livello): **Breccia**

Ascia da guerra, corazza runica, 120 zenit.

SERGENTE

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d10, Volontà d8

Comandante (2 livelli): **Cavallo in Carica, Stratagemma della Regina**Furia (1 livello): **Spirito Indomabile**Maestro d'Armi (2 livelli): **Spezzaossa, Tempesta di Lame**

Ascia, brigantina, scudo di bronzo, 70 zenit.

STRATEGA

Destrezza d6, Intuito d10, Vigore d8, Volontà d8

Comandante (3 livelli): **Castello del Re, Editto dell'Alfiere, Torre d'Assedio**Sapiente (2 livelli): **Intuizione Fulminea, Sapere È Potere**

Pistola, abito da viaggio, scudo di bronzo, 120 zenit.

STREGA DANZANTE

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d8, Volontà d10

Danzatore (3 livelli): **Danza (2 LA: Grifone, Yeti), Danza Guerriera**Elementalista (1 livello): **Artiglieria Magica**Entropista (1 livello): **Magia Entropica (Furto Vitale)**

Tomo, veste del saggio, 270 zenit.

LA COMPAGNIA DEGLI EROI: PRONTI ALL'AVVENTURA!

Ciascun membro del gruppo ricopre ruoli specifici: il **Prode Cavaliere** guida gli assalti e difende i compagni; il **Ladro Rubacuori** raccoglie informazioni e oggetti, indebolisce gli avversari e colpisce con foga; il **Prescelto Ingenuo** guarisce e supporta gli alleati; il **Piccolo Saggio** è un abile osservatore e conosce potenti magie elementali.

LADRO RUBACUORI

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Canaglia (3 livelli): **Colpo Basso, Rubaspirito, Schivata**

Maestro d'Armi (1 livello): **Spezzaossa**

Viandante (1 livello): **Chiacchiere da Taverna**

Daga gemella (arma personalizzata, **[DES + INT]**, pugnale, mischia, precisa, rapida), tunica da lotta, 120 zenith.

PICCOLO SAGGIO

Destrezza **d6**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Elementalista (3 livelli): **Magia Elementale (3 LA: Fulgor, Glacies, Ignis)**

Entropista (1 livello): **Magia Entropica (Accelerazione)**

Sapiente (1 livello): **Intuizione Fulminea**

Tomo, veste del saggio, 270 zenith.

PRESCELTO INGENUO

Destrezza **d6**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d10**

Arcanista (2 livelli): **Arcanismo Rituale, Vincola ed Evoca (Torre)**

Cantore (2 livelli): **Magicanto (2 LA: Stella, tono calmo e solenne)**

Oratore (1 livello): **Mi Fido di Te**

Bastone, veste del saggio, 270 zenith.

PRODE CAVALIERE

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**

Comandante (2 livelli): **Cavallo in Carica, Stratagemma della Regina**

Guardiano (1 livello): **Protezione**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Tempesta di Lame**

Spadone, corazza runica, 120 zenith.

*Erano legati da un'amicizia talmente profonda
da rompere qualunque sortilegio o maleficio...*

LA BAND: SALVARE IL MONDO, MA CON RITMO!

Dopo aver frequentato insieme il Regio Conservatorio di Bremen, queste giovani promesse hanno messo la loro musica al servizio della giustizia! Condividono la Classe **Cantore**, ma la sfruttano in modi completamente differenti e complementari tra loro.

ANIMA DELLA FESTA

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d8**, Volontà **d10**

Cantore (3 livelli): **Magicanto** (**2 LA: Tuono, tono frenetico e minaccioso**), **Vibrato**
Maestro d'Armi (2 livelli): **Spezzaossa, Tempesta di Lame**

Tamburi tonanti (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, **pesante, mischia, elementale (fulmine), potente, precisa**), abito da viaggio, 170 zenith.

DIVA GOTICA

Destrezza **d10**, Intuito **d6**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Cantore (2 livelli): **Magicanto (Vento, tono inquietante)**, **Vibrato**

Danzatore (1 livello): **Danza (Incubo)**

Tiratore (2 livelli): **Colpo di Avvertimento, Maestria con Armi a Distanza**

Violino burrascoso (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, **arco, distanza, elementale (aria), rapida**), tunica da lotta, 120 zenith.

FERREA SORELLONA

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**

Cantore (3 livelli): **Magicanto (Ferro, tono vivace)**, **Muro del Suono (2 LA)**

Furia (1 livello): **Provocazione**

Guardiano (1 livello): **Protezione**

Basso corazzato (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, **pesante, mischia, difesa incrementata, potente, precisa**), veste del saggio, 70 zenith.

SIRENA DAL CUORE D'ORO

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Cantore (4 livelli): Canto della Sirena, **Magicanto (3 LA: Fiamma, Gelo, tono calmo e minaccioso)**

Oratore (1 livello): **Alleato Inaspettato**

Microfono stregato (arma personalizzata, **[DES + INT]**, **arcana, distanza, difesa incrementata, elementale (luce), precisa**), camicia di seta, 170 zenith.

CANTORE

ANCHE: Bardo, Idol, Trovatore

*Lo spettacolo è appena
iniziato, e su di te già
cala il sipario!*



Che posino delicatamente le dita su un'arpa, sconvolgano platee impreparate con la pura forza delle corde vocali o si gettino felici su folle di fan scatenati, anche i **Cantori** più solitari possono contare come un'intera, magica orchestra!

Le capacità dei Cantori vanno ben oltre i normali limiti di musica e canto: si affidano alla forza del proprio spirito e ne intrecciano l'energia magica in potenti melodie, aiutando i propri alleati nelle situazioni più tese.

- ◆ Chi ti ha insegnato a combinare la magia e la musica? È un talento naturale?
- ◆ Sei una celebrità o più un musicista girovago?
- ◆ Chi è il tuo più grande rivale in musica? Chi ti ispira a essere ciò che sei?
- ◆ Che aspetto hanno i tuoi strumenti e il tuo stile di esibizione?



BENEFICI GRATUITI DEL CANTORE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

ABILITÀ DEL CANTORE

CANTO DELLA SIRENA

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**; in più, puoi usare il **Ritualismo** per creare **illusioni basate sull'udito**.

MAGICANTO

(+10)

Nel tuo turno durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere un ammontare variabile di Punti Mente per combinare musica e voce in un effetto magico, chiamato **verso**. Puoi cantare **un solo verso** per turno, anche se hai accesso a più di un'azione (vedi la prossima pagina per le regole complete sui versi).

Quando acquisisci questa Abilità per la prima volta, impari **tutti i tipi di volume, una chiave e un tono** (vedi prossima pagina); ogni volta che acquisisci nuovamente questa Abilità, impari **una chiave o un tono** (a tua scelta).

MURO DEL SUONO

(+5)

Dopo che canti un **verso** con volume **medio** o **alto**, tutto il danno **fisico** che subisci fino all'inizio del tuo prossimo turno viene ridotto di **【LA】** (prima di applicare Affinità).

RIVERBERO

(+3)

Dopo che uno o più nemici subiscono gli effetti di un tuo **verso**, se hai un'arma della Categoria **arcana** equipaggiata, puoi scegliere un'opzione: fino all'inizio del tuo prossimo turno, i tuoi alleati infliggono **【LA】** danni extra a quei nemici; **oppure** fino all'inizio del tuo prossimo turno, recuperi **【LA】** Punti Mente **ogni volta** che uno di quei nemici subisce danno (se la medesima fonte danneggia due o più di quei nemici contemporaneamente, recuperi **【LA】** Punti Mente per ciascun nemico danneggiato).

VIBRATO

Dopo che canti un **verso** con volume **basso** o **medio**, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; considera il tuo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto da questo attacco.

VERSI

CANTARE UN VERSO

Quando canti un **verso**, combini un tipo di **volume**, una **chiave** e un **tono** tra quelli che hai imparato. Questi aspetti determinano il costo in PM, i bersagli e l'effetto del **verso**.

- ◆ Il **volume** determina l'intensità sonora del tuo **verso** (e le creature raggiungibili).
- ◆ Ciascun **tono** determina l'effetto generale del tuo **verso**.
- ◆ Ciascuna **chiave** ha un **tipo** di danno, uno **status**, una **Caratteristica** e una forma di **recupero** associati a essa, modificando così l'effetto determinato dal **tono** del **verso**.

Esempio: potresti combinare un **volume basso** con la **chiave di Fiamma** e un **tono inquietante** per spendere 10 PM e infliggere lo status **scosso** a una singola creatura; oppure combinare un **volume medio** con la **chiave di Ferro** e un **tono energico** per spendere 20 PM e consentire agli alleati di fare maggiori progressi sugli Orologi quando utilizzano la **Volontà**.

VOLUME	PM	BERSAGLI
Basso	10	Te stesso oppure un'altra creatura a te visibile in grado di sentirti.
Medio	20	Ciascun alleato in grado di sentirti.
Alto	30	Ciascun nemico in grado di sentirti.

CHIAVE	TIPO	STATUS	CARATTERISTICA	RECUPERO
Fiamma	fuoco	scosso	Vigore	Punti Vita
Ferro	fisico	lento	Volontà	Punti Mente
Gelo	ghiaccio	debole	Volontà	Punti Mente
Pietra	terra	confuso	Vigore	Punti Vita
Stella	luce	confuso	Intuito	Punti Vita
Tenebra	ombra	debole	Destrezza	Punti Mente
Tuono	fulmine	scosso	Destrezza	Punti Vita
Vento	aria	lento	Intuito	Punti Mente

Si dice che le canzoni dei Nani Barbaviticcio siano così tonanti da frantumare le pietre!

TONO

Calmò

Ciascun bersaglio recupera **[recupero della chiave]** pari a **[10 + il doppio della tua taglia di dado attuale di Volontà]**. Questo ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

Se questo tono causa il recupero di PM, **non ha effetto** sul personaggio che lo canta.

Energico

Fino all'inizio del tuo prossimo turno, quando un bersaglio ha successo su un Test per riempire o svuotare un Orologio, se quel Test includeva **[Caratteristica della chiave]**, quell'alleato può riempire o svuotare una sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

Frenetico

Ciascun bersaglio subisce danni da **[tipo della chiave]** pari al **doppio** della tua taglia di dado attuale di **Volontà**. Questo tono infligge 10 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 20 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.

Inquietante

Ciascun bersaglio subisce lo status **[status della chiave]**. Inoltre, ciascun bersaglio perde la Resistenza al danno da **[tipo della chiave]** (se la possedeva) fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Minaccioso

La prima volta che ciascun bersaglio subisce danno prima dell'inizio del tuo prossimo turno, quel danno diventa da **[tipo della chiave]**. Questo effetto si innesca separatamente solo una volta per ciascun bersaglio del verso.

Solenne

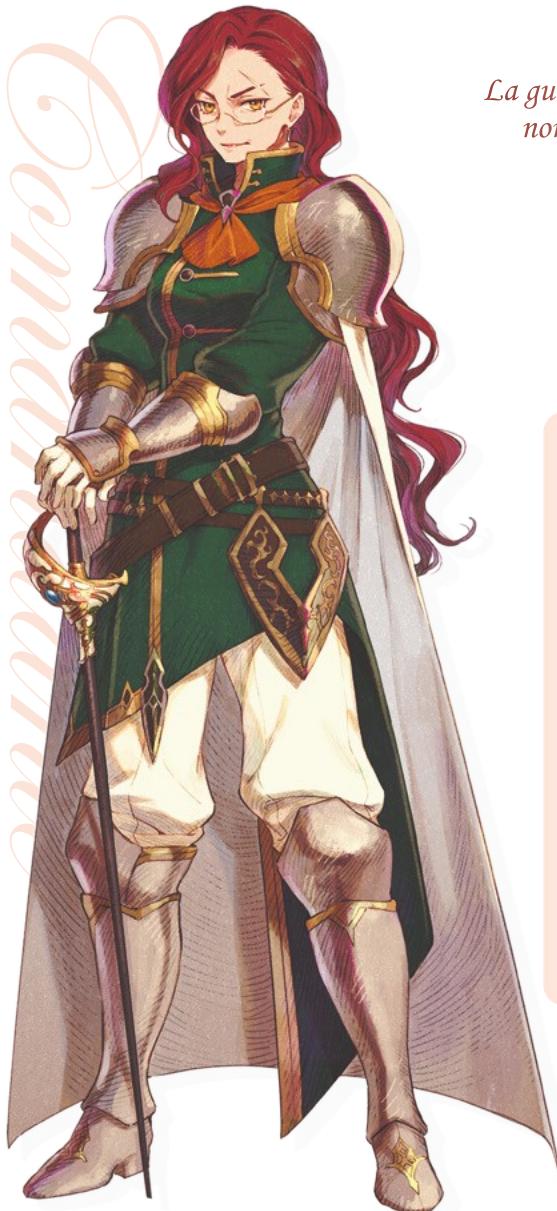
Ciascun bersaglio guarisce dallo status **[status della chiave]**. Inoltre, ciascun bersaglio ottiene Resistenza al danno da **[tipo della chiave]** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Vivace

Ciascun bersaglio considera la propria taglia di dado di **[Caratteristica della chiave]** incrementata di una taglia (fino a un massimo di **d12**) fino all'inizio del tuo prossimo turno.

COMANDANTE

ANCHE: Principe, Regina, Shōgun



*La guerra
non ha vincitori.*

I **Comandanti** sono leader e figure ispiratrici. Alcuni sono di famiglia nobile, ma gran parte si è guadagnata la lealtà dei compagni in battaglia, dando continuamente prova della loro ferrea tenacia e del loro acume tattico.

Non si deve per forza pensare a un Comandante come a un prode cavaliere dalla corazza lucente: capi dei banditi, nobili caduti e studenti dell'arte della guerra sono tutti validi esempi di eventuali rappresentanti di questa Classe.

- ◆ Provieni da una famiglia nobile? O sei forse un eroe di umili origini?
- ◆ La battaglia è qualcosa che cerchi o eviti?
- ◆ Quali sacrifici non saresti mai disposto a fare pur di ottenere la vittoria?
- ◆ Come si manifestano le tue capacità? Sono visibilmente soprannaturali?



BENEFICI GRATUITI DEL COMANDANTE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armi a distanza marziali**.

ABILITÀ DEL COMANDANTE

CASTELLO DEL RE

(+4)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 10 PM per scegliere un'opzione: tutte le creature non possono recuperare PV o PM; **oppure** tutti gli effetti che causano il recupero di Punti Mente causano il recupero di **【LA × 5】** Punti Mente addizionali. L'effetto scelto termina all'inizio del tuo prossimo turno.

CAVALLO IN CARICA

(+5)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 10 PM per scegliere un alleato in grado di sentirti. Quell'alleato può immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata (o con un **attacco base** se è un PNG); ottiene un bonus pari a **【LA】** al Test di Precisione, ma considera il suo **TM** pari a 0 quando calcola il danno.

EDITTO DELL'ALFIERE

(+5)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 10 PM per scegliere un'opzione: tutti i costi in Punti Mente sono raddoppiati; **oppure** tutte le fonti di danno infliggono **【LA × 3】** danni extra. L'effetto scelto termina all'inizio del tuo prossimo turno.

STRATAGEMMA DELLA REGINA

(+6)

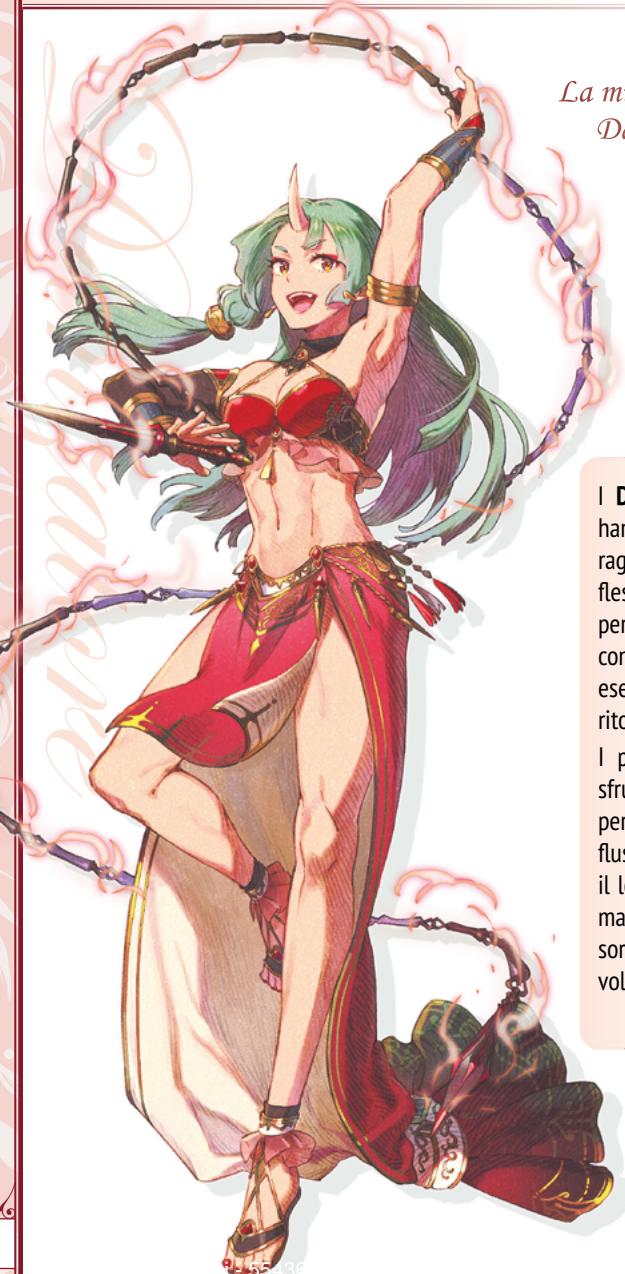
Durante un conflitto, puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; considera il tuo **TM** pari a 0 quando calcoli il danno. Dopo che l'attacco è risolto, scegli un'opzione: un alleato in grado di sentirti recupera **【5 + (LA × 5)】** Punti Vita; **oppure** usi immediatamente e **gratuitamente** un'Abilità che hai acquisito tra **Castello del Re**, **Cavallo in Carica** e **Editto dell'Alfiere** (spendendo i Punti Mente appropriati).

