



# FABULA ULTIMA

T T J R P G

WCZYTAJ GRĘ



PIERWSZA PRZYGODA JUŻ ZA WAMI...

# CZAS RUSZAĆ DALEJ!

Po rozegraniu pierwszego scenariusza możecie wziąć sprawy w swoje ręce. W tym materiale znajdziecie dodatkowe porady, pomysły oraz zasady, które pozwolą wam kontynuować przygody jako Blair, Cassandra, Edgar i Lavigne jeszcze przez kilka sesji!

## SCENY

Jak zdążyliście przekonać się w starterze, sesje w grze **Fabula Ultima** to seria następujących po sobie **scen**. Na ogół scena zaczyna się od opisanie przez Mistrzynie Gry jej okoliczności i najbardziej rzucających się w oczy elementów otoczenia, z którymi drużyna może wchodzić w interakcje. Następnie gracze mogą zadawać pytania i podejmować decyzje za swoje postacie, a MG przedstawia im reakcje świata oraz istot wokół.

Każda scena powinna rozgrywać się wokół **celu**, **konfliktu** albo konkretnego **Motywu**: kiedy ten element zostanie osiągnięty bądź rozwiązany, a akcja przenosi się do innego czasu lub miejsca, scena dobiega końca i rozpoczyna się kolejna.

Mistrzynie Gry jest osobą odpowiedzialną za rozpoczynanie oraz kończenie scen. Gracze zawsze mogą poprosić o rozegranie jakiejś konkretnej sceny. Ponadto powinni informować MG o swoich zamiarach i celach, aby mogła ona przygotować i przeprowadzić odpowiednią scenę.

## PUNKTY FABULI

Punkty Fabuli można zdobyć na cztery różne sposoby:

- ◆ Kiedy bohater wyrzuci **pecha**, otrzymuje **1 Punkt Fabuli**.
- ◆ Kiedy Punkty Życia bohatera spadną do 0 i następuje **kapitulacja**, otrzymuje **2 Punkty Fabuli**.
- ◆ Kiedy w scenie pojawia się **Złoczyńca** (o ile nie pojawił się już wcześniej!), każdy bohater otrzymuje **1 Punkt Fabuli**. Jeżeli naraz pojawi się kilku Złoczyńców, bohaterowie otrzymują po **1 Punkcie Fabuli za każdego Złoczyńcę**.
- ◆ Jeżeli bohater zaczyna sesję bez żadnego Punktu Fabuli, otrzymuje **1** na start.

## ODPOCZYNEK

W pełnej wersji gry bohaterowie mogą **odpoczywać** podczas pobytu w osadach (za cenę ok. **10 zenitów za osobę**) albo roztawiając **namiot** (specjalny przedmiot, który można stworzyć przy użyciu 4 Punktów Ekwipunku).

- ♦ Odpoczynek **odnawia wszystkie Punkty Życia oraz Mocy, a także leczy stany bohaterów.**
- ♦ Podczas odpoczynku bohater może stworzyć nową Więź o sile jednej **emocji**, dodać **emocję** do istniejącej Więzi albo wybrać jedną ze swoich Więzi i zmienić jej jedną **emocję** na inną. Pamiętajcie, aby opowiedzieć, w jaki sposób ostatnie wydarzenia zmieniły relacje i nastawienie waszych postaci!
- ♦ Chociaż każdego dnia możecie odpoczywać tyle razy, ile chcecie, taka przerwa zawsze powinna nieść ze sobą konsekwencje. Kiedy bohaterowie odpoczywają, zło całego świata zbiera się i wykonuje kolejny nikczemny ruch.

## NOWA ZASADA: TEST PRZECIWSTAWNY

Ten rzut jest wykonywany za każdym razem, gdy potrzebujecie ustalić wynik sporu albo rywalizacji pomiędzy dwiema (lub więcej) postaciami (będziecie używać go często podczas osiągnięcia **celu** przeciwko komuś w czasie konfliktu). Każda postać wykonuje taki sam Test – zwycięża ten, kto uzyskał najwyższy wynik. **Krytyczny sukces** to najlepszy możliwy wynik, a **pech** – najgorszy.

Jeśli pomiędzy dwiema (lub więcej) postaciami nastąpi remis, powtarzajcie Test, dopóki nie zwycięży jedna osoba.

