



FABULA ULTIMA

BONUS



**PREZENT, ZA KTÓRY
DASZ SIĘ POKROIĆ!**

**OPANUJ SZTUKĘ NEKROMANCJI
I ZMIERZ SIĘ ZE STRASZLIWYM BOSSEM!**

HALLOWEENOWY DODATEK 2023



NEKROMANTKA

Również: Królowa Cmentarzysk, Reanimator, Wampirze

*Nie trwoń,
nie pożądaj.*

Nekromantka



Sztuka władania duszami ma różne zastosowania, ale niewiele z nich budzi w ludzkich sercach tak pierwotny strach jak nekromancja.

Nekromanci zwykli wysysać duchową energię z ciała tuż przed śmiercią, gdy lśni ona najjaśniejszym blaskiem. Mogą później wykorzystać tę cenną siłę, aby wzmocnić swoją kontrolę nad równowagą życia i śmierci, a nawet napętnić nią zwłoki, by były w stanie się poruszać. A jednak, jakby kpiąc z ich mrocznych wysiłków, prawdziwe zmartwychwstanie pozostaje mrzonką...

- ◆ Kto nauczył cię sztuki nekromancji? Czy ta osoba żyje, czy (nie)umarła?
- ◆ Twoje moce stoją w sprzeczności z naturalnym cyklem dusz. Jak się z tym czujesz?
- ◆ Czy jesteś zimna i ponura, czy dekadenska i szydercza?
- ◆ Kogo straciłaś? Gdybyś miała taką możliwość, kogo przywróciłabyś do życia?



DARMOWE KORZYŚCI NEKROMANTKI

- ◆ Na stałe zwiększ o 5 maksymalną wartość Punktów Życia lub Punktów Mocy (wybór należy do ciebie).

UMIEJĘTNOŚCI NEKROMANTKI

DZIECI CMENTARZYSKA

Możesz werbalnie porozumiewać się z **nieumarłymi** istotami. Raz na scenę możesz zadać **nieumarłemu** jedno pytanie, na które musi on odpowiedzieć zgodnie z prawdą.

KARUZELA KOSZMARÓW

Gdy rzucasz zakłęcie ofensywne (⚡), którego **celem** jest „jedna istota”, możesz wydać 2 Punkty Mogiły i skierować je przeciwko **wszystkim** istotom, które biorą udział w tej scenie oraz pozostają w zasięgu twojego wzroku (przeprowadź jeden Test Magii i porównaj wynik z Magicznym Pancierzem każdego celu). W takim wypadku zakłęcie zadaje jedynie **mroczne** obrażenia. Nie można w żaden sposób zmienić ich rodzaju.

KOMU BIJE DZWON

[+3]

Gdy **zadajesz komuś obrażenia przy użyciu zaklęcia**, o ile zadaje ono obrażenia **jedynie tej istocie**, możesz wydać 1 Punkt Mogiły. Wybierz jedno: jeżeli przeciwnik cierpi z powodu co najmniej jednego stanu, zakłęcie zadaje dodatkowe obrażenia **równe [(PU × 2) + liczba stanów przeciwnika]**; **lub** jeżeli przeciwnik nie cierpi z powodu żadnego stanu, staje się **roztrzęsiony**.

PRZEKROCZYĆ DOMENĘ ŚMIERCI

[+5]

Gdy widzisz, jak inna istota traci Punkty Życia, będąc w **Kryzysie** – o ile nie jest **nieumarłym** – zyskujesz **1 Punkt Mogiły**. Nigdy nie możesz zgromadzić więcej niż **[PU + 1]** Punktów Mogiły. Kiedy twoje Punkty Życia spadną do 0, **tracisz wszystkie Punkty Mogiły**. Następnie, jeżeli straciłaś w ten sposób przynajmniej 1 Punkt Mogiły i jest to **pierwszy raz** w tej scenie, gdy twoje PŻ spadły do 0, nie **kapitulujesz** ani nie **poświęcasz się**: zamiast tego odzyskujesz PŻ równe **[PU × liczba straconych w ten sposób Punktów Mogiły]**.

SIŁA STRACHU

[+3]

Gdy jeden lub więcej przeciwników straci przez ciebie Punkty Życia, to o ile posiadasz umiejętność **Przekroczyć Domenę Śmierci** i co najmniej jeden z nich cierpi z powodu **roztrzęsienia** i/lub **ostabienia**, zyskujesz 1 Punkt Mogiły i odzyskujesz **[PU × 2]** Punktów Życia oraz Punktów Mocy.