TORRE D'ASSEDIO

Dopo che usi **Castello del Re**, **Cavallo in Carica** o **Editto dell'Alfiere**, puoi scegliere un altro Personaggio Giocante in grado di sentirti che deve ancora svolgere il suo turno in questo round: quel PG può svolgere il suo turno immediatamente dopo il tuo.

DANZATORE

ANCHE: Acrobata, Duellante, Giullare



*La mia storia?
Danza con me
e potrai conoscerla.*

I **Danzatori** sono coloro che hanno allenato il corpo fino a raggiungere coordinazione e flessibilità eccezionali, che sia per meravigliare il pubblico con le loro acrobazie o per eseguire i passi di un antico rito che allontani la sventura.

I più capaci tra i Danzatori sfruttano movimenti precisi per manipolare l'energia del flusso spirituale, potenziando il loro corpo e creando effetti magici. Sono combattenti dalla sorprendente forza, anche se a volte un po' troppo... teatrali.

- ◆ Le tue capacità richiedono grande concentrazione e disciplina. Chi ti ha insegnato?
- ◆ Perché danzi? La consideri una forma d'arte, una professione o qualcos'altro?
- ◆ Sei affascinante e delicato o chiassoso e provocatore?
- ◆ Che aspetto hanno le tue acrobazie ed esibizioni?



BENEFICI GRATUITI DEL DANZATORE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita o Punti Mente massimi di 5 (a tua scelta).

ABILITÀ DEL DANZATORE

CAMBIORAPIDO

Dopo che esegui una **danza**, puoi eseguire **gratuitamente** l'azione di **Equipaggiamento**.

DANZA

(+10)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari una **danza** (vedi prossime pagine).

Nel tuo turno durante un conflitto, se non hai un'**armatura marziale** equipaggiata, puoi spendere 10 Punti Mente per **eseguire una danza** tra quelle che hai imparato; ciò non richiede un'azione, ma puoi farlo solo **prima o dopo** un'azione, e solo **una volta per turno**. Se hai già eseguito una danza **differente** nel tuo turno precedente di questa scena, il costo della nuova **danza** è ridotto a 5 Punti Mente.

Alcune danze hanno **durata** "Istantanea" e si risolvono immediatamente, altre hanno effetti che durano "Fino all'inizio del tuo prossimo turno".

DANZA GUERRIERA

(+5)

Dopo che esegui una **danza**, i tuoi attacchi con armi della Categoria **flagello, da lancio, pugnale e da rissa** infliggono **【LA】** danni extra fino all'inizio del tuo prossimo turno; inoltre, se hai un'arma **arcana** equipaggiata, gli incantesimi offensivi (**⚡**) da te lanciati infliggono **【LA】** danni extra fino all'inizio del tuo prossimo turno.

PASSO LESTO

(+2)

Dopo che esegui una **danza** con **durata** "Fino all'inizio del tuo prossimo turno", ottieni un bonus pari a **【LA × 2】** a tutti i Test Contrapposti basati su **acrobazie, coordinazione o rapidità** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

SEGUI IL RITMO

Quando esegui una **danza** con **durata** "Fino all'inizio del tuo prossimo turno", puoi spendere 10 Punti Mente addizionali. Se lo fai, scegli un alleato a te visibile verso cui hai un Legame di **affetto**: applichi i benefici della tua **danza** anche a quell'alleato (tali benefici terminano comunque all'inizio del **tu** prossimo turno).

DANZE

DANZA	DURATA
Danza dell'Angelo	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da luce ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da luce .	
Danza della Banshee	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti: se quella creatura è già afflitta dallo status lento , subisce immediatamente lo status scozzo .	
Danza della Fenice	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da fuoco ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da fuoco .	
Danza del Golem	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da fulmine ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da fulmine .	
Danza del Grifone	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da aria ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da aria .	
Danza dell'Idra	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Quando subisci danno, scegli un'opzione: recuperi 5 Punti Vita; oppure recuperi 5 Punti Mente.	
Danza dell'Incubo	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti: se quella creatura è già afflitta dallo status scozzo , subisce immediatamente lo status debole .	
Danza del Kraken	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti: se quella creatura è già afflitta dallo status confuso , subisce immediatamente lo status lento .	
Danza del Leone	Istantanea
Guarisci immediatamente da un singolo status a tua scelta.	

DANZA	DURATA
Danza della Menade	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti; quella creatura perde un ammontare di Punti Mente pari alla tua taglia di dado attuale di Destrezza .	
Danza del Mirmidone	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da terra ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da terra .	
Danza del Pavone	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti: la prossima volta che quella creatura esegue un attacco o lancia un incantesimo offensivo (durante questa scena, quell'attacco o incantesimo deve includerti tra i bersagli, se possibile.	
Danza del Pipistrello	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da ombra ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da ombra .	
Danza del Satiro	Istantanea
Scegli un'altra creatura in grado di vederti: se quella creatura è già afflitta dallo status debole , subisce immediatamente lo status confuso .	
Danza dell'Unicorno	Istantanea
Scegli un alleato in grado di vederti che abbia un Legame verso di te: tu e quell'alleato recuperate un ammontare di Punti Vita pari alla tua taglia di dado attuale di Destrezza . L'ammontare recuperato aumenta di 5 Punti Vita se sei di livello 20 o superiore , oppure di 10 Punti Vita se sei di livello 40 o superiore .	
Danza dell'Uroboro	Istantanea
Scegli un alleato a te visibile che deve ancora svolgere il suo turno in questo round: quell'alleato può svolgere il suo turno immediatamente dopo il tuo.	
Danza dello Yeti	Fino all'inizio del tuo prossimo turno
Scegli un'opzione: ottieni Resistenza ai danni da ghiaccio ; oppure tutto il danno causato dai tuoi attacchi e dai tuoi incantesimi diventa da ghiaccio .	

SIMBOLISTA

ANCHE: Calligrafo, Incisore di Rune, Pittore



*A che ti serve un pennello
se il tuo cuore prova
i sentimenti sbagliati?*

Simboli e immagini serbano un grande potere, e nessuno lo sa meglio dei **Simbolisti**. Più che una disciplina magica, il simbolismo è uno studio su come intessere le energie magiche creando segni e icone: possono essere dipinti, rune, sigilli, talismani e altro.

Molti Simbolisti sviluppano le loro capacità attraverso ore di esercizi metodici, ma ce ne sono svariati altri che vedono questa disciplina come un modo per esprimere in libertà la propria visione artistica.

- ◆ Chi o cosa ti ha insegnato come trasformare la magia in simboli?
- ◆ Ti consideri più vicino a un incantatore o a un artista?
- ◆ Sono in molti a praticare la tua arte o sei tu l'eccezione?
- ◆ Che aspetto hanno i tuoi simboli? In che modo li imprimi?

BENEFICI GRATUITI DEL SIMBOLISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

ABILITÀ DEL SIMBOLISTA

CONNESSIONE SIMBOLICA

Conosci l'esatta direzione in cui si trova qualsiasi creatura su cui sia impresso uno dei tuoi **simboli**, a patto che essa si trovi entro **2 giorni di viaggio** da te.

MIRAGGIO

Puoi eseguire Rituale i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**; in più, puoi usare il **Ritualismo** per creare **illusioni basate sulla vista**.

SIMBOLI MAGICI

(+3)

Se un alleato ha un tuo **simbolo** impresso su di sé, quell'alleato può eseguire l'azione di **Incantesimo** e distruggere quel **simbolo** per lanciare un qualsiasi incantesimo che **tu** conosci, a patto che abbia un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a $[LA \times 10]$** (quell'alleato deve comunque pagarne il costo con i propri Punti Mente).

SIMBOLISMO

(+5)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari **due simboli** (vedi prossime pagine). Puoi avere **fino a $[LA + 1]$ simboli attivi allo stesso tempo**; se crei **simboli** in eccesso, devi prima scegliere e distruggere altrettanti **simboli** da te creati in precedenza.

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare un **simbolo** tra quelli che conosci e scegliere un'opzione: imprimi il **simbolo** su te stesso; oppure imprimi il **simbolo** su un alleato a te visibile; oppure esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. L'attacco non infligge danno, ma imprimi una copia del **simbolo** su ciascun nemico colpito (ogni copia conta come un **simbolo** separato ai fini del limite).

TOCCO PERSONALE

(+5)

Quando una creatura a te visibile su cui è impresso un tuo **simbolo** subisce danno o recupera Punti Vita e/o Punti Mente, puoi far sì che quella creatura subisca **$[LA]$** danni extra o recuperi rispettivamente **$[LA]$** Punti Vita e/o Punti Mente addizionali.

SIMBOLI

I **simboli** seguono alcune regole speciali.

- ◆ Una creatura può avere **un solo simbolo impresso alla volta**; se riceve un nuovo **simbolo**, a prescindere da chi lo impone, il **simbolo** precedente viene distrutto.
- ◆ Finché non vengono distrutti, i **simboli** e i loro effetti hanno durata illimitata.
- ◆ Se un Simbolista muore, tutti i **simboli** che ha creato vengono immediatamente e automaticamente distrutti.
- ◆ Se una creatura con impresso un **simbolo** muore, quel **simbolo** viene distrutto. Tuttavia, se la creatura è un PNG che, ridotto a 0 PV, cambia semplicemente forma e statistiche, ciò **non** rimuove il **simbolo**: in pratica, il **simbolo** è legato “narrativamente” a quello specifico personaggio, non al suo profilo o ai suoi parametri attuali.
- ◆ Durante una **scena del GM**, un Cattivo può spendere **1 Punto Ultima** per distruggere un qualsiasi numero di **simboli** impressi su di sé e sui suoi alleati presenti in scena. Altri metodi validi per rimuovere o distruggere **simboli** contro la volontà del Simbolista che li ha imposti includono l’uso di **un’opportunità narrativa** appropriata durante una scena o di un’Abilità da PNG creata appositamente dal GM (si consiglia di farlo al massimo due o tre volte per campagna).
- ◆ Un Simbolista può distruggere un qualsiasi numero di **simboli** da lui creati in qualsiasi momento, senza dover usare un’azione.
- ◆ Se un **simbolo** richiede di compiere una scelta quando viene creato, la scelta si applica a tutte le copie di quel **simbolo** create con quell’azione (ma non ha alcun impatto sulle copie di quel **simbolo** create con azioni precedenti).

Per esempio, se un Simbolista impone con l’Abilità **Simbolismo** due **Simboli della Debolezza (fuoco)**, combinandola con un attacco dotato della proprietà **multi (2)**, le creature che li ricevono subiranno danni extra dal tipo **fuoco**; se poco dopo il Simbolista impone un **Simbolo della Debolezza (fulmine)** a una terza creatura, le due creature precedenti continueranno a subire danni extra dal **fuoco**, non dal **fulmine**.

Naturalmente, occorre ricordare che il numero massimo di **simboli** che è possibile mantenere attivi in contemporanea dipende dal proprio Livello Abilità in **Simbolismo**.

SIMBOLO

Simbolo della Creazione

Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** deve spendere Punti Inventario durante un conflitto, essa può distruggere questo **simbolo** per non spendere alcun Punto Inventario.

Simbolo della Crescita

Gli incantesimi con un **bersaglio** di "Fino a tre creature" lanciati dalla creatura su cui è impresso questo **simbolo** hanno invece un **bersaglio** di "Fino a quattro creature" (la creatura deve comunque spendere i Punti Mente addizionali per il quarto bersaglio).

Simbolo della Debolezza

Quando crei questo **simbolo**, scegli un tipo di danno tra: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra e veleno**. La creatura su cui è impresso questo **simbolo** subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni del tipo scelto.

Simbolo del Destino

Dopo che la creatura su cui è impresso questo **simbolo** effettua un Test, se sei in grado di vederla, puoi spendere 1 Punto Fabula per farle ritirare entrambi i dadi. Puoi farlo soltanto una volta per Test, e soltanto se il Risultato non era un **successo critico** o **fallimento critico**.

Simbolo della Disperazione

Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** recupera Punti Vita o Punti Mente durante un conflitto, essa recupera **metà** del normale ammontare di Punti Vita o Punti Mente.

Simbolo del Divieto

Quando crei questo **simbolo**, scegli un tipo di azione tra: **Attacco, Guardia, Incantesimo, Obiettivo e Abilità**. Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** esegue l'azione scelta, essa perde 5 Punti Vita e 5 Punti Mente (**prima** di eseguire l'azione). Ciascun ammontare aumenta a 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 15 se sei di **livello 40 o superiore**.

SIMBOLO

Simbolo degli Elementi

Quando crei questo **simbolo**, scegli un tipo di danno tra: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra e veleno**. Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** infligge danno a una o più creature, se sei in grado di vederla, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **un terzo del danno totale che sta infliggendo a quelle creature** (incluse eventuali fonti di danno extra). Se lo fai, tutto il danno inflitto in questo modo diventa del tipo scelto quando hai creato questo **simbolo**.

Simbolo del Flusso

Quando crei questo **simbolo**, scegli uno tra status: **confuso, debole, lento e scosso**; poi, scegli un'opzione: la creatura su cui è impresso questo **simbolo** ottiene immunità allo status scelto; **oppure** la creatura su cui è impresso questo **simbolo** perde immunità allo status scelto e non può ottenerla.

Simbolo della Metamorfosi

Quando crei questo **simbolo**, scegli una Specie tra: **bestia, costrutto, demone, elementale, mostro, non morto e pianta**. La creatura su cui è impresso questo **simbolo** è considerata appartenente alla Specie scelta ai fini di Abilità ed effetti, invece che alla sua normale Specie (cioè **non** modifica nessun altro parametro della creatura, come ad esempio Affinità o regole speciali). Questo **simbolo** **non può** essere impresso su un Personaggio Giocante.

Simbolo dell'Ostilità

Finché la creatura su cui è impresso questo **simbolo** è in **Crisi**, ciascun nemico di quella creatura che sia in grado di vederla deve **sempre** includerla tra i bersagli dei propri attacchi e incantesimi offensivi (, se possibile).

Simbolo della Prosperità

Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** spende 1 Punto Fabula per **invocare un Tratto o Legame**, essa ottiene inoltre 100 zenith.

Simbolo della Protezione

Quando crei questo **simbolo**, scegli un tipo di danno tra: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra e veleno**. La creatura su cui è impresso questo **simbolo** ottiene Resistenza al tipo di danno scelto.

SIMBOLO

Simbolo della Ribellione

Se un **Cattivo** è presente nella scena, qualsiasi Test Contrapposto effettuato dalla creatura su cui è impresso questo **simbolo** genera un **successo critico** se i due dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

Simbolo della Rinascita

Se la creatura su cui è impresso questo **simbolo** sta per essere ridotta a 0 Punti Vita, essa può distruggerlo: se lo fa, rimane invece con esattamente 1 Punto Vita.

Simbolo della Rivincita

Quando una creatura in **Crisi** colpisce la creatura su cui è impresso questo **simbolo** con un attacco o incantesimo offensivo (), la creatura in **Crisi** recupera 5 Punti Vita e 5 Punti Mente.

Simbolo del Sacrificio

Quando la creatura su cui è impresso questo **simbolo** subisce danno, se sei in grado di vederla, puoi decidere di distruggere questo **simbolo**: se lo fai, subisci il medesimo ammontare di danno al posto di quella creatura.

Simbolo della Stregoneria

Il costo totale in Punti Mente degli incantesimi che bersagliano la creatura su cui è impresso questo **simbolo** è ridotto di 5 (fino a un costo totale minimo di 5 PM). Se un incantesimo bersaglia molteplici creature con questo **simbolo**, l'effetto è **cumulativo**.

Simbolo della Verità

I Test effettuati per esaminare o individuare la creatura su cui è impresso questo **simbolo**, nonché i Test di Precisione e i Test di Magia per attacchi e incantesimi offensivi () che la includono tra i bersagli, ricevono un bonus di +2. Se un attacco o incantesimo bersaglia molteplici creature con questo simbolo, l'effetto è **cumulativo**.

Simbolo del Vincolo

Le taglie di dado **attuali** delle Caratteristiche della creatura su cui è impresso questo **simbolo** non possono mai essere **superiori** alle rispettive taglie di dado **base** (cioè non termina eventuali incantesimi o effetti, ma nega il loro impatto sulle Caratteristiche).

ABILITÀ EROICHE HIGH FANTASY

Le seguenti Abilità Eroiche si aggiungono a quelle del **Manuale Base** (vedi pag. 252).