Możesz także poprosić o **Grupowy Test Przeciwstawny** – w tym wypadku porównaj wyniki każdego z **liderów**.

## POZIOMY I ULEPSZENIA

Bohaterowie ze startera są na **5 poziomie** – domyślnym poziomie początkowym w **Fabule Ultimie**.

W pełnej wersji gry postacie zyskują nowy poziom, gdy zbiorą **10 punktów doświadczenia (PD)**. Po zakończeniu każdej sesji (ok. 4 godzin gry) wszyscy bohaterowie otrzymują automatycznie po **5 PD**, a dodatkowo...

- ♦ **1 PD** za każdy wykorzystany przez Złoczyńcę **Punkt Ultimy**.
- ♦ **PD** równe liczbie **Punktów Fabuli**, jakie bohaterowie wykorzystali wspólnie podczas sesji, podzielone przez liczbę bohaterów i zaokrąglone w dół.

Wraz z każdym nowym poziomem **maksymalna wartość PŻ i PM postaci wzrasta o 1**. Bohaterowie mogą także nauczyć się nowej umiejętności albo udoskonalić jedną z tych, które posiadli wcześniej. Jeżeli zamierzacie kontynuować tę opowieść, przygotowaliśmy przykładowe ulepszenia dla każdej z postaci (zob. następną stronę) aż do 10 poziomu.

## BLAIR

Awansując na wyższy poziom, podnieś **maksymalną wartość swoich PŻ i PM o 1 punkt**. Następnie wybierz **jedno** z poniższych ulepszeń.

Każde ulepszenie można wybrać tylko raz, chyba że zaznaczono inaczej.

- ◆ Ulepsz **Doping** (do dwóch razy): od teraz ta umiejętność odnawia **15 Punktów Życia**. Jeżeli wybierzesz to ulepszenie po raz drugi, umiejętność odnawia **20 Punktów Życia**.
- ◆ Ulepsz **Przebłysk Wiedzy**: od teraz przy użyciu tej umiejętności możesz zadać MG **jedno** dodatkowe pytanie.
- ◆ Poznaj **Nie przejdziecie! (zakłęcie)**: **Cel**: do trzech istot; **Koszt**: 5 PM na cel  
**Działanie**: **Pancerz** każdego celu wynosi **12** aż do końca tej sceny (chyba że wartość jego Pancerza jest wyższa; możesz zakończyć działanie tego zaklęcia w dowolnym momencie).
- ◆ Poznaj **Oczyszczenie (zakłęcie)**: **Cel**: do trzech istot; **Koszt**: 5 PM na cel  
**Działanie**: każdy cel leczy wszystkie stany.

## CASSANDRA

Awansując na wyższy poziom, podnieś **maksymalną wartość swoich PŻ i PM o 1 punkt**. Następnie wybierz **jedno** z poniższych ulepszeń.

Każde ulepszenie można wybrać tylko raz, chyba że zaznaczono inaczej.

- ◆ Zyskaj premię **+1 do Testów walki wręcz**, kiedy używasz broni takich jak twoja **Ciężka Włócznia**.
- ◆ Poznaj **Zakłątą Broń**: kiedy rzucasz **zakłęcie ofensywne**, przepuszczasz jego energię przez swoją broń i używasz **[ZR + PG]** zamiast **[WJ + W]** przy Testach Magii.
- ◆ Poznaj **Całun Żywiotów (zakłęcie)**: **Cel**: do trzech istot; **Koszt**: 5 PM na cel  
**Działanie**: wybierz rodzaj obrażeń (**powietrzne, elektryczne, ziemne, ogniste** albo **lodowe**). Do końca aktualnej sceny każdy cel zyskuje Odporność na wybrany rodzaj obrażeń (możesz zakończyć działanie tego zaklęcia w dowolnym momencie).  
Jeżeli ponownie rzucisz zakłęcie na ten sam cel, nowy żywioł zastępuje poprzedni.
- ◆ Poznaj **Lodowiec (zakłęcie ofensywne)**: **Cel**: jedna istota; **Koszt**: 20 PM  
**Test Magii**: **[WJ + W]**; **Działanie**: zakłęcie zadaje **[WW + 25]** **lodowych** obrażeń
- ◆ Poznaj **Piorun (zakłęcie ofensywne)**: **Cel**: jedna istota; **Koszt**: 20 PM  
**Test Magii**: **[WJ + W]**; **Działanie**: zakłęcie zadaje **[WW + 25]** **elektrycznych** obrażeń



## EDGAR

---

Awansując na wyższy poziom, podnieś **maksymalną wartość swoich PŻ i PM o 1 punkt**. Następnie wybierz **jedno** z poniższych ulepszeń.

