

FABULA ULTIMA

BONUS



UN BONUS DIABOLICO!

NUOVE PECULIARITÀ PER MOSTRI INCOMPRESI
ED EROICI SIGNORI DELLE TENEBRE!

SPECIALE HALLOWEEN 2023



PECULIARITÀ DI HALLOWEEN

Nelle profondità tra i mondi e nelle terre più remote esistono luoghi oscuri e stregati, domini contesi tra principi demoniaci, città gotiche in cui il sole non splende mai e svettanti castelli dove regine vampiriche e potenti mostri dimorano in pace.

I vostri eroi provengono da queste terre e, nonostante sembrano parodie caricaturali dei mostri e antagonisti classici dell'orrore e della cultura pop, eroi rimangono: hanno il **cuore tenero** e un forte **senso di giustizia**.

Questo **contenuto gratuito di Halloween** offre una lista di Peculiarità speciali che permettono di giocare una campagna incentrata su un cast di "finti cattivi", in cui ciascun PG è parodia di una creatura mostruosa o malvagia (come un **vampiro**, uno **zombie**, un **esperimento mostruoso**, una **strega**, un **demone** e così via).

Tra le ispirazioni principali vanno citate le serie di videogiochi *Disgaea* e *The Witch and the Hundred Knight* (di Nippon Ichi Software), *Makai Kingdom* (sempre di Nippon Ichi Software) e *Trillion: God of Destruction* (di Compile Heart).

I protagonisti di queste storie agiscono cercando un equilibrio tra **luce** e **ombra**, tra **razionalità** e **istinto**, contrapponendosi a Cattivi che abbracciano uno dei due estremi (come un **arcangelo** deciso a sterminare chiunque violi le sue leggi, oppure un **demone antichissimo** che brama il dominio sull'intero universo).

In poche parole, a volte serve un mostro per fermare un vero Cattivo, e le creature infernali sono capaci di bontà tanto quanto gli angeli sanno essere malvagi!

COSA SONO LE PECULIARITÀ?

Le Peculiarità sono una **regola opzionale avanzata** introdotta negli **Atlanti di Fabula Ultima**: offrono un approfondimento tematico e meccanico per i PG.

- ◆ 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 PG 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 PG, tenendo conto delle seguenti caratteristiche:

- ♦ **Le Peculiarità plasmano il gioco.** Anche la più semplice Peculiarità è una potente affermazione sul personaggio e sul suo ruolo nella narrazione. In particolare, queste Peculiarità rendono ciascun PG una caricatura ispirata alle creature e ai mostri dell'immaginario pop, donando poteri speciali oltre a fornire spunti e domande a cui ispirarsi per far sì che questi personaggi rimangano eroi positivi... sebbene alcuni di loro possano davvero nascondere una terribile verità.
- ♦ **Libertà di scelta.** La Peculiarità non dovrebbe servire a rendere più valida l'idea alla base di un PG. Se si crea l'Identità **Ex Regina dei Demoni**, non c'è obbligo di scegliere **Sovrano Spodestato** per dare maggior importanza a quell'Identità.
- ♦ **Come usare le Peculiarità.** Queste opzioni dovrebbero servire a portare in gioco situazioni interessanti, mettere ogni 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.



ANGELO CADUTO

Un tempo dimoravi tra le sfere celesti, nella gloria della luce... ma ora ti trovi in questo reame di tenebra e mostri. Sei qui per espiare una colpa, per portare luce tra le ombre, oppure per sorvegliare coloro che tramano contro il Paradiso? Dal tuo arrivo, quali dei tuoi pregiudizi sono stati messi alla prova? Per quale degli altri personaggi hai iniziato a provare sentimenti inaspettati?

Sei Resistente ai danni da **luce e ombra**.

Scegli un'opzione: ottieni un **oggetto raro** dal valore **pari o inferiore a 1000 zenit**; oppure impari un qualsiasi incantesimo scelto dalla lista dello **Spiritista** (vedi **Manuale Base**, pag. 214); oppure aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 10.

Una volta per sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), il Game Master può assegnarti 1 Punto Fabula per introdurre complicazioni inaspettate dovute alla tua natura angelica (per esempio, alcune creature o artefatti potrebbero reagire in maniera insolita alla tua presenza, e potresti attirare l'ira delle creature infernali).



BANDA DI MOSTRI

Ci sono i sovrani demoniaci; ci sono le mummie millenarie, i potenti vampiri, e perfino gli angeli caduti; ci sono mostri meno noti, ma comunque rispettati. E poi ci siete voi. Che a dirla tutta non siete granché e sembrate un po' tutti uguali... però siete davvero tanti. Perché vi trovate in fondo alla gerarchia? Qual è la vostra causa comune? Chi è il vostro leader, e cosa lo contraddistingue da tutti gli altri?

