



FABULA ULTIMA

T T J R P G

ROZPOCZNIJ GRĘ




FABULA ULTIMA

T T R P G

To twój świat.
To twoja opowieść.



Dokonaj wyboru
i walcz o to, w co wierzysz. 



ZACZNIJ TUTAJ

WPROWADZENIE

Witaj w **starterze** do gry *Fabula Ultima*!

Fabula Ultima to gra fabularna (RPG – roleplaying game – albo TTRPG – tabletop roleplaying game), dzięki której możesz tworzyć niesamowite światy, postacie i historie znane z konsolowych gier wideo takich jak *Bravely Default*, *Kingdom Hearts*, *Octopath Traveler* czy legendarna seria *Final Fantasy* – japońskich konsolowych RPG, często zwanych JRPG.

Tę broszurę zaprojektowano tak, aby była jak najbardziej przystępna. Pierwsze dwie strony przedstawią ci wszystko, co musisz wiedzieć, zanim zaczniesz grać. Kiedy już się z nimi zapoznasz, możesz przejść do **Sceny Zero: Przygotowanie** na stronie 4.

Krok po kroku nauczysz się, jak grać!

CZEGO POTRZEBUJĘ?

Do rozegrania poniższego scenariusza potrzebne ci będą:

- ♦ Grupa 4–5 osób (włącznie z tobą).
- ♦ Po jednej **karcie dla każdej postaci** – znajdziesz je na str. **6–13**. Możesz je również pobrać ze strony blackmonk.pl/fabula-ultima-pomoce.
- ♦ Materiały do robienia notatek: ołówki, gumka, kartki papieru, notatnik albo tablet.
- ♦ Co najmniej jeden zestaw **wielościennych kości**. Jeśli nie wiesz, gdzie możesz je zdobyć, nie martw się: poszukaj aplikacji lub stron do rzucania kośćmi w internecie. Znajdziesz tam dużo darmowych rozwiązań.

Najlepiej, jeśli będziesz mieć co najmniej po dwie kości: sześciennie (znane jako k6), ośmiościenne (k8), dziesięściennie (k10) i dwunastościenne (k12).

Od największej do najmniejszej, scenariusz zakłada użycie czterech rodzajów kości: k12, k10, k8, k6.



k12



k10



k8



k6

ZAIMKI I ICH RODZAJE

W tej grze opisujemy Mistrzynie Gry rodzajem żeńskim, a graczy – męskim. Jest to swego rodzaju kompromis, który przyjęliśmy, aby zachować czytelność tekstu, ponieważ w oryginale zarówno MG, jak i gracze określani są jako „they/them”.

Dodatkowo, jedna z gotowych postaci, Blair Clairmonde, w oryginale określana jest również zaimkami „they/them”, dlatego w przypadku tej postaci używamy zaimków i odmian niebinarnych „ono/jejgo”. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by gracz dla swojego komfortu gry, przypisał Blair płęć żeńską lub męską.

Niezależnie od zastosowanych tu określeń, osoby grające oraz prowadzące rozgrywkę mogą być dowolnej płci lub nie mieć jej wcale, tak jak postacie, które powołają do życia.

CZYM JEST GRA FABULARNA?

W grze fabularnej kilka osób tworzy wspólnie własną opowieść. Robią to, prowadząc rozmowy i opisując działania kontrolowanych przez siebie postaci – po prostu odgrywając ich role.

JAK ODGRYWAĆ ROLE?

To bardzo proste. Kiedy odgrywasz rolę...

- ◆ Podejmujesz decyzje jako postać, którą grasz, opisujesz, co robi, i ustalasz jej cele w waszej historii.
- ◆ Współpracujesz z innymi graczami, puszczasz wodze fantazji i starasz się, aby wasza historia na długo utkwiła w waszej pamięci.
- ◆ Pamiętasz, aby szanować gusta oraz kreatywność innych graczy i wspierać ich pomysły!

PO CO MI ZASADY?

Tak jak w grach wideo czy grach planszowych, do postaci przypisano konkretne statystyki i umiejętności, które reprezentują ich mocne oraz słabe strony. Często przyjdzie ci rzucać kośćmi, aby sprawdzić, czy podjęte przez bohatera działania zakończą się sukcesem, czy też staną mu na drodze jakieś nieprzewidziane przeszkody.

Jednak w przeciwieństwie do gier wideo i gier planszowych, możliwości gier fabularnych są **nieskończone**: nie istnieje jedno właściwe podejście do danej sytuacji, a historia będzie zmieniać się pod wpływem podejmowanych przez graczy decyzji. W dodatku nigdy nie wiesz, co przyniesie los – innymi słowy, nie jesteś w stanie przewidzieć tego, co się wydarzy – i dobrze!





SCENA ZERO

PRZYGOTOWANIE

Kiedy już zbierzesz wszystkich graczy, czeka was szybkie przygotowanie do gry.

WYBIERZ ROLĘ

Jedno z was przyjmie rolę **Mistrzynie Gry (MG)**, a wszyscy pozostali staną się **graczami** i będą kontrolować swoje **postacie**.

Przeczytajcie opisy ról Mistrzynie Gry i graczy, zanim podejmiecie decyzję. Niezależnie od dokonanego wyboru, waszym celem jest **współtworzyć heroiczną i fantastyczną opowieść, świetnie się przy tym bawiąc**.

MISTRZYNI GRY

Jeśli jesteś **Mistrzynią Gry**...

- ◆ Czytaj na głos opisy z tej broszury i pomagaj innym w rozgrywce oraz śledzeniu scenariusza, który zaczyna się na str. **14**. Pamiętaj, że niektóre strony zawierają sekretne informacje przeznaczone jedynie dla ciebie – będą one zaznaczone kolorem **czzerwonym**.
- ◆ Wzbogacaj sceny i opisy ze scenariusza o własne pomysły. Kibicuj przy tym swoim graczom **oraz** ich postaciom!
- ◆ Odgrywaj role najróżniejszych postaci, jakie gracze napotkają na swojej drodze (nazywamy je **Bohaterami Niezależnymi** albo **BN-ami**) – ukazuj ich charaktery oraz cele.

GRACZE

Jeśli jesteś **graczem**...

- ◆ Odegraj rolę jednej z czterech gotowych postaci stworzonych do tego scenariusza (patrz dalej).
- ◆ Nie bój się eksperymentować z unikatowymi zdolnościami swojej postaci i współpracuj z resztą drużyny w trudnych sytuacjach; twórz okazje, aby inni bohaterowie także mogli zabłysnąć!
- ◆ Dostosuj postać do siebie, wymyślając ciekawe szczegóły dotyczące jej przeszłości oraz tożsamości; popychaj historię w interesującym kierunku za pomocą słów i czynów swojej postaci.

WYBIERZ SWOJĄ POSTAĆ

W pełnej wersji gry **Fabula Ultima** pozwoli ci stworzyć swoją własną postać, adekwatną do historii, jaką chcesz opowiedzieć. Dla ułatwienia ten starter zawiera cztery gotowe postacie, zaprojektowane tak, abyś nauczył się zasad i poznał potencjał tej gry.

Jeśli w twojej grupie jest mniej niż czterech graczy, jedna osoba powinna grać jako Blair Clarimonde.

Wszystkie karty postaci znajdziecie na następnej stronie oraz na blackmonk.pl/fabula-ultima-pomoce.



BLAIR CLARIMONDE

Jako spozstrzegawcze dziedzicze tronu Dunovy, Blair podczas bitwy może wspierać swoich sojuszników słowami pełnymi nadziei oraz natchnienia. W razie potrzeby jest w stanie uwolnić potężną magię światła przeciwko swoim wrogom.

CASSANDRA



Silna i zwinna Cassandra, była kapitanka sił Podniebnych Jeźdźców, jest mistrzynią w walce włócznią. Używając mocy żywiołów, może osłabiać wrogów i atakować latające cele.



EDGAR

Młody wynalazca, który przetrwał tajemnicze zdarzenie. Edgar jest sprytny i zaradny. Dzięki własnoręcznie zaprojektowanemu pistoletowi może celować w wielu wrogów jednocześnie i wywoływać u nich negatywne stany.

LAVIGNE FALLBRIGHT



Poważna i budząca podziw Lavigne była księżniczką w królestwie Armorici, które zostało podbite przez Imperium. Potrafi przekierowywać swoje siły życiowe do ogromnego, potężnego miecza i jest najbardziej wytrzymałą członkinią drużyny.



Ikona kłódki na karcie oznacza, że ta część twojej karty jest „zablokowana”, dopóki nie dotrzesz do oznaczonej numerem obok sceny – wcześniej nie podglądaj, co się tam znajduje!

BLAIR CLARIMONDE

ZAIMKI: ONO/JEJGO



CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ	k6	<input type="checkbox"/> SPÓWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE	k10	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA	k8	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	



PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: DZIEDZICZE TRONU DUNOVY

MOTYW: OBOWIĄZEK

POCHODZENIE: DUNOVA

Jest coś, co muszę zrobić.



WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść



PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.

SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).



PUNKTY EKWIPUNKU

MAX

OBECNE

PE 6



Remedium (3 PE): Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.



Eliksir (3 PE): Przywraca **50 PM** jednej istocie.

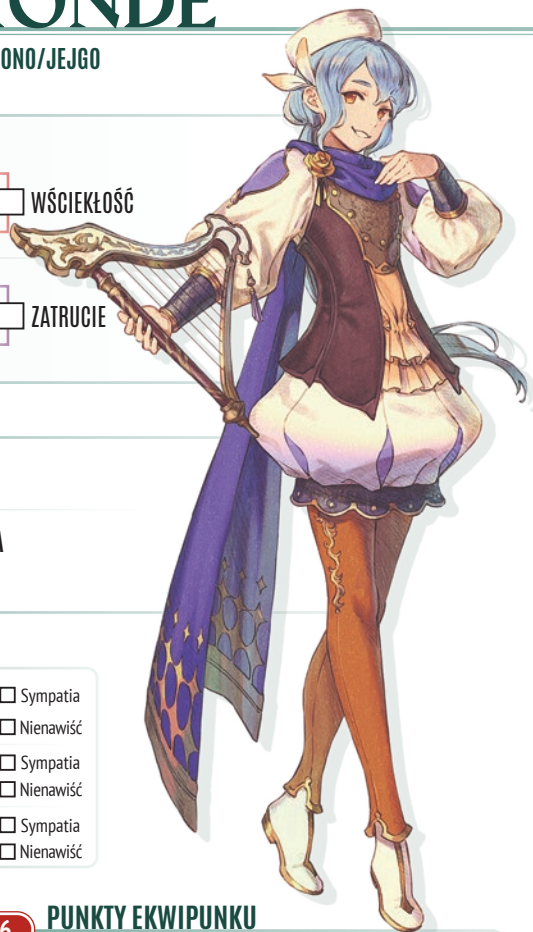


Tonik (2 PE): Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.



ZENITY

Początkowa ilość: 120



4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

	MAX	OBECNE
PŻ	45	
PM	60	

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY:	-2
PANCERZ:	9
MAGICZNY PANCERZ:	12

5 WYPOSAŻENIE



Żelazny Sztylet (biała): Test Cech **[ZR + WJ]** +1; obrażenia **fizyczne** **[WW + 4]**



Szata Mędrca: Pancerz równy **Zręczności** +1. Magiczny Pancerz równy **Wejrzeniu** +2; -2 do inicjatywy (uwzględniono).



Tarcza z Brązu: +2 do Pancerza (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

DOPING

Podczas sceny konfliktu możesz wykorzystać akcję i wydać 5 Punktów Mocy, aby porozumieć się z inną istotą, którą widzisz lub słyszysz. Ta istota odzyskuje 10 Punktów Życia i wybiera jedną ze swoich cech (**Zręczność**, **Wejrzenie**, **Potęga**, **Siła Woli**). Wartość kości wybranej cechy wzrasta o jeden poziom (maksymalnie **k12**) aż do rozpoczęcia twojej następnej tury (lub do końca sceny – cokolwiek wydarzy się pierwsze).

LUX (ZAKŁĘCIE OFENSYWNE)

Cel: do trzech istot, **Koszt:** 10 PM na cel

Test Magii: **[WJ + SW]**

Każdy cel otrzymuje **światliste** obrażenia równe **[WW + 15]**.

8

PRZEBŁYSK WIEDZY

Jeżeli wyrzucisz **co najmniej 13** podczas akcji **obserwacji**, możesz zadać Mistrzynie Gry jedno pytanie na temat obserwowanej istoty. MG musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą – jeśli odpowiedź na to pytanie nie była z góry ustalona, Mistrzynie Gry wymyśla ją na bieżąco i od tej pory jest to oficjalna wersja wydarzeń.

