



FABUŁA ULTIMA

BONUS



DODATEK Z PIEKŁA RODEM

NOWE DZIWACTWA DLA NIEZROZUMIANYCH POTWORÓW
I BOHATERSKICH WŁADCÓW CIEMNOŚCI!

HALLOWEENOWY DODATEK 2024



HALLOWEENOWE DZIWACTWA

W otchłani dzielącej światy i w odległych krainach znajdują się miejsca mroczne i przekłete: domeny, o które walczą ze sobą księżęta demonów, gotyckie miasta nietknięte choćby jednym promieniem słońca i strzeliste zamki zamieszkałe przez królowe wampirów oraz potężne potwory.

Z takich miejsc pochodzą nasi bohaterowie. I chociaż przypominają prześmiewcze parodie potworów i przeciwników znanych z klasycznych horrorów czy popkultury, wciąż pozostają bohaterami: to osoby o **złotyh sercach** i silnym **poczuciu sprawiedliwości**.

W tym **specjalnym, halloweenowym dodatku** znajdziesz kilka wyjątkowych Dziwactw, które pozwolą na rozegranie kampanii opowiadającej o losach drużyny złożonej z „pozornych złoczyńców”. Każda z postaci graczy będzie parodią jakiejś potwornej lub złej istoty (na przykład **wampirem**, **zombie**, **makabrycznym eksperymentem**, **wiedźmą** lub **demonem**).

Głównymi inspiracjami do powstania tego dodatku były gry wideo z serii *Disgaea*, *The Witch and the Hundred Knight* oraz *Makai Kingdom* (stworzone przez Nippon Ichi Software), a także *Trillion: God of Destruction* (stworzona przez Compile Heart).

Bohaterowie tych opowieści poszukują równowagi między **światłem** a **ciemnością**, **rozumem** a **instynktem** – w przeciwieństwie do Złoczyńców, którzy zatracili się w jednej z tych skrajności (jak **archanioł** gotowy wyeliminować każdego, kto sprzeciwi się jego prawom, albo **prastary demon** chcący przejąć władzę nad całym wszechświatem).

Krótko mówiąc, czasami potrzeba potwora, aby powstrzymać prawdziwego Złoczyńcę, a istoty pochodzące z piekła mogą czynić dobro, tak jak anioły mogą czynić zło!

DZIWACTWA? A CO TO?

Dziwactwa to **zaawansowana, opcjonalna zasada**, która po raz pierwszy pojawiła się w *Atlasach* do *Fabuli Ultimy*: dzięki nim postacie graczy zyskują narracyjną głębię i nowe możliwości związane z mechaniką gry.

- ◆ Każdy bohater może mieć tylko **jedno** Dziwactwo.
- ◆ Jeżeli zdecydujecie się na wprowadzenie Dziwactw do swojej rozgrywki, **sugerujemy**, aby każdy bohater miał po jednym od samego początku. Ponadto w grupie nie powinno być dwóch takich samych Dziwactw.
- ◆ Z reguły drużyna bohaterów z Dziwactwami będzie zdolna stawić czoła bardziej wymagającym wyzwaniom, niż sugerowałby to poziom postaci graczy.
- ◆ Jeżeli ma to uzasadnienie w waszej opowieści, bohater może stracić swoje Dziwactwo i zyskać jakieś inne. Przedyskutujcie to wszyscy razem.



