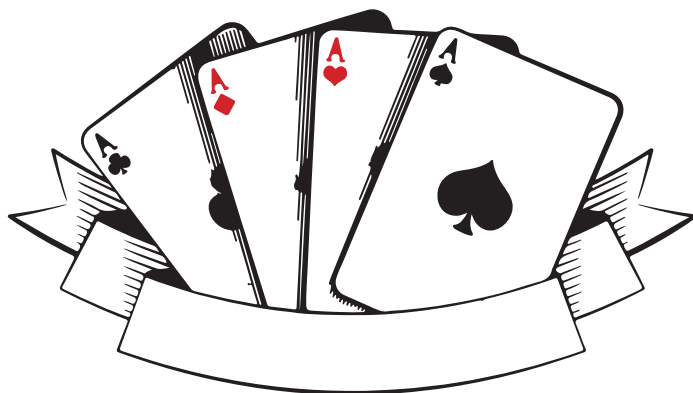


FABULA ULTIMA

BONUS



DOBIERZ KARTĘ!

ZMIERZ SIĘ Z PRZEZNACZENIEM
W WIELKIM STYLU!

DODATEK NA PRIMA APRILIS 2024



ZAKLINACZ KART

Również: Taliomantka, Walcząca z Przeznaczeniem, Wielki Szu



*Nie odwracaj
wzroku!*

Zaklinacze Kart wykorzystują specjalne talie kart, aby dostrzegać wahania strumienia dusz. Każda talia jest nierozdzielnie związana ze swoim właścicielem i odzwierciedla jego gust oraz osobowość: dobierając w odpowiednim momencie konkretny układ kart, Zaklinacz Kart manipuluje magiczną energią, co pozwala mu osiągać nadnaturalne efekty.

W niektórych światach Zaklinacze Kart walczą przeciwko sobie za pomocą swoich osobistych talii, w pogoni za sławą lub drogocebnymi artefaktami.

- ◆ Kiedy twoje magiczne moce objawiły się po raz pierwszy?
- ◆ Jesteś zimny i spostrzegawczy, czy raczej zuchwały i pełen życia? Jak wygląda twoja talia?
- ◆ Jakie było najbardziej niefortunne wydarzenie w twoim życiu? Czego się wtedy nauczyłeś?
- ◆ Jak łączysz magię kart ze swoimi pozostałymi zdolnościami?



DARMOWE KORZYŚCI ZAKLINACZA KART

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

UMIEJĘTNOŚCI ZAKLINACZA KART

KARTA PUŁAPKA

[+4]

Po tym, jak w trakcie konfliktu przeciwnik pozostający w zasięgu wzroku wykona akcję, możesz wybrać jeden **kolor** ze swojej **talii** (po rozpatrzeniu efektów akcji wroga), odkryć ostatnią kartę ze spodu **talii** i ją **odrzuć**. Jeśli karta ma wybrany przez ciebie **kolor** lub jest **jokerem**, możesz natychmiast skorzystać z darmowej akcji **zaklęcia**. **Całkowity koszt zaklęcia musi być niższy lub równy [PU × 5]** tej umiejętności (nadal musisz wydać PM).

MAGICZNE KARTY

[+3]

Zyskujesz **talie**, **karty na ręce** oraz **stos kart odrzuconych** (patrz następna strona).

Podczas konfliktu możesz wykorzystać akcję i wydać do **[10 + (PU × 5)]** Punktów Mocy (minimum 10). Następnie **wybij 1 kartę** ze swojej **ręki** za każde wydane w ten sposób 5 PM (maksymalnie 5 kart; wybrane karty tworzą **układ**). Po rozpatrzeniu efektów **układu** (jeśli został uzyskany) **odrzuć** wykorzystane karty i dobierz tyle samo nowych kart ze swojej **talii**.

MULLIGAN

[+5]

Na koniec swojej tury w trakcie konfliktu możesz **odrzuć** do **[PU]** kart ze swojej **ręki**. Następnie dobierz tyle samo nowych kart z **talii**.

NISKI UKŁAD, WYSOKA KARTA

Gdy wyrzucisz **krytyczny sukces** lub **pecha**, możesz dobrać 1 kartę ze swojej **talii**. W takim przypadku odrzuć 1 kartę ze swojej **ręki**.