Il tuo PG non è una singola entità, bensì un intero gruppo di mostri capeggiati da un **leader** che, di solito, si fa portavoce di tutti gli altri. Siete comunque considerati una singola creatura e seguite le normali regole, con le seguenti eccezioni:

- ♦ **Punti Vita**: quando perdi PV, descrivi come i membri della banda vengono sconfitti o eliminati; quando li recuperi, descrivi in che modo tornano all'attacco o radunano nuove reclute. Quando ti **Arrendi**, puoi descrivere la morte del leader e descrivere quale altro membro della banda lo sostituisce; se ti **Sacrifichi**, la banda è invece dispersa per sempre, ma verrà ricordata con grande rispetto.
- ♦ **Tutti per Uno**: quando infliggi danno a una creatura, se quella creatura non è uno **sciame** (vedi **Manuale Base**, pag. 297), le infliggi 5 danni extra.
- ♦ **Uno per Tutti**: sei Resistente al danno inflitto da fonti che infliggono danno **soltanto a te**, ma sei Vulnerabile al danno inflitto da fonti che infliggono danno anche a **una o più altre creature** contemporaneamente. Le fonti di danno prive di tipo ignorano queste Affinità come di norma.



DELINQUENTE INFERNALE

Frequenti la prestigiosa Accademia Infera, dove le menti malvagie più promettenti vengono coltivate in un clima di costante caos. Tuttavia, rappresenti una macchia terribile per la reputazione dell'istituto: sei... buono. Terribilmente gentile, educato, ti presenti alle lezioni in orario e fai sempre i compiti. Perché ti comporti in questo modo? Vuoi soltanto distinguerti dagli altri alunni, oppure hai fatto una promessa a qualcuno? Quale parte oscura del tuo carattere tieni sempre nascosta?

Dopo che **riposi** in un luogo, scegli un'opzione: descrivi in che modo lo hai reso migliore (per esempio raccogliendo rifiuti nel parco, aiutando un'anziana signora o collaborando a una campagna di beneficenza) e ottieni **1d6 Punti Delinquenza**; oppure descrivi in che modo ti concedi un momento di egoismo, guadagni 1 Punto Fabula e perdi tutti i tuoi **Punti Delinquenza** accumulati.

Quando infliggi danno a un **Cattivo** o subisci danno da un **Cattivo**, infliggi o subisci rispettivamente danno extra pari ai tuoi **Punti Delinquenza** accumulati.

Quando fai sì che uno o più alleati recuperino Punti Vita e/o Punti Mente, ciascuno di quegli alleati recupera rispettivamente Punti Vita e/o Punti Mente addizionali pari ai tuoi **Punti Delinquenza** accumulati.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), se hai **10 o più Punti Delinquenza**, ottieni una **Nota di Demerito** e perdi tutti i tuoi **Punti Delinquenza** accumulati; dopodiché, se hai accumulato **3 o più Note di Demerito**, vieni **espulso** dall'Accademia: perdi questa Peculiarità, guadagni 3 Punti Fabula e 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.



BEH, MA... TUTTO QUI?

Decisamente no! Molte delle Peculiarità nei contenuti di espansione e playtest di **Fabula Ultima** si prestano a una campagna in cui mostri incompresi e principesse demoniache dal cuore incerto salvano le sorti del mondo da chi nasconde una crudeltà spietata dietro un volto angelico.

Tra le più adatte figurano alcune Peculiarità già pubblicate negli **Atlanti High Fantasy** e **Techno Fantasy**: Araldo della Rovina, Arboreo, Belva Parlante, Cuore Prigioniero, Da un Mondo Lontano, Esperimento in Fuga, Inventore Prodigio, Maledetto, Risorto e Robot.



LIGNAGGIO STREGATO

Appartieni a un'antica stirpe di streghe, legata a una particolare fonte di potere e guardata con sospetto e timore dagli umani. Come si manifesta in te il tuo lignaggio? Quali problemi ti ha causato? Chi brama di sfruttare il tuo potere?

Scegli **un** tipo di danno tra: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, ombra, terra e veleno**. Ottieni Assorbimento al tipo di danno scelto; inoltre, quando infliggi danno, se quel danno non è di tipo **fisico**, diventa **automaticamente** del tipo che hai scelto e **non può cambiare né perdere** quel tipo (questo effetto **ha la priorità** su qualsiasi altra regola). Tuttavia, sei anche Vulnerabile a **un altro** tipo di danno in base a quello scelto (rispettivamente **fulmine, terra, ghiaccio, fuoco, luce, aria e fuoco**).