NOWE HEROICZNE UMIEJĘTNOŚCI

NARODZINY OKRUCIEŃSTWA

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Nekromantki**.

Kiedy umiera BN, który nie był **Złoczyńcą**, a jest **bestią**, **humanoidem**, **potworem** lub **rośliną**, możesz wydać 2 Punkty Mogiły, **aby zmniejszyć swoje maksymalne Punkty Życia oraz Punkty Mocy** o liczbę równą **poziomowi** tego BN-a. Wówczas jego zwłoki stają się **Sługusem**, wykonującym twoje telepatyczne rozkazy.

- ♦ Sługus staje się **nieumarłym**; dotyczą go wszelkie zasady tego rodzaju (patrz str. 305 w **podręczniku głównym**). Nowe podatności na **mroczne**, **światliste** oraz **trujące** obrażenia zastępują wszystkie poprzednie podatności, ale **nadal dotyczą go** także zasady jego poprzedniego rodzaju.
- ♦ Sługus jest w **randze żołnierza**. Jeżeli istota była **elitarnym wrogiem** lub **czempionem**, Mistrzynie Gry musi odpowiednio zmniejszyć jej PŻ oraz PM (umiejętności **nie ulegają zmianie**).
- ♦ Nowo powstały Sługus to zupełnie nowa istota z maksymalnym poziomem PŻ, PM i bez żadnych stanów. Zachowuje swoje poprzednie **wyposażenie**.
- ♦ Twój Sługus ma swoje własne tury podczas konfliktów, a Mistrzynie Gry traktuje go jak **dodatkową postać gracza** podczas ich planowania.
- ♦ Kiedy odpoczywasz, twój Sługus również cieszy się pełnymi korzyściami **odpoczynku**.
- ♦ Gdy Punkty Życia Sługusa spadną do 0, a ciebie dzieli od niego **więcej niż 1 dzień wędrówki**, albo kiedy umrzesz lub stracisz przytomność, twój Sługus zostanie natychmiast **zniszczony**.
- ♦ Możesz również zniszczyć swojego Sługusa **w dowolnym momencie**. Jeżeli chcesz stworzyć nowego, musisz najpierw zniszczyć obecnego Sługusa.
- ♦ Gdy twój Sługus zostanie zniszczony, twoje maksymalne PŻ oraz PM **wracają do poprzedniego poziomu**.

TĘTNO CZERWI

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Nekromantki**.

Dopóki posiadasz **przynajmniej 1 Punkt Mogiły**, zyskujesz Nietykalność względem **mrocznych i trujących** obrażeń, Odporność na **fizyczne** obrażenia oraz Wrażliwość na **światliste** obrażenia. Te podatności zastępują wszelkie pozostałe podatności na wymienione rodzaje obrażeń i **w żaden sposób** nie mogą ulec zmianie, dopóki masz przynajmniej 1 Punkt Mogiły.

ŻNIWIARZ ŻAŁU

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Nekromantki** i/lub **Maga Chaosu** oraz poznać **dwa** zaklęcia: **Wyssanie Duszy** i **Wyssanie Życia**.

Kiedy rzucasz zaklęcie **Wyssanie Duszy** lub **Wyssanie Życia**, odzyskujesz Punkty Mocy albo Punkty Życia **równe** PM lub PŻ utraconym przez przeciwnika (zamiast połowy).

Dodatkowo, poprzez **Wyssanie Duszy** cel traci **[WW + 20]** PM, jeżeli masz **co najmniej 20 poziom**, lub **[WW + 25]** PM, jeżeli masz **co najmniej 40 poziom** (zamiast **podstawowych [WW + 15]** PM).

PRZYKŁADOWE POSTACIE

MAG ŚMIERCI

Zręczność **k6**, Wejrzenie **k8**, Potęga **k8**, Siła Woli **k10**

Mag Chaosu (2 poziomy): **Kosmiczna Magia (PU 2: Wyssanie Duszy, Wyssanie Życia)**

Nekromantka (2 poziomy): **Przekroczyć Domenę Śmierci, Dzieci Cmentarzyska**

Medium (1 poziomy): **Duchowa Magia (Leczenie)**

Tomiszcze, Szata Mędrca, 270 zenitów.