LECZENIE (ZAKŁĘCIE)

Cel: do trzech istot, **Koszt:** 10 PM na cel

Każdy cel odzyskuje natychmiast 40 Punktów Życia.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Żelaznego Sztyletu**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić ostonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIE

Rzuć jedno ze znanych ci zaklęć.

UMIEJĘTNOŚĆ

Wykorzystaj **Doping**, aby uleczyć i zwiększyć wartość kości sojusznika do rozpoczęcia twojej następnej tury.

7

EKWIPUNEK

Wydadź Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test **[WJ + WJ]**, aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.





13+: powyższe oraz **Przymioty**, **cechy**, **Pancerz**, **Magiczny Pancerz**, **Odporności** i **Wrażliwości**.

16+: powyższe oraz **ataki** i **zaklęcia**.

CASSANDRA

ZAIMKI: ONA/JEJ

1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k10	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k6	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k8	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: DAWNA KAPITANKA PODNIEBNYCH JEŹDZCÓW

MOTYW: WĄTLIWOŚĆ POCHODZENIE: STORMKEEP

Jest coś, co muszę wiedzieć...

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.




SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX OBECNE

PE 6

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca **50 PM** jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120



4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

	MAX	OBECNE
PŻ	50	
PM	50	

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY:	-2
PANCERZ:	11
MAGICZNY PANCERZ:	8

5 WYPOSAŻENIE



Ciężka Włócznia (biała): Test Cech **[ZR + PO]** +1; obrażenia **fizyczne [WW + 12]**



Szata Mędrca: Pancerz równy **Zręczności +1**. Magiczny Pancerz równy **Wejrzeniu +2**; -2 do inicjatywy (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

GNATOŁAMACZ

Po uderzeniu przeciwnika **Ciężką Włócznią** możesz poświęcić zadane obrażenia. Wybierz jedno: istota otrzymuje stan **oszołomiony**, albo istota otrzymuje stan **ostabiony**, albo istota traci 20 Punktów Mocy.

PODNIĘBNE UDERZENIE (ZAKŁĘCIE)

Cel: ty, **Koszt:** 10 PM na cel

W ramach tej samej akcji, w jakiej rzuciłaś zaklęcie, możesz wykonać atak, używając **Ciężkiej Włóczni**. Jest to atak **bronią białą**, ale może osiągnąć **latających** przeciwników i zadaje 5 dodatkowych obrażeń.

8

BRÓŃ ŻYWIÓŁÓW (ZAKŁĘCIE)

Cel: broń twoja lub twojego sojusznika, **Koszt:** 10 PM

Wybierz jeden rodzaj obrażeń (**powietrzne, elektryczne, ziemne, ogniście** bądź **lodowe**). Wszystkie obrażenia zakłętej broni aż do końca sceny (lub twojej decyzji) zadają obrażenia wybranego przez ciebie żywiołu. Jeżeli ponownie rzucisz zaklęcie na tę samą broń, nowy żywioł zastępuje poprzedni.

Rzucając to zaklęcie na swoją **Ciężką Włócznię**, możesz wykonać atak w ramach tej samej akcji.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Ciężkiej Włóczni**.

Jeżeli walczysz z latającym przeciwnikiem, zamiast ataku rzuć **zaklęcie Podniebne Uderzenie**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIE

Rzuć jedno ze znanych ci zaklęć.

7

EKWIPUNEK

Wydad Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test **[WJ + WJ]**, aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.





16+: powyższe oraz **ataki i zaklęcia**.

EDGAR

ZAIMKI: ON/JEGO



CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k10	<input type="checkbox"/> SPÓWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k8	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k6	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	



PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: MŁODY WYNALEZCA, KTÓRY PRZEŻYŁ

MOTYW: NADZIEJA

POCHODZENIE: PEMBLE

Możemy uczynić ten świat lepszym!



WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść



PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.

SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).






PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX

OBECNE

PE 8

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca **50 PM** jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.



ZENITY

Początkowa ilość: 120

4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

MAX

OBECNE

PŻ 40

PM 45

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY: -1

PANCERZ: 13

MAGICZNY PANCERZ: 11

5 WYPOSAŻENIE



Pistolet (dystansowa): Test Cech [ZR + WJ] +1; obrażenia fizyczne [WW + 8]



Strój Podróżny: Pancerz równy Zręczności +1. Magiczny Pancerz równy Wejrzeniu +1; -1 do inicjatywy (uwzględniono).



Runiczna Tarcza: +2 do Pancerza i +2 do Magicznego Pancerza (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

OGIEŃ ZAPOROWY

Atakując swoim **Pistoletem**, możesz wydać 10 Punktów Mocy. Atak osiąga wtedy **dwóch** celów jednocześnie: wykonaj jeden Test i porównaj wynik z Pancerzem każdego celu. W ten sposób ustalisz, w których wrogów trafisz. Efekty ataku są takie same dla obu celów.

STRZAŁ OSTRZEGAWCZY

Kiedy trafisz jedną lub więcej istot, strzelając z **Pistoletu**, możesz poświęcić zadane obrażenia. Wybierz jedno: trafieni przeciwnicy otrzymują stan **roztrzęsiony**; albo trafieni przeciwnicy otrzymują stan **spowolniony**; albo trafieni przeciwnicy tracą 20 Punktów Mocy.

8

MIKSTUROWY OPARYSK

Kiedy wydajesz Punkt Ekwipunku, aby stworzyć i użyć **remedium** bądź **eliksir**, możesz wybrać dwie istoty zamiast jednej. Mikstura przywraca każdej z nich jedynie połowę Punktów Życia lub Mocy.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Pistoletu**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

7

EKWIPUNEK

Wydadź Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydziel miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test [WJ + WJ], aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.





16+: powyższe oraz **ataki i zaklęcia**.

LAVIGNE FALLBRIGHT

ZAIMKI: ONA/JEJ



1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k8	<input type="checkbox"/> SPÓWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k6	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k10	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: KSIĘŻNICZKA BEZ KRÓLESTWA

MOTYW: WINA

POCHODZENIE: ARMORICA

Jest coś, czego nigdy sobie nie wybaczę...

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.

SŁOWNICZEK




- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX

OBECNE

PE 6

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca **50 PM** jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120

4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

	MAX	OBECNE
PŻ	70	
PM	45	

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY:	-3
PANCERZ:	11
MAGICZNY PANCERZ:	7

5 WYPOSAŻENIE



Wielki Miecz (biała): Test Cech [ZR + PO] +1; obrażenia fizyczne [WW + 10]



Runiczna Zbroja Płytowa: Pancerz równy 11. Magiczny Pancerz równy Wejrzeniu +1; -3 do inicjatywy (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

ADRENALINA

Kiedy twoje PŻ spadną do 35, zadajesz 6 dodatkowych obrażeń.

CIENISTE UDERZENIE

Jeżeli podczas konfliktu masz co najmniej 6 PŻ, możesz poświęcić akcję oraz 5 PŻ, aby przeprowadzić **Cieniste Uderzenie**. Wykonujesz atak swoim **Wielkim Mieczem**, jednak zadaje on 6 dodatkowych obrażeń. Ponadto, wszystkie zadane obrażenia stają się **mroczne**.

8

OCHRONA

Poświęcasz się i przyjmujesz **atak, zakłęcie** bądź inne **zagrozenie** na siebie zamiast kogoś innego. Wszelkie Testy dotyczące tego zagrożenia będą wówczas skierowane przeciwko tobie. Możesz użyć tej umiejętności w dowolnym momencie – zarówno **przed, jak i po** wykonaniu Testów przez przeciwnika.

Jeżeli to samo zagrożenie dotknęło cię już wcześniej, robi to **po raz drugi** (uwzględnij oba przypadki oddzielnie). Nie jesteś w stanie ochronić kilku istot przed tym samym zagrożeniem.

Możesz użyć tej umiejętności tylko raz na rundę podczas konfliktu.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Wielkiego Miecza**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

UMIEJĘTNOŚĆ

Wykorzystaj **Cieniste Uderzenie**, aby poświęcić PŻ i zwiększyć obrażenia zadane przez twój Wielki Miecz.

7

EKWIPUNEK

Wydaj Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test [WJ + WJ], aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.

16+: powyższe oraz **ataki i zakłęcia**.



SCENA PIERWSZA

POD NIEBEM DUNOVY

ODBLOKUJ:



Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

Nasza historia zaczyna się na małym statku powietrznym wznoszącym się ponad lasami, które otaczają pewne miasto: **Dunovę**.

Stojący za sterami statku starszy człowiek imieniem **Leon** niechętnie zgodził się przewieźć was w okolice starożytnych ruin zwanych **Kraterem Megido**. Niegdyś było to wspaniałe miasto pełne magii, jednak zostało doszczętnie zniszczone przez magiczny kataklizm.

Krater wciąż kryje wiele potężnych i przerażających tajemnic, a po okolicy kręcą się wojska sąsiadującego z Dunovą **Imperium Elonii**.

Dlaczego nasi bohaterowie zmierzają w to miejsce? Cóż, na to pytanie może odpowiedzieć **Blair Clarimonde**. Jejgo ojciec, **król Roland**, zdecydował się nie podejmować działań przeciwko Elonii, jednak Blair zlekceważyło jego rozkaz i zebrało grupę wyjątkowych śmiałków, aby zbadać sytuację na własną rękę.

Mistrzynie Gry: Teraz zapytaj każdego z graczy, gdzie dokładnie na statku znajduje się jego postać i co robi. Wszyscy śmiało opisujcie detale okrętu podczas prowadzenia narracji – czy ma żagle? A może śmigła? Jak wygląda Leon?

Kiedy wszyscy opiszą już scenę, przeczytaj na głos:

Korony drzew rozstępują się nagle, a waszym oczom ukazuje się Krater – dół o osobliwie okrągłym kształcie, schodzący w głąb ziemi. Widzicie ruiny starożytnych budynków z kamienia i kanały, które – niegdyś wspaniałe – teraz kruszą się gdzieś w głębinach.

Kiedy Leon przygotowuje się do lądowania, słyszycie dudnienie dochodzące z głębi Krateru. Z dołu nagle wystrzeliwuje **ogromny promień purpurowej energii** i uderza w burtę waszego statku! Tak szybko, jak się pojawiła, magiczna energia znika, ale wasz pojazd naprawdę mocno oberwał!

– Ożeż kaktus! – warczy Leon. – Klnę się na własną matkę, to ostatni raz, kiedy zabieram na pokład bandę poszukiwaczy przygód! Potrzebujemy sporo szczęścia, żeby wylądować w jednym kawałku!

Nie macie złudzeń: statek jest poważnie uszkodzony i **czeka was twarde lądowanie awaryjne...** ale możecie znaleźć sposób, aby było mniej katastrofalne.

Czas, aby każdy z graczy wykonał **Test!**

TESTY

Testy to podstawa mechaniki w *Fabuli Ultimie*. Używamy ich, aby ustalić, czy postacie zdołają osiągnąć swoje cele podczas danej sceny, czy też czekają je jakieś niebezpieczne konsekwencje.

Mistrzynie Gry: Gdy statek nieuchronnie zbliża się ku ziemi, zapytaj każdego z graczy, co robi jego postać, aby zniwelować skutki powietrznej katastrofy. Czy bohater stara się zabezpieczyć przeciążony silnik, używając magii? A może pomaga Leonowi sterować statkiem lub rzuca się na pomoc komuś innemu?

Jako Mistrzynie Gry wysłuchaj opisów graczy, a następnie zdecyduj, od jakiej **cechy** będzie zależało powodzenie ich Testów.

CECHY

Powodzenie Testów zawsze zależy od **cech** postaci.

- ♦ **Zręczność (ZR):** szybkość i koordynacja ruchowa.
- ♦ **Wejrzenie (WJ):** intuicja i obserwacja.
- ♦ **Potęga (PO):** siła i wytrzymałość.
- ♦ **Siła Woli (SW):** charyzma i determinacja.



Biegłość postaci w danej Cieszce reprezentuje **rodzaj kości**: **k6** oznacza, że postać jest w czymś kiepska, **k8** to przeciętny, średni poziom, **k10** oznacza, że postać jest w czymś bardzo dobra, a **k12** to najwyższa biegłość, jaką ktokolwiek może osiągnąć.

Chociaż zawsze najlogiczniej jest opisywać akcje, które odzwierciedlają najwyższe cechy twojej postaci, nie bój się robić też czegoś całkiem odwrotnego. W ten sposób historia stanie się o wiele ciekawsza!