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

Accordo Potente	Cantore	Aumenti le probabilità di successo critico con il tuo canto.
Adepto della Lama	Canaglia o Maestro d'Armi	Ottieni bonus con i pugnali e li consideri anche come armi da lancio, da rissa e spade .
Attimo Fuggente	Maestro d'Armi	Aggiungi il Tiro Maggiore nei Contrattacchi con le spade .
Bimagus	Due tra Elementalista, Entropista e Spiritista	Lanci un incantesimo subito dopo l'altro, risparmiando PM.
Cala il Sipario	Danzatore	Esegui tre danze , poi impedisci di danzare.
Colonna Sonora	Cantore	Ottieni una colonna sonora.
Colpo di Spugna	Simbolista	Cancelli incantesimi, status e simboli dalle creature.
Eterna Battaglia	Comandante	Dimezzi i costi in PM delle Abilità da Comandante .
Evocazione Suprema	Arcanista	Evochi gli Arcana sotto forma di creature autonome.
Foresta Ferrea	Comandante o Maestro d'Armi	Costringi i nemici a spendere PM per eseguire azioni dopo averli colpiti con una lancia .
Frecce Gemelle	Comandante o Tiratore	Esegui attacchi doppi con l' arco .
Impatto Distruttivo	Furia, Lama Oscura o Maestro d'Armi	Breccia infligge danno con le armi pesanti.
Magiguardia	Chimerista, Elementalista, Entropista o Spiritista	Nega gli incantesimi nemici mentre sei in Guardia .

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe (continua)

Marchio Arcano	Maestro d'Armi, Simbolista o Tiratore	Risparmi PM contro i nemici colpiti da un'arma arcana .
Marea Crescente	Furia o Maestro d'Armi	Ottieni benefici per attacchi consecutivi con armi da rissa .
Oplita	Comandante o Guardiano	Potenzi i tuoi attacchi quando combatti con arma e scudo.
Paso Doble	Danzatore	Dimezzi il costo in PM di Segui il Ritmo quando sei in Crisi .
Rituali Rapidi	Chimerista, Elementalista, Entropista o Spiritista	Riduci le sezioni degli Orologi dei Rituali nei conflitti.
Sciame Turbinante	Danzatore, Furia o Tiratore	Ottieni benefici per attacchi consecutivi con armi da lancio .
Sigilli Rituali	Simbolista	Inscrivi Rituali nei sigilli .
Tabula Rasa	Comandante	Causi perdita di PV alle creature con le tue Abilità.
Tela del Ragno	Furia o Maestro d'Armi	Esegui rapidi attacchi doppi quando usi un flagello .
Triplo Fendente	Maestro d'Armi o Danzatore	Equipaggi tre pugnali o spade ed esegui attacchi tripli.
Ultracalibro	Tiratore	Contrattacchi con armi da fuoco dopo Fuoco Incrociato .

ACCORDO POTENTE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Cantore**.

Quando canti un **verso** con volume **medio** o **alto**, puoi **raddoppiare** il costo in PM di quel **verso oppure** spendere 1 Punto Fabula. Se lo fai, fino all'inizio del tuo prossimo turno tu e ogni alleato in grado di sentirti generano un **successo critico** sui Test di Precisione se entrambi i dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

ADEPTO DELLA LAMA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Canaglia** o **Maestro d'Armi**.

Finché hai una o più armi da **mischia** della Categoria **pugnale** equipaggiate, ottieni un bonus di +1 alla tua Difesa e Difesa Magica, e quelle armi sono anche considerate appartenere alle Categorie **da lancio**, **da rissa** e **spada** ai fini di Abilità ed effetti.

Inoltre, i tuoi attacchi con armi della Categoria **pugnale** possono bersagliare creature che normalmente non sarebbero bersagliabili da attacchi in **mischia**.

ATTIMO FUGGENTE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Maestro d'Armi** e aver acquisito l'Abilità **Contrattacco**.

Quando esegui un **Contrattacco** utilizzando un'arma da **mischia** che appartiene alla Categoria **spada**, puoi aggiungere il tuo **Tiro Maggiore** al danno inflitto dall'attacco (non hai più l'obbligo di considerarlo pari a 0).

BIMAGUS

Requisiti: devi aver padroneggiato **due o più** Classi tra **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista** e aver raggiunto il **livello 30**.

Una volta per turno durante un conflitto, se hai un'arma **arcana** equipaggiata, puoi usare un'azione e spendere **da 20 a 50 Punti Mente** per eseguire **due volte** e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, senza pagare il costo in PM di questi incantesimi. Se lo fai, i due incantesimi devono avere un **costo totale complessivo in PM pari o inferiore a [20 + l'ammontare di PM che hai speso per usare questa Abilità]** e il secondo deve avere un **costo totale in PM pari o inferiore a metà del costo totale in PM** del primo.

CALA IL SIPARIO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Danzatore**.

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se non hai un'**armatura marziale** equipaggiata, puoi spendere 1 Punto Fabula per eseguire immediatamente **fino a tre danze differenti** tra quelle che conosci, nell'ordine che preferisci, senza pagarne il costo in Punti Mente. Se lo fai, **non potrai eseguire danze in alcun modo** fino al termine del tuo prossimo turno.

COLONNA SONORA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Cantore**.

Quando acquisisci questa Abilità Eroica ottieni una **colonna sonora**: dalle un titolo originale e assegna una **chiave** tra quelle che hai imparato (potresti anche scegliere una canzone o melodia realmente esistente).

Una volta per scena di conflitto dopo che hai cantato un **verso** nella stessa chiave della tua **colonna sonora**, puoi dare inizio alla tua **colonna sonora** (se esiste davvero, può essere un'ottima idea riprodurla realmente!).

Finché stai cantando la tua **colonna sonora**, godi dei seguenti benefici:

- ◆ Ottieni Resistenza al danno da **[tipo della chiave della colonna sonora]**.
- ◆ Il costo in PM per cantare **versi** nella medesima chiave della tua **colonna sonora** è dimezzato. Questo beneficio si applica sia a te, sia a qualsiasi tuo alleato in grado di cantare **versi**.
- ◆ Quando infligi danno da **[tipo della chiave della colonna sonora]**, infligi 5 danni extra e il tipo di quel danno non può essere cambiato.

La **colonna sonora** dura fino al termine della scena o fino a quando tu lasci la scena, muori o perdi i sensi. La **colonna sonora** termina anche non appena canti un **verso** in una **chiave** diversa da quella della **colonna sonora**, se il tuo turno termina e non hai cantato un **verso**, oppure se un altro personaggio inizia la propria **colonna sonora**.

COLPO DI SPUGNA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Simbolista**.

Puoi usare un'azione e spendere fino a 30 Punti Mente per scegliere una creatura a te visibile per ogni 5 Punti Mente spesi in questo modo. Ciascuna creatura scelta in questo modo guarisce da tutti gli status e, se è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena", cessa invece di essere sotto il loro effetto.

ETERNA BATTAGLIA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Comandante**.

I costi in Punti Mente per le tue Abilità **Castello del Re**, **Cavallo in Carica** ed **Editto dell'Alfiere** sono dimezzati.

EVOCAZIONE SUPREMA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Arcanista** e aver raggiunto il **livello 30**.

Quando evochi un Arcanum, puoi decidere di spendere 1 Punto Fabula e metà dei tuoi Punti Vita attuali (arrotondando per difetto) per plasmare la tua energia vitale in una piena manifestazione del suo potere. Se lo fai, l'Arcanum appare come una creatura di rango **soldato** della Specie **demone** sotto il tuo controllo (è un alleato e ha un suo turno indipendente nei conflitti; se usi questa Abilità Eroica durante un conflitto, l'Arcanum si unisce alla scena **al termine** del round attuale). Inoltre, non ottieni alcuno dei benefici di **fusione** che riceveresti normalmente evocando quell'Arcano.

La creatura evocata ha il seguente profilo:

- ◆ **Livello** pari al tuo livello (riceve anche i bonus ai Test e ai danni descritti nel passaggio **8** a pag. **303** del **Manuale Base**).
- ◆ **d10** in una Caratteristica a tua scelta, **d8** in tutte le altre Caratteristiche.
- ◆ **Punti Vita Massimi** pari a **il doppio della taglia base di Vigore della creatura, più metà dei tuoi Punti Vita Massimi**; la creatura **non ha Punti Mente**.
- ◆ Resistenza a **due** tipi di danno a tua scelta.
- ◆ La creatura riceve tutti i benefici di **fusione** che l'Arcanum ti conferirebbe di solito quando evocato (Affinità ai danni, immunità a status, taglie di Caratteristica aumentate, ecc.). Se un beneficio di **fusione** causa il congedo dell'Arcano, questo fa svanire la creatura evocata a meno che tu non spenda 20 Punti Mente.
- ◆ Un **attacco base** in **mischia** il cui Test di Precisione si basa su **due Caratteristiche diverse** a tua scelta e che infligge **[TM + 8]** danni **fisici**. Scegli **due opzioni diverse** per l'attacco: è a **distanza**; **oppure** infligge 4 danni extra; **oppure** infligge danni di un tipo diverso da **fisico**; **oppure** il Test di Precisione si basa su una sola Caratteristica.
- ◆ La creatura può eseguire l'azione di **Abilità** per manifestare uno degli effetti di **congedo** conferiti normalmente dall'Arcanum; farlo costringe la creatura evocata a svanire a meno che tu non spenda 20 Punti Mente.

Le seguenti regole si applicano a ogni **Evocazione Suprema** di un Arcanum:

- ◆ La creatura è sempre evocata a pieni Punti Vita, e senza alcuno status.
- ◆ La creatura svanisce se viene ridotta a 0 Punti Vita, se muori, se perdi conoscenza, lasci la scena o **evochi nuovamente un Arcanum** (che sia un'evocazione normale o suprema). La creatura svanisce anche al termine della scena o semplicemente se glielo ordini (ciò **non** innesca il suo effetto di **congedo**).
- ◆ Prendi nota delle scelte compiute per le **Caratteristiche** e **l'attacco base** la prima volta che esegui l'**Evocazione Suprema** di un Arcanum, tali scelte rimarranno invariate in tutte le successive **Evocazioni Supreme** di quel medesimo Arcanum.

I lancieri di Argus hanno sviluppato il proprio stile di combattimento ispirandosi agli intricati boschi della regione.

FORESTA FERREA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Comandante** o **Maestro d'Armi**.

Dopo che colpisci una o più creature con un attacco in **mischia** utilizzando un'arma che appartiene alla Categoria **lancia**, se **non hai altre armi equipaggiate**, puoi spendere 20 Punti Mente e scegliere una di quelle creature. Se lo fai, l'attacco infligge **metà** del normale ammontare di danno a ciascuno dei bersagli, e tu scegli un'azione tra le seguenti: **Attacco**, **Guardia**, **Incantesimo**, **Obiettivo** e **Abilità**. Da questo momento, la creatura deve spendere 10 Punti Mente ogni volta che decide di eseguire l'azione scelta. Se non può farlo, deve eseguire un'azione differente. Questo effetto dura fino all'inizio del tuo prossimo turno o finché non utilizzi nuovamente questa Abilità.

FRECCE GEMELLE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Comandante** o **Tiratore**.

Quando esegui l'azione di **Attacco** con un'arma a **distanza** che appartiene alla Categoria **arco**, se **non hai altre armi equipaggiate**, puoi eseguire due attacchi separati invece di uno solo (contro il medesimo bersaglio o contro bersagli differenti). Se lo fai, entrambi gli attacchi seguono le regole per **combattere con due armi**: ciascun attacco perde la proprietà **multi** e non può guadagnarla, e il **Tiro Maggiore** di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando calcoli il danno.

Questa Abilità Eroica **non è cumulativa** con la modifica **rapida** di un'arma personalizzata (in sostanza, sfruttare **Frecce Gemelle** con un arco **rapido** non ti consente di eseguire tre o più attacchi).

IMPATTO DISTRUTTIVO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia**, **Lama Oscura** e **Maestro d'Armi**.

Dopo che colpisci una creatura con **Breccia**, se hai attaccato con un'arma da **mischia** che appartiene alla Categoria **pesante**, puoi far sì che l'attacco infligga danno pari al **Tiro Maggiore** del Test di Precisione anziché non infliggere danno (eventuali fonti di danno extra, inclusi i danni extra forniti dalla terza opzione della stessa Abilità **Breccia**, vanno applicate normalmente; al contrario, il danno fornito dall'arma viene ignorato).

MAGIGUARDIA

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista**, **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**.

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, ottieni il seguente beneficio fino all'inizio del tuo prossimo turno: quando una creatura a te visibile lancia un incantesimo, dopo che quella creatura ne ha pagato il costo in Punti Mente, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **【10 + il costo totale in PM dell'incantesimo】** per interrompere il lancio di quell'incantesimo e negarne qualsiasi effetto (l'incantesimo non viene lanciato, ma la creatura è comunque considerata come se avesse speso la propria azione).

MARCHIO ARCANO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Maestro d'Armi**, **Simbolista** e **Tiratore**.

Quando colpisci una o più creature con un attacco che utilizza un'arma della Categoria **arcana**, l'attacco infligge 5 danni extra e tu puoi scegliere una di quelle creature. Se il prossimo incantesimo offensivo () che lanci durante questa scena bersaglia **soltanto** la creatura scelta, il suo Test di Magia genera un **successo critico** se entrambi i dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

MAREA CRESCENTE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Maestro d'Armi**.

Quando esegui un attacco in **mischia** utilizzando un'arma che appartiene alla Categoria **da rissa, se non hai armature marziali né scudi equipaggiati**, ottieni **1 Punto Coraggio**. I tuoi attacchi in **mischia** con armi che appartengono alla Categoria **da rissa** infliggono danni extra pari ai tuoi **Punti Coraggio** attuali.

Al termine di ciascuna scena, **oppure** se hai **5 o più Punti Coraggio** al termine del tuo turno, **devi** spendere tutti i **Punti Coraggio** che hai accumulato e recuperare 10 Punti Vita e 10 Punti Mente.

OPLITA

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Comandante** e **Guardiano**.

Finché hai un'arma equipaggiata nel tuo **slot mano principale** e uno scudo equipaggiato nel tuo **slot mano secondaria**, i tuoi attacchi con quell'arma infliggono 5 danni extra e ricevi un bonus di +1 alla tua Difesa.

Questa Abilità **non può essere combinata** con un'arma personalizzata dotata della modifica **difesa incrementata** (vedi pag. 107), né con l'Abilità **Doppio Scudo** (vedi **Manuale Base**, pag. 203).

PASO DOBLE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Danzatore** e aver acquisito l'Abilità **Segui il Ritmo**.

Finché sei in **Crisi**, ignori il costo in Punti Mente di **Segui il Ritmo**.

RITUALI RAPIDI

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista**, **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**.

Quando intraprendi un Rituale durante una scena di conflitto, l'Orologio del Rituale viene creato con **due sezioni in meno** del solito, fino a un minimo di **quattro sezioni**.

SCIAME TURBINANTE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Danzatore**, **Furia** e **Tiratore**.

Quando esegui un attacco a **distanza** utilizzando un'arma che appartiene alla Categoria **da lancio**, **se non hai armature marziali né scudi equipaggiati**, ottieni **1 Punto Impeto**. Non puoi mai avere più di **5 Punti Impeto** accumulati.

I tuoi attacchi a **distanza** con armi che appartengono alla Categoria **da lancio** infliggono danni extra pari ai tuoi **Punti Impeto** attuali.

Quando una creatura ti colpisce con un attacco che bersaglia la tua **Difesa**, devi spendere tutti **Punti Impeto** che hai accumulato e incrementare la tua Difesa di un pari ammontare contro quell'attacco (ciò potrebbe far sì che l'attacco fallisca).

Inoltre, perdi tutti i tuoi **Punti Impeto** al termine di ciascuna scena.

SIGILLI RITUALI

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Simbolista**.

Quando esegui un Rituale al di fuori di un conflitto, se quel Rituale ha un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 60**, puoi interrompere il processo subito prima del Test di Magia e immagazzinare l'effetto del Rituale all'interno di un **sigillo rituale** collocato su una superficie che puoi toccare. Se lo fai, nomina un **innesco** (che può variare da "quando entro in **Crisi**" a "appena schiocco le dita"). Quando quell'**innesco** si avvera, il **sigillo rituale** svanisce e il Rituale ha effetto come se fosse stato eseguito nella posizione in cui era stato collocato il **sigillo rituale**: effettui il Test di Magia e risolvi gli effetti collegati come di norma (anche nel caso in cui tu sia privo di sensi o assente dalla scena).

Puoi avere **un solo sigillo rituale** attivo; se muori o crei un nuovo **sigillo rituale**, quello creato in precedenza svanisce.

TABULA RASA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Comandante**.

Dopo che usi **Castello del Re o Editto dell'Alfiere**, se sei in **Crisi**, puoi far sì che tutte le creature nemiche presenti nella scena perdano 10 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 20 Punti Vita se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 30 Punti Vita se sei di **livello 40 o superiore**.



TELA DEL RAGNO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Maestro d'Armi**.

Quando esegui l'azione di **Attacco** con un'arma da **mischia** che appartiene alla Categoria **flagello**, se **non hai altre armi equipaggiate**, puoi eseguire due attacchi separati invece di uno solo (contro il medesimo bersaglio o contro bersagli differenti). Se lo fai, entrambi gli attacchi seguono le regole per **combattere con due armi**: ciascun attacco perde la proprietà **multi** e non può guadagnarla, e il **Tiro Maggiore** di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando calcoli il danno.