DZIWACTWA W ROZGRYWCE

Dziwactwa podkreślają wyjątkową naturę waszych bohaterów pod względem fabularnym oraz mechanicznym. Pamiętajcie o następujących rzeczach:

- ♦ **Dziwactwa mają wpływ na rozgrywkę.** Nawet mniej znaczące Dziwactwo mówi bardzo wiele o danym bohaterze oraz roli, jaką odgrywa w waszej opowieści. Dziwactwa z tego dodatku zamienią wszystkie postacie w istoty i potwory znane z popkultury, obdarzając je wyjątkowymi mocami. Postawią też przed nimi szereg pytań, z których możecie czerpać inspiracje, aby upewnić się, że bohaterowie zawsze będą stać po stronie dobra... chociaż niektórzy z nich mogą skrywać jakąś straszliwą prawdę.
- ♦ **Wolność wyboru.** Nie potrzebujesz Dziwactwa, żeby stworzyć porządny koncept postaci. Jeśli **Tożsamością** twojej postaci jest „**Dawna Królowa Demonów**”, nie ma przymusu, abyś wybrał jeszcze Dziwactwo **Obalony Monarcha**. Twoja Tożsamość tak czy inaczej powinna być istotna dla opowieści.
- ♦ **Jak korzystać z Dziwactw.** Zasada ma wprowadzić do gry nowe, interesujące sytuacje, skonfrontować każdego z bohaterów z wyjątkowymi problemami oraz zagadnieniami, a także zapewnić dodatkową mechanikę, która wspiera ich Przymioty.
- ♦ **Jak nie korzystać z Dziwactw.** Zasada nie służy temu, aby twój bohater stał się silniejszy od reszty drużyny albo przez cały czas znajdował się w centrum wydarzeń. Nie próbuj też w ten sposób wprowadzać do gry drażliwych tematów, które mogłyby wywołać dyskomfort u pozostałych graczy.



DELIKWENT Z ZAŚWIATÓW

Uczęszczasz do prestiżowej Piekielnej Akademii, gdzie najbardziej obiecujące nikczemne umysły wszechczasów kształcą się w feerii nieustannego chaosu. Ty sam jesteś jednak paskudną plamą na nieskazitelnej reputacji tej instytucji: jesteś... dobry. Obrzydliwie miły, dobrze wychowany, przychodzisz na zajęcia punktualnie i zawsze odrabiasz prace domowe. Dlaczego taki jesteś? Czy po prostu chcesz wyróżnić się na tle pozostałych uczniów, czy może złożyłeś komuś obietnicę? Jaką mroczną stroną trzymasz pod kluczem na dnie swojego serca?

Po **odpoczynku** w jakiejś lokacji wybierz jedno: opisujesz, jak uczyniłeś to miejsce lepszym (na przykład zbierając śmieci w parku, pomagając staruszce lub dołączając do akcji charytatywnej), i zyskujesz **1k6 Punktów Delikwenta**; **lub** opisujesz, jak zatraciłeś się w chwili egoizmu, zyskujesz 1 Punkt Fabuli i tracisz wszystkie zgromadzone **Punkty Delikwenta**.

Kiedy zadajesz obrażenia **Złoczyńcy** lub odnosisz obrażenia za sprawą **Złoczyńcy**, odpowiednio zadajesz lub odnosisz dodatkowe obrażenia równe zgromadzonym obecnie **Punktom Delikwenta**.

Kiedy jeden lub więcej sprzymierzeńców odzyskuje dzięki tobie Punkty Życia i/lub Punkty Mocy, każdy z nich odzyskuje odpowiednio dodatkowe PŻ i/lub PM równe zgromadzonym obecnie **Punktom Delikwenta**.

Na koniec każdej sesji (po około **czterech godzinach rozgrywki**), jeśli masz **10 lub więcej Punktów Delikwenta**, otrzymujesz jedną **Naganę** i tracisz wszystkie zgromadzone Punkty Delikwenta. Kiedy otrzymasz w sumie **3 (lub więcej) Nagany**, zostajesz **wydalony** z Akademii: tracisz to Dziwactwo, zyskujesz 3 Punkty Fabuli i wybraną przez siebie heroiczną umiejętność (możesz wybrać nawet te, których wymagań **nie spełniasz**, o ile dysponujesz wszystkimi potrzebnymi umiejętnościami). Możesz wybrać heroiczną umiejętność spoza klas, do których należy twój bohater.