WYKONYWANIE TESTÓW

Na Test zawsze składają się **dwie kości**. Ich rozmiar zależy od tego, jakich cech używa twoja postać, aby wykonać daną akcję.

Na przykład: jeśli Cassandra wykonuje Test, korzystając ze **Zręczności** i **Potęgi** (zapisane jako **[ZR + PO]**), rzuca kośćmi k10 i k8, a następnie dodaje oba otrzymane wyniki do siebie.

Czasami akcja postaci sugeruje użycie tylko jednej cechy: jeśli tak się stanie, rzucacie odpowiadającą jej kością **dwa razy**.

Jeśli Cassandra wykonuje Test **[PO + PO]**, rzuca **2k8** i dodaje oba otrzymane wyniki do siebie.

Mistrzynie Gry: Znasz już zasady. Poproś każdego z graczy o wykonanie Testu, używając cech, które według ciebie najlepiej pasują do opisanych przez nich akcji.

POZIOM TRUDNOŚCI

Każdy test ma swój **poziom trudności (PT)**, który wskazuje, jak istotny podczas rozgrywanej sceny jest dany Test i jak trudno jest osiągnąć cel.

- ♦ Łatwy Test ma poziom trudności **7**.
- ♦ Średni Test ma poziom trudności **10**.
- ♦ Trudny Test ma poziom trudności **13**.

Poziom trudności Testu ustala **Mistrzynie Gry**. Zależy on od kontekstu danej sceny. Czasami jednak poziom trudności warunkować będzie konkretna zasada albo specjalna umiejętność.

Podczas tej sceny sugerujemy **poziom trudności 10** dla wszystkich Testów.

SPRAWDZANIE WYNIKU

Jeśli wynik Testu jest **równy lub wyższy niż poziom trudności**, postać odnosi sukces. W innym wypadku ponosi porażkę.

Porażka może oznaczać, że postać nie osiąga tego, czego chciała, albo że pojawiają się nagłe komplikacje. Mistrzynie Gry zawsze powinna przedstawić graczom ogólne konsekwencje sukcesu i porażki, zanim kości zostaną rzucone.

Test może zakończyć się również **pechem** albo **krytycznym sukcesem**:

- ♦ **Pech** dotyka postaci, jeśli na obu kościach wypadła **1**. Zawsze jest to automatyczna porażka, która wydarzyła się na skutek serii niefortunnych zdarzeń.
- ♦ **Krytyczny sukces** postać odnosi, jeśli na obu kościach wypadł ten sam wynik **od 6 w górę**. Jest to zawsze automatyczny sukces.

Innymi słowy, postać odnosi **krytyczny sukces**, jeśli wyrzucisz podwójną 6, podwójną 7, podwójną 8, podwójną 9, podwójną 10, podwójną 11 albo podwójną 12.

MODYFIKATORY

Czasami na Testy wpływają różne **modyfikatory**, np. premia +2 albo kara -1. Pamiętaj, aby dodać je lub odjąć od swojego wyniku, kiedy sprawdzasz, czy odniosłeś sukces, czy poniosłeś porażkę.



KONSEKWENCJE

Wiesz już, na czym polegają Testy. Możesz teraz ustalić, czy postacie graczy odniosły sukces, czy też poniosły porażkę w swoich działaniach, i przedstawić im dalsze konsekwencje.

Mistrzynie Gry: Przyjrzyj się wynikom wszystkich Testów, aby na ich podstawie opisać los powietrznego statku. Upadek jest nieunikniony, jednak jeśli co najmniej dwa Testy zakończyły się sukcesem, drużyna zdoła zapanować nad sytuacją i ocalić większą część kadłuba przed zniszczeniem.

Jednym z głównych zadań Mistrzynie Gry jest balansowanie między narracją a mechaniką gry: razem muszą tworzyć spójną całość. Spraw przy tym, aby postacie graczy były prawdziwymi bohaterami!

Na potrzeby tego scenariusza każda postać, która poniosła porażkę podczas swojego Testu, otrzymuje jeden z następujących stanów: **oszołomienie**, **roztrzęsienie**, **spowolnienie** albo **osłabienie** (patrz dalej).

Mistrzynie Gry powinny opisać, w jaki sposób akcje postaci doprowadziły do otrzymania konkretnego stanu. Ktoś, kto próbował naprawić silnik statku, może otrzymać **oszołomienie** po porażeniu magiczną energią przy zwarciu. Natomiast postać, która starała się utrzymać kurs, stojąc za sterami, może stać się **osłabiona** z powodu zmęczenia.

Nawet jeśli wszystkie postacie odniosły sukces, przeczytaj poniższe wyjaśnienie dla każdego ze stanów. Kiedy już Mistrzynie Gry opisze lądowanie statku, przejdź do następnej sceny!

STANY

Stany mogą być wynikiem zaklęć, zagrożeń naturalnych, ataków przeciwników i wielu innych sytuacji. Każdy z nich tymczasowo zmniejsza rodzaj kości dla jednej lub kilku cech postaci.

- ◆ **Oszolomienie** zmniejsza o jeden rodzaj kość **Wejrzenia**.
- ◆ **Wściekłość** zmniejsza o jeden rodzaj kości **Zręczności** i **Wejrzenia**.
- ◆ **Zatrucie** zmniejsza o jeden rodzaj kości **Potęgi** i **Sily Woli**.
- ◆ **Roztrzęsienie** zmniejsza o jeden rodzaj kość **Sily Woli**.
- ◆ **Spowolnienie** zmniejsza o jeden rodzaj kość **Zręczności**.
- ◆ **Oslabienie** zmniejsza o jeden rodzaj kość **Potęgi**.

Na przykład, jeśli Lavigne jest **osłabiona**, jej **Potęę** odzwierciedla **k8**, a nie **k10**.

Różne stany obniżające tę samą cechę kumulują się, jednak nigdy nie możesz zejść poniżej **k6**.

Jeśli Lavigne jest już **osłabiona**, ale otrzymuje także **zatrucie**, jej **Potęę** odzwierciedla **k6**.

W dalszej części tego scenariusza dowiesz się, jak możesz pozbywać się stanów.



SCENA DRUGA

PRZYMIOTY I WIĘZI

ODBLOKUJ:



Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

Statek się rozbił. Jego kadłub wrył się w ziemię i błoto na krawędzi Krateru.

Nie macie wątpliwości: w najbliższym czasie nigdzie nie polecicie. Na domiar złego widzicie, że z głębi dołu wyrzeliwują nieregularne impulsy gorejącej energii. Źródło fioletowego światła nadal gdzieś tam jest.

- ◆ **Jeśli co najmniej dwie postacie odniosły sukces w Teście podczas poprzedniej sceny**, kadłub statku ostał się w całkiem niezłym stanie. Leon jest w stanie naprawić uszkodzenia w przeciągu jednego dnia.
- ◆ **W innym wypadku** statek wymaga rozległych napraw, które zajmą co najmniej tydzień.

Rozbite statku stanowi dobry przykład znaczących i długotrwałych konsekwencji porażki: być może w tym momencie nie jest to problem, jednak powrót do Dunovy na piechotę sam w sobie stanowi spore wyzwanie.

Jeśli postacie graczy posiadają negatywne stany, Leon zniknie na kilka minut wewnątrz statku i wróci z torbą pełną mikstur oraz remediów – **dzięki temu bohaterowie natychmiast leczą wszystkie stany**.

Pomoc ze strony przyjaznego BN-a, który może uleczyć postać dzięki miksturom, medycynie lub magii, to jeden ze sposobów na pozbycie się stanów.

Teraz przeczytaj na głos:

Leon patrzy na was, drapiąc się po głowie.

– Cóż, mamy tutaj niezły bajzel. Chyba znaleźliście to, czego szukaliście... – Wskazuje głową na sam środek Krateru. – Zrobię szybki przegląd i zobaczę, co uda mi się naprawić. Mogę potem potrzebować pomocnej dłoni... albo i trzech, więc wróćcie w jednym kawałku. Cokolwiek wystrzeliło ten promień światła, pozbądźcie się tego. To najlepsze, co możecie teraz zrobić. Żaden ze mnie poszukiwacz przygód, więc zostawię to wam.

Nagła katastrofa lotnicza nie była tym, co bohaterowie mieli w planach, opuszczając Dunowę... ale kiedy jesteście protagonistami jakiejś historii, często dzieje się coś nieprzewidywalnego.

Skoro o tym mowa, pora poznać postacie graczy nieco lepiej!

PRZYMIOTY

O ile cechy postaci odzwierciedlają jej podejście do różnych wyzwań, Przymioty to narracyjne koncepty, które czynią twojego bohatera wyjątkowym.

- ♦ **Tożsamość** mówi, jak twoja postać aktualnie widzi samą siebie.
- ♦ **Motyw** to przewodnia siła narracyjna, która napędza historię twojej postaci.
- ♦ **Pochodzenie** to miejsce, skąd wywodzi się twoja postać.

W pełnej wersji gry gracze mogą sami wymyślać Przymioty, a nawet zmieniać Tożsamość i Motyw bohaterów w miarę tworzenia swojej opowieści. Ten ciągły proces rozwoju osobistego i przemian jest jednym z najważniejszych elementów zabawy w grze.

Poniżej oraz na następnej stronie znajdziesz krótkie przedstawienie Przymiotów każdej postaci i listę pytań dla gracza, który odgrywa jej rolę.

Jeżeli jesteś graczem, potraktuj te pytania jako okazję, by dać postaci coś od siebie i pokazać, kim naprawdę jest – to coś więcej niż liczby i umiejętności na karcie postaci. To idealny moment, aby znacząco kształtować całą opowieść i otaczający świat!

Jeżeli jesteś Mistrzynią Gry, pytania pozwolą ci dowiedzieć się więcej na temat postaci i świata, w którym żyją. Zanotuj odpowiedzi graczy – użyj ich, aby wzbogacić własne opisy i rozwinąć opowieść skupioną na ich bohaterach.

BLAIR CLARIMONDE



Jako **dziedzicze tronu Dunovy** uznajesz za swój **Obowiązek** ochronę obywateli twojego królestwa i powstrzymanie Imperium Elońskiego, nim przejmie kontrolę nad Kraterem Megido. Twój ojciec, król Dunovy, uważa zgoła inaczej – zakazał ci opuszczać królewski pałac.

- ♦ Jak powstał Krater? Jaka katastrofa obróciła Megido – świetnie prosperujące miasto i ojczyznę najpotężniejszej magii na świecie – w zapadnięte ruiny? Jaki przerażający, makabryczny sekret mogą odkryć tam Elończycy i dlaczego napawa cię to strachem?
- ♦ Jesteś dziedzicem tronu – czy to honor, czy raczej brzemię spoczywające na twoich barkach? Kiedy ojciec zabronił ci występować przeciw Elonii, czy starał się jedynie chronić swoje dziecko?



CASSANDRA

Byłaś kapitanką **Podniebnych Jeźdźców**, elitarnych żołnierzy **Stormkeep**. Do Dunovy przybyłaś po usłyszeniu plotki: podobno wśród Elończyków pojawiła się kobieta z białą włócznią – tą samą, którą dzierżyła niegdyś twoja mentorka, Desdemona.

Myśl, że mogłaby sprzymierzyć się z Elonią, budzi w tobie **Wątpliwości**.

- ◆ Desdemona opuściła Stormkeep po makabrycznej śmierci swojego brata, Tristana. Jaka była twoja relacja z tą dwójką? Jak zginął Tristan?
- ◆ Dlaczego zdecydowałaś się oddać pozycję kapitanki Podniebnych Jeźdźców?

EDGAR



Jesteś **młodym wynalazcą** z wioski **Pemble**, gdzie **przeżyłeś** straszliwy wypadek. Zbudowałeś sobie protezę prawej ręki, korzystając z dobrodziejstw magitechniki – w ten sam sposób Elonia tworzy swoich robotycznych żołnierzy. Pomimo tego masz **Nadzieję** nauczyć się więcej o magitechnicy i za jej pomocą uczynić świat lepszym.

- ◆ Co stało się w Pemble? Dlaczego po tym wydarzeniu opuściłeś wioskę?
- ◆ Ze względu na działania Elonii magitechnika będzie już zawsze kojarzył się z wojną... ale przynajmniej nie posyłają na śmierć żywych ludzi. Co sądzisz o Imperium?



LAVIGNE FALLBRIGHT

Księżniczka bez królestwa. Twój dom, **Armorica**, został podbity przez Elonię: całkowicie bezsilna patrzyłaś, jak Imperium odbiera ci wszystko, co kochasz – w tym najbliższe osoby. Na sercu ciąży ci ogromne poczucie **Winy** i zrobisz wszystko, aby uchronić Dunowę przed podobnym losem.