Questa Abilità Eroica **non è cumulativa** con la modifica **rapida** di un'arma personalizzata (in sostanza, sfruttare **Tela del Ragno** con un flagello **rapido** non ti consente di eseguire tre o più attacchi).

TRIPLO FENDENTE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Danzatore** e **Maestro d'Armi**.

Finchè hai un'arma da **mischia** a una mano appartenente alla Categoria **pugnale** o **spada** equipaggiata in ciascuno dei tuoi normali slot mano, puoi considerare il tuo slot **armatura** come un secondo slot **mano secondaria**. Puoi utilizzare questo slot speciale soltanto per equipaggiare armi da **mischia** a una mano appartenenti alla Categoria **pugnale** o **spada** (considera che **Stretta della Scimmia non rende** le armi a due mani armi a una mano, pertanto non può essere usata in combinazione con **Triplo Fendente**).

Quando esegui l'azione di **Attacco** mentre hai tre armi della Categoria **pugnale** e/o **spade** equipaggiate, puoi eseguire un attacco con ciascuna di esse. Ciò segue le normali regole per **combattere con due armi**: ciascuno dei tre attacchi perde la proprietà **multi** e non può guadagnarla, e il **Tiro Maggiore** di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando ne calcoli il danno.

ULTRACALIBRO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Tiratore**.

Dopo che neghi con successo un attacco a **distanza** tramite l'Abilità **Fuoco Incrociato**, se il Risultato del Test di Precisione dell'attaccante è un **numero pari**, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma a **distanza** della Categoria **da fuoco** contro quel nemico. Questo attacco può bersagliare **solamente** quel nemico; considera il tuo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto da questo attacco.



Alberto Zaccagni - 554366

ANTAGONISTI

Il quarto e ultimo capitolo di questo volume è dedicato alla creazione di PNG avversari (prevalentemente Cattivi) in stile high fantasy; si consiglia ai Game Master di usarlo in combinazione con il capitolo a loro dedicato nel **Manuale Base** (specialmente da pag. 292 in poi) per progettare **scontri** interessanti per diversi livelli di gioco, utilizzando il materiale fornito così com'è o riadattandolo seguendo i consigli qui presenti.

CATTIVI HIGH FANTASY

Sezione introduttiva con suggerimenti e spunti sugli aspetti a cui prestare maggiore attenzione quando si crea e interpreta un importante antagonista in stile high fantasy.

ESEMPI DI CATTIVO

Cinque diversi PNG avversari (rispettivamente di livello 10, 20, 30, 40 e 60) adatti a fungere da Cattivo in un contesto high fantasy, con le seguenti informazioni:

- ◆ **Storia.** L'idea alla base del Cattivo, un suo possibile background.
- ◆ **Profilo.** Le statistiche del Cattivo, come indicato a pag. 320 del **Manuale Base**.
- ◆ **Tattiche.** Le strategie tipiche utilizzate dal Cattivo durante i conflitti.
- ◆ **Contenuti extra.** Uno o più elementi aggiuntivi di vario genere pronti per l'uso: suggerimenti su come modificare il profilo del Cattivo, possibili avversari di supporto o persino **fasi** addizionali (vedi **Manuale Base**, pag. 301) da utilizzare in conflitto.

Questi Cattivi sono stati pensati per ispirare la creatività del Game Master, partendo dal presupposto di giocare con un **gruppo di 4 PG ben assortiti**: alcune capacità potrebbero esulare dal normale costo di 1 Abilità da PNG (vedi **Manuale Base**, pag. 303) ed è improbabile inserire questi Cattivi in qualsiasi campagna senza opportune modifiche. Per non sbagliare, meglio valutare attentamente le capacità dei Personaggi Giocanti presenti nel gruppo di gioco, cambiando **Affinità, immunità agli status, tipi di danno** inflitti e qualsiasi altro parametro possa risultare frustrante o incompatibile con lo stile della sessione o della campagna in corso.

CATTIVI HIGH FANTASY

Quando si crea un antagonista in stile high fantasy, le indicazioni fornite a partire da pag. 254 del **Manuale Base** sono un ottimo punto di partenza; tuttavia, come per i Personaggi Giocanti, è importante tenere a mente alcuni aspetti fondamentali.

PRINCIPI DI BASE

Proprio come i protagonisti, anche i Cattivi high fantasy sono profondamente legati a una determinata tematica, facendosi guidare (o trascinare?) da essa in ogni istante.

- ◆ **Punti di vista estremi.** Questi antagonisti non scendono a compromessi, spinti da certezze apparentemente incrollabili con cui giustificano le proprie azioni. È probabile che i PG debbano prima sconfiggerli almeno una volta per poter dialogare con loro (o potrebbero declamare le proprie ambizioni dopo aver messo i PG alle strette).
- ◆ **Costruiti su misura.** Questo concetto, già presente nel **Manuale Base**, assume qui un valore fondamentale: i Cattivi high fantasy dovrebbero essere legati a doppio filo ai Personaggi Giocanti, ai loro obiettivi e alle loro speranze e paure.
- ◆ **Storie emozionanti.** I Cattivi high fantasy dovrebbero suscitare sentimenti forti nei protagonisti: che si tratti di frustrazione, rabbia, timore o persino ammirazione e pietà, il punto fondamentale è che non dovrebbero mai causare indifferenza. I più insidiosi tra i Cattivi potrebbero proprio sfruttare le reazioni dei PG per manovrarli a piacimento, usandoli per compiere parte dei propri piani (un colpo di scena che è però meglio limitare a **una o due occasioni** per campagna).

Comunicare con efficacia la profondità di un Cattivo complesso può sembrare difficile, ma il segreto è sfruttare al massimo due strumenti in particolare:

- ◆ **Scene del Game Master.** Queste scene permettono di mostrare il Cattivo mentre si trova con i suoi seguaci, pianifica le prossime mosse o confessa ambizioni, dubbi e sofferenze a una persona in cui ripone una certa fiducia. Sono sicuramente il metodo migliore per fornire tridimensionalità a un avversario o mostrare quanto il suo potere sia inarrestabile senza l'intervento diretto dei protagonisti.
- ◆ **Conflitti.** Quando il Cattivo è in scena, le sue capacità e azioni dovrebbero raccontare qualcosa di più sulla sua personalità: la foga di una grande guerriera, i calcoli attenti di un principe o la magia devastante di uno stregone sono solo alcuni esempi di elementi caratteriali capaci di arricchire la narrazione e rendere un antagonista qualcosa di più di un semplice PNG potenziato. Inoltre, in battaglia i Cattivi dovrebbero **parlare spesso e con terribile onestà**, mostrando ai Giocatori la loro vera essenza.

MOTIVAZIONI (NON SEMPRE) VALIDE

Nell'high fantasy, gli antagonisti sono spesso capaci di atti terrificanti, pur essendo mossi da motivazioni quasi comprensibili (ma non per questo giustificabili!); nei casi più eclatanti, questi avversari possono addirittura arrivare a trasformarsi in **antieroi tragici o alleati inattesi** nella battaglia contro il "nemico finale", il vero Cattivo che è rimasto nell'ombra durante la prima parte della vicenda.

Esempio: un'imperatrice che abbia scelto di conquistare le regioni vicine nella disperata ricerca di risorse per combattere il risveglio di un temibile demone, oppure uno stregone disposto a commettere ogni nefandezza pur di tornare indietro nel tempo per impedire un evento che, a suo parere, abbia condannato il fato del mondo.

Proprio per valorizzare gli antagonisti più complessi, è importante che **non tutti i Cattivi siano figure frantese in cerca di redenzione**. A volte sono semplicemente persone crudeli, che usano la propria sfortuna per giustificare le proprie azioni o che si prendono gioco della gente manipolandola per soddisfare la propria curiosità o i propri desideri. Dopotutto, anche queste sono motivazioni forti che possono essere collegate ai **Temi** dei Personaggi Giocanti.

MEMORIE DEL PASSATO

Può essere un'ottima idea collegare alcuni Cattivi al passato dei Personaggi Giocanti, magari tramite qualche colpo di scena che ribalti le aspettative.

Tra gli esempi più frequenti c'è il **ritorno di una figura mentore** che si dimostra invece un avversario terribile, oppure la rivelazione che un potente antagonista è in realtà un **familiare**, un **amico** o perfino un **interesse romantico** di uno dei protagonisti.

In questi casi è una buona idea chiedere al Giocatore del personaggio coinvolto nel colpo di scena di aggiungere qualche dettaglio sul rapporto con questo antagonista, da inserire magari sotto forma di flashback.

Queste scene tendono a essere molto intense e a influenzare pesantemente la psicologia dei protagonisti, quindi il Game Master dovrebbe incoraggiare i Giocatori a proporre aggiustamenti e modifiche per fare in modo che la "grande rivelazione" non finisca per sabotare il percorso di crescita dei Personaggi Giocanti.

In poche parole, i colpi di scena di solito sono funzionali quando **rinforzano** l'arco narrativo di un personaggio, non quando lo stravolgono completamente.

ESTETICA INCONFONDIBILE

Un elemento cardine nella costruzione di un Cattivo high fantasy è lo **stile**, inteso proprio come il modo in cui si veste, l'equipaggiamento che utilizza, la magia su cui fa affidamento, i colori che predilige e così via.

Questa cura dovrebbe estendersi anche a **scagnozzi e sottoposti** di quel particolare antagonista, non di rado in maniera estremamente autoreferenziale:

- ◆ Una belva feroce circondata da sigilli magici floreali, simili a quelli che appaiono quando la strega della foresta lancia i propri incantesimi.
- ◆ Golem da guerra che recano enormi emblemi imperiali sul torace.
- ◆ Aeronavi militari dipinte di rosso acceso, come i capelli del comandante.

Gli antagonisti high fantasy tendono a farsi notare e a lasciare indizi abbastanza evidenti del loro operato; al contrario, un Cattivo che passi inosservato o un “braccio destro” con uno stile molto diverso dall'antagonista principale sono ottime eccezioni che arricchiscono la campagna e raccontano qualcosa di questi personaggi.

CHI HA PAURA DELLA LUCE?

Un aspetto interessante da esplorare nelle storie high fantasy è il superamento della contrapposizione tra luce e ombra intese come forze rigorosamente positive e negative; la verità è che entrambi i poteri sono capaci di cose terribili, e che utilizzare l'uno o l'altro non rende necessariamente buoni o malvagi.

Per esempio, **Cerine** (vedi pag. 178) è una potente utilizzatrice delle arti oscure mossa dalla disperazione, ma disposta al dialogo se i Personaggi Giocanti si dimostrano persone di buon cuore; al contrario, **Maximilian** (vedi pag. 184) appare come un avversario onorevole, pur mascherando insicurezza e aggressività.

Adottare questo tipo di prospettiva significa rendere più profonda e complessa la caratterizzazione dei personaggi, ma potrebbe anche non essere ciò che il gruppo di gioco si aspetta da **Fabula Ultima**: a volte va benissimo stabilire che i due elementi contrapposti abbiano implicazioni etiche (in questi casi, l'eventuale utilizzo del tipo di danno da **ombra** da parte di alcuni dei Personaggi Giocanti può diventare un importante elemento tematico).

LO SCONTRO CON IL DIVINO

Ricollegandosi in parte alla sezione precedente, il ruolo delle entità dai poteri divini nelle vicende high fantasy non è necessariamente protettivo, anzi: in molti casi il **Cattivo supremo** affrontato a fine campagna possiede proprio caratteristiche divine.

Queste capacità straordinarie potrebbero essere una capacità innata del Cattivo o qualcosa che abbia ottenuto strada facendo attraverso un'eventuale **ascensione** (vedi **Manuale Base**, pag. 102).

Ci sono tre considerazioni principali da fare a riguardo:

- ◆ **Fonte di potere.** Da dove deriva la forza straordinaria di questa entità? Proviene da un'ossessione, da un terribile desiderio o è il risultato dei pensieri e delle convinzioni di un intero popolo?
La sezione su **Demoni e Divinità** (vedi pag. 71) approfondisce questo argomento.
- ◆ **Collegamenti.** Qual è il rapporto tra questa entità e i Personaggi Giocanti? Si tratta forse della dea protettrice di una delle loro terre d'origine, oppure di una minaccia antichissima risvegliata inconsapevolmente dalle azioni dei protagonisti?
In ogni caso, è importante che l'apparizione di questo avversario sia introdotta da due o tre **indizi o presagi** nel corso della campagna, e che le sue motivazioni si ricolleghino almeno in parte alle azioni dei protagonisti.
- ◆ **Riferimenti mitologici e religiosi.** La mitologia e le credenze del mondo reale hanno spesso ispirato la scrittura dei più potenti antagonisti dei JRPG; se si decide di fare lo stesso, bisogna però prestare attenzione al modo in cui queste entità vengono rappresentate.

Normalmente, se una campagna include un antagonista dalla natura divina, il “vero lieto fine” si ottiene soltanto quando i popoli del mondo riprendono a dialogare, liberi di imparare a coesistere senza influenze soprannaturali; è anche possibile che l'entità comprenda infine i propri errori e decida di accompagnare il mondo verso il futuro (o sacrificarsi per garantirgliene uno!), anziché pretendere di controllarlo.

EILEEN, REGINA PIRATA

Qualsiasi marinaio con un po' di sale in zucca sa che ci sono tre forze naturali di cui aver timore nel Mare di Entegard: le tempeste, i mostri marini ed **Eileen**. Nonostante la cupa nomea come piratessa dall'irrefrenabile sete di ricchezze, le sue origini sono avvolte dal mistero: alcuni ipotizzano che sia nata in una famiglia nobile, ma si sia data alla pirateria per necessità o per scelta; altri suggerirebbero di chiudere il becco e iniziare a remare per non farsi raggiungere da *lei*.

Qualunque sia la storia di Eileen, è difficile negare il suo talento naturale per la battaglia, così come il suo grande carisma: la sua ciurma è ferocemente leale e la seguirebbe anche all'inferno. Un sentimento non ricambiato: la priorità di Eileen è la propria sicurezza, seguita a breve distanza dal profitto. Le necessità dei suoi alleati si trovano in un distante terzo posto, e tutto il resto non merita nemmeno un numero.

Eileen potrebbe essere convinta a impiegare le sue vaste capacità per una giusta causa, a patto di poterne trarre guadagno in qualche modo. Tuttavia, chiunque la assoldi farebbe bene a dormire con un occhio aperto... preferibilmente quello in grado di vedere dove tiene il suo fidato e letale arpione.



TATTICHE DI EILEEN

In battaglia, Eileen utilizza tattiche flessibili e coordina la sua ciurma; la sua arma trasformabile è in forma **arpione** all'inizio del conflitto.

- ◆ **Nel suo primo turno di ogni round**, Eileen sfrutta **Colpisci Adesso!** per far agire uno dei suoi alleati; se è da sola o non ha Punti Mente a sufficienza, si lancia all'attacco con la forma attuale della sua arma trasformabile.
- ◆ **Nel secondo turno**, Eileen attacca con la forma attuale della sua arma; se questa è in forma **arpione** e in scena sono presenti PG in grado di **volare**, utilizza invece **Colpo in Picchiata** contro uno di essi (a patto di avere i Punti Mente necessari) per trascinarlo a terra.
- ◆ **Nel terzo turno**, Eileen utilizza **Colpo in Picchiata** se la sua arma è in forma **arpione** e ha i Punti Mente necessari; altrimenti, Eileen attacca con la forma attuale della sua arma trasformabile.

Dopodiché, Eileen **cambia la forma della sua arma** (senza dimenticare che, quando è in forma **arpione**, l'arma conferisce +2 alla Difesa).

Eileen sfrutta **sempre** qualsiasi **opportunità** generata dai suoi Test per far attaccare una **Salamandra** o **Criomandra** presente nella scena; se ottiene un numero doppio su uno dei suoi Test di Precisione, sfrutta **sempre** la sua regola speciale **Dama di Fortuna** per trasformarlo in **successo critico** e squinzagliare le sue fidate lucertole contro i suoi sfortunati nemici.

Eileen conserva **sempre** 1 Punto Ultima per selezionare l'opzione **Fuga**. Se messa alle strette, chiede ai PG di lasciarla andare in cambio di tesori o informazioni; se anche questa negoziazione fallisce, usa il suo Punto Ultima per scatenare una pioggia di palle di cannone e fuggire approfittando del caos.

Nei conflitti non legati al combattimento, Eileen sfrutta il più possibile i benefici della sua **Presenza Carismatica** (motivo per cui è rarissimo vederla senza la compagnia della sua ciurma); tuttavia, se la situazione volge a suo svantaggio, non si fa remore a passare alle maniere forti, trattandosi del campo in cui più eccelle!

EILEEN (Campione 3)

Liv 10 • UMANOIDE

Tratti: autoritaria, carismatica, ribelle, sagace.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	180 + 90	PM	120	Iniz. 12
DIF +3/+1	D. MAG +1		RS	VU			RS	VU

Equipaggiamento: arpione-revolver (arma personalizzata **trasformabile**; forma I: **lancia**, mischia, difesa incrementata, potente; forma II: **da fuoco, distanza, rapida**; 400 zenith), veste della volpe (vedi **Manuale Base**, pag. 281).

