



FABULA ULTIMA

BONUS



UN REGALO BELLO DA MORIRE!

**PADRONEGGIA LE ARTI NECROMANTICHE
E AFFRONTA UN TERRIFICANTE BOSS!**

SPECIALE HALLOWEEN 2022



NECROMANTE

ANCHE: Regina Sepolcrale, Rianimatore, Vampiro



Niente sprechi.

Le arti della manipolazione spirituale hanno molti usi, ma pochi gettano nel terrore i cuori della gente al pari della Necromanzia.

I **Necromanti** mietono energia spirituale negli istanti prima della morte, quando è al suo massimo splendore; questo potere nutre il loro dominio sul rapporto tra vita e morte, e può perfino essere collocato in un cadavere per costringerlo a muoversi. Eppure, quasi a farsi beffa dei loro sforzi, la vera resurrezione di qualsiasi defunto rimane un miraggio...

- ◆ Chi ti ha insegnato le arti necromantiche? Questa persona è viva o (non) morta?
- ◆ I tuoi poteri agiscono contro il naturale flusso delle anime. Come ti senti a riguardo?
- ◆ Sei freddo e tetro, oppure decadente e beffardo?
- ◆ Chi hai perduto? Chi riporteresti in vita, se ne avessi il potere?



BENEFICI GRATUITI DEL NECROMANTE

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

ABILITÀ DEL NECROMANTE

FIGLI DELLA TOMBA

Puoi comunicare verbalmente con qualsiasi **non morto**. Una volta per scena, puoi porre a un **non morto** una singola domanda; è costretto a rispondere dicendo la verità.

GIROTONDO DA INCUBO

Quando lanci un incantesimo offensivo (⚡) con bersaglio "Una creatura", puoi spendere 2 Punti Sepolcro per fargli bersagliare **tutte** le creature a te visibili nella scena (effettui un singolo Test di Magia e lo confronti con la Difesa Magica di ciascun bersaglio). Se lo fai, tutto il danno inflitto dall'incantesimo diventa **ombra** e non può cambiare tipo.

LA PAURA È LA CHIAVE

[+3]

Dopo che fai sì che uno o più nemici perdano Punti Vita, se hai acquisito l'Abilità **Oltre i Reami della Morte** e almeno uno di essi è afflitto dallo status **debole** e/o **scosso**, guadagni 1 Punto Sepolcro e recuperi **[LA × 2]** Punti Vita e Punti Mente.

OLTRE I REAMI DELLA MORTE

[+5]

Quando un'altra creatura a te visibile perde PV mentre è in **Crisi**, se non è un **non morto**, guadagni **1 Punto Sepolcro**. Non puoi mai avere più di **[LA + 1]** Punti Sepolcro. Quando vieni ridotto a 0 Punti Vita, **perdi tutti i Punti Sepolcro**; poi, se hai perso almeno 1 Punto Sepolcro in questo modo e questa è la **prima** volta che vieni ridotto a 0 PV in questa scena, non ti **Arrendi** né **Sacrifichi**: invece, recuperi un ammontare di PV pari a **[LA, moltiplicato per il numero di Punti Sepolcro persi in questo modo]**.

PER CHI SUONA LA CAMPANA

[+3]

Quando **infliggi danno a una creatura con un incantesimo**, se quell'incantesimo **infligge danno solo a quella creatura**, puoi spendere 1 Punto Sepolcro. Se lo fai, scegli un'opzione: se quella creatura è afflitta da uno o più status, l'incantesimo infligge danni extra pari a **[(LA × 2) + il numero di status presenti sulla creatura]**; oppure se quella creatura non è afflitta da status, subisce lo status **scosso**.

NUOVE ABILITÀ EROICHE

FALCIARIMPIANTI

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Entropista** e **Necromante**, e devi aver appreso **entrambi** gli incantesimi **Furto Spirituale** e **Furto Vitale**.

Quando lanci gli incantesimi **Furto Spirituale** o **Furto Vitale**, l'ammontare di Punti Mente o Punti Vita recuperato è **pari** rispettivamente alla perdita di PM o PV subita dal bersaglio (anziché essere dimezzato).

Inoltre, il tuo incantesimo **Furto Spirituale** fa sì che il bersaglio perda **[TM + 20]** Punti Mente se sei di **livello 20 o superiore**, oppure **[TM + 25]** Punti Mente se sei di **livello 40 o superiore**, anziché il normale **[TM + 15]**.

NASCITA CRUDELE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Necromante**.