- ◆ Dlaczego Elonia zaatakowała Armoricę? Jaką potężną broń lub magiczny artefakt ukradli z twojego królestwa?
- ◆ Mroczny metal z Armoriki jest znany na całym świecie – to jeden z najtrwalszych i najwytrzymalszych materiałów, jakie istnieją. Twoja zbroja to ogromnie cenny dar. Od kogo ją dostałaś? Jaka była wasza relacja?

WIĘZI

Przymioty ukazują, **kim jest** twoja postać. Bohaterowie potrzebują jednak relacji, by stawać się silniejszymi – muszą odczuwać emocje wobec innych.

W grze obrazują to **Więzi**.

W pełnej wersji gry każda z postaci graczy może nawiązać do sześciu Więzi. W starterze limit wynosi trzy Więzi.

Jako gracz miałeś już okazję zobaczyć innych w akcji oraz odpowiedzieć na pytania o to, kim jest twoja postać i dlaczego się tu znalazła. Teraz powinna ona nawiązać **Więź z jednym** z pozostałych bohaterów – wybierz kogoś, kto zrobił na tobie wrażenie podczas pierwszej sceny.

Ta Więź wywołuje **jedną emocję** (patrz dalej).

Na przykład: Edgar może darzyć Lavigne **podziwem**, jednak Lavigne czuje się **gorsza** od Cassandry.

EMOCJE

Więzi mogą wywoływać do **trzech emocji**, po jednej z następujących par:

- ♦ **podziw** lub **niższosc**;
- ♦ **lojalność** lub **nieufność**;
- ♦ **sympatia** lub **nienawiść**.

Na przykład: możesz darzyć kogoś **sympatią** i czuć się **gorszy** od tej osoby, ale nie możesz być jednocześnie **lojalny** i **nieufny**.

Jedna Więź może wywoływać zarówno pozytywne, jak i negatywne **emocje**. Nie uciekaj od takich skomplikowanych uczuć – to właśnie drama, jaką chcesz zobaczyć w tej grze!

SIŁA WIĘZI

Liczba **emocji**, jaką wywołuje Więź, odzwierciedla **siłę** danej Więzi – może ona wynosić od 1 do 3.

Na przykład: Więź **niższosci** i **nieufności** ma siłę 2.

Na tę chwilę nawiązane przez was więzi wywołują tylko jedną **emocję**, co oznacza, że mają siłę 1. Później będą wyzwalały w was nowe **emocje** – albo nawiążecie więcej Więzi.



SCENA TRZECIA

CIE NIE

ODBLOKUJ:



Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

Sceneria się zmienia.

*Oto wnętrze **antycznej budowli** – może świątyni? Ciemne pomieszczenie rozjaśnia jedynie słaba purpurowa poświata. Sufit podtrzymuje **potężna kolumna z brązu**, ozdobiona starożytnymi symbolami, a z **pęknięć na jej powierzchni** sączą się promienie potężnej energii.*

Słychać stukot podkutych butów na kamiennej posadzce, a po chwili czyjaś ręka powoli zbliża się do kolumny. Dłoń jest odziana w srebrną rękawicę.

*– Ełońscy naukowcy mieli rację – mówi kobiecy głos. – **Kompas** przez cały czas tkwił tutaj, zagrzebany po katastrofie. Ale mamy go, mój ukochany bracie, mamy go... I teraz naprawdę mogę sprowadzić cię z powrotem. Na dobre.*

*Na tle purpurowego światła pojawiają się dwa cienie: jeden z nich jest ogromny – niczym olbrzym odziany w zbroję – a drugi, niższy i drobniejszy, dzierży w ręce **długą włócznię**.*

Naszym bohaterom nie pozostało zbyt wiele czasu.

Powyższa scena jest przykładem **sceny Mistrzynie Gry** – to scena jak każda inna, jednak nie łączy akcją postaci graczy i często dzieje się równocześnie z innymi działaniami podejmowanymi przez bohaterów.

Mistrzynie Gry powinna używać takich scen, aby wprowadzić odpowiedni nastrój i zbudować napięcie. To świetna okazja, aby pokazać antagonistę w akcji albo zrobić istotną dla historii zapowiedź.

Skoro główni antagoniści tego scenariusza właśnie się pojawili, pora, żeby opowiedzieć o **Złoczyńcach i Punktach Fabuli!**

ZŁOCZYŃCY

W **Fabuli Ultimie Złoczyńcy** są odbiciem postaci graczy w krzywym zwierciadle: to potężni antagoniści, których działania stanowią zagrożenie dla świata.

Złoczyńców dotyczy kilka specjalnych zasad, ale zajmiemy się nimi później. Póki co zapamiętaj, że są to najpotężniejsi Bohaterowie Niezależni w całej grze.

PUNKTY FABULI

Punkty Fabuli sprawiają, że postacie graczy są naprawdę wyjątkowe.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW FABULI

Nowo utworzony bohater otrzymuje 3 Punkty Fabuli. Później zdobywa po 1 za każdym razem, kiedy...

- ◆ Wyrzuci **pech** podczas testu.
- ◆ W scenie pojawia się **Złoczyńca**.

Ponieważ we właśnie przedstawionej scenie Mistrzynie Gry pojawiło się **dwa Złoczyńców**, każda z postaci graczy posiada teraz **5 Punktów Fabuli**. Zanonujcie to na kartach postaci.



WYDAWANIE PUNKTÓW FABULI

Od teraz bohaterowie mogą wydawać Punkty Fabuli na następujące sposoby:

- ◆ Po wykonaniu testu – jeśli nie wyrzuciłeś **pecha** – możesz wydać 1 Punkt Fabuli, aby **wywołać jeden ze swoich Przymiotów (Tożsamość, Motyw lub Pochodzenie)** i przerzucić jedną bądź obie kości.
- ◆ Po wykonaniu testu możesz wydać 1 Punkt Fabuli, aby **wywołać jedną ze swoich Więzi** i dodać jej **silę** (czyli liczbę przypisaną do niej **emocji**) do wyniku.

Kiedy wywołujesz **Przymiot** lub **Więź**, wyjaśnij, w jaki sposób pomogło to twojemu bohaterowi odrzucić przeznaczenie.

POSTAĆ A GRACZ

W **Fabuli Ultimie** między graczem a postacią, którą odgrywa, istnieje ogromna przepaść.

Idealnie ukazują to sceny Mistrzynie Gry: byłeś świadkiem takiej sceny jako gracz, jednak twoja postać nic o tym nie wie. Ta scena istnieje po to, aby wzbudzić ciekawość i pokazać, kim mogą być Złoczyńcy.

Co ważne: pamiętajcie, że w tej grze to wy jesteście zarówno **autorami, protagonistami**, jak i **widownią** dla całej historii.

Na przykład: jeśli postać gracza stara się zachować coś w tajemnicy przed resztą drużyny, lepiej, aby każdy przy stole o tym wiedział. To pozwoli wam tworzyć ciekawe sceny i na końcu ujawnić sekret z należytą powagą.



SCENA CZWARTA

ZEJŚCIE

ODBLOKUJ:



Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

Wróćmy do naszych bohaterów!

*Droga w dół krateru nie będzie ustana różami: **ścieżka jest zawalona gruzem** i ruinami budynków oraz zniszczonych kolumn.*

*Wszędzie wokół słychać szepty zawołujące o ludziach, którzy tutaj zginęli. To prawdziwy labirynt ruin, skąpany w złowrogim purpurowym świetle wydobywającym się z **ogromnego budynku** gdzieś w dole. Czeka was zejście o co najmniej kilkaset metrów w dół.*

Od teraz Mistrzynie Gry powinna opisywać Krater zgodnie z odpowiedziami, których gracz Blair udzielił podczas **Sceny 2**.

Krater to istny labirynt, jednak źródło purpurowego światła jest wyraźnie widoczne. Czy bohaterowie będą w stanie dotrzeć tam w jednym kawałku?

Kiedy kilka postaci stara się wspólnymi siłami osiągnąć konkretny cel, Mistrzynie Gry może poprosić o wykonanie **Testu Grupowego**.



TEST GRUPOWY

Przebieg Testów Grupowych jest następujący:

- ◆ Drużyna wspólnie wybiera **lidera**, który wykona Test jako ostatni. Konsekwencje będą zależały od jego wyniku.
- ◆ **Lider** opisuje, co robi w danej sytuacji, co pozwoli Mistrzynie Gry ustalić **cechy** i **poziom trudności** testu.
- ◆ Pozostałe postacie wykonują **Test Wsparcia**, używając **tych samych** cech, jednak jego poziom trudności zawsze wynosi 10.
- ◆ Za każdy sukces uzyskany przez pozostałych bohaterów lider otrzymuje **premię +1** do wyniku swojego Testu. Jeśli którąkolwiek z postaci łączy z **liderem** jakaś **Więź**, dodaj także siłę jednej – najwyższej! – z nich do wyniku.
- ◆ Na koniec lider wykonuje Test, a Mistrzynie Gry przedstawia konsekwencje zgodnie z jego wynikiem. Będą one dotyczyły **wszystkich** postaci, które brały udział w Teście Grupowym.

Jeżeli zostałeś **liderem**, ciąży na tobie ogromna odpowiedzialność: od twoich działań zależy, Testy jakich cech wykonają **wszyscy** pozostali. Każdy, kto ci pomagał, również poniesie konsekwencje!

Mistrzynie Gry: Wiesz już, na czym polegają Testy Grupowe, więc poproś drużynę o wyłonienie lidera, który przeprowadzi wszystkich przez ruiny i opisz ich działania. Następnie wykonajcie Test Grupowy – dla **lidera** sugerujemy poziom trudności **13**.

- ◆ **Jeśli Test Grupowy zakończył się sukcesem**, drużyna zdołała przedostać się przez ruiny bez problemów. Przeczytaj poniższy akapit o **Punktach Życia i Mocy**, a następnie przejdź do **Sceny 5**.
- ◆ **W innym wypadku** nadal przechodzicie do **Sceny 5**, jednak zejście odcisnęło na bohaterach swoje piętno. Każda z postaci **traci 5 Punktów Życia i 5 Punktów Mocy**.

PUNKTY ŻYCIA I MOCY

- ◆ **Punkty Życia** odzwierciedlają wolę walki i wytrzymałość. Dopóki masz co najmniej 1 PŻ, wszystko jest w porządku – jednak jeśli ich poziom spadnie do 0, mogą czekać cię bardzo poważne konsekwencje.
- ◆ Dzięki **Punktom Mocy** postać jest w stanie utrzymać skupienie, używać magii lub przeprowadzać akcje specjalne. Jeśli spadną do 0, nic się nie dzieje.

Każdy bohater rozpoczyna grę z maksymalną liczbą PŻ i PM (kolumna „**max**” na karcie postaci). Bieżące PŻ i PM postaci nie mogą przekroczyć wartości maksymalnej.



SCENA PIĄTA

DO BRONI!

ODBLOKUJ:



Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

*Pomimo trudności, w końcu udało wam się dotrzeć na niższy poziom ruin. Źródło purpurowego światła jest coraz bliżej... Aż wreszcie waszym oczom ukazuje się **budowla w kształcie kopuły**, dobrze widoczna poniżej waszej ścieżki.*

*Wśród gruzowiska zauważacie niedobitki **magitechicznych elońskich żołnierzy**. Niektórzy leżą na ziemi bez ruchu, inni błąkają się po ruinach, choć ich zbroje wydają dziwne, syczące odgłosy, a ciałami wstrząsają deszcze iskier. Wygląda na to, że cokolwiek zniszczyło wasz statek, nieodwracalnie uszkodziło także magiczne rdzenie wewnątrz tych konstrukcji.*

*Ni stąd, ni zowąd w zasięgu wzroku pojawia się **niska, zakapturzona postać**. Biegnie w waszą stronę, ścigana przez **jednookiego potwora**.*

– Je-jestem tylko handlarką! P-proszę, pomóżcie! – krzyczy dziewczęcym głosem. Przebiega obok was, chcąc mieć pewność, że staniecie pomiędzy nią a dziwnym monstrem. Całe to poruszenie zwróciło uwagę dwóch mniej uszkodzonych elońskich żołnierzy, którzy teraz powolnym krokiem zmierzają w waszym kierunku. Czas złapać za broń!

Podczas tej sceny nauczycie się podstawowych zasad **scen konfliktu** – to najbardziej ekscytujący i pełen napięcia element rozgrywki w **Fabuli Ultimie**. Może również okazać się nie lada wyzwaniem!