GANG POTWORÓW

Każdy słyszał o władcach demonów, mumiach z pradawnych epok, potężnych wampirach, a nawet upadłych aniołach. Są również inne, mniej znane biesy, które wciąż będą w ludziach respekt. No i jest też wasza... banda. Prawdę mówiąc, nie jesteście zbyt potężni, a w dodatku wszyscy wyglądacie... tak samo? Ale jest was naprawdę MNÓSTWO. Dlaczego znajdujecie się na samym dole łańcucha pokarmowego? Jaki jest wasz wspólny cel? Kto jest waszym przywódcą? W jaki sposób można odróżnić go od reszty?

Twoja postać to nie tyle pojedyncza istota, co grupa potworów, na czele których stoi przywódca, wypowiadający się w imieniu całego gangu. Na potrzeby rozgrywki nadal jesteś postrzegany jako pojedyncze stworzenie i podlegasz wszelkim standardowym zasadom, choć z pewnymi wyjątkami:

- ♦ **Punkty Życia:** Kiedy stracisz PŻ, opisz, jak pokonano lub zabito kilku członków gangu. Kiedy odzyskasz PŻ, opowiedz, jak twoi towarzysze wrócili do walki lub jak gromadzicie nowych rekrutów. Kiedy **skapitulujesz**, możesz opisać śmierć przywódcy gangu i zdecydować, który członek zajmie jego miejsce. Jeżeli zdecydujesz się na **poświęcenie**, gang zostanie rozwiązany raz na zawsze, ale powinien być wspomniany z należytym szacunkiem.
- ♦ **Jeden za Wszystkich:** Kiedy zadajesz obrażenia jakiejś istocie, o ile nie jest to **rój** (patrz str. 297 w **podręczniku głównym**), dolicz 5 dodatkowych obrażeń.
- ♦ **Wszyscy za Jednego:** Jesteś Odporny na obrażenia zadawane **wyłącznie tobie**, ale za to Wrażliwy na obrażenia zadawane **kilku istotom jednocześnie**. Obrażenia bez konkretnego rodzaju ignorują te podatności zgodnie z normalnymi zasadami.



UCH... TO JUŻ WSZYSTKO?

Zdecydowanie nie! Wiele Dziwactw z **Atlasów** oraz materiałów testowych do **Fabuli Ultimy** idealnie sprawdziłoby się w kampanii, w której nierozumiane dziwolągi i niepewne siebie demoniczne księżniczki ratują świat przed istotami ukrywającymi bezwzględne okrucieństwo pod płaszczykiem anielskiej świętości.

W takim przypadku najbardziej odpowiednie Dziwactwa to Dziecię Kwiatów, Klątwa, Zniewolone Serce, Nie z Tego Świata, Zbiegły Eksperyment, Cudowny Wynalazca, Upiór, Zwiastun Zguby oraz Bestia, Która Przemówiła (wszystkie te Dziwactwa znajdziesz w **Atlasie High Fantasy** oraz **Atlasie Techno Fantasy**).



NIEROZERWALNA PRZYSIĘGA

Byłeś niegdyś istotą o niewypowiedzianej mocy. Mogłeś siać śmierć i zniszczenie pstryknięciem palców. Ale złożyłeś przysięgę: nigdy więcej nie użyjesz swojej prawdziwej siły. Kim była osoba, której dałeś słowo? Czy nadal żyje? Jakiej straszliwej tragedii nie mogłeś zapobiec z powodu złożonej obietnicy?

Możesz wybrać to Dziwactwo jedynie w przypadku, gdy Motywem twojego bohatera jest **Wina** lub **Obowiązek**. Motyw nie może ulec zmianie, dopóki nie pozbedziesz się tego Dziwactwa.

Na stałe zwiększasz swoje maksymalne Punkty Życia i Punkty Mocy o 5, a także uczysz się jednego zaklęcia wybranego spośród **Kradzieży Mocy**, **Kradzieży Życia** i **Przekłętego Oddechu** (patrz str. 310 w **podręczniku głównym**; wybierz **[WJ + SW]** lub **[PO + SW]** na potrzeby Testu Magii, oraz wybierz nazwę, rodzaj obrażeń i/lub stan zgodnie z opisami zaklęć).