Inoltre, puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**; in più, puoi usare il Ritualismo per **manipolare** l'elemento corrispondente al tipo di danno scelto, se presente in scena (rispettivamente aria, elettricità, fuoco, acqua e ghiaccio, ombre e tenebra, roccia e terra, materia tossica e in putrefazione).



SCETTICO INCALLITO

Questa storia di mostri, demoni e poteri magici sembra uscita da un videogioco. Probabilmente stai sognando, sei stato ipnotizzato, o forse è tutto uno scherzo! Di sicuro non salterà fuori che sei un'anima del Purgatorio, o che sei inciampato in un portale magico. Devi ammettere, però, che i tuoi ricordi sono parecchio confusi.

Se stai per ricevere gli effetti di un attacco, incantesimo, Abilità o qualsivoglia altro effetto di gioco controllato da un'altra creatura (sia che si tratti di un effetto benefico, sia che si tratti di un effetto negativo), **devi** tirare **1d6**:

- ♦ **1-4**: gli effetti si applicano normalmente e ottieni **1 Punto Sospetto**.
- ♦ **5-6**: non ci credi e non ricevi nessuno di quegli effetti.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), prima che vengano assegnati i PX, tira **2d20**. Se il risultato è **pari o inferiore** al livello attuale del tuo personaggio, ottieni **1 Punto Sospetto**. Dopodiché, se possiedi **20 o più Punti Sospetto**, ricordi **come sei giunto qui** e il GM sceglie un'opzione: ricordi un **indizio fondamentale** su una delle **minacce** presenti nel mondo di gioco; oppure ricordi l'esistenza di una nuova **minaccia** e ricevi un **indizio fondamentale** riguardo a essa.

Quando recuperi i tuoi ricordi, in te si risveglia un **potere misterioso**: perdi questa Peculiarità e 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.



SERVITORE (IN?)FEDELE

Sei il braccio destro di un altro personaggio, qualcuno che potrebbe essere destinato a grandi cose ma che ha bisogno del tuo aiuto e, spesso, di una buona dose di senso pratico. Quale promessa, debito o giuramento vi lega? Qual è il tuo atteggiamento nei suoi confronti? Quale pensi sia la sua più grave mancanza? Hai mai pensato di essere tu a meritare il suo posto? Quale segreto gli hai nascosto?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli un altro PG: quel personaggio diventa il tuo **signore**. Entrambi create immediatamente un Legame verso l'altro; il tuo Legame ha un sentimento a scelta tra **lealtà** e **sfiducia**, mentre il Legame del tuo **signore** nei tuoi confronti ha un sentimento a scelta tra **ammirazione**, **inferiorità** e **sfiducia**.

Assicurati che chi controlla il tuo **signore** sia d'accordo, e che l'idea di esplorare la natura particolare di questa Peculiarità insieme a te lo entusiasmi.

Quando il tuo **signore** effettua un Test, se sei presente in scena, puoi **offrire il tuo aiuto**: si utilizzano le regole dei **Test di Gruppo** (vedi **Manuale Base**, pag. 50), ma hai automaticamente successo nel tuo Test di Supporto. Se ciò avviene durante una scena di conflitto, **non perdi il tuo turno** nel round corrente (come altrimenti previsto dal **Gioco di Squadra**; vedi **Manuale Base**, pag. 76).

Ogni volta che il tuo **signore** accetta il tuo aiuto in un **Test di Gruppo**, ottieni **1 Punto Affidamento**.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), prima che vengano assegnati i PX, tira **2d20**. Se il risultato è **pari o inferiore** al livello attuale del tuo personaggio, ottieni **1 Punto Affidamento**. Dopodiché, se possiedi **20 o più Punti Affidamento**, scegli una delle seguenti opzioni:

- ♦ **Sfida**: è il momento di mettere alla prova il tuo **signore**. Insieme al Giocatore che lo controlla, narrate un duello, una sfida o una simile competizione in cui il tuo **signore** deve dimostrare di non aver bisogno del tuo aiuto, e **ci riesce**. Dopodiché, perdi questa Peculiarità 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).
- ♦ **Tradimento**: l'ora è cupa, e riveli il tuo vero volto. Insieme al Giocatore che controlla il tuo **signore**, narrate il momento del tuo tradimento e concordate una conseguenza appropriata (per esempio, la perdita di un oggetto importante, la resurrezione di una terribile minaccia o un cambio di **Tema** per il tuo **signore**). Dopodiché, il tuo PG diventa un **Cattivo minore o maggiore** (a scelta del Game Master) e tu crei un nuovo personaggio.