Każde ulepszenie można wybrać tylko raz, chyba że zaznaczono inaczej.

- ◆ Zyskaj premię **+1 do Testów broni dystansowej**, kiedy używasz broni takich jak twój **Pistolet**.
- ◆ Ulepsz **Miksturowy Oprysk**: od teraz możesz używać **remediów** i **eliksirów** na trzech istotach (zamiast dwóch). Działanie mikstur nadal przywraca każdej z nich połowę Punktów Życia lub Mocy.
- ◆ Poznaj **Domieszki** (do dwóch razy): jeżeli trafisz jeden bądź więcej celów swoim Pistoletem, możesz wydać 2 Punkty Ekwipunku i wybrać obrażenia **elektryczne**, **ogniste** bądź **lodowe**. Atak zadaje każdemu celowi 5 dodatkowych obrażeń. Ponadto wszystkie obrażenia przybierają wybrany rodzaj. Jeżeli wybierzesz to ulepszenie po raz drugi, zyskujesz dostęp do kolejnych rodzajów domieszek: **powietrznych**, **mrocznych**, **ziemnych** i **światlistych**.
- ◆ Poznaj **Wywiad Środowiskowy**: podnieś swoją **maksymalną wartość Punktów Ekwipunku** o 2. Dodatkowo, kiedy **odpoczywasz** w zajeździe albo gospodzie, możesz zadać Mistrzynie Gry jedno pytanie o okolicę oraz jej mieszkańców. MG musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą.

## LAVIGNE

---

Awansując na wyższy poziom, podnieś **maksymalną wartość swoich PŻ i PM o 1 punkt**. Następnie wybierz **jedno** z poniższych ulepszeń.

Każde ulepszenie można wybrać tylko raz, chyba że zaznaczono inaczej.

- ◆ Ulepsz **Adrenalinę**: od teraz liczba dodatkowych obrażeń zapewnianych przez tę umiejętność wynosi 8.
- ◆ Poznaj **Agonię** (do dwóch razy): jeżeli zadasz obrażenia co najmniej jednej istocie, z którą łączy cię **Więź**, możesz odzyskać **2 Punkty Życia** i **2 Punkty Mocy**. Jeżeli wybierzesz to ulepszenie po raz drugi, zamiast tego możesz odzyskać **4 Punkty Życia** i **4 Punkty Mocy**.
- ◆ Poznaj **Obstawę**: kiedy wykonujesz akcję **obrony** i zdecydujesz się zapewnić **osłonę** innej istocie, zyskuje ona **Odporność** na każdy rodzaj obrażeń aż do początku twojej następnej tury.
- ◆ Poznaj **Jądro Ciemności**: jeśli twoje **Punkty Życia wynoszą 35 bądź mniej**, raz na scenę możesz wybrać konkretną istotę, z którą nie łączy cię żadna **Więź**. Stwórz **Więź nienawiści** wobec tej istoty.

## ZMIANA TOŻSAMOŚCI I MOTYWU

Kiedy twoja postać awansuje na wyższy poziom, możesz przy okazji zmienić jej **Tożsamość** albo/i **Motyw**. Jeżeli się na to zdecydujesz, opowiedz drużynie, w jaki sposób ostatecznie przygody odmieniły twojego bohatera.

Oto lista sugerowanych Motywów dla postaci graczy (z uwzględnieniem początkowych motywów gotowych bohaterów): Ambicja, Gniew, Tęsknota, Wątpliwość, Obowiązek, Wina, Nadzieja, Sprawiedliwość, Miłosierdzie, Zemsta.

## ZMIANA POSTACI

Możliwe, że podczas rozgrywki czyjaś postać zginie lub na stałe opuści drużynę. Podręcznik główny pozwoli wam tworzyć nowe postacie, kiedy zajdzie taka potrzeba, jednak póki co sugerujemy użyć nieco **zmienionej** wersji poprzedniego bohatera.