W tej przygodzie obie sceny konfliktu ograniczają się do walki. Podręcznik główny pokazuje jednak, jak za pomocą konfliktów przeprowadzać pościgi, audyencje, sceny szpiegowskie i o wiele więcej!

Zobaczymy, jak działają konflikty – krok po kroku!

OKREŚL UCZESTNIKÓW

Pierwszym krokiem do otwarcia sceny konfliktu jest ustalenie, jacy bohaterowie biorą w niej udział. W tym przypadku będą to **postacie graczy** przeciwko **jednemu uroczku** oraz **dwóm elońskim żołnierzom** (na str. 30 znajdziesz więcej informacji o tych przeciwnikach).

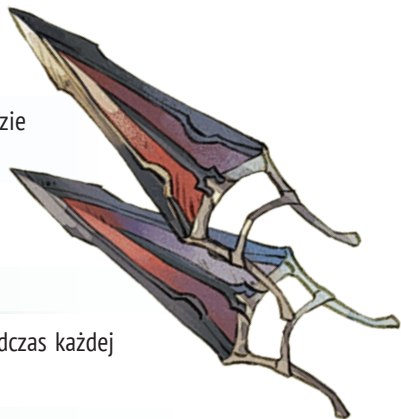
Wszelkie pozostałe postacie, jak np. zakapturzona dziewczyna (młoda handlarka o imieniu **Olivia**, którą bohaterowie poznają lepiej podczas kolejnej sceny), nadal mogą występować w narracji, jednak nie będą podejmować **akcji** wpływających na rozstrzygnięcie konfliktu.

INICJATYWA

Aby ustalić, która ze stron rozpoczyna scenę konfliktu, należy wykonać tzw. **Grupowy Test Inicjatywy**. Zawsze sprawdza on **[ZR + WJ]** i dotyczy go standardowe zasady Testów Grupowych (zob. str. 25), ale każda postać gracza (niezależnie od tego, czy chodzi o **lidera**, czy **postać pomagającą**) musi uwzględnić swój **modyfikator inicjatywy** przy sprawdzaniu wyniku.

Na przykład: modyfikator inicjatywy **Blair** wynosi **-2**, więc będzie ono musiało odjąć dwa od wyniku Testu.

Podczas tej sceny poziom trudności Testu dla **lidera** wynosi **10**.



RUNDY I TURY

Na konflikty składa się seria następujących po sobie **rund**. Podczas każdej z nich uczestnicy sceny mają po jednej **turze** na działanie.

Niektórzy potężni wrogowie mogą mieć więcej niż jedną turę na rundę, ale ten temat rozszerzymy w **Scenie 8**.

Podczas każdej rundy kolejność, w jakiej postacie graczy i ich przeciwnicy wykonują swoje tury, będzie się **zmieniała**. Pierwsza tura danej rundy należy do strony, która wygrała w Grupowym Teście Inicjatywy. Postacie graczy rozpoczynają, jeśli zdali Test. Jeżeli im się nie udało, rundę rozpoczynają wrogowie.

Jeżeli jedna ze stron może wykonać więcej tur niż jej przeciwnicy, przeplataj kolejność tak długo, jak to możliwe. Potem strona, która ma przewagę, wykonuje pozostałe tury na końcu rundy.

Tury nie są przypisane do konkretnej postaci. Runda po rundzie możecie wykonywać je w dowolnej kolejności, pod warunkiem, że każdy uczestnik walki będzie miał swoją turę.

Na przykład: jeżeli konflikt obejmuje cztery postacie graczy i trzech wrogów, a wrogowie mają przewagę inicjatywy, kolejność wykonywania tur będzie wyglądała następująco:

wróg ▶ postać gracza ▶ wróg ▶ postać gracza ▶ wróg ▶ postać gracza ▶ postać gracza

Mistrzynie Gry: Pozwól wrogom podejmować akcje w tej samej kolejności podczas każdej rundy (tak będzie ci łatwiej ją zapamiętać). Podczas tej sceny sugerujemy, aby **uroczko** zawsze atakowało przed oboma **żołnierzami**.

AKCJE

Podczas swojej tury postać może wykonać **jedną akcję**. W trwającym pierwszym konflikcie wszyscy bohaterowie mogą wybierać z następujących akcji: **atak**, **obrona**, **zakłęcie** i **umiejętność**.

ATAK

Atakujesz za pomocą broni, w którą jesteś wyposażony.

- ♦ Wykonaj **Test Cech**, które są przypisane do danej broni (uwzględniając wszelkie modyfikatory). Poziom trudności równa się wartości **Pancerza** twojego celu.
- ♦ Jeżeli atak się powiodł, zadajesz obrażenia zależnie od **Wyższego Wyniku (WW)** twojego Testu. Aby określić wartość WW, porównaj wyniki na obu kościach i wybierz wyższy z nich.
- ♦ Obrażenia ataku są odejmowane od Punktów Życia celu.

Na przykład: Test dla **Wielkiego Miecza** Lavigne to **[ZR + PO]+2**. Zręczność Lavigne określa **k8**, a Potęgę **k10**, więc podczas próby ataku będzie rzucała **1k8+1k10+2**.

Jeżeli atak się powiedzie, obrażenia Wielkiego Miecza wynoszą **[WW + 10]**. Zakładając, że Lavigne wyrzuciła **4 i 9**, jej broń zadała **19** obrażeń.

Czasami atak może trafić **w więcej niż jednego wroga** w tym samym czasie (zob. umiejętność **Ogień Zaporowy** Edgara). W takim wypadku wykonujesz jeden Test i porównujesz go z Pancierzem każdego z celów, aby ustalić, których wrogów zdołałeś osiągnąć. Obrażenia i stan zadany każdemu celowi będą takie same.

OBRONA

Skupiasz się na obronie i zyskujesz **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do swojej następnej tury (albo do końca sceny – zależy, co stanie się szybciej). Poniżej znajdziesz więcej informacji o **Odpornościach**.

Kiedy używasz **obrony**, możesz także zapewnić **osłonę** innej istocie biorącej udział w scenie. W takim wypadku ta istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do twojej następnej tury – ten efekt utrzymuje się również do czasu, aż twoje PŻ spadną do 0, lub do końca sceny.

Nie możesz zapewnić osłony istocie, która już ostaniała kogoś innego.

ODPORNOŚĆ I WRAŻLIWOŚĆ

W starterze wszelkie istoty mogą mieć lub zyskać dwa typy podatności na obrażenia danego rodzaju: **elektryczne, fizyczne, lodowe, mroczne, ogniste, powietrzne, świetliste i trujące**.

- ♦ **Wrażliwość**: istota traci podwójną wartość zadanych obrażeń.
- ♦ **Odporność**: istota traci połowę wartości zadanych obrażeń (zaokrągloną w dół).

Oba typy podatności na obrażenia wykluczają się wzajemnie: jeśli jakaś istota jest Wrażliwa na **ogień**, ale wykona akcję **obrony**, będzie miała neutralną podatność na **ogień** do rozpoczęcia swojej następnej tury.

ZAKŁĘCIE

Rzucasz jedno ze znanych ci zaklęć, wydając odpowiednią liczbę Punktów Mocy.

W opisie zaklęcia zawsze znajdziesz jego rodzaj i maksymalną liczbę celów, których może osiągnąć. Jeżeli użyjesz zaklęcia na więcej niż jednym wrogu, proporcjonalnie wzrasta również koszt PM.

Na przykład: rzucane przez Blair zaklęcie **Lux** może osiągnąć maksymalnie trzech wrogów, jednak koszt wynosi 10 PM za każdy cel.

Zaklęcia ofensywne działają podobnie do ataków: wymagają Testu Magii, którego poziom trudności jest równy wartości **Magicznego Pancerza** celu. Obrażenia zależą od **Wyższego Wyniku** na kościach.

Jeżeli zaklęcie ofensywne może osiągnąć więcej niż jednego wroga, wykonaj jeden Test Magii i porównaj wynik z Magicznym Pancierzem każdego z celów. W ten sposób ustalisz, w których wrogów uderzyło twoje zaklęcie. Obrażenia i stan zadany każdemu celowi będą takie same.

UMIĘJĘTNOŚĆ

Postępujesz się umiejętnością, która wymaga poświęcenia akcji, jak np. **Doping** Blair lub **Cieniste Uderzenie** Lavigne. Za niektóre umiejętności także przyjdzie ci zapłacić Punktami Życia albo Mocy.

O PUNKTÓW ŻYCIA

Jeżeli podczas tej sceny Punkty Życia jakiegokolwiek istoty spadną do 0, konsekwencje zależą od tego, czy była to postać gracza, czy też Bohater Niezależny.

POSTAĆ GRACZA

Jeśli Punkty Życia postaci gracza spadną do 0, bohater traci przytomność do końca tej sceny i wycofuje się z konfliktu. Poza tym zyskuje **2 Punkty Fabuli**. W grze nazywamy to **kapitulacją** – przeżyteś, jednak nie masz już żadnego wpływu na trwającą scenę. W dalszym toku opowieści mogą czekać cię także inne konsekwencje (dowiesz się więcej podczas **Sceny 8**).

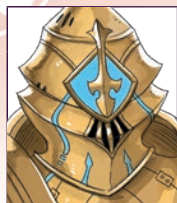
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Uroczo ginie albo ucieka z miejsca walki (niech opisz to gracz, który zadał mu ostateczny cios!). Natomiast **elończy żołnierze** rozpadają się na kawałki w deszczu iskier.

ZAKOŃCZENIE KONFLIKTU

Konflikt dobiega końca, kiedy **Punkty Życia wszystkich bohaterów lub wrogów spadną do 0**. Następnie przejdź do **Sceny 6**.

STATYSTYKI WROGÓW (JEDYNIÉ DLA MISTRZYNI GRY)



ELOŃSKI ŻOŁNIERZ

Poz. 5 ♦ KONSTRUKT

Uszkodzona skorupa magitechicznego żołnierza, stworzonego i zaprogramowanego przez Imperium Elońskie. Ze względu na nieodwracalne przeciążenie tajemniczą energią wydobywającą się z Krateru, Żołnierz atakuje każdego w swoim zasięgu przy pomocy naelektryzowanej **halabardy**.

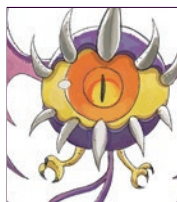
ZR k6	WJ k8	PO k10	SW k8	Punkty Życia	60
PANCERZ 7		MAGICZNY PANCERZ 10		Punkty Mocy	45

ATAKI

✂ **Uderzenie Halabardą (biała)** ♦ **[ZR + PO] + 3** ♦ **[WW + 12]** obrażenia **elektryczne**.

UMIĘJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Masa Krytyczna ♦ Kiedy eloński żołnierz ma **30 PŻ lub mniej**, wszystkie cele trafione **Uderzeniem Halabardą** otrzymują stan **spowolnienie**.



UROCZKO

Poz. 5 ♦ POTWÓR

Latające potwory, które zasiedliły ruiny wewnątrz Krateru. Niektórzy powiadają, że powstały na skutek pradawnego kataklizmu. Używają **Cienistych Skrzydeł**, aby wywołać strach w sercach swoich ofiar, a następnie wykończyć je przy pomocy ostrych **szponów**.

ZR k10	WJ k6	PO k8	SW k8	Punkty Życia	50
PANCERZ 11		MAGICZNY PANCERZ 7		Punkty Mocy	55

WRAŻLIWOŚĆ: ŚWIATŁO

ODPORNOŚĆ: MROK

ATAKI

✂ **Szpony (biała)** ♦ **[ZR + PO]** ♦ **[WW + 5]** obrażenia **fizyczne**. Jeżeli cel ma co najmniej jeden stan, atak zadaje 5 dodatkowych obrażeń.

ZAKŁĘCIA

☆ **Cieniste Skrzydła (zakłęcie ofensywne)** ♦ **Cel:** jedna istota ♦ **Koszt:** 10 PM ♦ **Test:** **[WJ + SW]**
Cel otrzymuje **[WW + 10] mrocznych** obrażeń i stan **roztrzęsienie**.

UMIĘJĘTNOŚCI SPECJALNE

Latanie ♦ Uroczka nie dosięgają ataki **bronią białą** (jednak Cassandra może użyć **Niebosiężnego Uderzenia**, aby zignorować to ograniczenie), a jedynie zakłęcia i ataki dystansowe. Uroczko traci tę umiejętność, kiedy ma 25 PŻ lub mniej.

