

FABULA ULTIMA

BONUS



UN REGALO DI NATALE DA EDGAR!

NUOVE REGOLE PER LA FORGIATURA
E QUALITÀ PER TUTTI I GUSTI!

SPECIALE NATALE 2022



MATERIALI E FORGIATURA

Questa nuova **regola opzionale** ha tre scopi principali:

- ◆ Definire linee guida precise per la gestione dei **materiali** durante la campagna.
- ◆ Estendere l'uso dei **materiali** raccolti alla creazione di equipaggiamento (il **Manuale Base** si limita a renderli disponibili per la **vendita**, per il finanziamento dei **Progetti** oppure alla riduzione del costo in Punti Mente dei **Rituali**).
- ◆ Permettere al Game Master di offrire **materiali per la forgiatura** anziché oggetti completi quando assegna le **ricompense**, velocizzando le cose.

In particolare, questa regola si presta a campagne in cui i personaggi viaggiano attraverso territori naturali o disabitati, oppure affrontano situazioni poco adatte a ricompense "classiche" come oggetti rari, Punti Inventario o denaro.

OTTENERE MATERIALI

Il **Manuale Base** consiglia già al Game Master di includere nelle **ricompense** oggetti che non siano equipaggiamento (vedi pag. **264** e **265**); eventuali materiali per la forgiatura seguono le medesime regole e vanno conteggiati come parte delle ricompense della sessione. Ciascuna copia di un dato materiale è a **uso singolo** e ha un valore assegnato dal Game Master (idealmente tra i **500** e i **3000** zenit).

Esempio: quattro PG di livello 12 hanno sconfitto un gigantesco insetto. Una ricompensa appropriata equivarrebbe a 1800 zenit totali, e nessun oggetto facente parte di tale ricompensa dovrebbe valerne più di 1000: il Game Master offre al gruppo un **carapace colossale** (1000 zenit) e un **aegis gorgonis** (800 zenit; vedi **Manuale Base**, pag. **283**).

Il Game Master può inventare qualsiasi nome e valore per i materiali; l'importante è che ciascuno di essi ispiri abbastanza chiaramente uno o più possibili utilizzi.

COMPRARE MATERIALI

I personaggi possono comprare materiali disponibili nei dintorni spendendo zenit pari al loro valore; nella realizzazione dei **Progetti**, il **passaggio 3** a pag. **134** del **Manuale Base** gestisce queste operazioni in maniera astratta, ma il gruppo potrebbe invece voler acquistare un materiale particolare e conservarlo per il futuro; in questi casi, **il Game Master ha l'ultima parola** su quali materiali siano acquistabili in una data area, a che prezzo e in quale quantità.

VENDERE MATERIALI

Proprio come i normali oggetti, i PG possono di solito vendere i **materiali** a metà del proprio valore (vedi **Manuale Base** pag. 124); pertanto, è più efficiente usarli per coprire i costi di un **Progetto** (vedi **Manuale Base** pag. 137; il valore del materiale si applica per intero) oppure per la **forgiatura** di oggetti (vedi sotto).

FORGIARE OGGETTI

Questa opzione rende possibile il consumo di materiali per creare nuovi **accessori**, **armature**, **armi** e **scudi** progettati dal gruppo.

Normalmente la forgiatura richiede che il gruppo abbia accesso a un artigiano adatto, ma un Personaggio Giocante dotato dell'Abilità Eroica **Miglioria** (vedi **Manuale Base** pag. 237) può forgiare **un qualsiasi numero di oggetti** in questo modo durante un **riposo**; se lo fa, non ha accesso al normale beneficio di **Miglioria** per quel **riposo**, ma non è quindi necessario pagare zenit durante il passo 4 (sotto).

Il procedimento è il seguente:

1

Il gruppo prepara una **bozza** dell'oggetto che vuole creare, usando le regole nel **Manuale Base** (pag. 266 e seguenti). Il costo totale in zenit dell'oggetto deve essere **pari o inferiore a [il livello più alto tra i PG, moltiplicato per 60]**.