Quando un PNG non **Cattivo** a te visibile che appartiene alla Specie **bestia**, **mostro**, **pianta** o **umanoide** muore, puoi spendere 2 Punti Sepolcro e **ridurre i tuoi Punti Vita e Punti Mente massimi** di un ammontare pari al **livello** di quel PNG. Se lo fai, il suo cadavere diventa un **Servitore** che obbedisce ai tuoi ordini telepatici:

- ♦ La sua **Specie** diventa **non morto** e riceve tutte le **regole dei non morti** (vedi **Manuale Base**, pag. 305). Le nuove Affinità ai danni da **luce**, **ombra** e **veleno** sovrascrivono eventuali Affinità preesistenti, ma per il resto le regole della Specie originale vengono **mantenute invariate**.
- ♦ Il suo **rango** diventa **soldato**; se la creatura originale era un **élite** o **campione**, il GM deve ridurre i PV e PM del Servitore di conseguenza (le Abilità vengono **mantenute**).
- ♦ Il Servitore appena creato è una creatura del tutto nuova con PV e PM attuali pari ai suoi valori massimi e senza status. Mantiene l'**equipaggiamento** della creatura originaria.
- ♦ Il tuo Servitore svolge un turno indipendente nei conflitti e il Game Master deve considerarlo un **PG aggiuntivo** quando progetta un conflitto.
- ♦ Quando **riposi**, il tuo Servitore riceve i benefici completi del riposo.
- ♦ Se il tuo Servitore viene ridotto a 0 PV, se ti trovi a **più di 1 giorno di viaggio** da esso, oppure se muori o perdi i sensi, il tuo Servitore viene immediatamente **distrutto**.
- ♦ Puoi anche distruggere il tuo Servitore **in qualsiasi momento**; se vuoi creare un nuovo Servitore, devi prima distruggere quello attuale.
- ♦ Se il tuo Servitore viene distrutto, i tuoi Punti Vita e Punti Mente massimi **ritornano ai valori normali**.

PULSAZIONE VERMINOSA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Necromante**.

Finché hai **almeno 1 Punto Sepolcro** sei Immune ai danni da **ombra** e **veleno**, Resistente a quelli **fisici** e Vulnerabile a quelli da **luce**. Queste Affinità **sovrascrivono** qualsiasi altra Affinità a quei tipi di danno e non possono essere alterate **in alcun modo** finché hai almeno 1 Punto Sepolcro.

ESEMPI DI PERSONAGGIO

NECROMAGO

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

Entropista (2 livelli): **Magia Entropica (2 LA: Furto Spirituale, Furto Vitale)**

Necromante (2 livelli): **Figli della Tomba, Oltre i Reami della Morte**

Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Guarigione)**

Tomo, veste del saggio, 270 zenit.

MIETITORE

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

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

Necromante (3 livelli): **La Paura è la Chiave (2 LA), Oltre i Reami della Morte**

Frusta-catena, veste del saggio, 220 zenit.



RIGUARDO A QUESTO CONTENUTO

Questa è una Classe Speciale di Halloween. Si tratta di una Classe atipica per tono narrativo e capacità, quindi la decisione di renderla disponibile deve essere presa dall'intero gruppo. Questo contenuto è stato realizzato dando priorità al colore piuttosto che all'equilibrio di gioco.

Canzoni che hanno ispirato i nomi delle Abilità della Classe: *Beyond the Realms of Death (Judas Priest), Birth of the Cruel (Slipknot), Children of the Grave (Black Sabbath), Fear is the Key (Iron Maiden), For Whom the Bell Tolls (Metallica), Harvester of Sorrow (Metallica), Pulse of the Maggots (Slipknot), Rondo of Nightmare (Babymetal).*

CARMILLA

Un antico demone vampiro che ha preso possesso del corpo non morto di una sfortunata nobildonna, Carmilla è ora la sovrana senza età del Castello di Cairnstein, una grande fortezza che sovrasta l'unico valico montano tra due nazioni.

- ◆ Come **Lady Carmilla**, alterna **Lama di Sangue** e l'azione di **Guardia** quando è in **forma umana**, ricorrendo invece a **Furto Vitale** e **Glacies** quando è in **forma di pipistrello**. Se viene ridotta a 0 Punti Vita, si trasforma in **Carmilla l'Agghiacciante**.
- ◆ Come **Carmilla l'Agghiacciante**, esegue **Sbarramento d'Ombra** durante il primo e il terzo turno, **Artiglio Spezzamagie** al secondo turno e **Onda Gelasangue** al quarto turno.

LADY CARMILLA (Campione 3)

Liv 30 ◆ NON MORTO

Tratti: antica, arrogante, decadente, erudita.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	300 ◆ 150	PM	160	Iniz. 12		
DIF +1	D.MAG +2				VU	IM			VU	IM

ATTACCHI BASE

- ✂ **Lama di Sangue** ◆ **[DES + VOL] +6** ◆ **[TM + 10]** danni e il bersaglio subisce lo status **debole**. I danni inflitti da questo attacco non hanno tipo, pertanto ignorano le Affinità.