Zalecamy, aby Mistrzynie Gry wyznaczała cele ataków dla większości Bohaterów Niezależnych w sposób losowy. Jest to dużo mniej kłopotliwe, a także sprawi, że walki będą bardziej sprawiedliwe.

TAKTYKA PRZECIWNIKÓW

Żołnierze przeprowadzają **Uderzenie Halabardą** w losowe cele. Uroczko powinno rzucić zaklęcie **Cieniste Skrzydła** na tych bohaterów, którzy nie otrzymali jeszcze stanu **roztrzęsienie**, lub zaatakować **Szponami** postać z co najmniej jednym stanem.

PRZEBIEG WALKI

To twoja pierwsza walka w **Fabuli Ultimie** – poniżej znajdziesz listę zasad, których Mistrzynie Gry powinna zawsze przestrzegać.

- ◆ Informuj graczy, kiedy przeciwnik **wydaje Punkty Mocy**, by rzucić zaklęcie.
- ◆ Informuj graczy, kiedy zadane przez nich obrażenia są podwajane dzięki **Wrażliwości** albo zredukowane przez **Odporność**.
- ◆ Informuj graczy, kiedy przeciwnikowi pozostała **połowa lub mniej Punktów Życia**.

Nie zatajaj informacji i pozwól graczom podejmować przemyślane taktycznie decyzje.

Pamiętaj, że twoim celem nie jest pokonanie graczy – nawet jeśli akurat odgrywasz ich przeciwników. Zamiast tego pozwól im pracować razem jako drużyna i wspólnie przewyciężać wszelkie przeciwności losu.

RADY DLA GRACZY

Twoi gracze prawdopodobnie nigdy wcześniej nie grali w tę grę. Gdyby mieli trudności podczas walki, poniżej znajdziesz kilka przydatnych wskazówek, których możesz im udzielić:

- ◆ Dzięki umiejętności **Dopingu Blair** jest w stanie tymczasowo zwiększyć cechę innej postaci. To może okazać się bardzo przydatne, aby zrównoważyć zmniejszoną stanem wartość kości.
- ◆ **Niebosiężne Uderzenie Cassandry** jest w stanie osiągnąć uroczka. Z kolei poświęcając obrażenia, bohaterka może **osłabić** elońskich żołnierzy przy użyciu **Gnatotamacza** i zmniejszyć ich celność oraz zadawane obrażenia.
- ◆ **Edgar** może użyć swojego **Pistoletu**, aby strzelić w uroczka, a następnie dzięki **Strzałowi Ostrzegawczemu** poświęcić obrażenia i **spowolnić** wroga, co zmniejszy jego celność.
- ◆ Kiedy to możliwe, **Lavigne** powinna używać **Cienistego Uderzenia** i zadawać potężne obrażenia. Jeżeli straci zbyt dużo Punktów Życia, Blair może uleczyć ją przy pomocy **Dopingu** i wzmocnić wartość jej kości na następną akcję.



SCENA SZÓSTA

OLIVIA

ODBLOKUJ:  6

Ta scena może rozpocząć się różnie, zależnie od wyniku walki.

- ◆ Jeśli **Punkty Życia wszystkich postaci graczy spadły do 0**, młoda handlarzka pospieszy im na pomoc i żwawo przekopie swoją torbę w poszukiwaniu dużego żółtego kamienia. Kiedy przetamie go na pół, wydobywający się ze środka strumień światła zmiecie z powierzchni ełońskich żołnierzy i odstraszy uroczko.

Chwilę później dziewczyna pospieszy sprawdzić, czy ktoś został ciężko ranny.

- ◆ Jeżeli **Punkty Życia wszystkich wrogów spadły do 0**, młoda handlarzka odetchnie z ulgą i podejdzie do bohaterów.

W obu przypadkach każda postać gracza, której PŻ spadły do 0 podczas poprzedniej sceny, odzyskuje przytomność i **połowę swoich maksymalnych Punktów Życia** (zaokrągloną w dół).

Na przykład: Edgar odzyskuje 20 Punktów Życia.

Mistrzynie Gry: Teraz zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

Drobna dziewczyna ściąga kaptur, ukazując parę okrągłych uszu, podobnych do niedźwiedzi, wystających spośród włosów. Uśmiecha się.

– Hejko, dzięki za pomoc! Jestem Olivia, wędrowna handlarzka – jeśli chcecie dobić targu, może znajdę coś ciekawego w moim plecaku...

Podczas tej sceny postaci graczy mogą porozmawiać z Olivią, kupić coś od niej za **zenity**, wydać **Punkty Ekwipunku**, aby zregenerować się po walce, i o wiele więcej!

ZENITY

Zenity to uniwersalna waluta w każdym z niesamowitych światów **Fabuli Ultimy**.



PUNKTY EKWIPUNKU

Punkty Ekwipunku (PE) w abstrakcyjny sposób reprezentują pełne ciekawych przedmiotów torby bohaterów.

- ◆ Każda postać rozpoczyna grę z maksymalną wartością PE (oznaczoną jako „**max**” na karcie postaci). PE nie mogą przekroczyć maksymalnego poziomu.
- ◆ Jeśli PE postaci spadną do 0, nic się nie dzieje.
- ◆ PE można wydawać, aby tworzyć przeróżne jednorazowe i gotowe do użycia przedmioty. Podczas tej przygody postaci są w stanie przygotować **remedia, eliksiry i toniki**.

Należy pamiętać, że różne postaci **nie mogą** wspólnie wydać swoich Punktów Ekwipunku, aby stworzyć jakiś przedmiot. Wydane PE muszą należeć do jednego bohatera.



Remedium (3 PE): Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.



Eliksir (3 PE): Przywraca **50 PM** jednej istocie.



Tonik (2 PE): Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

Na przykład: jeżeli Blair zostały 2 Punkty Ekwipunku, a Cassandrze 1, nie mogą wydać ich wspólnie, aby stworzyć **remedium**.

- ◆ PE można odnowić, kiedy znajdujecie się w osadzie albo gdy spotkacie handlarza – takiego jak Olivia. Zazwyczaj koszt ich przywrócenia wynosi **10 zenitów** za każdy Punkt Ekwipunku, ale ceny mogą się różnić.

RÓBTA, CO CHCĘTA

Bohaterowie mogą teraz swobodnie wchodzić w interakcje z otoczeniem: porozmawiać z Olivią, kupić coś od niej, zbadać szczątki wrogów albo podyskutować o tym, co robić dalej.

To pierwsza scena, w której postaci graczy mają całkowitą swobodę wyboru, czyli absolutnie kluczowy element każdej gry fabularnej. Jako Mistrzynie Gry skorzystaj z nowopoznanych zasad i narzędzi – połącz je z informacjami zawartymi na kolejnych stronach, aby dalej poprowadzić tę scenę.

Kiedy drużyna zdecyduje się ruszać dalej, przejdź do **Sceny 7**.

BĘDZIE TYLKO GORZEJ...

Niedługo nasi bohaterowie zmierzą się z największym wyzwaniem tej przygody. Wszyscy powinni całkowicie uleczyć się przy pomocy remediów, eliksirów i toników, a następnie wykorzystać obecność Olivii i wydać zenity na odnowienie Punktów Ekwipunku.

OLIVIA

Młoda dziewczyna pochodzi z ludu PanPun – rodu humanoidów z niedźwiedzimi uszami. Jest dość drobna, ale nosi ciężki plecak pełen najróżniejszych narzędzi i przedmiotów.

Jak Cassandra, Olivia należy do humanoidalnego gatunku o zwierzęcych cechach. W *Fabuli Ultimie* nie znajdziesz żadnej listy gatunków, więc twoja postać może posiadać dowolne, wymyślone przez ciebie cechy. Nie ma to żadnego wpływu na umiejętności bohatera.

CO TU ROBISZ?

Olivia była ostatnio w **Armorice**, rodzinnym mieście **Lavigne**. Podróżowała do Dunovy przez gęste lasy, ale zdecydowała się zboczyć z trasy i zejść w głąb Krateru w poszukiwaniu czegoś wartościowego.

Słyszac to, **Lavigne** będzie prawdopodobnie dopytywać o sytuację w Armorice. Wszystko zależy od Mistrzyni Gry – postępując się odpowiedziami gracza prowadzącego postać Lavigne ze **Sceny 2**, wymyśl i opowiedz, co dzieje się w Armorice.

W pobliskich ruinach Olivia znalazła drogocenny, magiczny przedmiot zwany **Kamieniem Burz**. Jednak jeśli bohaterowie zostali pokonani podczas poprzedniej sceny, handlarka użyła go, by ratować sytuację. W takim wypadku bez ogródek wypomni drużynie, że ta „ma u niej ogromny dług”.

CZYM JEST KAMIEŃ BURZ?

Kamienie żywiołów, zdolne przechowywać wielkie pokłady magicznej energii, były jednym z wielu cudów stworzonych przez lud Megido. Jak dokładnie działały? Odpowiedzi na to pytanie powinni udzielić gracz prowadzący postać **Blair** i/lub **Edgara** – mają w tym całkowicie wolną rękę.

POKAŻ MI SWOJE TOWARY

Olivia oferuje kilka mikstur i remediów: gracze mogą kupić od niej Punkty Ekwipunku. Handlarka da im zniżkę (**5 zenitów za Punkt Ekwipunku** zamiast 10), jeżeli drużyna w poprzedniej scenie zdołała pokonać wrogów bez jej pomocy. Jeśli musiała użyć Kamienia Burz, podniesie cenę do **20 zenitów za Punkt Ekwipunku**.

To pokazuje, że każda porażka niesie za sobą drobne konsekwencje fabularne.

Poza tym Olivia chętnie odsprzedza Kamień Burz. Niestety, za jedyne 1000 zenitów, więc bohaterowie nie mogą sobie pozwolić na taki zakup.

PÓJDZIESZ Z NAMI?

Olivia zamierza trzymać się z daleka od dna Krateru i opuści to miejsce najszybciej, jak to możliwe. Jeśli podczas rozmowy z nią ktoś wspomni o Leonie i uszkodzonym statku, handlarka podąży w tamtym kierunku. Kiedy drużyna wróci później na miejsce lądowania, może spotkać tam zarówno Leona, jak i Olivię.

GO TAM SIĘ DZIAŁO?

Niedaleko dna Krateru Olivia widziała dwie osoby zmierzające w stronę **ogromnej budowli w kształcie kopuły**. Jedną z nich była **kobieta** w długiej pelerynie, dzierżąca białą włóczęnię z kości stoniowej. Druga postać – masywna i potężna – miała na sobie **ciężką magitechiczną zbroję**.

Jeżeli **Cassandra** jest obecna podczas tej rozmowy, szybko uświadomi sobie, że opis białej włóczni odpowiada broni używanej przez Desdemonę – jej mentorkę. Zapytana o inne szczegóły dotyczące tajemniczej kobiety, Olivia odpowie, że jej zbroja nie przypominała pancerza elońskich żołnierzy.

Gdy Olivia zobaczyła tę dwójkę, postanowiła się ukryć. Kiedy z dna Krateru wystrzelił promień światła, była w pobliskiej budowli.

Niedługo potem wytropiło ją uroczko.

INNE DZIAŁANIA

PRZESZUKANIE USZKODZONYCH ŻOŁNIERZY

Pozbawione życia elońskie konstrukty zostały nieodwracalnie uszkodzone przez tę samą magiczną energię, która uderzyła w statek Leona.

- ♦ **Lavigne** rozpozna w automatonach siły zbrojne, które napadły na Armoricę.
- ♦ **Edgar** jest w stanie zebrać magitechiczne części warte 400 zenitów. Mogą mu posłużyć jako materiały do przyszłych wynalazków.

Zasady tworzenia projektów oraz wynalazków znajdziesz w podręczniku głównym do **Fabuli Ultimy**.

PRZESZUKANIE RUIN

Po przeszukaniu pobliskich ruin bohaterowie mogą dowiedzieć się czegoś więcej o dawnym Megido oraz kataklizmie, który zmiotł je z powierzchni ziemi.

Mistrzynie Gry: Możesz swobodnie wymyślić i opisać to, co drużyna znalazła wśród ruin, ale powinnaś uwzględnić odpowiedzi udzielone przez gracza Blair podczas **Sceny 2**.

KONIEC SCENY SZÓSTEJ





SCENA SIÓDMA

INTERLUDIUM

ODBLOKUJ:  7

Poznaliście już wszystkie podstawowe elementy mechaniki rozgrywki *Fabuli Ultimy*. Zbliżacie się do przełomowej i najbardziej wymagającej sceny tej przygody – walki z dwoma potężnymi **Złoczyńcami**. To idealny moment, aby zrobić sobie krótką przerwę i sprawdzić znajomość mechaniki. Kiedy będziecie gotowi, przeczytajcie poniższe zasady zaawansowane i przejdźcie do **Sceny 8**.