2

Il gruppo indica anche quali **materiali** fornirà per la forgiatura; il valore complessivo di questi materiali deve essere **pari o superiore** a quello dell'oggetto (se superiore, i materiali verranno comunque **completamente** consumati).

3

Il Game Master valuta se l'oggetto ha un costo adeguato ai propri effetti e se i materiali forniti sono adatti a forgiarlo.

Se il Game Master propone cambiamenti, si torna al **passo 1**.

4

Se il Game Master approva la bozza e i materiali proposti, l'oggetto può essere creato; normalmente, l'artigiano richiederà un pagamento pari a **un decimo del costo totale in zenit dell'oggetto** e svolgerà il lavoro nell'arco di un giorno.

Dato che il processo di ideazione e approvazione di ciascun oggetto può richiedere una conversazione piuttosto lunga, può essere una buona idea dedicarsi alla forgiatura negli intervalli di tempo **tra una sessione e l'altra**.

Tornando all'esempio precedente: i PG vogliono sfruttare il **carapace colossale** per creare un'arma **pesante** con statistiche identiche alla **beowulf** (vedi **Manuale Base** pag. **276**), ma che infligga danni da **aria**. Il costo totale è **660 zenit**, entro il limite di 720 zenit dato dal livello 12 del gruppo. La Game Master non ha obiezioni, quindi l'oggetto può essere creato consumando il materiale (che vale 1000 zenit) e spendendo **66 zenit** per pagare l'artigiano: la **brynhild** sarà pronta in poche ore!

In sostanza, questa regola penalizza leggermente le ricompense del gruppo (dovendo sia ottenere i materiali, sia pagare un piccolo costo in zenit), che può però decidere liberamente quali oggetti creare.



INTERAZIONI PARTICOLARI

Questo è un **contenuto ufficiale**: sfruttate al meglio i **materiali**, **forgiate** nuove ricompense e introducete svariate **Qualità** nelle vostre sessioni di **Fabula Ultima**! Per fugare ogni dubbio, alcune regole introdotte nei **supplementi** (come gli **Atlanti**) o ancora in fase di **playtest** potrebbero richiedere un'attenzione aggiuntiva:

- ♦ **Armi personalizzate.** Il gruppo può creare armi personalizzate sfruttando le regole per la forgiatura; semplicemente, l'arma personalizzata viene usata al posto di un'arma base ai fini della **bozza**, applicando poi come di consueto le regole a pag. **266** del **Manuale Base**.
- ♦ **Tecnosfere.** Armi, armature e scudi destinati alle tecnosfere seguono le regole per la forgiatura, ma solo con gli **slot α , β , γ o δ** come Qualità.
- ♦ **Moduli del Pilota.** Possono essere forgiati normalmente, tenendo conto che i moduli **arma** e **armatura** indicati nella Classe valgono circa 500 zenit (eventuali modifiche dovrebbero incrementarne il costo come per gli **oggetti rari**), mentre quelli di **supporto** valgono circa 1000 zenit. Altri moduli devono essere valutati caso per caso.

Per maggiori informazioni, visita **fabulaultima.it** e **patreon.com/roosterema**

GENERATORE DI QUALITÀ

A volte è difficile pensare su due piedi a una **Qualità** interessante per un oggetto trovato dai personaggi. Le tabelle in queste pagine permettono di tirare un **d10** per generare una Qualità speciale basata sull'**origine** dell'oggetto (per esempio, un accessorio recuperato tra le sabbie del deserto ha un'origine **ardente**). E se volete generare tutto casualmente, assegnate un valore **da 1 a 8** alle tabelle e sbizzarritevi tirando d8+d10!

La descrizione di ciascuna Qualità è preceduta anche dal **modificatore di costo** per l'oggetto a cui è applicata; se è presente un **asterisco (*)**, la Qualità è riservata alle **armi**.