WSZYSTKO ALBO NIC

Zanim wykonasz Test Precyzji, Test Magii ofensywnego zaklęcia (⚡) lub Test, którego celem jest przesunięcie wskazówek Zegara, możesz zadeklarować, że grasz **o wszystko albo nic**. W takim przypadku, jeżeli wyrzucisz **krytyczny sukces**, podwój obrażenia ataku lub zaklęcia, **albo** liczbę wypełnionych lub wymazanych sekcji Zegara. Jednak jeśli uzyskasz zwykły sukces, zamienia się on w **pecha**.

ZARZĄDZANIE TALIA

Twoja **talia** to prawdziwa talia kart. Możesz wykorzystać dowolną talię, o ile spełnia poniższe wymagania, a rewersy wszystkich kart są takie same.

- ◆ Talia zawiera dokładnie **30 kart**: **2 jokery** i **28 kart** podzielonych na **4 rodzaje**, zwane **kolorami**. Na przykład, w standardowej talii kart do pokera **kolory** to: **trefl** (♣), **karo** (♦), **kier** (♥) i **pik** (♠). Gdy tworzysz **talię** dla swojego bohatera, przypisz każdemu z kolorów inny rodzaj obrazów spośród **powietrznych, ziemnych, ognistych i lodowych**.
- ◆ Talia zawiera po **7 kart** każdego **koloru**, a ich wartości wynoszą **od 1 do 7**.

Najprostszym rozwiązaniem będzie wykorzystanie talii do pokera (po usunięciu z niej **kart figur** oraz **kart o wartościach od 8 do 10**), ale możesz użyć także kart Małych Arkan do tarota, kolekcjonerskich kart z gier karcianych oraz wielu innych talii. Upewnij się tylko, że rozpoznasz każdą z kart bez żadnego problemu.

- ◆ Po rozpoczęciu **konfliktu** potasuj wszystkie 30 kart i umieść zakrytą **talię** przed sobą. Następnie dobierz **5 kart**. To twoja **ręka**.
- ◆ Kiedy dobierasz karty, ale w **talii** zostało ich za mało, dobierz tyle, ile to możliwe, a następnie **przetasuj stos kart odrzuconych**, umieść **zakrytą talię** przed sobą i dobieraj dalej.
- ◆ Gdy dobierasz karty z **talii**, bierzesz je na swoją **rękę**. Z reguły jedynie ty masz wgląd w karty na **ręce**, ale możesz pokazać je innym, jeżeli chcesz.
- ◆ Gdy odrzucasz karty z **ręki**, umieść je odkryte na **stosie kart odrzuconych** w dowolnej kolejności. Nie możesz jej potem zmienić.

Ze swojej **talii, ręki i stosu kart odrzuconych** (jak również wszelkich powiązanych z nimi umiejętności oraz efektów) możesz korzystać jedynie w czasie scen konfliktów. Po zakończeniu konfliktu wtasuj wszystkie 30 kart do **talii** i odłóż ją na bok.

ROZPATRYWANIE UKŁADU

Aby osiągnąć zamierzony efekt, **układ** musi **dokładnie** spełnić wszystkie przedstawione wymagania (na przykład: rozpatrzenie układu **5 kart tej samej wartości** nie spełnia wymagań **Kumulacji**, która musi składać się z **dokładnie 4 kart**).

Gdy rozpatrujesz **układ**, który zawiera **jokera**, sam wybierasz jego **kolor** i **wartość (od 1 do 7)**.

Jeżeli **układ** spełnia wymagania dwóch lub więcej efektów, musisz wybrać i rozpatrzyć **tylko jeden** z tych efektów.

Jeśli korzystasz ze standardowej talii do pokera, sugerujemy, aby kolory kart były powiązane z następującymi rodzajami obrażeń: **powietrze** (♦), **ziemia** (♣), **ogień** (♥), **lód** (♠).

EFEKT

WYMAGANIA UKŁADU

Uwaga: efekty *Magicznego Pokera*, *Oślepiającego Pokera* i *Podwójnych Kłopotów* zadają 10 dodatkowych obrażeń, jeżeli masz **co najmniej 20 poziom**, albo 20 dodatkowych obrażeń, jeżeli masz **co najmniej 40 poziom**.