MODYFIKATORY SYTUACYJNE

Podczas wykonywania Testu przez bohatera, Mistrzynie Gry może zastosować **premię +2** albo **karę -2**. Oznacza to wyjątkowo sprzyjające albo niesprzyjające okoliczności. Taki modyfikator nazywamy **sytuacyjnym** i Mistrzynie Gry powinna poinformować o nim wprost przed wykonaniem Testu.

SZANSE

Kiedy postać gracza odniesie **krytyczny sukces** podczas Testu, otrzymuje **szansę**, którą może wykorzystać dla osiągnięcia potężnego efektu (zob. **przykładowe szanse** poniżej). Podobnie, gdy jakiś Test zakończy się **pechem**, wrogowie otrzymują szansę do wykorzystania przeciwko bohaterowi albo komuś innemu.

Testy Wsparcia **nigdy** nie tworzą **szans**.

Możecie wymyślać własne szanse, jednak MG musi wyrazić na to zgodę.

PRZYKŁADOWE SZANSE

- ◆ Następny Test twojej postaci lub jej sojusznika otrzymuje **premię +4**.
- ◆ Jedna wyznaczona przez ciebie istota otrzymuje stan: **oszołomienie**, **roztrzęsienie**, **spowolnienie** albo **osłabienie**.
- ◆ Możesz zadać Mistrzynie Gry jedno pytanie o coś lub kogoś związanego z aktualną sceną. MG musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą – jeśli odpowiedź na to pytanie nie była z góry ustalona, Mistrzynie Gry wymyśla ją na bieżąco i od tej pory jest to oficjalna wersja wydarzeń.
- ◆ Przyspiesz lub cofnij **Zegar** o **2 sekcje** (zob. str. **38** po więcej informacji o Zegarach).
- ◆ Dodaj **jedną emocję** do którejś ze swoich Więzi albo stwórz **nową Więź** wywołującą **jedną emocję**.

WYDAJ PUNKT FABULI, BY ZMIENIĆ JEJ BIEG

Wiesz już, że możesz wydawać Punkty Fabuli, aby przerzucać kości i zwiększać wyniki Testów, ale istnieje jeszcze trzeci sposób na ich użycie. Gracz może wydać jeden Punkt Fabuli, aby **wprowadzić do gry własny element fabularny albo zmienić przebieg sceny na swoją korzyść**. Wiąże się z tym kilka podstawowych zasad:

- ◆ Jeśli chcesz zmienić coś, co zostało wprowadzone przez Mistrzynie Gry lub w ramach tego scenariusza, musisz uzyskać zgodę MG. Podobnie w przypadku, gdy twoja propozycja dotyczy postaci innego gracza – wtedy to on musi się na to zgodzić.
- ◆ Twoja zmiana nie może zaprzeczać innemu elementowi fabularnemu, który wprowadził ktokolwiek przy stole – **zamiast usuwać, dodaj coś do opowieści**.
- ◆ Wszelkie mechaniczne konsekwencje twojej zmiany, np. obrażenia albo stany, zależą wyłącznie od Mistrzyni Gry.

Na przykład: gracz wydaje Punkt Fabuli, aby uczynić Złoczyńcę ojcem jednego z pozostałych bohaterów. Potrzebuje do tego zgody zarówno Mistrzyni Gry (która wprowadziła Złoczyńcę do przygody), jak i gracza wybranej postaci.

Inny przykład: gracz wydaje Punkt Fabuli, aby doszło do zwarcia magicznego mechanizmu, co sprawi, że pole bitwy przeniknie energia elektryczna. Mistrzyni Gry uznaje, że w tym wypadku każda istota otrzymuje 10 obrażeń **elektrycznych** albo zyskuje **Wrażliwość** na obrażenia **elektryczne** do końca rundy. W każdym razie decyzja należy do niej – gracz nie może poprosić o konkretny efekt.

Niniejsza zasada wprowadza do gry ogromną swobodę działania, co może być trochę onieśmielające – szczególnie dla Mistrzyni Gry, która będzie musiała balansować pomiędzy pomysłami graczy a mechaniką. Z tego powodu przedstawiamy kilka przykładów wykorzystania Punktów Fabuli wraz z przełożeniem ich na mechanikę gry:

- ◆ **Sojusznicy**. Jeśli gracze chcą przywołać jednego lub więcej sprzymierzeńców gotowych do walki u ich boku, sojusznicy mogą wykonać jeden atak na rundę (zadając 10 obrażeń danego typu) i przyjąć na siebie jedno lub dwa uderzenia. Następnie się wycofają. Postaw na prostotę.
- ◆ **Obrażenia**. Fabularny element zadaje 20 obrażeń danego typu jednemu przeciwnikowi. Jeśli dosięga kilku celów, zadaje każdemu z nich 10 obrażeń.
- ◆ **Stan**. Fabularny element utrudnia przeciwnikowi bądź przeciwnikom sprawne działanie – nadaj im odpowiedni stan. Jeśli jest to toksyczna mgła, wrogowie otrzymują stan **zatrucie**. Jeżeli uszkodzona zbroja utrudnia im poruszanie się, stają się **spowolnieni**.
- ◆ **Sztuczki żywiołów**. Jeśli fabularny element zmienia rodzaj zadawanych obrażeń albo powoduje Odporność/Wrażliwość na jakiś żywioł, jego efekt powinien trwać najwyżej jedną rundę.

NOWE AKCJE PODCZAS KONFLIKTÓW

W czasie konfliktów możecie używać od teraz trzech nowych akcji: **ekwipunku**, **celu** oraz **obserwacji**.

EKWIPUNEK

Wydajesz Punkt Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Starasz się poczynić postępy na drodze do głównego albo pobocznego celu podczas danej sceny. Na początku wyjaśnij Mistrzynie Gry, co chcesz uzyskać – wtedy MG zdecyduje, czy wystarczy zwykły Test, czy będziecie musieli posłużyć się **Zegarem**.

W **Fabuli Ultimie Zegary** pozwalają śledzić nadciągające niebezpieczeństwo albo odległe cele, których osiągnięcie wymaga wielu Testów.

Na przykład: bohaterowie starają się przekonać przeciwnika do zawarcia rozejmu. Mistrzynie Gry powinna wówczas posłużyć się Zegarem, aby zobrazować wspólne starania drużyny na drodze do tego celu.



Zegary dzielą się zazwyczaj na **4 do 12 sekcji** i zawsze powinny być jawne dla wszystkich zebranych przy stole. Większe Zegary symbolizują mało prawdopodobne zdarzenia albo trudne do osiągnięcia cele.

- ◆ Kiedy używacie Zegara podczas sceny, każdy bohater może podjąć próbę jego przedstawienia przez wykonanie akcji **celu** i opisanie swoich działań. Następnie, zależnie od sytuacji, Mistrzynie Gry wyznacza cechy oraz poziom trudności wymaganego Testu.
- ◆ Wypełnij lub wymaż **1 sekcję**, gdy wynik Testu powoduje przyspieszenie bądź cofnięcie Zegara. Ponadto **dobaj po 1 sekcji za każde trzy punkty**, o które wynik Testu przewyższył poziom trudności.

Na przykład: gracz uzyskał wynik **15** podczas Testu o poziomie trudności **10**. Oznacza to, że Zegar przesunie się o 2 sekcje – jedną za sukces i jedną za przewyższenie PT o trzy punkty.

- ◆ **Zegary o 4 sekcjach** symbolizują **poniższe** cele, jak np. zapewnienie sojusznikom Odporności na konkretny rodzaj obrażeń na dwie/trzy rundy.
- ◆ **Zegary o 6 i 8 sekcjach** będziecie wykorzystywać najczęściej. Oznaczają one **główne** cele, np. powstrzymanie wroga przed przeprowadzeniem konkretnego ataku albo rzuceniem zaklęcia aż do końca sceny.
- ◆ **Zegary o 10 i 12 sekcjach** symbolizują **rozstrzygające** cele, kończące konflikt zwycięstwem strony, która wyczyściła tarczę Zegara.

Za każdym razem, kiedy wprowadzasz Zegar do rozgrywki, pamiętaj o powiązaniu go z konkretnym **celem**, a nie rozwiązaniem. W ten sposób każdy może przesuwac wskazówki Zegara, niezależnie od swoich cech oraz umiejętności. Chociaż niektóre sposoby bezsprzecznie okażą się skuteczniejsze niż inne, nastawiaj Zegar tak, aby wszyscy gracze mogli jakoś na niego wpłynąć.

Zegary to niezwykle plastyczne narzędzie, które pozwoli wam wdrożyć do gry wiele kreatywnych rozwiązań tej samej sytuacji i realizować cele poboczne. Na przykład: podczas pościgu nastawicie dwa Zegary – jeden dla ścigających, drugi dla uciekinierów. Dwa Zegary o różnych rozmiarach możecie nastawić z kolei w czasie audycji – jedna ze stron cieszy się już postuchem wśród ludu, więc jej Zegar będzie mniejszy.

Eksperymentujcie z Zegarami! To jedna z najbardziej ekscytujących części **Fabuli Ultimy!**

OBSERWACJA

Skupiasz całą swoją uwagę na jakiejś istocie – wykonaj Test **[WJ + WJ]**, aby dowiedzieć się o niej czegoś więcej. Zależnie od wyniku, Mistrzynie Gry wyjawi ci...

- ◆ **10 lub więcej:** rodzaj istoty, jej **maksymalne PŻ i PM**.
- ◆ **13 lub więcej:** powyższe informacje plus **Przymioty, cechy, Pancierz i Magiczny Pancierz, Odporności** oraz **Wrażliwości** na konkretny rodzaj obrażeń.
- ◆ **16 lub więcej:** powyższe informacje plus **ataki** oraz **zakłęcia** obserwowanej istoty.

Bohater może obserwować jedną istotę tylko **raz**. Tyle udało ci się zrozumieć po wykonaniu Testu. Resztę przyjdzie ci poznać metodą prób i błędów.



PRZYMIOTY WROGÓW

W **Fabuli Ultimie** wrogowie mają przypisane **Przymioty** – tak samo, jak postaci graczy. Jako Mistrzynie Gry weź to pod uwagę, kiedy wyznaczasz poziom trudności Testu albo przydzielasz modyfikatory sytuacyjne. Na przykład: jeśli bohater dzierży ognistą broń i próbuje zastraszyć istotę o Przymiocie „lęk przed ogniem”, obniż poziom trudności Testu.

W poprzednim konflikcie przedstawiono uproszczone profile przeciwników, które nie zawierały ich Przymiotów. W następnej scenie wrogowie będą mieli przypisane Przymioty – podobnie jak w pełnej wersji gry.



SCENA ÓSMA

OSTATECZNA BITWA

ODBLOKUJ:  8

Mistrzynie Gry: Zwróć się do wszystkich i przeczytaj na głos:

*Udało się wam przedostać przez ruiny aż na samo dno Krateru, gdzie stanęliście u stóp ogromnej budowli o kształcie kopuły. Z bliska widzicie, że została ona wzniesiona z **kamienia oraz mosiądzu**. Jej powierzchnię przecinają pionowe szczeliny, z których wydobywa się purpurowa poświata. Przypomina raczej silnik niż budynek.*

*Po wejściu do środka okazuje się, że wewnątrz budowli to **jedno okrągłe pomieszczenie**. Sufit podtrzymuje masywna kolumna pokryta mistycznymi symbolami. Sądząc po roztrzaskanych, leżących na posadzce okruchach, filar był niegdyś pokryty brązem. Jego dolną część **rozbiła jakaś potężna siła**. Niedaleko kolumny stoi **wysoka kobieta**. Jej siwe włosy są zaplecione w pojedynczy warkocz. W lewej ręce dzierży długą, **białą włócznię z kości stoniowej**. W prawej dłoni trzyma natomiast coś, co przypomina **wielki zegarek kieszonkowy**. W waszym kierunku zmierza powoli potężnie zbudowany wojownik w onyksowo czarnej, magitechicznej zbroi... zupełnie, jakby chciał chronić ową tajemniczą kobietę.*

Ta odwraca się i patrzy w waszą stronę z wyrazem smutku na twarzy.

Cassandra (jeśli jest obecna) od razu rozpoznaje w niej swoją mentorkę, Desdemonę.

Lavigne (jeśli jest obecna) zauważa, że zbroja, którą ma na sobie złowieszczy wojownik, została wykuta w Armorice i usprawniona dzięki elońskiej magitechce.