Kiedy zadajesz obrażenia jednej lub kilku istotom, możesz zdecydować się na **złamanie przysięgi**: zadajesz **każdemu celowi dokładnie 999 obrażeń**, które **ignorują Odporności, Nietykalności oraz Absorpcje**. Jeśli wśród celów znajduje się **Złoczyńca** (lub wielu Złoczyńców), traci to miano wraz ze **wszystkimi** Punktami Ultimy (**ty** decydujesz o jego losie zgodnie z zasadami dotyczącymi Bohaterów Niezależnych). Gdy **złamięs przysięgę**, twoja postać staje się **Najwyższym Złoczyńcą**, a ty musisz stworzyć nowego bohatera.



(NIE?)WIERNY SŁUGA

Jesteś prawą ręką innej osoby – kogoś, kto mógłby dokonać wielkich rzeczy, ale rozpaczliwie potrzebuje twojej pomocy i często wykazuje się brakiem zdrowego rozsądku. Jaka obietnica, dług lub przysięga postawiła cię w tej sytuacji? Jak odnosisz się do tej osoby? Jaka jest twoim zdaniem jej największa wada? Czy kiedykolwiek przeszło ci przez myśl, że to ty zasługujesz na te wszystkie zaszczyty? Jakiego sekretu nigdy jej nie wyjawieś?

Decydując się na to Dziwactwo, wybierz postać innego gracza. Staje się ona twoim **suzerenem**. Następnie stwórzcie ze sobą nawzajem Więź o sile 1 emocji: wybierz **lojalność** lub **niefuność**; **suzeren** wybiera natomiast **podziw**, **niższość** albo **niefuność**.

Upewnij się, że osoba grająca **suzerenem** nie ma nic przeciwko i chce razem z tobą eksplorować wyjątkową naturę tego Dziwactwa.

Kiedy **suzeren** wykonuje Test, o ile bierzesz udział w danej scenie, możesz **zaoferować mu swoją pomoc**: wykorzystaj zasady **Testów Grupowych** (patrz str. 50 w **podręczniku głównym**), przy czym odnosisz automatyczny sukces w Teście Wsparcia. Jeżeli dzieje się to

w trakcie konfliktu, **nie tracisz swojej tury** w obecnej rundzie (tym samym ignorując ograniczenia zasad związanych ze **Współpracą w drużynie** ze str. 76 w podręczniku głównym). Ilekroć **suzeren** przyjmie twoją pomoc w ramach **Testu Grupowego**, zyskujesz **1 Punkt Zaufania**.

Na koniec każdej sesji (po około **czterech godzinach rozgrywki**), przed przyznaniem PD, rzuć **2k20**. Jeśli wynik jest **równy lub niższy niż** obecny poziom twojej postaci, zyskujesz **1 Punkt Zaufania**. Kiedy uzbierasz **20 lub więcej Punktów Zaufania**, wybierz jedną z poniższych opcji:

- ♦ **Wyzwanie:** nadszedł czas, aby poddać **suzerena** próbie. Wspólnie z osobą grającą **suzerenem** opowiedzcie o pojedynku, wyzwaniu lub podobnej rywalizacji, w której **suzeren** musi udowodnić, że nie potrzebuje twojej pomocy, w czym koniec końców **odnosi sukces**. Następnie tracisz to Dziwactwo i zyskujesz natychmiast wybraną przez siebie heroiczną umiejętność (możesz wybrać nawet te, których wymagań **nie spełniasz**, o ile dysponujesz wszystkimi potrzebnymi umiejętnościami).
- ♦ **Zdrada:** nastaly mroczne czasy, a ty ujawniasz swoje prawdziwe oblicze. Wspólnie z osobą grającą **suzerenem** opowiedzcie o twojej zdradzie i zdecydujcie o jej adekwatnych konsekwencjach (jak na przykład utrata ważnego przedmiotu, wskrzeszenie straszliwego wroga lub zmiana **Motywu suzerena**). Następnie twoja postać staje się **Pomniejszym** lub **Głównym Złoczyńcą** (wybór należy do Mistrzyni Gry), a ty musisz stworzyć nowego bohatera.