ATTACCHI BASE

- ☒ **Arpione (forma I)** • [DES + VIG] +4 • [TM + 10] danni fisici.
- ☒ **Revolver (forma II)** • [DES + INT] +4 • [TM + 5] danni fisici. Quando esegue l'azione di **Attacco** con questo attacco, Eileen può eseguire due attacchi separati. Se lo fa, a entrambi gli attacchi si applicano le regole del **combattere con due armi** (vedi **Manuale Base**, pag. 69). Finché Eileen è in **Crisi**, il danno inflitto da questo attacco diventa da **fuoco**.

INCANTESIMI

- ★ **Colpo in Picchiata** • 10 PM • **Incantatore** • **Istantanea**. Eileen esegue un **attacco gratuito** con **Arpione**. Questo attacco infligge 5 danni extra e può bersagliare creature raggiungibili soltanto con attacchi a **distanza**; se colpisce una creatura **volante** in questo modo, Eileen può costringerla ad atterrare immediatamente.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Colpisci Adesso!** • Eileen può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per scegliere un suo alleato a lei visibile. Quell'alleato esegue immediatamente un **attacco gratuito** con uno dei propri **attacchi base**.

REGOLE SPECIALI

Dama di Fortuna • Dopo che Eileen effettua un Test di Precisione, se i due dadi mostrano lo stesso numero e non è un **fallimento critico**, può scegliere di considerarlo un **successo critico**. Se lo fa, considera il suo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcola i danni.

Mare Calmo • Finché Eileen **non è in Crisi**, i suoi alleati presenti in scena ricevono un bonus di +2 ai Test di Magia e ai Test di Precisione.

Mare Mosso • Finché Eileen **è in Crisi**, ottiene immunità allo status **scozzo** e perde la sua Vulnerabilità ai danni da **veleno**.

Presenza Carismatica • Quando Eileen ha successo su un Test Contrapposto che le permette di riempire o svuotare sezioni di un Orologio, se può fare affidamento sul proprio **carisma** o sulla propria **ciurma**, può riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

Veste della Volpe • Finché indossa quest'armatura, Eileen è immune allo status **lento**.

TATTICHE DEGLI ALLEATI

Eileen può essere accompagnata da **salamandre**, **criomandre** e **pirati**.

- ◆ Le **salamandre** utilizzano **Soffio Ardente** nel proprio turno, oppure **Morso Bruciante** se non hanno PM disponibili. Quando attaccano con **Morso Bruciante**, danno la priorità ai PG privi di status e/o con i Punti Vita più alti.
- ◆ Le **criomandre** utilizzano **Soffio Congelante** nel proprio turno, **Morso Glaciale** se non hanno PM disponibili o l'azione di **Guardia** per coprire Eileen se è in **Crisi**. Quando attaccano con **Morso Glaciale**, danno la priorità ai PG afflitti dallo status **lento**.
- ◆ I **pirati** utilizzano la **Sciabola** nei round in cui Eileen usa il **Revolver**, oppure la **Pistola** nei round in cui Eileen usa l'**Arpione**; se Eileen è in **Crisi**, usano **Fatti Forza, Capo!** per guarirla. Durante i conflitti che non coinvolgono il combattimento, sfruttano **Voce Grossa** per potenziare Eileen e indebolire i nemici.

Se Eileen viene sconfitta, i suoi alleati sospendono le ostilità (in caso di tregua) o tentano di coprirle la **Fuga** (se utilizza il Punto Ultima).



SALAMANDRA

Liv 10 ♦ BESTIA

Aggressive e feroci, le salamandre sono tra le alleate più fidate di Eileen, che ne porta sempre almeno una con sé.

Tratti tipici: addestrata, carnivora, feroce, leale.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	70 + 35	PM	50	Iniz. 13	
DIF +0	D. MAG +0								

ATTACCHI BASE

- ✓ **Morso Bruciante** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **fuoco** e il bersaglio subisce gli status **lento** e **scosso**.

INCANTESIMI

- ★ **Soffio Ardente** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 5 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 10] danni da **fuoco**.

REGOLE SPECIALI

Opportunita ♦ Quando un alleato della salamandra ottiene un **successo critico**, può spendere la rispettiva **opportunità** per far eseguire immediatamente alla salamandra un **attacco gratuito** con **Morso Bruciante**.



CRIONANDRA

Liv 10 ♦ BESTIA

Queste tozze lucertole dal fiato gelido ricoprono il ruolo di sentinelle per Eileen e la sua ciurma. Hanno un grande appetito.

Tratti tipici: addestrata, carnivora, feroce, leale.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	70 • 35	PM	50	Iniz. 9
DIF +2	D. MAG +1							

ATTACCHI BASE

- ✗ **Morso Glaciale** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **ghiaccio**. Questo attacco infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status **lento**.

INCANTESIMI

- ★ **Soffio Congelante** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 5 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 10] danni da **ghiaccio**.

REGOLE SPECIALI

Guardia del Corpo ♦ Quando la criomandra esegue l'azione di **Guardia**, se sceglie di **coprire** un alleato, quell'alleato ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del prossimo turno della criomandra.

Opportunista ♦ Quando un alleato della criomandra ottiene un **successo critico**, può spendere la rispettiva **opportunità** per far eseguire immediatamente alla criomandra un **attacco gratuito** con **Morso Glaciale**.

UN SOLO MONDO, TANTI PIRATI

Eileen e la sua ciurma sono state progettate per un contesto marittimo oppure oceanico; tuttavia, come Game Master puoi utilizzare le loro statistiche anche per un gruppo di pirati del cielo o della sabbia. In questi casi...

- ◆ **Pensa a come si muovono.** Se il loro ambiente non è acquatico, cosa utilizzano per spostarsi? Aeronavi? Titani fluttuanti addestrati? Grandi vermi delle sabbie?
- ◆ **Modifica l'aspetto dell'equipaggiamento.** Bandane, sciabole e pistole possono facilmente diventare occhiali da aviatore, chiavi inglesi e rampini.
- ◆ **Modifica le creature da cui si fanno accompagnare.** Invece di salamandre e criomandre, la ciurma potrebbe fare uso di creature dei cieli o del sottosuolo. Nella stragrande maggioranza dei casi ti basta modificare le Affinità e i tipi di danno inflitti.



PIRATA

Liv 10 • UMANOIDE

I membri della ciurma di Eileen, pronti a tutto per lei. D'altronde, navigare insieme alla Regina Pirata non è cosa da poco.

Tratti tipici: chiassoso, coraggioso, leale, perspicace.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 + 30	PM	50	Iniz. 13
DIF +0	D. MAG +2		RS RS					

Equipaggiamento: camicia di seta, pistola, sciabola (come **spada di bronzo**).

ATTACCHI BASE

✗ **Sciabola** ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 6] danni **fisici**.

☒ **Pistola** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 8] danni **fisici**.

ALTRÉ AZIONI

✿ **Fatti Forza, Capo!** ♦ Se Eileen è presente nella scena ed è in **Crisi**, il pirata può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per farle recuperare 10 Punti Vita.

REGOLE SPECIALI

Voce Grossa ♦ Quando il pirata esegue un'azione di **Intralcio** per infliggere lo status **lento** o **scosso**, ottiene un bonus di +3 al proprio Test.

IL QUARTIERMASTRO

Se Eileen ha un ruolo di rilievo nella campagna, ha senso che il gruppo si trovi a dover affrontare la sua ciurma ancor prima di lei: in questo caso, potresti progettare una variante del **pirata** di rango **élite** da inserire come **quartiermastro** della nave.

Ecco alcuni consigli su come aggiungere un po' di pepe allo scontro:

- ♦ Usa l'Abilità aggiuntiva conferita dal rango **élite** per assegnare **multi** (2) all'attacco base **Sciabola**; la sciabola stessa potrebbe essere sostituita con un'**arma rara**.
- ♦ Modifica le Affinità del quartiermastro, così che non siano identiche a quelle degli altri pirati che lo accompagnano.
- ♦ Gli altri pirati possono usare **Fatti Forza, Capo!** sul quartiermastro; il quartiermastro perde invece questa azione e riceve la capacità di infliggere uno status con l'attacco base **Pistola** (**confuso** o **scosso** sono ottime scelte).

DRAGO DI FUOCO

Storicamente, gli eroi hanno un rapporto complicato con i **draghi**: dopotutto, ne esistono tanti uccisori quanti cavalieri. Sia che lo si incontri come nemico che come alleato, il momento in cui ci si imbatte in un drago è spesso una pietra miliare nelle cronache di un eroe high fantasy.

Nel tipico incontro con un drago è facile che si scelga di tenersi a debita distanza, preparandosi al momento in cui si verrà inevitabilmente notati. A seconda dell'indole, certi draghi potrebbero essere aperti al dialogo e offrire informazioni o perfino assistenza in cambio di qualcosa che reputano prezioso: ricchezze, conoscenze, un qualche tipo di offerta o sacrificio, in alcuni casi anche solo una battuta di spirito. Trattandosi di creature antiche e profondamente legate alla magia, ognuna di loro ha una personalità unica e delle esigenze estremamente specifiche.

Infine, non è una buona idea addentrarsi nella dimora di un drago senza esser stati invitati; i draghi tendono a difendere ferocemente il luogo in cui vivono e hanno una bassa tolleranza per gli intrusi. Al contrario, ricevere un invito da un drago è un importante segno di fiducia (ma potrebbe anche rivelarsi una terribile trappola!).



TATTICHE DEL DRAGO DI FUOCO

Questo drago è un avversario temibile, abituato a combattere da solo contro molteplici minacce, e questo si riflette nelle sue tattiche.

- ◆ **Nel suo primo turno** del primo round, il drago di fuoco usa **Ruggito Tonante** per infliggere lo status **scozzo** a quanti più nemici possibile. Nel suo primo turno dei round successivi, usa invece **Dono della Fiamma** per incantare l'arma di un nemico e renderla inefficace, dando la precedenza alle armi in grado di infliggere danno da **ghiaccio**; se non ce ne sono, sceglie invece l'arma in modo casuale.
Se non ha Punti Mente a disposizione, il drago di fuoco esegue in questo turno l'azione di **Guardia** per proteggersi fino al turno successivo.
- ◆ **Nel secondo turno**, il drago di fuoco attacca con **Soffio Draconico** se è in volo e ha i Punti Mente necessari; altrimenti, attacca con **Artiglio Lacerante**.
- ◆ **Nel terzo turno**, il drago di fuoco attacca con **Zanne Perforanti**.
- ◆ **Nel quarto turno**, il drago di fuoco attacca con **Soffio Draconico** se ha i Punti Mente necessari; altrimenti, attacca con **Artiglio Lacerante**.

Normalmente, il drago di fuoco dovrebbe scegliere sempre i bersagli dei suoi attacchi e incantesimi in modo casuale; questo per rendere l'idea di una massiccia forza della natura che si scatena, non perché non sia in grado di elaborare una strategia.

Inoltre, è importante ricordare che, pur essendo attacchi in **mischia**, **Artiglio Lacerante** e **Zanne Perforanti** non espongono il drago di fuoco a **contrattacchi** (vedi **Manuale Base**, pag. 207) finché è in **volo** (a meno che il personaggio attaccato non sia a sua volta in volo o possieda un'arma da **mischia** capace di bersagliare creature volanti).

Se il drago di fuoco viene combattuto al di fuori della propria dimora, utilizza un Punto Ultima per abbandonare la scena non appena viene ridotto a **90 o meno PV**; se invece viene combattuto nella propria dimora, la difende fino all'ultimo.

Nei conflitti non legati al combattimento, il drago di fuoco sfrutta la sua mole e la capacità di volare per dominare la scena; per quanto riguarda i conflitti di natura sociale, il **Timore Reverenziale** che ispira e le sue profonde conoscenze rendono pressoché impossibile un dibattito: spinta dal rispetto o dalla paura, è facile che la stragrande maggioranza delle persone finisca per obbedirgli senza opporsi troppo. Se si trova invece di fronte ad avversari più valorosi, il drago di fuoco non si fa remore a utilizzare il proprio **Ruggito Tonante** per intimorirli.

DRAGO DI FUOCO (Campione 4)

Liv 20 ♦ MOSTRO

Tratti: antico, colossale, spietato, territoriale.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	360 • 180	PM	120	Iniz. 13
DIF +1	D. MAG +2							

ATTACCHI BASE

- **Artiglio Lacerante** ♦ [DES + VIG] +2 ♦ [TM + 10] danni fisici. Se il drago di fuoco è in **Crisi**, questo attacco ottiene la proprietà **multi** (2).
- **Zanne Perforanti** ♦ [DES + VIG] +2 ♦ [TM + 15] danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Ruggito Tonante** ♦ 20 PM ♦ Speciale ♦ Istantanea.
Il drago di fuoco sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce lo status **scozzo**.
- ★ **Soffio Draconico** ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **fuoco**. Questo incantesimo infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status **scozzo**.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Dono della Fiamma** ♦ Il drago di fuoco può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per scegliere un'arma equipaggiata da una creatura a lui visibile: se lo fa, il danno inflitto da quell'arma diventa da **fuoco**. Questo effetto dura fino al termine della scena o fino a quando il drago di fuoco non utilizza nuovamente **Dono della Fiamma**.

REGOLE SPECIALI

Benzina sul Fuoco ♦ Quando il drago di fuoco perde almeno 30 Punti Vita a causa di una qualsiasi fonte, il suo prossimo **Soffio Draconico** infligge 5 danni extra. Questo effetto è cumulativo fino a quando il drago di fuoco non usa **Soffio Draconico**.

Pioggia di Fuoco ♦ Finché il drago di fuoco **non è in Crisi**, il **costo** di **Soffio Draconico** è pari a “10 × B PM” mentre il **bersaglio** va considerato come “Fino a due creature”.

Scaglie Protettive ♦ Finché il drago di fuoco è in volo, ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno eccetto quelli da **ghiaccio**.

Timore Reverenziale ♦ Le creature afflitte dallo status **scozzo** subiscono una penalità di -2 ai Test di Precisione e ai Test Contrapposti effettuati contro il drago.

Vitalità Draconica ♦ La prima volta che il drago di fuoco entra in **Crisi** durante ciascuna scena, recupera 20 Punti Vita, guarisce da tutti gli status, perde la regola **Scaglie Protettive** e incrementa di una taglia il proprio dado di **Vigore** fino al termine della scena.

Volante ♦ Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

*“Intrusi che osate addentrarvi nella mia dimora:
con questo atto, rinunciate al dono della vita!”*

ALTRI TIPI DI DRAGO

Se un drago legato al fuoco non si presta alle necessità del gruppo, puoi modificarne il profilo in maniera più o meno complessa. Ecco alcuni esempi:

- ◆ **Un drago glaciale** Vulnerabile ai danni da **fuoco** e Immune a quelli da **ghiaccio**; tutti i riferimenti a **fuoco** e **ghiaccio** nel suo profilo vanno sostituiti con il tipo di danno opposto. **Benzina sul Fuoco** potrebbe chiamarsi **Inverno Inesorabile**, **Dono della Fiamma** potrebbe diventare **Dono del Gelo** e così via.
- ◆ **Un drago roccioso** Vulnerabile ai danni da **aria** e Immune a quelli da **terra**; diverse sezioni del profilo vanno adattate per riflettere il legame con l'elemento **terra**. Potrebbe perfino perdere la capacità di **volare** e sostituirla con l'**Assorbimento** dei danni da **terra**. In questi casi, **Scaglie Protettive** potrebbe essere legata al non trovarsi in **Crisi**, piuttosto che al fatto di poter rimanere in volo.
- ◆ **Un drago delle tempeste** Vulnerabile ai danni da **terra** e Immune a quelli da **fulmine**; diverse sezioni del profilo vanno modificate per riflettere il legame con l'elemento **fulmine**. La sua regola **Scaglie Protettive** potrebbe essere sostituita da **Tiranno Celeste**: l'effetto è lo stesso, tranne per il fatto che il drago delle tempeste **non perde** la capacità di volare quando è in **Crisi**.
- ◆ **Un drago divino** Vulnerabile ai danni da **ombra** e Immune a quelli da **luce**; diverse sezioni del profilo vanno modificate per riflettere il legame con l'elemento **luce**. La sua regola **Benzina sul Fuoco** potrebbe essere sostituita con **Draconsacrazione**: quando il drago divino infligge danni da **luce** a una o più creature, esse subiscono il **sigillo del Sacrowym**; quando una creatura marchiata dal **sigillo** subisce danno, il **sigillo** svanisce e chi ha inflitto quel danno recupera 10 Punti Vita.



CERINE, DAMA FUNEREA

Molto tempo fa, nel piccolo feudo di Tarranorn, viveva una coppia di celebri sorelle: **Cecilia** era la migliore spadaccina del reame, **Cerine** una sacerdotessa senza rivali nell'uso della magia sacra. Insieme, le due sorelle elevarono Tarranorn al ruolo di grande potenza e incisero le proprie gesta negli annali della storia: vennero lodate come scelte dal Fato e destinate a condurre il mondo in una nuova era di gloria.

Sfortunatamente, il Fato è un patrono capriccioso, e la crescente popolarità delle sorelle portò il Re a diffidare di loro. Tradita dal medesimo sovrano a cui aveva giurato fedeltà, Cecilia morì ignominiosamente in una palude sconosciuta, maledicendo il suo destino con il suo ultimo respiro. Devastata dal lutto, Cerine abbandonò la sua posizione nel regno, lasciando che andasse in rovina sotto il peso della propria corruzione.