QUALITÀ IN BASE ALL'ORIGINE DELL'OGGETTO

Origine Acquatica ♦ Fiumi, laghi, mari, molluschi, pesci, acquedotti.

- 1-2 +1500 z* ♦ Dopo che colpisci una o più creature con quest'arma, la prossima istanza di danno che subisci in questa scena è ridotta di **[metà del tuo Tiro Maggiore (TM) nel Test di Precisione]**. Il beneficio è **cumulativo** contro la medesima istanza.
- 3-4 +800 z* ♦ Gli attacchi con quest'arma considerano la Difesa di ciascun bersaglio come pari alla sua taglia di dado attuale di **Vigore**.
- 5-6 +1000 z ♦ Dopo aver lanciato e risolto un incantesimo offensivo (⚡), recuperi Punti Vita pari al tuo **Tiro Maggiore (TM)** nel Test di Magia.
- 7-8 +1000 z* ♦ Gli attacchi eseguiti con quest'arma non innescano mai **contrattacchi** o simili Abilità di **reazione** dei bersagli.
- 9-10 +1200 z ♦ Dopo che fai sì che uno o più alleati recuperino Punti Vita, ciascuno di essi che sia a pieni Punti Vita recupera 5 Punti Mente.

Origine Aerea ♦ Vento, nuvole, rovine fluttuanti, mostri alati, tempeste.

- 1-2 +800 z* ♦ Dopo aver colpito una o più creature con quest'arma e aver risolto l'attacco, puoi immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Equipaggiamento**.
- 3-4 +900 z ♦ Sei Resistente ai danni inflitti dalle creature **volanti**.
- 5-6 +600 z* ♦ Quest'arma infligge 5 danni extra durante il primo round di conflitto.
- 7-8 +1000 z ♦ Quando lanci un incantesimo che bersaglia almeno una creatura afflitta dallo status **lento**, il costo totale in Punti Mente di quell'incantesimo è dimezzato. Non si applica agli incantesimi con **bersaglio** "Speciale".
- 9-10 +1200 z ♦ Quando infliggi danno a una o più creature **al di fuori del tuo turno** durante un conflitto, infliggi 5 danni extra a ciascuna di esse.

QUALITÀ IN BASE ALL'ORIGINE DELL'OGGETTO

Origine Ardente ♦ Fuoco, deserti, vulcani, magma, fornaci, sole intenso.

- 1-2** +800 z ♦ Quando **invochi un Legame** durante un Test, recuperi 5 Punti Mente.
- 3-4** +1300 z* ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, ciascuna di esse non può eseguire l'azione di **Incantesimo** durante il suo prossimo turno.
- 5-6** +600 z* ♦ Quest'arma infligge 1 danno extra per ogni **status** da cui sei afflitto.
- 7-8** +1800 z ♦ Infilgi 5 danni extra con le armi delle Categorie **arco** e **spada**.
- 9-10** +650 z ♦ Quando usi l'Abilità **Tempesta di Lame** (vedi **Manuale Base**, pag. 207), il suo costo in Punti Mente è dimezzato.

Origine Corrotta ♦ Caos, non morti, magia oscura, maledizioni, inquinamento.

- 1-2** +1000 z ♦ Gli incantesimi offensivi (⚡) da te lanciati considerano la Difesa Magica del bersaglio come pari alla sua taglia di dado attuale di **Volontà**.
- 3-4** +1500 z* ♦ Quando usi l'Abilità **Contrattacco** (vedi **Manuale Base**, pag. 207), se utilizzi quest'arma e **colpisci**, il bersaglio subisce lo status **avvelenato**.
- 5-6** +1300 z ♦ Il danno da **ombra** e **veleno** che infliggi ignora Immunità e Resistenze.
- 7-8** +1000 z ♦ Quando lanci un incantesimo che bersaglia almeno una creatura verso cui hai un **Legame** di **odio**, il costo totale in Punti Mente di quell'incantesimo è dimezzato. Non si applica agli incantesimi con **bersaglio** "Speciale".
- 9-10** +1200 z ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica contro attacchi e incantesimi offensivi (⚡) provenienti da creature afflitte dallo status **scosso**.