SŁOWO O TYM DODATKU

Masz przed sobą zbiór specjalnych halloweenowych Dziwactw do **Fabuli Ultimy!** Autorem gry jest **Emanuele Galletto**, a oryginalnym wydawcą **Need Games**.

Wszystkie Dziwactwa są wyjątkowe, zarówno pod względem fabularnych konsekwencji, jak i zdolności, więc koniecznie omów wprowadzenie ich do rozgrywki z całą drużyną.

Więcej informacji znajdziesz na: blackmonk.pl/fabulultima



OBALONY MONARCHA

Miałeś odziedziczyć tytuł Monarchy Demonów: takie było twoje przeznaczenie... ale nie wszystko poszło zgodnie z planem. Wygląda bowiem na to, że na twojej drodze stoi co najmniej tuzin samozwańcych dziedziców, a na domiar złego wszyscy są potężniejsi i bardziej wpływowi od ciebie. Jak zamierzasz odzyskać tron? Kto opowiedział się po twojej stronie, a kto wbił ci nóż w plecy? Czy ktokolwiek wie, jaka jest twoja ukryta słabość? W jaki sposób ta słabość odzwierciedla twoją niepełność?

Zadajesz 5 dodatkowych obrażeń wrogom w randze **żołnierza**. Ponadto, kiedy wykonujesz Test Przeciwny przeciwko **elitarnym** wrogom lub **czempionom**, odnosisz **krytyczny sukces** za każdym razem, gdy wyrzucisz ten sam wynik na obu kościach (o ile Test nie zakończył się **pechem**).

Niestety, masz też pewną **ukrytą słabość**: wybierz ją wspólnie z resztą drużyny i powiąż z **przeszłym wydarzeniem**, którego twoja postać się wstydi lub z którym przyjdzie jej się zmierzyć, przepracować i przezwyciężyć.

Na przykład: muzyka klasyczna (ponieważ twój nauczyciel muzyki był zdecydowanie zbyt surowy); światło słoneczne (ponieważ wszyscy drwili z twojej bladej cery); postać matki (ponieważ od zawsze czułeś, że nie sprostasz wymaganiom swojej matki, Królowej).

Ilekcję poniesiesz porażkę w Teście, kiedy **twoja ukryta słabość pojawi się w danej scenie**, musisz natychmiast **wyjawić** ją wszystkim wokół. Wyniki na obu kościach traktujesz jak **1**, co oznacza, że Test zakończył się **pechem** (nie możesz przerzucić kości i zyskujesz natychmiast 1 Punkt Fabuli).

Kiedy zmierzysz się z przeszłością i przepracujesz traumę związaną z wydarzeniem, z którego wynika twoja **ukryta słabość**, nie obowiązuje cię dłużej powyższa kara do Testów. Ponadto, od tej pory siła wszystkich twoich Więzy jest **zawsze postrzegana jako wyższa o 1 poziom** (na przykład Więzy wywołująca trzy emocje ma siłę 4).

Jeżeli nie masz pewności, jak w danej sytuacji rozpatrzyć zasady tego Dziwactwa, ostateczna decyzja zawsze należy do ciebie. Kieruj się szczerością i uczciwością.



POTOMEK CZAROWNIC

Wywodzisz się z pradawnego rodu czarownic, które są związane z wyjątkowym źródłem mocy. Ludzie od zawsze się ich bali, traktując je podejrzliwie. Co świadczy o tym, że należysz do magicznego rodu? Jakich problemów ci to przysporzyło? Kto chce wykorzystać twoją moc?