Cerine ha dedicato la sua vita a trovare un modo per riavere indietro sua sorella, volgendo il suo talento alle arti oscure e compiendo un macabro rituale per diventare lich. Cerine continua tuttora a cercare un modo per restituire la vera vita alla sua amata "Ceci"; e lo spettro di Cecilia, a sua volta, si erge a fianco della sorella, abbattendo chiunque osi opporsi alla sua "Ceri" come un vero guardiano instancabile.



TATTICHE DI CERINE

Normalmente, Cerine non disturba il riposo della sorella **Cecilia** se non assolutamente necessario; per questo motivo, nei suoi primi incontri con i PG è accompagnata da uno o più **servitori spettrali** (vedi pag. 182).

- ◆ **In questi primi incontri**, Cerine utilizza il suo **primo e terzo turno** di ciascun round per lanciare **Lux** contro quanti più bersagli possibile, cambiandone il tipo di danno in **ombra** tramite **Ogni Luce Getta un'ombra** per aggirare eventuali Affinità; utilizza invece il suo **secondo turno** di ciascun round per lanciare **Tributo Forzato**, oppure **Antimagia** o **Collera** se i suoi avversari fanno ampio uso di incantesimi.
- ◆ **I servitori spettrali**, al contrario, eseguono sempre l'azione di **Guardia** per **coprire** Cerine, rispondendo poi agli attacchi in **mischia** con **Artiglio Iracondo**.

Se i PG individuano il nascondiglio di Cerine e la mettono alle strette, lei evoca la sorella Cecilia (eventuali servitori spettrali presenti in scena vengono **consumati** dall'evocazione e non partecipano al conflitto).

- ◆ **In questi casi**, Cerine passa a un ruolo di supporto: utilizza il suo **primo turno** di ciascun round **dispari** per lanciare **Accelerazione** su Cecilia, e il suo **primo turno** di ciascun round **pari** per lanciare **Antimagia** o **Collera**, oppure per attaccare con **Cuordidea** se non possiede abbastanza Punti Mente.

Nel **secondo turno** lancia **Tributo Forzato**; nel **terzo turno** ricorre a **Trasferimento di Anime** per ripristinare i Punti Mente di Cecilia quanto più possibile, oppure per spendere 1 Punto Ultima e recuperare Punti Mente.

Se Cecilia viene sconfitta e i PG non la risparmiano, Cerine è sconvolta dal dolore e attacca ripetutamente con **Lux**; se invece i PG mostrano pietà, Cerine rimane profondamente sorpresa (vedi **Una Luce nelle Tenebre**, pag. 183).

- ◆ **Cecilia** utilizza **sempre** la sua **Devozione Immortale** per proteggere la sorella; nei propri turni sfrutta tutte le azioni a disposizione per attaccare con **Fendente della Martire**, includendo sempre tra i bersagli l'ultimo nemico che ha danneggiato lei o la sorella; se Cerine e Cecilia sono in totale afflitte da **quattro o più status**, Cecilia utilizza una delle sue azioni per lanciare **Purificazione**.

Se affrontata al di fuori del proprio nascondiglio, Cerine di norma non evoca Cecilia e utilizza 1 Punto Ultima per lasciare la scena in caso di sconfitta (selezionando l'opzione **Fuga**); se affrontata al fianco di Cecilia, combatte insieme alla sorella fino all'ultimo.

CERINE (Campione 3)

Liv 30 ♦ NON MORTO

Tratti: amareggiata, devota, disillusa, sacerdotessa.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d10	PV	270 • 135	PM	220	Iniz. 14		
DIF +2	D. MAG +4				IM	VU	RS		RS	IM

Equipaggiamento: cuordidea (*cultes des ghoulies* che infligge danno da **luce**; vedi **Manuale Base**, pag. 270), mantello sacro (**veste del saggio** con Resistenza ai danni da **fuoco** e **luce**; 1200 z).

ATTACCHI BASE

- ✗ **Cuordidea** ♦ $[\text{INT} + \text{INT}] + 3$ ♦ $[\text{TM} + 11]$ danni da **luce**. Quando colpisce una creatura con quest'arma, Cerine recupera 5 Punti Vita.

INCANTESIMI

- ★ **Accelerazione** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.

Il bersaglio è in grado di eseguire un'azione addizionale durante ciascuno dei suoi turni. Quando ha eseguito due azioni addizionali in questo modo, l'incantesimo termina.

- ★ **Antimagia** ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Se il bersaglio è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con durata "Scena", invece non è più sotto l'effetto di quegli incantesimi.

- ★ **Collera** ♦ $[\text{VIG} + \text{VOL}] + 6$ ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce lo status **furente** e non può eseguire le azioni di **Guardia** e **Incantesimo** nel suo prossimo turno.

- ★ **Lux** ♦ $[\text{INT} + \text{VOL}] + 6$ ♦ $10 \times B$ PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.

Ciascun bersaglio subisce $[\text{TM} + 20]$ danni da **luce**.

Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status **confuso**.

- ★ **Tributo Forzato** ♦ $[\text{VIG} + \text{VOL}] + 6$ ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio perde $[\text{TM} + 15]$ Punti Mente e Cerine recupera un ammontare di Punti Mente pari a metà dei Punti Mente persi dal bersaglio.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Trasferimento di Anime** ♦ Cerine può usare un'azione e spendere un qualsiasi ammontare di Punti Mente per far recuperare altrettanti Punti Mente a un'altra creatura nella scena.

REGOLE SPECIALI

Non Morto ♦ Cerine è immune allo status **avvelenato** e ciò che le farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirla (vedi **Manuale Base**, pag. 305). Inoltre, se Cerine perde la sua armatura, ritorna Vulnerabile ai danni da **luce**.

Ogni Luce Getta un'Ombra ♦ Quando Cerine o un suo alleato a lei visibile infliggono danni da **luce** o da **ombra**, Cerine può cambiare un tipo di danno nell'altro, o viceversa.

*“Eroe. Un titolo insulso per un compito ingrato. Lasciate che vi insegni quale ricompensa attende gli eroi. Ceci, con me!”
“Al tuo fianco ora e sempre, Ceri!”*

CECILIA (Élite)

Liv 30 • NON MORTO

Tratti: abile, devota, eroica, silenziosa.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d10	PV	Speciale	PM	280	Iniz. 9		
DIF 14	D. MAG +2				IM		VU			IM

Equipaggiamento: giaco del paladino (**corazza d'acciaio** con Resistenza ai danni da **luce**; 1000 z), risentimento (**spadone** che infligge danno da **ombra** e ignora le Resistenze; 700 z).

ATTACCHI BASE

- ✗ **Risentimento** ♦ [DES + VIG] +7 ♦ [TM + 15] danni da **ombra**. Il danno inflitto da questo attacco ignora le Resistenze.

INCANTESIMI

- ★ **Purificazione** ♦ 5 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio guarisce da tutti gli status.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Fendente della Martire** ♦ Cecilia può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con **Risentimento**. Se lo fa, l'attacco ottiene la proprietà **multi** (2) e infligge 5 danni extra.

REGOLE SPECIALI

Devozione Immortale ♦ Se Cerine è in pericolo, Cecilia può prendere il suo posto (con le medesime regole dell'Abilità **Protezione**; vedi **Manuale Base**, pag. 203). Tuttavia, Cecilia può **sempre** utilizzare questa capacità (non deve attendere il proprio turno per ricaricarla). Se Cerine viene sconfitta o si arrende, Cecilia si arrende a sua volta.

Non Morto ♦ Cecilia è immune allo status **avvelenato** e ciò che le farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirla (vedi **Manuale Base**, pag. 305). Inoltre, se Cecilia perde la sua armatura, ritorna Vulnerabile ai danni da **luce**.

Resurrezione Arcana ♦ Cecilia non possiede Punti Vita. Quando un effetto fa sì che Cecilia perda o recuperi Punti Vita, invece Cecilia perde o recupera rispettivamente Punti Mente.

COME SI CALCOLA?

La regola **Resurrezione Arcana** fa sì che Cecilia non possieda Punti Vita, dovendo così contare esclusivamente sulla sua riserva di Punti Mente per valutare la sua “salute”. I PM non sono stati calcolati con un'equazione precisa, bensì valutando a grandi linee un punteggio appropriato per il suo livello che le permetta di reggere alcuni colpi (in particolare effetti che riducono i Punti Mente, come ad esempio le Abilità **Colpo di Avvertimento** e **Spezzaossa**; vedi **Manuale Base**, rispettivamente a pag. 217 e 207).



SERVITORE SPETTRALE

Liv 30 ♦ NON MORTO

Corpi scheletrici rianimati dalla magia di Cerine, che li utilizza come guardie del corpo.

Tratti: crudele, privo di intelletto, sanguinario, silenzioso.

DES d10	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	110 • 55	PM	60	Iniz. 13
DIF +1	D. MAG +2				IM			VU IM

ATTACCHI BASE

- ✓ **Artigli Oscuri** ♦ **[DES + VIG] +3** ♦ **[TM + 10]** danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Artiglio Iracondo ♦ Dopo che una creatura **colpisce o manca** il servitore spettrale con un attacco in **mischia**, dopo che l'attacco è stato risolto, il servitore può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con **Artigli Oscuri** contro quella creatura.

Guardia del Corpo ♦ Quando il servitore spettrale esegue l'azione di **Guardia**, se sceglie di **coprire** un alleato, quell'alleato ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del prossimo turno del servitore spettrale.

Non Morto ♦ Il servitore spettrale è immune allo status **avvelenato** e ciò che gli farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirlo (vedi **Manuale Base**, pag. 305).

I SERVITORI DI CERINE

Se il nascondiglio di Cerine si trova in un luogo sorvegliato dai suoi servitori (magari perfino un vero e proprio **dungeon**), puoi cogliere l'occasione per spendere un po' di tempo aggiungendo varietà alle creature incontrate:

- ♦ **Soldati e maghi.** Puoi utilizzare i profili del **Mago Scheletrico** e del **Soldato Scheletrico** (vedi **Manuale Base**, pag. 343), adattando le loro statistiche al livello 25 o 30. Il metodo più semplice è aggiungere qualche incantesimo al mago scheletrico e dotare i soldati scheletrici della capacità di infliggere status con i propri attacchi.
- ♦ **Legami con il passato.** Considerata la tragica vicenda di Cerine e Cecilia, alcuni dei servitori potrebbero abitare corpi risalenti all'epoca del tradimento: questo permetterebbe in qualche modo ai Personaggi Giocanti di collegare la figura di Cerine alla leggenda delle due sorelle di Tarranorn. Se uno dei PG proviene dalla Tarranorn contemporanea, è un'ottima idea lasciare l'aggiunta di dettagli al Giocatore.

ALTRI TIPI DI CONFLITTO

Le statistiche fornite nelle pagine precedenti si concentrano su conflitti legati al combattimento; ciò non significa che sia impossibile dialogare con Cerine (nonché con Cecilia, una volta evocata dalla sorella), bensì che i metodi di entrambe le sorelle si concentrino esclusivamente sulla forza. Dopotutto, i tradimenti e le delusioni subite le hanno convinte entrambe che le parole hanno poco valore di fronte all'oscurità nel cuore degli esseri umani.

IL RITO DI CERINE

Un aspetto molto interessante quando si crea un Cattivo caratterizzato magicamente come Cerine è domandarsi quale sia la fonte del suo potere. Qui puoi trovare alcuni spunti, adattabili alle **minacce** e ai **misteri** della campagna in corso:

- ◆ **Una formula magica** sottratta alla terra d'origine di uno dei protagonisti.
- ◆ **Un rito che ha messo in terribile pericolo** una persona cara ai protagonisti.
- ◆ **Un artefatto**, come ad esempio il **Sangue Oscuro** (vedi **Manuale Base**, pag. 290).

UNA LUCE NELLE TENEBRE

Nella maggior parte dei mondi high fantasy, la non morte e la trasformazione in lich sono “punti di non ritorno” per un individuo, atti che ne distruggono lo spirito e l’identità o che lo corrompono in maniera irrevocabile.

Al contrario, Cerine e Cecilia hanno mantenuto la propria **personalità** e **coscienza**: questa lucidità le rende avversarie temibili, ma offre anche un’opportunità di dialogo, se non perfino di redenzione (ovviamente, questo dipende dalle azioni compiute da Cerine all’interno della campagna).

In particolare, se i PG dovessero mostrare rispetto o compassione per il tradimento subito da Cecilia, o se si rifiutassero di infliggere il colpo di grazia a Cerine o Cecilia, le due sorelle potrebbero cominciare a vederli sotto una luce diversa. Anche per questo motivo è molto importante che i Giocatori vengano a conoscenza del passato di Cerine e Cecilia e delle loro motivazioni, per esempio tramite **indizi** e **scene del Game Master**, nonché **dialoghi** durante il conflitto stesso.

MAXIMILIAN

Fiore all'occhiello dell'Impero, il carismatico e brillante principe secondogenito **Maximilian** vanta talenti straordinari nell'arte della spada e nella diplomazia. Un leader nato, è il modello a cui ogni cittadino si ispira, un simbolo vivente della gloria e del potere su cui regge la visione dell'Impero.

Le sue capacità lo hanno reso oggetto costante di paragone con il fratello maggiore, il Principe Ereditario, risultando il favorito tra i due (non senza generare tensioni!). Tuttavia, Maximilian non ambisce al trono: è ben felice di lasciare che il fratello si occupi del governo, preferendo coltivare gli interessi dell'Impero nel continente.

Chiunque abbia visto Maximilian sul campo di battaglia può descriverlo come dignitoso, giusto e calmo, un esempio che qualsiasi guerriero dovrebbe ammirare. Tuttavia, la sua calma è una maschera, un modo di rassicurare chi lo circonda mentre nasconde le proprie ansie e insicurezze. Consapevole della propria posizione, Maximilian preserva attentamente questa facciata; le uniche occasioni in cui si lascia andare lo vedono assieme alla veterana Nike e all'amico d'infanzia Theo, instancabili compagni di innumerevoli viaggi e battaglie.



TATTICHE DI MAXIMILIAN

Il primo scontro del gruppo con Maximilian dovrebbe vederlo combattere da solo nella sua versione di **Principe (Campione 3, equivalente a 3 soldati)**; in questo caso, la sua strategia è la seguente:

- ◆ **Nel suo primo turno** del primo round, Maximilian lancia **Risveglio** per aumentare il suo **Vigore**. Nel suo primo turno dei round successivi, esegue invece l'azione di **Guardia** per proteggersi fino al secondo turno e guarire da tutti gli status eccetto **furente**.
- ◆ **Nei suoi secondo e terzo turno**, Maximilian usa **Sfondamento**, oppure lancia **Risveglio** per aumentare il suo **Vigore** se l'effetto dell'incantesimo è stato rimosso. Se non possiede i Punti Mente necessari, Maximilian esegue invece **Colpo di Scudo** durante il secondo turno, oppure **Spada di Bronzo** nel terzo turno.

Se lo scontro avviene al di fuori della capitale imperiale, Maximilian conserva **tutti i Punti Ultima**, limitandosi a usarne 1 per selezionare l'opzione **Fuga** in caso di sconfitta.

Se invece lo scontro avviene nella capitale, una volta ridotto a 0 Punti Vita Maximilian entra nella sua **seconda fase** con il profilo di **Bastione (Campione 2, equivalente a 2 soldati)**; quando ciò accade, viene raggiunto da **Nike** e **Theo** (vedi pag. 188 e 189).

- ◆ **Nel suo primo turno** del primo round, Maximilian usa **Stendardo Imperiale**, quindi esegue uno specifico ciclo di azioni nei turni seguenti: **Carica Detonante**, **Carica Elementale**, **Carica Perforante**, quindi attacca con **Convinzione** sfruttando tutti gli effetti accumulati. Eseguito l'attacco, il ciclo riprende da **Carica Detonante** e così via. Se è in **Crisi**, nel suo turno Maximilian esegue invece una **Carica** casuale tra le tre disponibili, sfruttando poi **Mali Estremi** per attaccare; se non possiede i Punti Mente necessari, attacca semplicemente con **Convinzione**.
- ◆ **Nike** concentra i propri turni nell'eseguire l'azione di **Guardia** per **coprire** Maximilian, sfruttando sempre **Protezione** per incassare i colpi a lui destinati.
- ◆ **Theo** utilizza i propri turni per lanciare **Guarigione** su Maximilian, bersagliando anche Nike e/o sé stesso nel caso in cui il personaggio in questione sia in **Crisi**; se il nemico fa uso frequente di un particolare tipo di danno, lancia **Velo Elementale** su di sé e sugli alleati per mitigare l'impatto. Se Maximilian è a pieni Punti Vita e nessun membro del suo schieramento è in **Crisi**, lancia **Ventus** o attacca con **Caduceo**.

In questa battaglia, Maximilian **spende freneticamente Punti Ultima** pur di avere successo nei Test e/o recuperare Punti Mente nel suo turno.

MAXIMILIAN, IL PRINCIPE (Campione 3)

Liv 40 • UMANOIDE

Tratti: ambizioso, dignitoso, onorevole, orgoglioso.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d10	PV	390 • 195	PM	200	Iniz. 7
DIF 14	D. MAG +2	RS			VU		RS	

Equipaggiamento: adamantiastra (vedi **Manuale Base**, pag. 282), scudo runico, spada di bronzo.