Najprościej mówiąc: nowa postać pod względem **mechanicznym** nie różni się niczym od poprzedniej. Nadaj jej wymyślone **imię**, **Tożsamość**, **Motyw** oraz **Pochodzenie**, a także stwórz zupełnie odmienny wygląd. Jeżeli bohater osiągnął **6 albo wyższy poziom**, możesz wybrać inne ścieżki jego rozwoju.

Jeśli czujesz wyjątkowy przypływ weny, śmiało wprowadź drobne modyfikacje względem poprzedniej postaci, aby bohater lepiej pasował do twojego nowego konceptu. Pamiętaj, żeby zapytać, czy inni gracze oraz MG nie mają nic przeciwko!

Na przykład: Powiedzmy, że graczowi prowadzącemu postać Lavigne udało się osiągnąć 7 poziom, a jako ulepszenia wybrał **Agonię** oraz **Jądro Ciemności**. Niestety, w pewnym momencie Lavigne zginęła: gracz może zastąpić ją nową postacią o imieniu Oskar. Jego Tożsamość to **Błądny Rycerz**, Motyw: **Ambicja**, a Pochodzenie: **Dunova**.

Oskar ma poziom 7 i jako ulepszenia może wybrać **Adrenalinę** oraz **Obstawę**. W przeciwieństwie do mrocznego i złowrogiego wyposażenia Lavigne, Oskar dzierży Lśniący Wielki Miecz z ozdobnym ostrzem wykonanym z kości słoniowej. Jego Runiczną Zbroję uświetniają pomarańczowe i błękitne wzory.

Ponieważ Oskar jest uosobieniem paladyna, drużyna decyduje się na drobne mechaniczne zmiany. **Cieniste Uderzenie** zostaje zastąpione przez **Poświęcone Uderzenie** i zadaje **światliste** obrażenia zamiast **mrocznych**.

Nowy bohater zawsze rozpoczyna grę z **3 Punktami Fabuli** i **bez żadnych Więzi**, ma też maksymalną liczbę Punktów Życia, Punktów Mocy i Punktów Ekwipunku.

## PRYZNAWANIE NAGRÓD

Przyznawanie postaciom nagród oraz magicznych przedmiotów to świetna zabawa. Podręcznik główny zawiera pełne zasady tworzenia rzadkich artefaktów, a także obszerną listę najróżniejszych broni, zbroi oraz akcesoriów. Na tę chwilę sugerujemy, aby Mistrzynie Gry przydzieliła bohaterom

ulepszone wersje ich podstawowego wyposażenia: **Ciężką Włócznie**, która działa na Magiczny Pancerz zamiast zwykłego Pancerza, **Płonący Sztylet**, który zadaje **ogniste** obrażenia zamiast **fizycznych**, albo **Zimowy Płaszcz**, który zapewni noszącemu Odporność na **lodowe** obrażenia. Nawet tak proste zmiany mogą znacząco wpłynąć na dalszą rozgrywkę!

## WYDATKI, ZAKUPY I NAPRAWY

Podręcznik główny zawiera obszerną listę różnych przedmiotów oraz ich cen. Póki co postawcie na prostotę i zajmujcie się Punktami Ekwipunku. Możecie zrobić ewentualne zakupy, jeśli czyjeś wyposażenie wymaga wymiany lub naprawy (zwykle jest to konsekwencją jakiejś **szansy** albo **kapitulacji**).

- ◆ Odnowa Punktów Ekwipunku kosztuje 10 zenitów za jeden Punkt.
- ◆ Kupno nowego **Stalowego Sztyletu** wymaga **150 zenitów**. Nowy **Wielki Miecz**, **Ciężka Włócznie** oraz **Pistolet** kosztują po **200 zenitów**.
- ◆ Nowa **Tarcza z Brązu** kosztuje **100 zenitów**. Na **Runiczną Tarczę** potrzeba **150 zenitów**.
- ◆ Naprawa uszkodzonego przedmiotu kosztuje **połowę** ceny nowego – na przykład naprawa uszkodzonego **Pistoletu** to **100 zenitów**.
- ◆ **Odpoczynek** w zajeździe albo gospodzie kosztuje **10 zenitów** za osobę.