Wybierz **jeden** spośród podanych rodzajów obrażeń: **elektryczne, lodowe, mroczne, ogniste, powietrzne, trujące, ziemne** – zyskujesz ich Absorpcję. Ponadto, ilekroć zadajesz obrażenia inne niż **fizyczne, automatycznie** stają się one obrażeniami rodzaju wybranego w ramach tego Dziwactwa i **nic nie jest w stanie tego zmienić ani zatracić** (ten efekt zyskuje **pierwszeństwo** względem wszystkich innych zasad gry). Niestety, zyskujesz także Wrażliwość na obrażenia innego rodzaju, w zależności od tego, co wybrałeś (odpowiednio: **ziemne, ogniste, świetliste, lodowe, elektryczne, ogniste, powietrzne**).

Możesz przeprowadzać rytuały należące do dyscypliny **Rytualizmu**, a także wykorzystywać je do władania żywiołem odpowiadającym wybranemu rodzajowi obrażeń, o ile pojawia się on w danej scenie (odpowiednio: elektryczność, lód i woda, mrok i cienie, ogień, powietrze, trujące substancje i gnijąca materia lub ziemia i skały).



(RZEKOMO) OSTATECZNY BOSS

Możesz przeobrazić się w kolosa zdolnego zmieść ogromne miasta z powierzchni ziemi i zasiać niewypowiedziany terror w sercach wszystkich graczy. A przynajmniej tak twierdzisz. Skąd pochodzisz? Jak wygląda twoja przemiana? Który aspekt twojej Ostatecznej Postaci™ wzbudza w tobie tak wielkie zażenowanie, że za nic nie zmusisz się do jej wykorzystania?

Kiedy podczas konfliktu po raz pierwszy znajdziesz się w **Kryzysie**, możesz przybrać swoją **Drugą Postać™** i pozostać w niej do końca sceny. W tej formie zyskujesz wszystkie poniższe korzyści:

- ◆ Twoje ataki zyskują właściwość **wielooataku (2)**.
- ◆ Podczas twojej tury wszystkie koszty w PŻ i PM są zmniejszone o 5 (do minimum 0).

Kiedy twoje Punkty Życia spadną do 0, o ile przybrałeś już **Drugą Postać™** i masz **jedną lub więcej Więzi o sile 3 lub więcej**, możesz wymazać **2 emocje** z jednej z nich. W takim wypadku odzyskujesz **999 Punktów Życia i 999 Punktów Mocy**, przybierając swoją **Ostateczną Postać™** (pozostajesz w niej do końca sceny). W tej formie zachowujesz wszelkie korzyści dotyczące **Drugiej Postaci™**, a ponadto dotyczą cię następujące korzyści oraz kary:

- ◆ Zyskujesz premię +4 do wszystkich Testów Przeciwnych polegających na **brutalnej sile** i zadajesz 5 dodatkowych obrażeń **humanoidom** oraz **demonom**.
- ◆ Jeżeli twoje Punkty Życia po raz kolejny spadną do 0, a ty możesz się **poświęcić**, musisz to zrobić.

UPADŁY ANIOŁ

Niegdyś przemierzałeś niebiańskie sfery, pławiąc się w chwale i blasku światła... ale teraz znalazłeś się w królestwie potworów i ciemności. Czy przybyłeś tutaj, aby odkupić swoje winy, sprowadzić światło do krainy cieni, a może by szpiegować spiskujących przeciwko Niebiosom? Odkąd zstąpiłeś w mrok, które z twoich przekonań zostały wystawione na próbę? Która z pozostałych postaci wzbudziła w tobie niespodziewane uczucia?

Zyskujesz Odporność na **mroczne** i **światliste** obrażenia.

Wybierz jedno: zyskujesz **rzadki przedmiot** wart **maksymalnie 1000 zenitów**; **lub** poznajesz jedno wybrane zaklęcie **Medium**; **lub** na stałe zwiększasz o 10 maksymalną wartość Punktów Mocy.