ATTACCHI BASE

- ↗ **Colpo di Scudo** ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 15] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **debole**.
- ↗ **Spada di Bronzo** ♦ [DES + VIG] +5 ♦ [TM + 16] danni **fisici**. Se la taglia di dado attuale di **Vigore** del bersaglio è inferiore a quella di Maximilian, questo attacco infligge 10 danni extra.

INCANTESIMI

- ★ **Risveglio** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.

Maximilian sceglie **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** o **Volontà**: fino al termine della scena, il bersaglio considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Sfondamento** ♦ Maximilian può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con **Colpo di Scudo**, seguito da un **attacco gratuito** con **Spada di Bronzo** sul medesimo bersaglio. Se lo fa, considera il **Tiro Maggiore** di entrambi gli attacchi pari a 0 quando calcola il danno.

REGOLE SPECIALI

Punizione ♦ Dopo che una creatura **colpisce** Maximilian con un attacco in **mischia**, dopo che l'attacco è stato risolto, Maximilian può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con **Colpo di Scudo** contro quella creatura.

Punto Debole ♦ Quando Maximilian infligge danno a una creatura, se la taglia di dado attuale di **Intuito** di quella creatura è inferiore a quella di Maximilian, quel danno ignora le Resistenze.

Schivata Istintiva ♦ Quando Maximilian viene bersagliato dall'attacco di una creatura, se la taglia di dado attuale di **Destrezza** di quella creatura è inferiore a quella di Maximilian, il principe ottiene un bonus di +2 alla Difesa per quell'attacco.

Scontro di Volontà ♦ Quando Maximilian viene bersagliato da un incantesimo offensivo () lanciato da una creatura, se la taglia di dado attuale di **Volontà** di quella creatura è inferiore a quella di Maximilian, il principe ottiene un bonus di +2 alla Difesa Magica contro quell'incantesimo.

Tenacia Solitaria ♦ Quando Maximilian esegue l'azione di **Guardia**, se sceglie di **non** coprire un'altra creatura, guarisce da tutti gli status eccetto **furente**.

“Malvagio, dite? È forse un male proteggere gli interessi del mio popolo sopra ogni cosa? È forse un male dimostrarmi all'altezza delle aspettative di chi mi segue?”

MAXIMILIAN, IL BASTIONE (Campione 2)

Liv 40 • UMANOIDE

Tratti: arrogante, determinato, disperato, orgoglioso.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	280 + 140	PM	180	Iniz. 11
DIF 14	D. MAG +0	RS	RS	VU	VU	RS	*	*

Equipaggiamento: adamantiastra (vedi **Manuale Base**, pag. 282), convinzione (scudo-mortai); arma personalizzata rara; **da fuoco, distanza, difesa incrementata, potente, precisa;** +4 danni; infligge danno da **luce** e conferisce immunità a tutti gli status; 2400 zenith.

ATTACCHI BASE

☒ **Convinzione** ♦ [DES + INT] +6 ♦ [TM + 24] danni da **luce**.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Carica Detonante** ♦ Maximilian può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per far sì che il suo prossimo attacco con **Convinzione** ottenga la proprietà **multi (3)**.
- ✿ **Carica Elementale** ♦ Maximilian può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per far sì che il suo prossimo attacco con **Convinzione** infligga 5 danni extra e che tutto il danno diventi di un tipo determinato casualmente tirando un **d6**: **1. aria, 2. fulmine, 3. fuoco, 4. ghiaccio, 5. terra, 6. veleno**. Il tipo di danno caricato nell'arma è **visibile** ai Personaggi Giocanti.
- ✿ **Carica Perforante** ♦ Maximilian può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per far sì che il danno inflitto dal suo prossimo attacco con **Convinzione** ignori le Resistenze.
- ✿ **Stendardo Imperiale (1 volta per conflitto)** ♦ Maximilian conficca a terra uno stendardo con il simbolo dell'Impero; finché questo stendardo è **in piedi**, Maximilian, Nike e Theo ricevono i benefici indicati nei loro profili. Rimuovere lo stendardo richiede un Orologio da **6 sezioni**.

REGOLE SPECIALI

Estremi Rimedi ♦ Quando Maximilian entra in **Crisi** per la prima volta durante un conflitto, può immediatamente e gratuitamente eseguire una delle sue **Cariche** (sopra), senza pagare il costo in Punti Mente (e beneficiando già di **Mali Estremi**, sotto).

Mali Estremi ♦ Dopo che esegue una delle sue **Cariche** (sopra), se è in **Crisi**, Maximilian esegue immediatamente un **attacco gratuito** con **Convinzione**.

Simbolo della Convinzione ♦ Se l'arma **convinzione** sta per essergli distrutta o sottratta, Maximilian può spendere 1 Punto Ultima per impedire che ciò accada. Finché è equipaggiato con **convinzione**, Maximilian è immune a tutti gli status.

Ultimo Baluardo ♦ Quando Maximilian viene ridotto a 0 Punti Vita per la prima volta durante un conflitto, se il suo **Stendardo Imperiale** è ancora **in piedi**, Maximilian rimane invece con esattamente 1 Punto Vita ed esegue immediatamente e gratuitamente un'azione a sua scelta. Una volta risolta l'azione, se il conflitto non è concluso, Maximilian scende a 0 Punti Vita.



NIKE

Liv 40 ♦ UMANOIDE

Soprannominata “L’Indistruttibile”, custodisce l’equipaggiamento di Maximilian ed è il membro più esperto del suo gruppo.

Tratti: determinata, diligente, leale, veterana.

DES d10	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	140 ♦ 70	PM	70	Iniz. 6
DIF 15	D. MAG +5	RS		VU		RS		

Equipaggiamento: corazza runica, scudo runico × 2.

ATTACCHI BASE

✗ **Scudi Gemelli** ♦ [VIG + VIG] +7 ♦ [TM + 15] danni fisici. Questo attacco ha multi (2).

REGOLE SPECIALI

Doppio Scudo ♦ Vedi **Manuale Base**, pag. 203.

Divide et Impera ♦ Dopo che una creatura **manca** Nike con un attacco in **mischia**, dopo che l’attacco è stato risolto, quella creatura subisce lo status **lento**.

Impatto Tonante ♦ Dopo che una creatura **colpisce** Nike con un attacco in **mischia**, dopo che l’attacco è stato risolto, Nike può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con **Scudi Gemelli** contro quella creatura. Se lo fa, l’attacco non ha **multi (2)** e considera il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcola il danno inflitto.

Protezione ♦ Quando un’altra creatura è in pericolo, Nike può decidere di prenderne il posto (come l’Abilità **Protezione**; vedi **Manuale Base**, pag. 203).

Scudo dell’Impero ♦ Finché lo **Stendardo Imperiale** di Maximilian è **in piedi**, Nike riduce di 5 punti tutto il danno che subisce (**prima** di applicare le Affinità).

GUARDARE IN FACCIA LA VERITÀ

Maximilian è un Cattivo dalla natura duplice: è sia un principe eroico e onorevole, sia un uomo insicuro che si nasconde dietro una maschera di oro e gloria.

Al contempo, Nike e Theo provano genuino affetto nei suoi confronti; se messi di fronte all’argomento possono ammettere di essere preoccupati per il principe, schiacciato dalle aspettative e votato all’espansione culturale e militare dell’Impero. Inoltre, la natura **compassionevole** di Theo lo ha portato più volte a mettere in discussione le politiche messe in atto dall’Impero stesso.

Pur rimanendo leali a Maximilian, Niko e Theo potrebbero cercare un’occasione di dialogo con i PG, ma questo potrebbe ferire l’orgoglio del principe ed essere considerato un vero tradimento...

“Non fingete, EROI, che vi sareste comportati molto diversamente se i nostri ruoli fossero stati invertiti!”



THEO

Liv 40 • UMANOIDE

Soprannominato “Voce del Vento” e coetaneo di Maximilian, ha condiviso buona parte dei suoi giorni con lui.

Tratti: colto, compassionevole, elegante, leale.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d12	PV	110 + 55	PM	130	Iniz. 11
DIF +1	D. MAG +2		IM				VU	

Equipaggiamento: caduceo (vedi **Manuale Base**, pag. 270), veste del saggio.

ATTACCHI BASE

✗ **Caduceo** ♦ [VOL + VOL] +4 ♦ [TM + 16] danni fisici.

INCANTESIMI

★ **Guarigione** ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.

Ciascun bersaglio recupera 65 Punti Vita.

★ **Velo Elementale** ♦ 5 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Scena.

Theo sceglie un tipo di danno tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**. Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio ottiene Resistenza al tipo di danno scelto.

★ **Ventus** ⚡ ♦ [INT + VOL] +4 ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.

Ciascun bersaglio subisce [TM + 25] danni da **aria**.

Opportunità: ciascun bersaglio **volante** colpito è costretto ad atterrare.

REGOLE SPECIALI

Caduceo ♦ Finché è equipaggiato con il Caduceo, gli incantesimi lanciati da Theo che permettono il recupero di Punti Vita ne fanno recuperare 5 addizionali (già conteggiato).

Debito di Gratitudine ♦ Quando Maximilian entra in **Crisi** per la prima volta durante una scena, se Theo è presente e possiede i Punti Mente necessari, lancia immediatamente **Guarigione** bersagliando Maximilian (**soltanto** Maximilian).

Senso di Appartenenza ♦ Finché lo **Stendardo Imperiale** di Maximilian è **in piedi**, Theo recupera 10 Punti Mente all'inizio di ciascuno dei propri turni.

Supporto ♦ Quando Theo sacrifica il proprio turno per **aiutare** un alleato sfruttando le regole del **gioco di squadra** (vedi **Manuale Base**, pag. 76), conferisce un bonus complessivo di +4 ai Test di quell'alleato.

TRAGEDIA

Una saggia principessa, costretta a una vita di crimine e pirateria.

Un mago gentile, cui furono strappati intelletto e forma da una maledizione, condannato a solcare i cieli in forma draconica.

Una valorosa eroina, tradita dalla propria patria e lasciata a morire nel fango.

Una sacerdotessa devota, spinta a sacrificare la sua umanità in preda alla disperazione.

Un giovane principe, vincolato da aspettative e ambizioni a versare il sangue di innumerevoli innocenti.

La storia è densa di racconti d'eroismo, e il loro destino è spesso tragico. Molti si chiederebbero quale sia la ragione...

Perché è la storia stessa a esigerlo!

Quando il nemico giace sconfitto e il male è stato bandito dalle terre conosciute, ad attendere l'eroe al termine del proprio cammino non sono conforto e calma, bensì sofferenza e morte.

Una verità tanto crudele e ineluttabile che in molti attribuiscono a un autore invisibile, una mano che intreccia i fili del fato per condurre le storie verso un triste epilogo; un'incarnazione della sventura.

Quei bardi che osano cantare di questa entità le danno il nome di **Tragedia**.

“Un giorno, in qualche modo, i vostri passi vi condurranno dinanzi a Tragedia. Per suo decreto, la vostra storia dovrà volgere al termine.

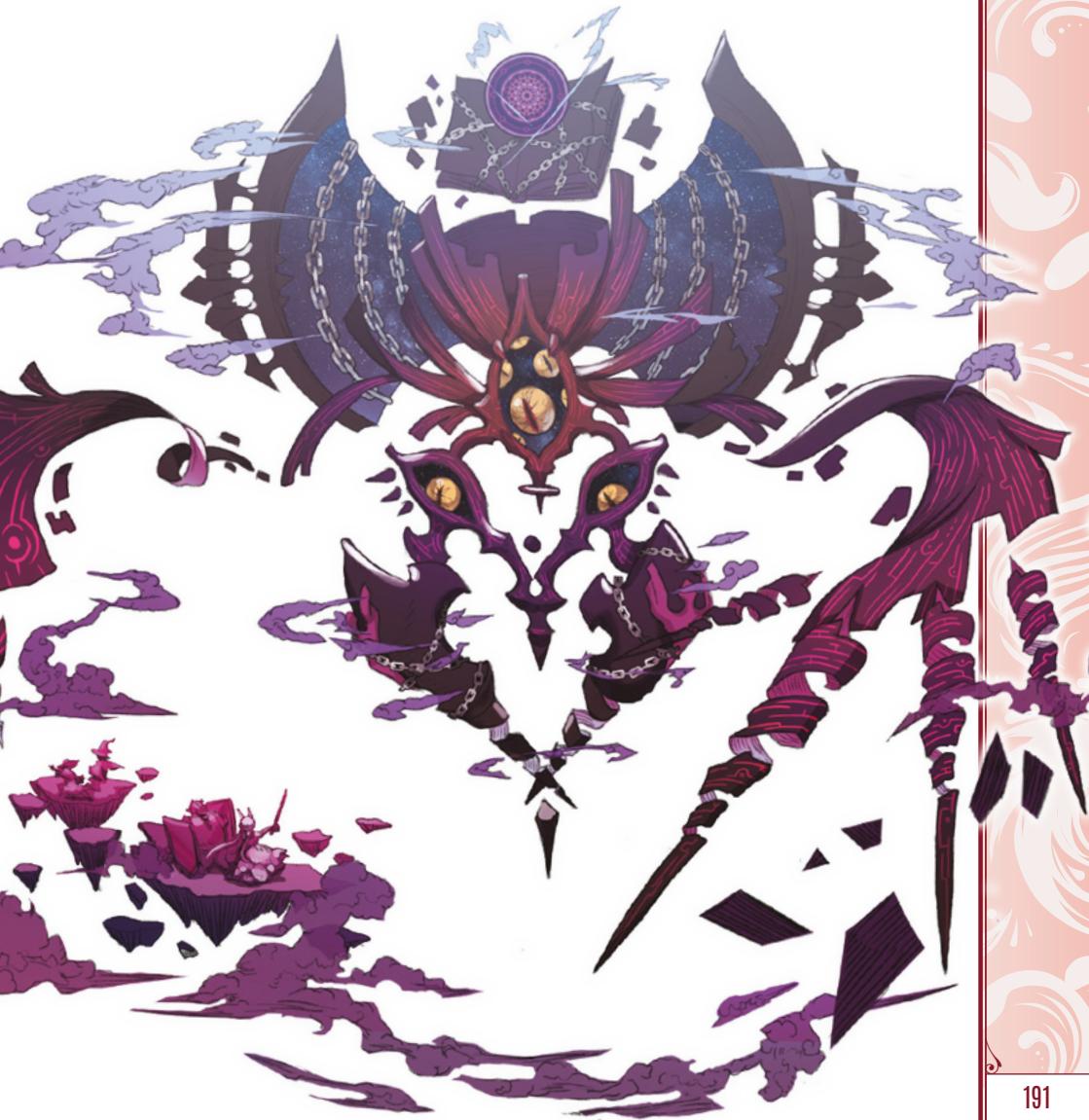
Vi direte soddisfatti? Accetterete questo finale, questa commovente dipartita?

O ancora una volta sfiderete un fato già scritto, strappando la penna dalle mani di questa inesorabile presenza?

Ora più che mai il palcoscenico è vostro... Eroi.”

Cattivo supremo (15 Punti Ultima); rango variabile (vedi oltre).

"I vostri trionfi, le vostre tribolazioni, la vostra STORIA: ogni cosa accaduta solo grazie alla mia guida, e ora il gran finale. Una conclusione tragica per mano della medesima entità che vi ha resi eroi... Oh, qual sublime epislogo!"



TRAGEDIA ◆ FASE 1

MIMESI (Campione 3)

Liv 60 ◆ DEMONE

Tratti: inevitabile, mutevole; tutti i Tratti ottenuti con **Echi del Fato** (sotto).

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d12	PV	480 + 240	PM	240	Iniz. 16		
DIF +4	D. MAG +2									

ATTACCHI BASE

- ↗ **Lancia Trascendentale** ◆ **[VIG + VOL] +6** ◆ **[TM + 20]** danni **fisici**. Inoltre, la prossima volta che una fonte infligge danno al bersaglio, quella fonte infligge 20 danni extra.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Ruota del Fato** ◆ Mimesi **incarna** uno dei Cattivi selezionati dal Game Master, scelto casualmente (non può essere lo stesso Cattivo che stava già **incarnando** nel round appena concluso). Dopodiché, se Mimesi ha già **incarnato almeno una volta** tutti i Cattivi selezionati, Mimesi guadagna **1 Destino**, fino a un massimo di **5 Destino accumulato** (vedi **Apocrifa**, **Egida del Filo Rosso** e **Scontro Fatale**, sotto, per l'uso del Destino).

REGOLE SPECIALI

Apocrifa ◆ Quando Mimesi esegue un **attacco**, quell'attacco ottiene la proprietà **multi** (**ammontare di Destino attuale di Mimesi**). Se invece l'attacco aveva già **multi**, la proprietà è incrementata di un ammontare pari al **Destino attuale di Mimesi**.

Echi del Fato ◆ Mimesi ottiene tutti i **Tratti**, le **Affinità**, gli **attacchi base** e gli **incantesimi** del Cattivo che sta attualmente **incarnando**.

Se il Cattivo è di livello **19 o inferiore**, gli attacchi e incantesimi così ottenuti infliggono 15 danni extra; se è di livello **39 o inferiore**, l'ammontare di danno extra è 10; se è di livello **59 o inferiore**, l'ammontare di danno extra è 5.