## WROGOWIE I KONFLIKTY

Podręcznik główny do **Fabuli Ultimy** zawiera kompletne i uniwersalne zasady tworzenia przeciwników. Jeżeli zdecydujecie się grać dalej po przejściu scenariusza ze startera *Rozpocznij grę!*, Mistrzynie Gry powinna potraktować tamtejsze profile wrogów jako wzór. Eksperymentuj z różnymi **Odpornościami** oraz **Wrażliwościami** na obrażenia i nadaj każdemu przeciwnikowi **unikatową umiejętność** (np. rzucanie zaklęć, wywoływanie stanów czy wysysanie Punktów Mocy bohaterów) – dobrym pomysłem jest także wprowadzenie kilku istot, których umiejętności uzupełniają się nawzajem.

Przed wszystkim Mistrzynie Gry powinna czerpać inspirację z wrogów oraz walk z bossami, jakie można znaleźć w grach wideo z gatunku JRPG.

Gdy Mistrzynie Gry rozpoczyna konflikt, najważniejszy jest **balans** pomiędzy liczbą akcji, jaką każda ze stron może przeprowadzić podczas rundy. Walka na normalnym poziomie trudności zakłada, że wrogowie mają tyle samo tur, co bohaterowie.

- ◆ **Elitami** wrogowie liczą się za dwóch normalnych wrogów (dwie tury na rundę, podwójne Punkty Życia).
- ◆ **Czempioni** (nie było ich w scenariuszu ze startera) mogą zastąpić dowolną liczbę normalnych wrogów. Wykonują tyle tur, ilu normalnych wrogów zastępują. Ich Punkty Życia również powinny zostać pomnożone przez tę liczbę.

Na przykład: **uroczko** z początkowego scenariusza może stać się elitarnym wrogiem, jeśli będzie miało **100 Punktów Życia** i dwie tury na rundę. Może również zostać potężnym czempionem o sile czterech normalnych przeciwników z **200 Punktami Życia** i czterema turami na rundę.

Jeśli wprowadzony przez ciebie przeciwnik jest **Złoczyńcą**, pamiętaj o przydzieleniu mu **Punktów Ultimy** (5 to dobry początek, ale daj mu 10, jeżeli to główny antagonistą waszej opowieści!) i przedstawieniu jego intencji w **scenie MG!**

## GO DALEJ?

Powiedzmy, że zdecydowaliście się rozegrać jeszcze kilka sesji. Od tej pory losy dalszej rozgrywki leżą całkowicie w rękach graczy, a Mistrzynie Gry powinna przedstawiać konsekwencje ich decyzji.

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów. Pamiętaj: jeżeli chcesz przedstawić nowe informacje o jakiejś lokacji, postaraj się zaangażować w to przynajmniej jednego gracza – zwłaszcza jeśli ma ona jakiś związek z jego postacią.

### POWRÓT DO DUNOVY

- ♦ Jak drużyna dostanie się do królestwa? Czy poszukają sposobów na naprawę statku Leona? A może postanowią przedrzeć się przez gęste lasy, które ich otaczają? Jakie niebezpieczne bestie czają się wśród tamtejszych drzew?
- ♦ Co w tym czasie robi Elonia? Czy przypuścili już atak na Dunowę? Mistrzynie Gry może posłużyć się Zegarem, aby zobrazować nadciągającą inwazję. Wypełnij sekcję Zegara za każdym razem, kiedy drużyna odpoczywa albo kiedy minie odpowiednio dużo czasu.
- ♦ Kto dowodzi operacją przeciwko Dunowie? Czy jest to ktoś, kto widział upadek Armoriki? A może to okryty złą sławą magitechnik, którego Edgar spotkał w przeszłości?

### W GŁĄB KRATERU

- ♦ Jakie cenne skarby spoczywają na dnie Krateru? Jaka prawda kryje się za upadkiem Megido?
- ♦ Jakie straszliwe potwory depczą bohaterom po piętach podczas eksploracji ruin?
- ♦ Czy działania Desdemony przebudziły złowrogą, pradawną istotę?
- ♦ Czy napięcie pomiędzy Dunową i Elonią narasta, gdy bohaterowie eksplorują Krater?