Raz na sesję (około **cztery godziny rozgrywki**) Mistrzynie Gry może przyznać ci 1 Punkt Fabuli, aby wprowadzić niespodziewane komplikacje związane z twoim anielskim pochodzeniem (na przykład: konkretne stworzenia lub artefakty mogą reagować na twoją obecność w dziwny sposób, możesz też ściągnąć na siebie gniew piekielnych istot).





UPARTY SCEPTYK

Te wszystkie opowiadki o potworach, demonach i magicznych sztuczkach brzmią jak absurdy z gier wideo. Pewnie tylko ci się to śni, ewentualnie ktoś cię zahipnotyzował. A może to jakiś żart! Dałbyś sobie rękę uciąć, że nie jesteś wcale duszą, która zawędrowała tutaj z Czysta, nie ma też szans, że przekroczyłeś magiczny portal. Mimo to musisz przyznać, że twoje wspomnienia nie są zbyt wyraźne.

Ileokroć dotkną cię efekty ataku, zaklęcia, umiejętności lub jakiegokolwiek mechaniki wynikającej z działania innej istoty (niezależnie od tego, czy efekty są korzystne, czy wprost przeciwnie), **musisz** rzucić **1k6**:

- ♦ **1-4**: ulegasz efektom zgodnie ze standardowymi zasadami i zyskujesz **1 Punkt Podejrzeń**.
- ♦ **5-6**: nie wierzysz w te efekty, więc im nie ulegasz.

Na koniec każdej sesji (po około **czterech godzinach rozgrywki**), przed przyznaniem PD, rzuć **2k20**. Jeśli wynik jest **równy lub niższy niż** obecny poziom twojej postaci, zyskujesz **1 Punkt Podejrzeń**. Kiedy uzbierasz **20 lub więcej Punktów Podejrzeń**, przypominasz sobie, **jak trafiłeś w to miejsce**, a Mistrzynie Gry wybiera jedną z następujących opcji: przypominasz sobie **kluczową wskazówkę** związaną z **zagrożeniem**, które wisi nad światem; **lub** przypominasz sobie o istnieniu nowego **zagrożenia** i otrzymujesz **kluczową wskazówkę** na jego temat.

Kiedy odzyskasz wspomnienia, przebudzi się w tobie **dziwna moc**: tracisz to Dziwactwo i zyskujesz natychmiast wybraną przez ciebie heroiczną umiejętność (możesz wybrać nawet te, których wymagań **nie spełniasz**, o ile dysponujesz wszystkimi niezbędnymi umiejętnościami). Możesz wybrać heroiczną umiejętność spoza klas, do których należy twój bohater.

HALLOWEENOWE POSTACIE

WIEDZMA Z BAGIEN

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

Dziwactwo: **Potomek Czarownic (trujące obrażenia)**

Elementalistka (2 poziomy): **Katakлизм, Magia Żywiołów (Lodowiec)**

Wagabunda (3 poziomy): **Wierny Towarzysz (PU 3, pechowy konstrukt, w którym płonie piekielny ogień, zdolny zadawać lodowe i ogniste obrażenia)**

Laska, Szata Mędrca, 270 zenitów.

PRASTARY WAMPIR

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

Dziwactwo: **Nierozzerwalna Przysięga (Kradzież Życia, mroczne obrażenia)**

Esper* (1 poziom): **Psychokineza**

Mutant* (2 poziomy): **Akromorfoza (PU 2)**

Medium (2 poziomy): **Duchowa Magia (PU 2: Rozjuszenie, Halucynacje)**

Szata Mędrca, 370 zenitów.