Eventuali **attacchi base** o **Affinità** dovuti all'equipaggiamento di quel Cattivo vengono anch'essi imitati, e tale equipaggiamento non può essere distrutto o sottratto in alcun modo.

Mimesi utilizza **sempre** le formule del Cattivo che sta incarnando per i Test di Precisione e Test di Magia; per esempio, se stesse incarnando **Maximilian, il Principe** (vedi pag. 184) utilizzerebbe **[DES + VIG] +4** per **Colpo di Scudo** e **[DES + VIG] +5** per **Spada di Bronzo**.

Egida del Filo Rosso ◆ Quando una creatura infligge danno a Mimesi, quel danno viene ridotto di un ammontare pari all'**ammontare di Destino attuale di Mimesi**.

Scontro Fatale ◆ Quando Mimesi esegue un attacco o lancia un incantesimo offensivo (, se quell'attacco o incantesimo **include uno o più bersagli che hanno un Legame verso il Cattivo** che Mimesi sta attualmente **incarnando**, Mimesi riceve un bonus al Test di Precisione o al Test di Magia pari all'**ammontare di Destino attuale di Mimesi**.

Volante ◆ Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

TATTICHE DI TRAGEDIA: MIMESI

In questa **prima fase**, Tragedia assume l'aspetto di **Mimesi**, un'entità in grado di riprodurre parzialmente le capacità degli antagonisti con cui i Personaggi Giocanti hanno avuto a che fare nel corso della campagna.

Prima della sessione, il Game Master deve selezionare un numero di Cattivi **pari a quello dei Personaggi Giocanti** tra quelli che sono stati affrontati durante la campagna; idealmente, ogni Cattivo scelto in questo modo dovrebbe essere legato (tematicamente o narrativamente) a uno dei PG.

- ◆ **Nel suo primo turno** di ciascun round, Mimesi usa **Ruota del Fato** per **incarnare** uno dei Cattivi scelti dal Game Master, trasformandosi completamente.
- ◆ **Nel suo secondo turno** di ciascun round, Mimesi utilizza una delle azioni a disposizione del Cattivo che sta **incarnando**, concentrando la propria attenzione sui Personaggi Giocanti che avevano un qualche tipo di rapporto con quel Cattivo.
- ◆ **Nel suo terzo turno** di ciascun round, Mimesi utilizza **Lancia Trascendentale** contro il Personaggio Giocante che possiede i Punti Vita attuali più elevati.

Questa fase è progettata per due scopi fondamentali:

- ◆ **Rievocare scontri passati**, offrendo ai Giocatori un'occasione in cui poter sfruttare le informazioni apprese durante le battaglie precedenti, utilizzandole contro un nuovo e potente avversario.
- ◆ **Coinvolgere emotivamente**, ricordando l'intero arco narrativo della campagna. Mimesi distorce negativamente i Cattivi che incarna, rendendoli caricature che si fanno beffe dei PG: in questa fase il nemico dovrebbe parlare spesso, e il Game Master dovrebbe invitare i Giocatori a rispondere a tono e a esplicitare le emozioni e i sentimenti dei propri personaggi.

Quando la sua forma Mimesi raggiunge 0 Punti Vita, Tragedia passa alla **seconda fase: Agnizione** (vedi prossima pagina). La scena di conflitto **non termina**, ma il round attuale si conclude e l'Iniziativa va tirata nuovamente.

TRAGEDIA ◆ FASE 2

AGNIZIONE (Campione 2)

Liv 60 ♦ DEMONE

Tratti: autoritario, imperscrutabile, opprimente, tenace.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d12	PV	320 • 160	PM	240	Iniz. 13
DIF +4	D. MAG +2							

ATTACCHI BASE

- ✓ **Interpolazione** ♦ **[VIG + VOL] +6** ♦ **[TM + 20]** danni fisici. Il danno inflitto da questo attacco ignora qualsiasi Affinità eccetto Resistenza; se questo attacco provoca l'entrata in **Crisi** di almeno un Personaggio Giocante, riempi 1 sezione dell'Orologio "Predeterminazione".

REGOLE SPECIALI

Dramatis Personae ♦ Quando una creatura infligge danno ad Agnizione, quel danno viene ridotto di un ammontare pari alla **forza totale dei Legami** di quella creatura.

Morte dell'Autore ♦ Agnizione è immune agli status **avvelenato** e **furente**.

Quarta Parete ♦ Finché la penna del tragediografo (a destra) non è in **Crisi**, Agnizione è immune a tutti i tipi di danno. L'effetto va descritto come una barriera di qualche tipo, e il GM deve descrivere la dissoluzione di tale barriera quando la penna del tragediografo è in **Crisi**.

TATTICHE DI TRAGEDIA: AGNIZIONE

Tragedia appare ora come **Agnizione**, il suo vero volto di manipolatore del destino, con al suo fianco la **penna del tragediografo** (a destra).

- ◆ **In scena appare un Orologio "Predeterminazione" con 13 sezioni, di cui 4 piene.** Questo Orologio può essere influenzato come di norma, ma **non è possibile usare un'opportunità per riempirne 2 sezioni** (è possibile farlo per **svuotarle**). Se l'Orologio arriva a 13, viene rimosso dalla scena; dopodiché, tutti i PG perdono 9999 Punti Vita e il GM poggia un foglio con la scritta "**Fine?**" sul tavolo. Se un PG si **Sacrifica**, il Giocatore può strappare il foglio: l'atto ripristina le energie dei compagni (recuperano **tutti** i PV e PM; ricaricano **tutti** i PI; guariscono da **tutti** gli status).
- ◆ **In ogni suo turno**, Agnizione usa **Interpolazione** contro il Personaggio Giocante che possiede i Punti Vita attuali più elevati.

Quando la sua forma Agnizione viene ridotta a 0 Punti Vita, Tragedia passa alla **terza e ultima fase: Catarsi** (vedi pag. 196); la penna del tragediografo e l'Orologio "Predeterminazione" vengono rimossi dalla scena. La scena di conflitto **non termina**, ma il round attuale si conclude e l'Iniziativa va tirata nuovamente.

PENNA DEL TRAGEDIOGRAFO

Liv 60 • ELEMENTALE

Tratti: autonoma, eterea, immutabile, tenace.

DES d12	INT d12	VIG d6	VOL d8	PV	180 + 90	PM	100	Iniz. 13			
DIF +0	D. MAG +0			 RS	 RS	 RS	 RS	 RS	 IM	 IM	 IM

ATTACCHI BASE

✗ **Fu Così Che Subì una Tremenda Ferita...** ♦ [INT + VOL] +6 ♦ [TM + 20] danni fisici.

ALTRÉ AZIONI

✿ **Come Previsto dal Fato...** ♦ La penna può usare un'azione per ordinare a un Personaggio Giocante di eseguire una delle azioni sottostanti nel proprio turno: se quel PG esegue l'ordine (anche solo come parte di un'altra azione), riceve 1 Punto Fabula e riempie 1 sezione dell'Orologio "Predeterminazione"; **altrimenti**, perde 20 Punti Vita e 20 Punti Mente.

(1-2) ... la Sua Spada Si Abbattè Sui Compagni: la creatura deve infliggere danno a un'altra creatura scelta dalla penna del tragediografo.

(3-4) ... Mostrò Pietà per l'Avversario: la creatura deve causare uno o più dei seguenti effetti a uno o più dei suoi nemici: recupero di Punti Vita, incremento di taglia di dado di Caratteristica o guarigione da uno o più status.

(5-6) ... Mise in Difficoltà i Compagni: la creatura deve infliggere uno o più status a uno o più dei suoi alleati.

✿ **Exeunt** ♦ La penna può usare un'azione e spendere 50 PM per rimuovere dalla scena **tutti gli status e tutti gli effetti** che durano fino al termine della scena (incantesimi inclusi).

REGOLE SPECIALI

Elementale ♦ La penna è immune allo status **avvelenato**.

Nel Prossimo Episodio... ♦ Quando la penna viene ridotta a 0 Punti Vita, se l'Orologio "Predeterminazione" ha **2 o più sezioni piene**, la penna torna invece a 90 Punti Vita e 2 sezioni dell'Orologio svuotate. Quando ciò accade, tutti i PG ricevono 2 Punti Fabula.

TATTICHE DELLA PENNA DEL TRAGEDIOGRAFO

Nel suo turno, la penna usa sempre **Come Previsto dal Fato...** per sortire un effetto casuale (tira **1d6**) su un bersaglio casuale; tuttavia, **non sceglie mai lo stesso effetto due volte di fila** (sennò che storia noiosa!). Se in scena sono presenti **quattro o più status e/o effetti** che durano fino al termine della scena (incantesimi inclusi) a favore dei PG, la penna usa invece il proprio turno per rimuoverli con **Exeunt**; se non possiede PM sufficienti e non è in **Crisi**, usa **Fu Così Che Subì una Tremenda Ferita...** su un bersaglio casuale (altrimenti usa **Come Previsto dal Fato...** come di norma).

TRAGEDIA ◆ FASE 3

CATARSI (Campione 3)

Liv 60 ♦ DEMONE

Tratti: divino, dominatore, imponente, punitivo.

DES d8	INT d12	VIG d10	VOL d8	PV	510 • 255	PM	200	Iniz. 13		
DIF +4	D. MAG +2	RS	RS	RS	RS	RS	RS	RS	RS	RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Lento Epilogo** ♦ [VIG + VOL] +6 ♦ [TM + 20] danni. Questo attacco ha multi (3); il danno inflitto da questo attacco non ha tipo, pertanto ignora le Affinità.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Agonia Abissale** ♦ Catarsi può usare un'azione per emettere un terrificante lamento che incute un profondo terrore nell'anima di tutte le altre creature in grado di udirla. Ciascuna creatura eccetto Catarsi subisce gli status **confuso**, **debole**, **lento** e **scoatto**. Quando ciò accade, un qualsiasi PG può spendere 1 Punto Fabula per negare quest'azione, descrivendo **cosa fa o dice** per opporsi all'ondata di terrore.
- ✿ **Frenesia Divina** ♦ Catarsi può usare un'azione per scatenare una raffica incessante di colpi sui personaggi, riducendo i Punti Vita e i Punti Mente di tutti i suoi avversari a 1. Quando ciò accade, un qualsiasi PG può spendere 1 Punto Fabula per negare quest'azione, descrivendo **cosa fa o dice** per proteggere i compagni dall'assalto di Catarsi.

REGOLE SPECIALI

Catarsi ♦ Quando Catarsi entra in **Crisi** per la prima volta, esplode in una pioggia di Punti Fabula. Ciascun Personaggio Giocante riceve immediatamente **15 Punti Fabula**; dopodiché, tutte le Resistenze di Catarsi si trasformano in Vulnerabilità e l'attacco **Lento Epilogo** perde il suo bonus di +6 al Test di Precisione.

Divino Tributo ♦ Quando Catarsi infligge danno a un Personaggio Giocante, quel personaggio subisce danni extra pari al suo **attuale ammontare di Punti Fabula**.

Legami Che Trascendono il Fato ♦ Quando un Personaggio Giocante infligge danno a Catarsi, infligge danni extra pari alla **forza totale dei propri Legami**.

MI SEMBRA UN PO' ECCESSIVO

La battaglia con Catarsi presuppone che i Personaggi Giocanti abbiano conservato alcuni Punti Fabula dalla fase precedente, e che siano in grado di reggere i colpi di **Lento Epilogo** (d'altronde è previsto che siano PG almeno di livello 50). Se la situazione è particolarmente cupa, il Game Master può ripristinare in tutto o in parte le forze del gruppo: narrativamente, questo effetto dovrebbe essere legato a una qualche entità magica eventualmente aiutata dal gruppo nel corso della campagna.

TATTICHE DI TRAGEDIA: CATARSI

Superate le due forme “di facciata” di Tragedia, i Personaggi Giocanti si trovano ora di fronte al suo nucleo vero e proprio (mostrato nell’illustrazione a pagina 185). Questa forma racchiude tanto la costante ricerca di agonia di Tragedia, quanto il suo intimo timore di non essere davvero onnipotente ed eterno.

- ◆ **Nel suo primo turno** di ciascun round **dispari**, Catarsi usa **Agonia Abissale**; nel suo **primo turno** di ciascun round **pari**, usa invece **Frenesia Divina**.
- ◆ **Nei suoi secondo e terzo turno** di ciascun round, Catarsi usa **Lento Epilogo**, dando la priorità ai bersagli che possiedono il maggior numero di Punti Vita attuali.

Una volta che Catarsi entra in **Crisi**, lo scontro è effettivamente concluso: i round rimanenti sono una sorta di “giro d’onore” per commemorare il finale della campagna.

Quando la sua forma Catarsi raggiunge 0 Punti Vita, Tragedia **perde tutti i suoi Punti Ultima rimanenti** e comincia a dissolversi.

Poiché Tragedia è ora un normale PNG, i Giocatori hanno la possibilità di deciderne il fato: questo è il culmine della storia di tutto il gruppo, quindi **è il caso di esagerare!** Gli eroi hanno a tutti gli effetti conquistato il diritto di scrivere il proprio finale.

FINO AL CULMINE, E OLTRE

Tragedia è un ottimo esempio di boss “metanarrativo” che conclude in maniera epica una storia high fantasy: se l’intera campagna è stata uno scontro tra visioni, la lotta con Tragedia è un’allegoria della battaglia quotidiana per il diritto di esistere in maniera autentica, come esseri umani con una propria identità e non come risultato della narrazione e delle aspettative o convinzioni altrui.

- ◆ Questo tipo di scontro ha spesso significati profondi e può toccare corde molto personali; sta all’intero gruppo di gioco stabilire **quanto forte** dovrebbe essere il coinvolgimento e, se necessario, “correggere il tiro” nel corso della scena.
- ◆ Quando si crea un boss di questo tipo, la domanda fondamentale da porsi è: “Di cosa ha parlato la nostra campagna?”. Non ci sarà sempre una risposta chiara, ma è importante che ogni Personaggio Giocante possa rivedere un po’ di sé in quest’ultima battaglia per il fato della realtà stessa.

INDICE ANALITICO

A

Abilità Eroiche, 152
Arcana ed evocazioni, 66
Arcantide, 48
armi personalizzate, 106
artefatti, 82
Artemis, 24

B

battaglie aeree, 63
battaglie con molti nemici, 62

C

Cantore, 104, 136
Cattivi high fantasy, 164
Cerine, Dama Funerea, 178
Comandante, 104, 140
Concussio Mundi, 56
conflitti, 60
creare nuovi Arcana, 68

D

Danzatore, 105, 142
demoni e divinità, 71
Drago di Fuoco, 174

E

Eileen, Regina Pirata, 168
Endir, 40
esempi di personaggi high fantasy, 91

F

flusso delle anime, 72

L

Limite, 44
luoghi high fantasy, 16, 20

M

magia e Rituali, 66
Maximilian, 184
Mirage, 28

O

oggetto raro, 76
accessori, 81
armature rare, 80
armi rare, 78
scudi rari, 80
Oniria, 20

P

Peculiarità high fantasy, 114
personaggi classici, 132
Pilastri high fantasy, 8
Poteri Zero, 124

R

Rituali comuni e speciali, 73

S

Seraphim, 52
Simbolista, 146

T

tecnologia, 74
Tethys, 36
Tragedia, 190

U

udienze, 64

Y

Yggdrasil, 32

PRINCIPALI ISPIRAZIONI

Bravely Default, Bravely Second e Bravely Default II di Silicon Studio e Square Enix; **Etrian Odyssey III e V** di Atlus; **Final Fantasy I, IV, VI, IX, X, X-2, XII e XIV** di Square Enix; **Genshin Impact** di MiHoYo; **Granblue Fantasy** di Cygames; **I am Setsuna** di Tokyo RPG Factory e Square Enix; **Legend of Legaia** di Sony Interactive Entertainment; **Suikoden IV** di Konami; **Tales of Arise, Tales of Berseria, Tales of Vesperia e Tales of Zestiria** di Namco Bandai; **The Legend of Dragoon** di Sony Computer Entertainment; **Valkyrie Profile** di tri-Ace e Square Enix; **Voice of Cards: The Isle Dragon Roars** di Square Enix; **Xenoblade Chronicles 2** di Monolith Soft.

RICONOSCIMENTI

Un ringraziamento speciale a Nicola Degobbis, ExtantLily, Chiara Listo, Nicola Marchi, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Matteo Pedroni ed Erica Viotto per aver contribuito direttamente alla creazione di questo volume; ai numerosi patron da tutto il mondo che continuano a supportare lo sviluppo del progetto; e in particolare ad Alena, Stefano Burchi, Francesco Castelli, Pieralberto Cavallo, Cryo, Alex Grisafi, Libro, Andrea Lucca, Simone Micucci, Mondo, Nitro, Noah, Andrea Parducci, Diego Proietti Petretti, Claudio Pustorino, Marco Rogic, Rosencranz, Claudio Serena e Triex per i preziosi consigli e osservazioni.

Si ringraziano inoltre le community di Fabula Ultima e Rooster Games, che nel corso dei mesi di sviluppo hanno fornito instancabilmente osservazioni preziose e pareri sui contenuti di playtest, e in particolare Nadia e Chris per il lavoro di moderazione; un ultimo ringraziamento va a Jerrert, per aver creato il personaggio di Pwih!

La qualità di questo volume è dovuta anche e soprattutto a voi!



La vostra storia
brillerà inestinguibile.