INCANTESIMI

- ★ **Furto Vitale** ⚡ ◆ **[INT + VOL] +3** ◆ **10 PM** ◆ **Una creatura** ◆ **Istantanea**.
Il bersaglio subisce **[TM + 15]** danni da **ombra** e Lady Carmilla recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.
- ★ **Glacies** ⚡ ◆ **[INT + VOL] +3** ◆ **10 PM × B** ◆ **Fino a tre creature** ◆ **Istantanea**.
Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 15]** danni da **ghiaccio**.
Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Mutaforma ◆ Lady Carmilla inizia il conflitto in **forma umana**. Al termine di ciascun round, se si trova in **forma umana**, cambia in **forma di pipistrello**; **oppure**, se si trova in **forma di pipistrello**, cambia in **forma umana**. Mentre è in **forma umana**, Lady Carmilla è Resistente ai danni da **fuoco** e **ghiaccio**, e infligge 5 danni extra con **Lama di Sangue**; mentre è in **forma di pipistrello**, Lady Carmilla è Immune ai danni **fisici** e infligge 5 danni extra con **Furto Vitale**.

Non Morto ◆ Lady Carmilla è immune allo status **avvelenato** e ciò che le farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirla (vedi **Manuale Base**, pag. 305).

Sovrana di Cairnstein ◆ Lady Carmilla ottiene un bonus di +3 ai Test Contrapposti durante le interazioni sociali o mentre si trova nella sala del trono del Castello di Cairnstein.

Cattivo maggiore (10 Punti Ultima); Rango variabile (vedi sotto).

CARMILLA L'AGGHIACCIANTE (Campione 4)

Liv 30 ♦ DEMONE

Tratti: antica, arrogante, sanguinaria, vendicativa.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	440 ♦ 220	PM	120	Iniz. 13							
DIF +0	D.MAG +0				VU		AS				RS		VU		IM

ATTACCHI BASE

- ✓ **Artiglio Spezzamagie** ♦ **[DES + VIG] +6** ♦ **[TM + 10]** danni da **ombra**. Questo attacco infligge 5 danni extra per ogni status da cui è afflitto il bersaglio (fino a un massimo di 10 danni extra); 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.
- ✗ **Sbarramento d'Ombra** ♦ **[DES + VOL] +6** ♦ **[TM + 10]** danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **scosso**. Questo attacco ha **multi (2)**.

INCANTESIMI

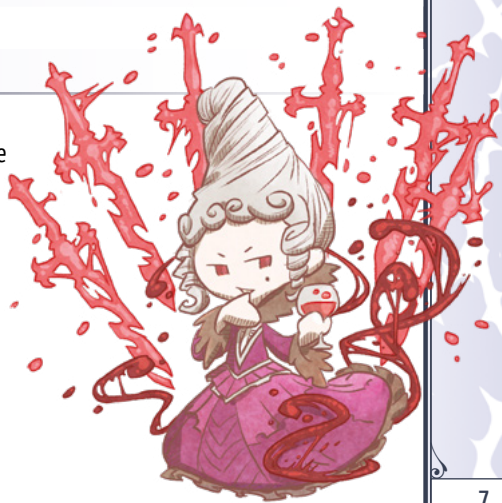
- ☆ **Onda Gelasangue** ♦ **30 PM** ♦ **Speciale** ♦ **Istantanea**.
Carmilla sceglie un qualunque numero di creature che può vedere: ciascun bersaglio subisce 25 danni da **ghiaccio** e lo status **lento**. Questo incantesimo può essere lanciato al massimo **una volta per round**, e solo nell'**ultimo turno** di ogni round svolto da Carmilla l'Agghiacciante.

REGOLE SPECIALI

- Furia Lacerante** ♦ Dopo che Carmilla l'Agghiacciante subisce gli effetti di un incantesimo offensivo () , se è in **Crisi**, attacca con **Artiglio Spezzamagie** la creatura che ha lanciato l'incantesimo (se le è possibile, e solo dopo che l'incantesimo offensivo è stato risolto).
- Immunità** ♦ Carmilla l'Agghiacciante è immune agli status **avvelenato** e **lento**.

PECCATO D'ORGOGGIO

Carmilla è estremamente arrogante e non sopporta di apparire debole; in entrambe le sue fasi, se ha un ammontare di **PM pari a 30 o meno**, oppure se è afflitta da due o più status, usa la sua azione e spende **1 Punto Ultima** per riprendersi il prima possibile.



Tieni stretta la luce
che illumina il tuo cammino.



Perché non sai
cosa si cela nelle tenebre.



Fabula Ultima è un gioco pubblicato da **Need Games**.

www.fabulaultima.it ♦ www.patreon.com/roosterema

Testi: Emanuele Galletto ♦ **Illustrazioni:** Emanuele Galletto,
Lorenzo Magalotti, Cathy Trinh ♦ **Pixel Art:** Ben Henry, Rackham Café



Fabula Ultima © 2022 Need Games e Rooster Games. Tutti i diritti riservati.
Prodotto non vendibile. Riproducibile esclusivamente per scopi personali. Versione 1.0.