GANG PRZYJEMNIKÓW

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

Dziwactwo: **Gang Potworów (przywódca nosi opaskę na głowie!)**

Chimera (1 poziom): **Język Dzikcy**

Tancerka** (2 poziomy): **Taniec (PU 2: Taniec Gryfa, Taniec Jednorozca)**

Mistrz Broni (2 poziomy): **Gnatotamacz, Wyrwa**

Ogromny Tłuczek do Mochi (**broń niestandardowa****, **[ZR + PO]**, **bijatyka, biała, precyzja, refleks**), Tunika Bojowa, 120 zenitów.

MODELOWY PUNK

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

Dziwactwo: **Delikwent z Zaświatów**

Furia (1 poziom): **Nieposkromiony Duch**

Mówcze (2 poziomy): **Doping, Wierzę w Was!**

Medium (2 poziomy): **Duchowa Magia (PU 1: Leczenie), Magiczne Wsparcie**

Megafon (**broń niestandardowa****, **[ZR + WJ]**, **mystyczna, dystansowa, precyzja, moc żywiołów (elektryczność)**, **wzmocnienie Magicznego Pancerza**), Szata Mędrca, 70 zenitów.

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

Dziwactwo: (Nie?)Wierny Sługa

Mag Chaosu (2 poziomy): **Magia Chaosu (PU 2: Przyspieszenie, Wróżbiarstwo)**

Mówcze (2 poziomy): **Doping, Napiętnowanie**

Mistrz Wiedzy (1 poziom): **Przebłysk Wiedzy**

Tomiszczce, Szata Mędrca, 270 zenitów.

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

Dziwactwo: **Obalony Monarcha**

Elementalistka (3 poziomy): **Magia Żywiotów (PU 1: Flara), Zakłęta Broń (PU 2)**

Córa Cienia (1 poziom): **Cieniste Uderzenie**

Furia (1 poziom): **Adrenalina**

Okultystyczny Wielki Miecz (**broń niestandardowa, [ZR + PO]**), miecz, biała, precyzja, **potęga, wzmocnienie Pancerza**), Tunika Bojowa, 120 zenitów.

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

Dziwactwo: **(Rzekomo) Ostateczny Boss**

Złota Rączka (1 poziom): **Gadźciarz (Esencje)**

Obrońca (2 poziomy): **Mistrzostwo Obrony (PU 2)**

Strzelczyni Wyborowa (2 poziomy): **Ogień Zaporowy, Sokole Oko**

Wewnętrzne Działo Atomowe (**broń niestandardowa, [ZR + PO]**), palna, dystansowa, **precyzja, potęga, wzmocnienie Pancerza**), Zbroja Płytowa z Brązu, 70 zenitów.

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

Dziwactwo: **Upiór** (patrz str. 121 w *Atlasie High Fantasy*)

Złota Rączka (2 poziomy): **Gadźciarz (Alchemia), Miksturowy Oprysk**

Obrońca (2 poziomy): **Powiernik Dwóch Tarcz, Ochrona**

Wagabunda (1 poziom): **Zaradność**

Zbroja Płytowa z Brązu, Runiczna Tarcza ×2, 70 zenitów.

* Klasy Espera i Mutanta znajdziesz w dodatku *Fabula Ultima: Atlas Techno Fantasy*.

** Klasę Tancerki oraz zasady broni niestandardowych znajdziesz w dodatku *Fabula Ultima: Atlas High Fantasy*.

Potworne serce
może okazać wielką dobroć.



A blask nieskazitelnego światła
skrywać najgorsze okrucieństwo.



Oryginalny wydawca: Need Games

Autorstwo i skład: Emanuele Galletto ♦ **Ilustracje:** Lorenzo Magalotti,
Catty Trinh ♦ **Ilustracje pikselowe:** Rackham Café

Wydawcy polskiej edycji: Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

Dyrektor wydawnictwa: Maciej Jesionowski

Koordinator projektu: Adam Wieczorek

Redaktorka naczelna: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

Tłumaczenie: Artiom Lorenc ♦ **Korekta:** Kasia Wieczorek

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz



**NEED
GAMES!**



Fabula Ultima © 2021-2024 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.