Origine Glaciale ♦ Freddo, neve, ghiaccio, montagne, celle frigorifere.

- 1-2** +1000 z ♦ All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi far sì che ogni creatura afflitta dallo status **debole** presente in scena perda 5 Punti Vita.
- 3-4** +1000 z ♦ Il danno da **ghiaccio** che infliggi ignora Immunità e Resistenze.
- 5-6** +1800 z ♦ Quando infliggi danni da **ghiaccio** a una o più creature, esse subiscono lo status **lento**. Se una creatura danneggiata in questo modo era già afflitta dallo status **lento**, invece quella creatura perde 10 Punti Mente.
- 7-8** +1000 z ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica contro attacchi e incantesimi offensivi (⚡) provenienti da creature afflitte dallo status **furente**.
- 9-10** +1800 z ♦ Quando infliggi danno a una creatura afflitta dallo status **debole**, infliggi 5 danni extra a quella creatura.

QUALITÀ IN BASE ALL'ORIGINE DELL'OGGETTO

Origine Meccanica ♦ Costrutti, meccanismi, veicoli, fabbriche.

- +800 z ♦ Quando crei una **pozione** tramite l'Abilità **Tecnologie (Alchimia)** (vedi **1-2 Manuale Base**, pag. 184), se **due o più d20 mostrano lo stesso numero**, puoi scegliere una **qualsiasi area** e un **qualsiasi effetto** a piacere.
- +600 z* ♦ Quando usi l'Abilità **Breccia** (vedi **Manuale Base**, pag. 207), se utilizzi quest'arma, ottieni un bonus di +2 al Test di Precisione.
- +1200 z ♦ Dopo che una creatura ti **colpisce** con un attacco **in mischia**, infliggi 5 danni da **fulmine** a quella creatura (dopo che il suo attacco è stato risolto).
- +300 z ♦ Puoi spendere un'**opportunità** per guadagnare 100 zenit.
- +1000 z* ♦ Quest'arma infligge 5 danni extra alle creature dotate di parti metalliche o equipaggiate con oggetti metallici.

Origine Spirituale ♦ Anime, flusso vitale, luoghi fatati, luce.

- +1000 z ♦ Quando esegui l'azione di **Guardia** e scegli di **coprire** un alleato, quell'alleato recupera 5 Punti Vita.
- +1500 z ♦ Sei Resistente al danno da **luce**, da **veleno** e da **ombra**.
- +800 z* ♦ Quest'arma infligge 1 danno extra per ogni tuo Legame di **affetto**.
- +1000 z* ♦ Quando usi l'Abilità **Incantalame** (vedi **Manuale Base**, pag. 193) e scegli quest'arma, applichi al Test di Magia qualsiasi bonus che normalmente applicheresti a un Test di Precisione con quest'arma.
- +1000 z ♦ Finché sei sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena", tutto il danno che infliggi ignora le Resistenze.

Origine Terrestre ♦ Boschi, grotte, campi coltivati, rocce, natura, fossili.

- +1800 z ♦ Infliggi 5 danni extra con le armi delle Categorie **lancia** e **pesante**.
- +600 z ♦ Sei Resistente ai danni inflitti dall'**ambiente** (lava, nubi tossiche...).
- +800 z ♦ Quando recuperi Punti Vita, se sei in **Crisi**, recuperi 5 Punti Vita extra.
- +1000 z* ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, recuperi Punti Mente pari al tuo **Tiro Maggiore (TM)** nel Test di Precisione.
- +1000 z ♦ Quando fai sì che uno o più alleati recuperino PV durante un conflitto, ciascuno di essi ottiene Resistenza alla prossima istanza di danno **fisico** che subisce prima dell'inizio del tuo prossimo turno. Il beneficio **non** è cumulativo.



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

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

Testi: Emanuele Galletto ♦ **Illustrazioni:** Lorenzo Magalotti, Moryo



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