Kumulacja 4 karty tej samej wartości, przy czym **żadna** z nich nie jest **jokerem**

Ty i każdy sprzymierzeniec biorący udział w tej scenie odzyskujecie po 777 Punktów Życia i 777 Punktów Mocy. Wszystkie postacie graczy, które **skapitulowały**, natychmiast odzyskują przytomność (efekt nie ma wpływu na konsekwencje **kapitulacji**).

Magiczny Poker 4 następujące po sobie karty w tym samym kolorze

Zadajesz obrażenia równe **[25 + suma wartości kart w układzie]** każdemu przeciwnikowi, który bierze udział w tej scenie. Rodzaj obrażeń zależy od **koloru** kart.

Oślepiający Poker 4 następujące po sobie karty

Zadajesz obrażenia równe **[15 + suma wartości kart w układzie]** każdemu przeciwnikowi, który bierze udział w scenie. Jeżeli najwyższa karta ma **parzystą** wartość, są to **świe-tliste** obrażenia. Jeśli najwyższa karta ma **nieparzystą** wartość, są to **mroczne** obrażenia.

Stan na Full 3 karty tej samej wartości + 2 karty tej samej wartości

Wybierz **dwa** stany spośród **oszołomienia**, **roztrzęsienia**, **osłabienia**, **spowolnienia**; jeżeli **wartość najwyższej karty** jest **parzysta**, ty i każdy sprzymierzeniec biorący udział w tej scenie leczycie się z wybranych stanów. Jeśli jest **nieparzysta**, każdy przeciwnik biorący udział w tej scenie ulega wybranym stanom.

Potrójne Wsparcie 3 karty tej samej wartości

Ty i każdy sprzymierzeniec biorący udział w tej scenie odzyskujecie Punkty Życia i Punkty Mocy równe **[suma wartości kart układu × 3]**.

Podwójne Kłopoty 2 karty tej samej wartości + 2 karty tej samej wartości

Zadajesz obrażenia równe **[10 + najwyższa wartość kart układu]** maksymalnie dwóm różnym przeciwnikom, którzy biorą udział w tej scenie i pozostają w zasięgu twojego wzroku. Wybierz rodzaj zadawanych obrażeń spośród **kolorów** kart rozpatrywanego **układu**.

Magiczna Para 2 karty tej samej wartości

Przeprowadź **darmowy atak** przy użyciu broni znajdującej się na twoim wyposażeniu. Jeżeli atak zadaje obrażenia, wybierz ich rodzaj spośród **kolorów** kart rozpatrywanego **układu**. Wszystkie obrażenia od tego ataku są obrażeniami wybranego rodzaju.

NOWE HEROICZNE UMIEJĘTNOŚCI

CZERŃ I BIEL

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Córy Cienia**, **Maga Chaosu**, **Medium** bądź **Zaklinacza Kart** i wykupić umiejętność **Magicznych Kart**.

Gdy rozpatrujesz efekt **Podwójnych Kłopotów**, możesz sprawić, aby wszystkie obrażenia stały się **światliste** lub **mroczne** (zamiast rodzaju odpowiadającego **kolorom** kart rozpatrywanego **układu**).

Ponadto, tak długo, jak w twoim stosie kart odrzuconych znajduje się **joker**, wszystkie obrażenia zadawane **Magicznym Pokerem**, **Oślepiającym Pokerem** i **Podwójnymi Kłopotami** ignorują Nietykalności oraz Odporności.

KARCIANA OBRONA

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Zaklinacza Kart** i wykupić umiejętność **Magicznych Kart**.

W trakcie konfliktu możesz wykorzystać akcję i wybrać **1 kartę** ze swojej **ręki**. Połóż ją zakrytą przed sobą: to twoja **karta obrony**. Następnie dobierz jedną kartę z **talii**. Możesz skorzystać z tej akcji tylko, jeśli posiadasz **dwie lub mniej kart obrony** w grze.