SOVRANO SPODESTATO

Il tuo destino era quello di ereditare il ruolo di Sovrano dei Demoni, ma le cose non sono andate come previsto. Nello specifico, sembra ci siano almeno una dozzina di altri eredi autoproclamati, quasi tutti più forti e influenti di te. Come intendi recuperare il tuo trono? Chi è rimasto al tuo fianco, e chi ti ha invece tradito? Qualcuno è a conoscenza della tua debolezza segreta? In che modo essa riflette le tue insicurezze?

Infliggi 5 danni extra ai nemici di rango **soldato**. Inoltre, quando effettui un Test Contrapposto contro un nemico di rango **élite** o **campione**, generi un **successo critico** se entrambi i dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

Tuttavia, possiedi una **debolezza segreta**: decidila insieme al resto del gruppo, e collegala a un **evento passato** di cui il tuo personaggio si vergogna o che non ha ancora affrontato e superato.

Esempi: la musica classica (perché avevi un insegnante di pianoforte troppo severo); la luce solare (perché venivi preso in giro per via della carnagione pallida); le figure materne (perché non ti sei mai sentito all'altezza di tua madre, la Regina).

Ogni volta che fallisci un Test mentre **la tua debolezza segreta è presente in scena**, devi automaticamente **rivelarla** a tutti i personaggi presenti e 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 affronti e superi l'evento alla radice della tua **debolezza segreta**, perdi la penalità ai Test descritta qui sopra; inoltre, da questo momento 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).

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.



RIGUARDO A QUESTO CONTENUTO

Le Peculiarità di questo speciale di Halloween sono state appositamente progettate per **Fabula Ultima**, gioco di **Emanuele Galletto** pubblicato da **Need Games!** Si tratta di regole opzionali pensate per prediligere il colore narrativo piuttosto che l'equilibrio di gioco. Data la loro unicità, assicuratevi che tutto il gruppo sia d'accordo prima di introdurle nelle vostre campagne.



SUPERBOSS (O COSÌ PARE)

Puoi trasformarti in un colosso capace di ridurre in cenere intere città e incutere terrore nel cuore di ogni gamer. O almeno, questo è ciò che dici. Da dove provieni? Che aspetto hanno le tue trasformazioni? Quale aspetto della tua Forma Finale™ ti mette così tanto in imbarazzo da impedirti di utilizzarla?

Quando entri in **Crisi** per la prima volta durante un conflitto, puoi assumere la tua **Seconda Forma™** fino al termine della scena. Finché sei nella tua **Seconda Forma™**, ottieni i seguenti benefici:

- ♦ I tuoi attacchi ottengono la proprietà **multi (2)**.
- ♦ Nel tuo turno, consideri i costi in PV e PM ridotti di 5 (fino a un minimo di 0).

Quando vieni ridotto a 0 Punti Vita, se ti trovi nella tua **Seconda Forma™** e hai **uno o più Legami con forza 3 o superiore**, puoi cancellare **2 sentimenti** da uno di quei Legami. Se lo fai, recuperi **999 Punti Vita e 999 Punti Mente** e assumi la tua **Forma Finale™** fino al termine della scena. Finché sei nella tua **Forma Finale™**, mantieni i benefici della tua **Seconda Forma™** e ottieni i seguenti benefici e penalità:

- ♦ Ottieni un bonus di +4 ai Test Contrapposti basati sulla **forza brutta**, e infliggi 5 danni extra alle creature appartenenti alle Specie **demone** e **umanoide**.
- ♦ Se vieni ridotto a 0 Punti Vita e puoi Sacrificarti, **devi** farlo.



VINCOLATO DA UNA PROMESSA

Un tempo eri un'entità dalla forza smisurata, capace di seminare distruzione e morte con uno schiocco di dita. Ma hai fatto una promessa: non userai mai più il tuo vero potere. A chi hai dato la tua parola? Questa persona è ancora viva? Quale terribile evento non hai potuto fermare a causa di questa promessa?

Puoi scegliere questa Peculiarità solo se il Tema del tuo personaggio è **Colpa** o **Dovere**, e il tuo Tema non può cambiare finché possiedi questa Peculiarità.