### POGOŃ ZA DESDEMONĄ

- ♦ W jaki sposób Desdemona zdołała zbiec? Czy salwowała się nagłą ucieczką, czy udało jej się pokonać bohaterów? Co zostawiła za sobą?
- ♦ Jeśli Desdemona wykorzysta wszystkie Punkty Ultimy, a drużynie uda się ją pokonać, kobieta nie będzie mogła uciec i stanie się jak każdy inny Bohater Niezależny – skazana na łaskę bohaterów. Czy czeka ją śmierć? Czy powróci na ścieżkę dobra? Co stanie się z Tristanem?
- ♦ Co ostatecznie zrobi Cassandra?



## EDYCJA ANGIELSKA

**Autorstwo i projekt:** Emanuele Galletto

**Kierownictwo artystyczne:** Emanuele Galletto

**Projekt graficzny:** Emanuele Galletto, Erica Viotto

**Ilustracje na okładce i wewnętrzne:** Catthy Trinh

**Ilustracja na okładce podręcznika głównego:** Moryo

**Korekta:** Marta Palvarini

**Wydawca:** NEED GAMES Nicola Degobbis

**Koordinatorzy projektu:** Marco Munari, Matteo Pedroni

**Testerzy:** Nicola Degobbis, Emanuele Galletto, Alberto Orlandini,  
Matteo Pedroni

## EDYCJA POLSKA

**Wydawcy:** Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

**Koordinator projektu:** Adam Wieczorek

**Redaktorka naczelna:** Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

**Wsparcie redakcyjne:** Antoni Wicke

**Tłumacz:** Artiom Lorenc

**Korekta:** Kasia Wieczorek

**Skład:** Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

### Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Rolna 3

62-080 Sady

[kontakt@blackmonk.pl](mailto:kontakt@blackmonk.pl)

[blackmonk.pl](http://blackmonk.pl)

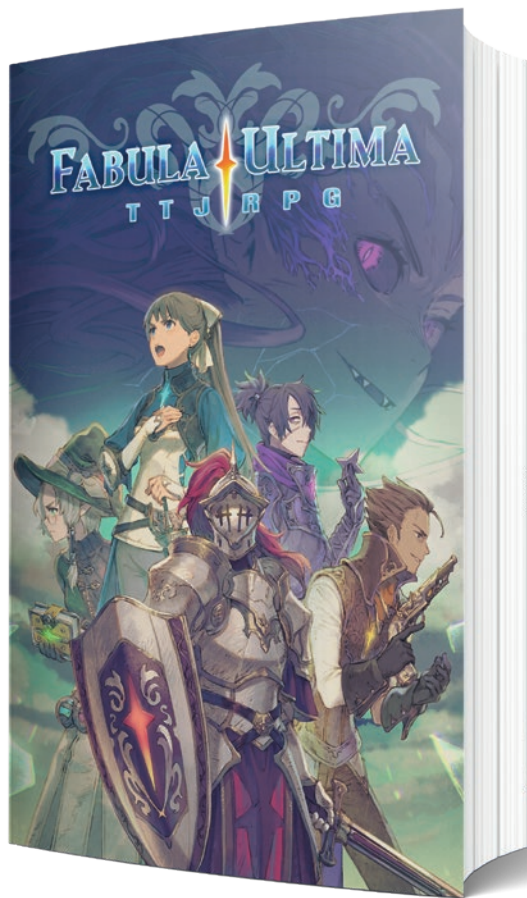
Fabula Ultima © 2023 Need Games i Rooster Games. Jakiegokolwiek nieautoryzowane powielanie materiałów chronionych prawem autorskim jest zabronione. Podręcznik jest dziełem fikcyjnym. Wszelkie podobieństwa do istniejących w przeszłości lub przyszłości osób oraz zdarzeń są przypadkowe i niezamierzone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przesyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakichkolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych, jest zabronione i wymaga uprzedniej pisemnej zgody Black Monk Games. Wyjątkiem są sytuacje wykorzystania krótkich cytatów w recenzjach lub inne niekomercyjne wykorzystanie określone przepisami prawa autorskiego.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.

CHCESZ KONTYNUOWAĆ?

TAK  NIE



Odkryj świat **Fabuli Ultimy** i pobierz darmowe materiały, karty postaci i wiele więcej z **blackmonk.pl!**