ŻNIWIARZ

Zręczność **k10**, Wejrzenie **k8**, Potęga **k8**, Siła Woli **k6**

Nekromantka (3 poziomy): **Przekroczyć Domenę Śmierci, Siła Strachu (PU 2)**

Mistrz Broni (2 poziomy): **Nawałnica Ostrzy, Gnatotamacz**

Bicz Łańcuchowy, Szata Mędrca, 270 zenitów.



SŁOWO O NEKROMANTCE

To dodatkowa klasa postaci, stworzona dla **Fabuli Ultimy** z okazji Halloween! Autorem gry jest **Emanuele Galletto**, a jej oryginalnym wydawcą **Need Games**. To dziwna klasa, zarówno pod względem fabularnych konsekwencji, jak i zdolności, więc koniecznie omów możliwość grania nią z całą drużyną.

Więcej znajdziesz na blackmonk.pl/fabulultima

Utwory, które zainspirowały nazwy umiejętności dla tej klasy: *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

Jako pradawna wampiryczna demonica, która opętała nieumarłe ciało nieszczęsnej szlachcianki, Carmilla stała się wieczną władczynią Zamku Cairnstein: ogromnej fortecy wznoszącej się nad górską przełęczą pomiędzy dwiema nacjami.

- ♦ Jako **Lady Carmilla**, w ludzkiej postaci posługuje się naprzemiennie **Skrwawionym Ostrzem** oraz **obroną**, a pod postacią nietoperza – **Wyssaniem Życia** i zaklęciem **Glacies**. Gdy jej Punkty Życia spadną do 0, przemieni się w **Krwiożerczą Carmillę**.
- ♦ Jako **Krwiożercza Carmilla** w pierwszej i trzeciej rundzie uderzy **Cienistą Artylerią**, w drugiej **Antymagicznym Szponem**, a w czwartej **Zimnokrwistą Falą**.

LADY CARMILLA (Czempion 3)

Poz. 30 ♦ NIEUMARLY

Przymioty: Pradawna, arogancka, dekadencja, doświadczona.

ZR k8	WJ k8	PO k8	SW k10	PŻ	300 ♦ 150	PM	160	Inicj. 12				
PANCERZ +1	M. PANCERZ +2				WR	NT					WR	NT

PODSTAWOWE ATAKI

- ✦ **Skrwawione Ostrze** ♦ **[ZR + SW]** ♦ **[WW + 10]** obrażeń. Cel ulega osłabieniu. Obrażenia zadawane przy użyciu tego ataku nie mają typu, więc podatności nie mają na nie żadnego wpływu.

ZAKLĘCIA

- ☆ **Wyssanie Życia** ⚡ ♦ **[WJ + SW]** +3 ♦ **10 PM** ♦ **Jedna istota** ♦ **Błyskawiczne**
Cel odnosi **[WW + 15]** mrocznych obrażeń. Następnie Lady Carmilla odzyskuje Punkty Życia równe połowie skradzionych PŻ.
- ☆ **Glacies** ⚡ ♦ **[WJ + SW]** +3 ♦ **10 PM** × cel ♦ **Do trzech istot** ♦ **Błyskawiczne**
Każdy cel odnosi **[WW + 15]** lodowych obrażeń.
Szansa: Każdy cel ulega **spowolnieniu**.

UMIĘJĘTNOŚCI SPECJALNE

Władczyni Cairnstein ♦ Lady Carmilla zyskuje premię +3 do Testów Przeciwnych podczas spotkań towarzyskich lub gdy przebywa w sali tronowej Zamku Cairnstein.

Przemiana ♦ Lady Carmilla rozpoczyna konflikt pod postacią **człowieka**. Na koniec każdej rundy, jeżeli jest pod postacią **człowieka**, przemienia się w **nietoperza** – lub odwrotnie, jeżeli jest pod postacią **nietoperza**, przemienia się w **człowieka**. W ludzkiej postaci Lady Carmilla jest Odporna na **ogniste** oraz **lodowe** obrażenia i zadaje 5 dodatkowych obrażeń atakiem **Skrwawione Ostrze**. Pod postacią nietoperza Lady Carmilla cieszy się Nietykalkością na **fizyczne** obrażenia i zadaje 5 dodatkowych obrażeń dzięki zaklęciu **Wyssania Życia**.

Nieumarła ♦ Lady Carmilla nie może ulec zatruciu, jednak przywracanie PŻ może zrobić jej krzywdę (patrz str. 305 w **podręczniku głównym**).