Gdy odniesiesz obrażenia, a masz co najmniej jedną **kartę obrony**, możesz odkryć i **odrzucić** jedną z nich. Jeżeli kartą był **joker** lub jej **kolor** odpowiadał rodzajowi odniesionych obrażeń, nie ponosisz żadnych obrażeń i zamiast tego odzyskujesz taką samą liczbę Punktów Mocy.

Po zakończeniu konfliktu, jeśli zostały ci jakieś **karty obrony**, wtasuj je wszystkie do **talii**.

MISTRZ POJEDYŃKÓW

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Furii**, **Łotrzyca**, **Mistrza Broni**, **Strzelczyni Wyborowej** bądź **Zaklinacza Kart** i wykupić umiejętność **Magicznych Kart**.

Gdy rozpatrujesz efekt **Magicznej Pary**, o ile atakujesz przy użyciu **mistycznej** bądź **miotanej** broni, zadajesz dodatkowe obrażenia równe **[wartość jednej karty z układu]** i odzyskujesz Punkty Mocy równe **[wartość jednej karty z układu × 2]** (na przykład: rozpatrzenie układu złożonego z **piątek** pozwoli ci zadać 5 dodatkowych obrażeń i odzyskać 10 Punktów Mocy).

ZAKAZANY RYTUAŁ

Wymagania: Musisz opanować do perfekcji klasę **Mistyczki** bądź **Zaklinacza Kart** i wykupić 3 poziomy umiejętności **Magicznych Kart**.

Tak długo, jak twój **stos kart odrzuconych** liczy **przynajmniej jedną** kartę, zyskujesz Odporność na rodzaj obrażeń przypisany do **koloru** karty znajdującej się na wierzchu stosu (jeżeli tą kartą jest **joker**, zyskujesz Odporność na wszystkie cztery rodzaje obrażeń: **powietrzne, ziemne, ogniste i lodowe**).

Ponadto dodaj poniższy **efekt** do swojej listy **układów** kart:

EFEKT	WYMAGANIA UKŁADU
Wyklęty Monarcha	4 karty tej samej wartości , przy czym żadna z nich nie jest jokerem + 1 joker

Zadajesz 777 obrażeń każdemu przeciwnikowi, który bierze udział w tej scenie. Jeżeli **[wartość karty z układu 4 kart]** jest **parzysta**, są to **światliste** obrażenia. Jeśli **[wartość karty z układu 4 kart]** jest **nieparzysta**, są to **mroczne** obrażenia.

Tak długo, jak w twoim **stosie kart odrzuconych** znajduje się **joker**, wszystkie obrażenia zadawane dzięki temu efektowi ignorują Nietykalności i Odporności.

PRZYKŁADOWE POSTACIE

KOLEKCJONER

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

Zaklinacz Kart (3 poziomy): **Magiczne Karty, Karta Pułapka (PU 2)**

Chimera (1 poziomy): **Magiczna Imitacja**

Łotrzyca (1 poziomy): **Skradziona Dusza**

Tomiszcze (w postaci albumu z kolekcjonerskimi kartami!), Szata Mędrca, 170 zenitów.

SZULER

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

Zaklinacz Kart (2 poziomy): **Magiczne Karty, Wszystko Albo Nic**

Mag Chaosu (2 poziomy): **Magia Chaosu (Anomalia), Szczęśliwa Siódemka**


Strzelczyni Wyborowa (1 poziomy): **Ogień Krzyżowy**

Talia Kart (broń niestandardowa*, **[ZR + WJ]**), miotana, dystansowa, precyzyja, wzmocnienie **Magicznego Pancerza, potęga**), Szata Mędrca, 70 zenitów.

* Zasady broni niestandardowych znajdziesz w dodatku *Fabula Ultima: Atlas High Fantasy*.

Nigdy nie czekaj
na idealne rozdanie.



Jaką masz radość z życia,
jeśli nie czerpiesz z niego garściami? 



SŁOWO O TYM DODATKU

Oto wyjątkowa klasa postaci do **Fabuli Ultimy!** 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.

Oryginalny wydawca: Need Games

Autorstwo: Emanuele Galletto ♦ **Ilustracje:** Luca J. Rossi, Cathy Trinh

Ilustracje pikselowe: Emanuele Galletto

Wydawcy polskiej edycji: Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

Koordynator projektu: Adam Wieczorek

Redaktorka naczelna: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

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.