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi e Punti Mente massimi di 5 e impari un incantesimo a tua scelta tra **Divoracorporo**, **Divoramente** e **Soffio Maligno** (vedi **Manuale Base**, pag. 310; scegli **[INT + VOL]** o **[VIG + VOL]** per il Test di Magia e personalizzane il nome, il tipo di danno e/o lo status come indicato).

Quando infliggi danno a una o più creature, puoi decidere di **rompere la promessa**: infliggi **esattamente 999 danni** a ciascuna di esse e fai sì che il danno **ignori Resistenze, Immunità e Assorbimento**; se tra quelle creature ci sono **Cattivi**, smettono di esserlo e perdono **tutti** i Punti Ultima (decidi **tu** il loro fato, come per i normali PNG). Se **rompi la promessa**, il tuo PG diventa un **Cattivo Supremo** e crei un nuovo personaggio.

PERSONAGGI DI HALLOWEEN

DOMESTICA ZOMBIE

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

Peculiarità: **Risorto** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 122)

Artefice (2 livelli): **Pioggia di Pozioni, Tecnologie (Alchimia)**

Guardiano (2 livelli): **Doppio Scudo, Protezione**

Viandante (1 livello): **Intraprendente**

Corazza di bronzo, scudo runico ×2, 70 zenit.

GANG CAMEL

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

Peculiarità: **Banda di Mostri (il leader indossa una bandana!)**

Chimerista (1 livello): **Voce Ferale**

Danzatore (2 livelli): **Danza (2 LA: Grifone, Unicorno)**

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

Pestello da mochi gigante (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, rissa, mischia, precisa, **rapida**), tunica da lotta, 120 zenit.

MUMMIA CONSIGLIERA

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

Peculiarità: **Servitore (In?)Fedele**

Entropista (2 livelli): **Magia Entropica (2 LA: Accelerazione, Divinazione)**

Oratore (2 livelli): **Condanna, Incoraggiamento**

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

Tomo, veste del saggio, 270 zenit.

PRINCIPE DI MALEBOLGE

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

Peculiarità: **Sovrano Spodestato**

Elementalista (3 livelli): **Incantalame (2 LA), Magia Elementale (Vampata)**

Lama Oscura (1 livello): **Fendente Oscuro**

Furia (1 livello): **Adrenalina**

Spadone esoterico (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, spada, mischia, difesa incrementata, potente, precisa), tunica da lotta, 120 zenit.

PROTOTIPO ROBOKAIJU

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

Peculiarità: **Superboss (o Così Pare)**

Artefice (1 livello): **Tecnologie (Infusioni)**

Guardiano (2 livelli): **Maestria Difensiva (2 LA)**

Tiratore (2 livelli): **Occhio di Falco, Raffica**

Cannone Atomico Ventrale (arma personalizzata, **[DES + VIG]**, da fuoco, distanza, difesa incrementata, potente, precisa), corazza di bronzo, 70 zenit.

STREGA DI PALUDE

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

Peculiarità: **Lignaggio Stregato (danno da veleno)**

Elementalista (2 livelli): **Cataclisma, Magia Elementale (Iceberg)**

Viandante (3 livelli): **Compagno Fedele (3 LA: uno sventurato costruito in cui arde una fiamma infernale, capace di infliggere danni da ghiaccio e fuoco)**

Bastone, veste del saggio, 270 zenit.

TEPPISTA MODELLO

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

Peculiarità: **Delinquente Infernale**

Furia (1 livello): **Spirito Indomabile**

Oratore (2 livelli): **Incoraggiamento, Mi Fido di Te**

Spiritista (2 livelli): **Magia Spirituale (Guarigione), Magia di Supporto**

Megafono (arma personalizzata, **[DES + INT]**, arcana, distanza, difesa magica incrementata, elementale (fulmine), precisa), veste del saggio, 70 zenit.

VAMPIRA SECOLARE

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

Peculiarità: **Vincolato da una Promessa (Divoracopo, danno da ombra)**

Esper (1 livello): **Psicocinesi**

Mutante (2 livelli): **Acromorfosi (2 LA)**

Spiritista (2 livelli): **Magia Spirituale (2 LA: Allucinazione, Collera)**

Veste del saggio, 370 zenit.

Anche i mostri
hanno un cuore generoso.



E la purezza della luce
può rivelarsi crudele.



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

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

Testi e layout: Emanuele Galletto ♦ **Illustrazioni:** Lorenzo Magalotti,
Catthy Trinh ♦ **Pixel art:** Rackam Café



Fabula Ultima © 2023 Need Games e Rooster Games. Tutti i diritti riservati.
Prodotto non vendibile. Riproducibile esclusivamente per scopi personali.