KRWIOŻERCZA CARMILLA (Czempion 4)

Poz. 30 ♦ DEMON

Przymioty: Pradawna, arogancka, żądna krwi, mściwa.

ZR k10	WJ k8	PO k8	SW k8	PŻ	440 ♦ 220	PM	120	Inicj. 13							
PANCERZ +0 M. PANCERZ +0					WR		AB				ODP		WR		NT

PODSTAWOWE ATAKI

- ✂ **Antymagiczny Szpon** ♦ [ZR + PG] +6 ♦ [WW + 10] mroczne obrażenia. Atak zadaje 5 dodatkowych obrażeń za każdy stan, na jaki cierpi cel (do 10 dodatkowych obrażeń). Jeżeli cel znajduje się pod wpływem jakiegos zaklęcia **trwającego przez jedną scenę** (lub kilku takich zaklęć), jego działanie natychmiast dobiega końca.
- ☒ **Cienista Artyleria** ♦ [ZR + SW] +6 ♦ [WW + 10] mroczne obrażenia. Cel ulega **roztrzęsieniu**. Wieloatak (2).

ZAKLĘCIA

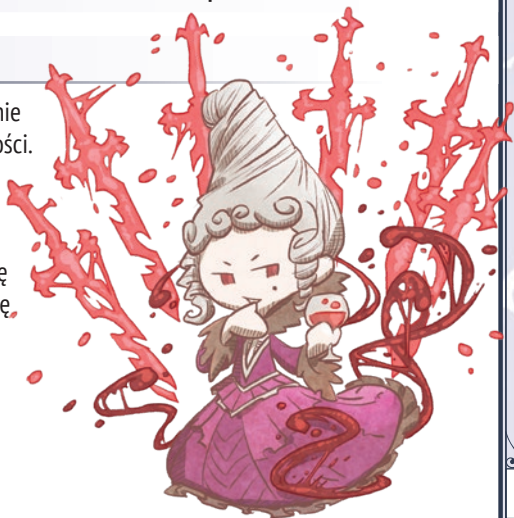
- ☆ **Zimnokrwista Fala** ♦ 30 PM ♦ **Specjalny** ♦ **Błyskawiczne**
Carmilla wybiera dowolną liczbę istot, które pozostają w zasięgu jej wzroku: każda z nich otrzymuje 25 **lodowych** obrażeń oraz ulega **spowolnieniu**. Może rzucić to zaklęcie **jedynie raz na turę** i tylko podczas swojej **ostatniej tury** w każdej rundzie.

UMIĘJĘTNOŚCI SPECJALNE

- Przeszywające Okrucieństwo** ♦ Gdy Krwiożercza Carmilla ucierpi z powodu ofensywnego zaklęcia (⚡), o ile jest w **Kryzysie**, atakuje rzucającego zaklęciem **Antymagiczny Szpon** (jeżeli ma taką możliwość; najpierw rozpatrz efekty zaklęcia).
- Nietykalność** ♦ Krwiożercza Carmilla nie może ulec **zatruciu** ani **spowolnieniu**.

WAMPIRZA DUMA

Carmilla jest niezwykle arogancka i nie może znieść myśli o okazaniu słabości. W obu jej formach, jeżeli jej Punkty Życia spadną do **30 lub niżej**, albo jeśli **cierpi z powodu dwóch lub więcej stanów**, wykorzysta akcję i wyda 1 **Punkt Ultimy**, aby uleczyć się najszybciej, jak to możliwe.



Podążaj za iskierką,
która oświetla ci drogę.



Bo to, co skrywa ciemność,
pozostaje nieznanne.



Oryginalny wydawca: Need Games

Autorstwo: Emanuele Galletto ♦ **Ilustracje:** Emanuele Galletto,
Lorenzo Magalotti, Cathy Trinh ♦ **Ilustracje pikselowe:** Ben Henry, Rackham Café

Wydawcy polskiej edycji: Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

Koordinator projektu: Adam Wieczorek

Redaktorka naczelna: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

Wsparcie redakcyjne: Antoni Wicke ♦ **Tłumaczenie:** Artiom Lorenc

Korekta: Kasia Wieczorek ♦ **Skład:** Monika Rajkowska-Fuczkiwicz



**NEED
GAMES!**



Fabula Ultima © 2023 Need Games i Rooster Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

Drukowanie oraz powielanie niniejszej zawartości jest dozwolone wyłącznie do użytku osobistego.