*– Wolałabym po prostu zabrać stąd Kompas Zaświatów. Nie chciałam niepotrzebnego rozlewu krwi. – Kobieta wdycha. – Związ mnie Desdemona Perses. Bardzo żałuję, że spotykamy się w tak niefortunnych okolicznościach. Niestety, nie mogę pozostawić was przy życiu, skoro zobaczyliście tutaj mnie i **mojego brata**.*

Jeżeli **Cassandra** bierze udział w tej scenie, Desdemona spojrzy na nią i doda:

– Ty... co ty tutaj robisz? Proszę, nie każ mi wybierać między tobą a moją rodziną. Nie teraz, kiedy udało mi się wreszcie odzyskać Tristana! Odejdź, Cassandra! Zapomnij, że kiedykolwiek mnie tu widziałaś, a nie będę zmuszona odebrać ci życia.

Zaraz zacznie się ostateczny **konflikt** tego scenariusza: bohaterowie stoją oko w oko z **Desdemoną Perses** i jej bratem, **Tristanem**. Siostra sprowadziła jego duszę z zaświatów i uwięziła ją w tym potężnym, magitechcznym cielsku.

Mistrzynie Gry: Wraz z graczami zapoznajcie się z nowymi zasadami (**Złoczyńcy i Punkty Ultimy, Elitarni Wrogowie, 0 Punktów Życia**), a następnie sama przeczytaj informacje o Desdemonie i Tristanie na str. 44.

W tym czasie drużyna może omówić cele i strategię na nadchodzący konflikt.

Jako Mistrzynie Gry, nigdy nie wahaj się przed zarządzaniem krótkiej przerwy, kiedy potrzebujesz przemyśleć reakcje na decyzje graczy albo przejrzeć swoje notatki.

Gdy wszyscy będziecie gotowi, wykonajcie **Grupowy Test Inicjatywy** (o poziomie trudności dla lidera równym 13) i rozpocznijcie konflikt.

Od tego momentu zarówno MG, jak i gracze mogą popchnąć przygodę w dowolnym kierunku – od teraz ta **opowieść należy do was**.

ZŁOCZYŃCY I PUNKTY ULTIMY

Desdemona i Tristan są **Złoczyńcami**: to potężni przeciwnicy, którzy stanowią przeciwwagę dla postaci graczy.

Dobrze stworzony Złoczyńca zawsze łączy się w jakiś sposób z jednym lub kilkoma bohaterami. Na przykład: Desdemona odegrała znaczącą rolę w przeszłości Cassandry, natomiast Tristan jest istotny zarówno dla Lavigne, jak i Edgara (ze względu na jego magitechiczną zbroję wykutą z armorykańskiego metalu).

W **Fabuli Ultimie** gracze tworzą bohaterów o heroicznych motywacjach, dążących do równie heroicznych celów. Mistrzynie Gry tworzy natomiast Złoczyńców, którzy staną się zaprzeczeniem lub wypaczeniem tych samych celów oraz motywacji.

Prawdziwą ideą oraz sercem tej gry jest starcie dwóch sprzecznych wizji.

Tak jak bohaterowie korzystają z Punktów Fabuli, tak Złoczyńcy posługują się Punktami Ultimy.

- ◆ Po wykonaniu Testu, jeśli Złoczyńca nie wyrzucił **pecha**, może wydać 1 Punkt Ultimy, aby **wywołać jeden ze swoich Przymiotów** i przerzucić **jedną bądź obie** kości.
- ◆ Podczas konfliktu Złoczyńca może zużyć swoją akcję i wydać 1 Punkt Ultimy, aby natychmiast **uleczyć się ze wszystkich stanów** oraz **odzyskać 50 Punktów Mocy**.
- ◆ Złoczyńca może wydać 1 Punkt Ultimy, aby **bezpiecznie wycofać się ze sceny**. Nikt nie ma prawa przeszkodzić mu w takiej ucieczce. Może zrobić to także wtedy, kiedy jego Punkty Życia spadły do 0.

Punkty Ultimy są potężne, jednak Złoczyńcy nie są w stanie ich odnawiać – a bez nich taki Złoczyńca staje się zwykłym Bohaterem Niezależnym.

Złoczyńcy dzielą się na trzy kategorie: **pomniejsi, główni** oraz **najwyżsi**. Zarówno Desdemona, jak i Tristan są **pomniejszymi Złoczyńcami**, co oznacza, że **każde z nich dysponuje 5 Punktami Ultimy**.



ELITARNI WROGOWIE

Desdemona i Tristan są **elitarnymi** wrogami – a to oznacza, że każde z nich liczy się jako **dwóch** standardowych wrogów tego samego poziomu.

Elitarni wrogowie mają dwa razy więcej Punktów Życia od standardowych wrogów i dysponują **dwoma turami** na rundę konfliktu. Podczas tej sceny sugerujemy, aby Desdemona zawsze atakowała przed Tristanem.

Na przykład: w grze bierze udział czterech bohaterów. Powiodło im się w Grupowym Teście Inicjatywy. Kolejność tur będzie wyglądała następująco:

postać gracza ▶ Desdemona ▶ postać gracza ▶ Desdemona ▶

postać gracza ▶ Tristan ▶ postać gracza ▶ Tristan

W trosce o balans rozgrywki, jeśli drużyna liczy tylko **trzech bohaterów**, sugerujemy, aby jedynie Desdemona była **elitarnym** wrogiem.

NIE SPIESZ SIĘ

Walka z Desdemoną i Tristanem może okazać się wymagająca zarówno dla graczy, jak i dla Mistrzyni Gry – w końcu to wasze pierwsze spotkanie z pełną wersją **Fabuli Ultimy!**

Zachowajcie cierpliwość i poświęćcie czas na opracowanie strategii, a także przedyskutowanie waszych działań oraz ich skutków. Przede wszystkim starajcie się zrozumieć, jak działa mechanika gry. Kiedy poczujecie się wystarczająco pewnie, zacznijcie eksperymentować: wykorzystujcie w kreatywny sposób Punkty Fabuli, ubarwiajcie narrację epickimi opisami i pokażcie prawdziwe oblicza waszych bohaterów!

O PUNKTÓW ŻYCIA

Podczas tej sceny będziecie korzystać z pełnych zasad utraty wszystkich Punktów Życia.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Jeżeli Punkty Życia Bohatera Niezależnego spadną do 0, jego los spoczywa w rękach tego, kto zadał mu ostateczny cios – czy będzie to ucieczka, pojmanie, czy też śmierć? Złoczyńcy dysponujący co najmniej 1 Punktem Ultimy **prawie zawsze** wykorzystają go, aby bezpiecznie opuścić scenę, przeklinając bohaterów i planując zemstę.

Co robić, gdy Punkty Życia Tristana lub Desdemony spadną do 0? Mistrzynie Gry znajdzie sugestie na str. 47.

POSTACIE GRACZY

Kiedy Punkty Życia postaci gracza spadną do 0, bohater może **skapitulować** lub **poświęcić się**.

- ♦ **Kapitulacja.** Bohater traci przytomność i otrzymuje 2 Punkty Fabuli. Czeka go także fabularne konsekwencje, o których zdecyduje Mistrzynie Gry (zob. **Przykładowe konsekwencje kapitulacji** poniżej). Konsekwencje mogą dotyczyć zarówno trwającego konfliktu, jak i czegoś zupełnie innego. Bohater pogodził się z porażką, więc świat stał się gorszym miejscem – jak strasznie by to nie brzmiało.
- ♦ Postać, która skapitulowała, **nie może zginąć**. Przebudzi się na początku kolejnej sceny, odzyskując połowę swoich maksymalnych Punktów Życia.
- ♦ **Poświęcenie.** Bohater traci życie, jednak jego poświęcenie pozwala odnieść ogromne zwycięstwo – gracz i Mistrzynie Gry wspólnie opisują tę epicką scenę. Puśćcie wodze fantazji – gdy wszystko dobiegnie końca, bohater jest stracony na wieki. Dobrowolnie oddał swoje życie i nie powróci z martwych.

PRZYKŁADOWE KONSEKWENCJE KAPITULACJI

- ♦ Bliska sercu bohatera osoba lub przedmiot zaginął, został skradziony lub poważnie uszkodzony.
- ♦ Bohater zostaje odseparowany od reszty drużyny – np. pojmany, uwięziony na bezludnej wyspie czy zaciągnięty do łóża potwora.
- ♦ Bohater traci swój aktualny Motyw. Zastępuje go **Gniew**, **Wątpliwość**, **Wina** lub **Zemsta**.
- ♦ Bohater traci jedną ze swoich Więzi. Zastępuje ją Wiąz z inną postacią wskazaną przez Mistrzynie Gry. Wywołuje ona jedną emocję: **nienawiść**, **niższość** lub **niefuność**.
- ♦ Wróg osiąga swój nikczemny cel: podbija wioskę, kradnie drogocenny artefakt, doprowadza do końca straszliwy rytuał, niszczy pieczęć pradawnego zła i tym podobne.

ROZGRYWKA

Niniejsza scena jest w gruncie rzeczy walką z „bossem” – bohaterowie mierzą się z potężnymi antagonistami i muszą działać razem, aby odnieść zwycięstwo.

W przeciwieństwie do typowych gier wideo, *Fabula Ultima* pozwala przeprowadzić tę walkę na wiele różnych kreatywnych sposobów. Opowieść będzie toczyć się dalej, choćby drużyna poniosła porażkę – nie czeka was ekran z napisem „KONIEC GRY”. Będziecie musieli żyć z konsekwencjami swoich porażek.

Jako Mistrzynie Gry użyj kolejnych stron jako **wskazówek** do przeprowadzenia tej sceny. Nie wahaj się jednak dopasować postaci pod siebie i nadać tej historii własnego biegu!

DESDEMONA I TRISTAN

Po śmierci Tristana Desdemona desperacko starała się znaleźć sposób, aby przywrócić bratu życie. Imperium Elonii, będąc pod wrażeniem jej bojowych zdolności, zaoferowało pomocną dłoń: dzięki magitechnice uwięzili duszę Tristana wewnątrz ogromnej zbroi – **zbroi, która mogła zostać wykuta jedynie z armorykańskiego metalu.**

Tristan **nie jest w stanie mówić**, a zbroja to tylko **pusta** skorupa. Jego dusza została związana z samym metalem.

Wtedy Desdemona usłyszała o potężnym artefakcie, zwanym **Kompasem Zaświatów**. Plotki głosiły, że podobnie był on w stanie **połączyć świat żywych i umarłych**, a zaginął podczas upadku Megido.

Właśnie dlatego przekonała Elonię do napaści na Dunovę.

Gdy bohaterowie przybywają na miejsce, Desdemona zdążyła siłą wydrzeć Kompas z ogromnego filaru na środku sali. Kobieta planuje użyć artefaktu, aby **przeszukać zaświaty** i w pełni wskrzesić Tristana.

Desdemona boi się, że Elonia będzie zdeterminowana, by odebrać jej Kompas – dlatego nikt nie może dowiedzieć się, że weszła w jego posiadanie. Niestety, nasi bohaterowie już o tym wiedzą...

Reszta historii tych dwóch postaci zależy od ciebie!



WYBÓR CASSANDRY

Z początku Desdemona stara się przekonać Cassandrę (jeżeli ta jest obecna) do odejścia. Jeśli to się nie powiedzie, spróbuje przeciągnąć ją na swoją stronę.

- ◆ Jeżeli Cassandra **nie da się przekonać**, Desdemona po prostu stanie do walki przeciwko niej.
- ◆ Jeżeli Cassandra **odejdzie**, pamiętaj, aby jej gracz nadal brał udział w tej scenie! Jedno z was może wówczas odgrywać Desdemonę, a drugie Tristana.
- ◆ Jeżeli Cassandra **zdradzi resztę drużyny** i dołączy do Desdemony, jej rolę podczas walki nadal odgrywa gracz. W takim wypadku bohaterowie najpewniej przegrają, a Cassandra stanie się późniejszą Bohaterką Niezależną i odejdzie wraz ze Złoczyńcami.

Jednym z głównych założeń gry *Fabula Ultima* jest to, że postacie graczy podejmują właściwe decyzje i zachowują się jak prawdziwi bohaterowie. Jeśli zdradzą drużynę, nie są już postaciami graczy – należy wówczas stworzyć nową postać. Dawny bohater staje się Bohaterem Niezależnym, odgrywanym przez Mistrzynie Gry (i może okazać się naprawdę arcyciekawym Złoczyńcą!).

OPAMIĘTAJ SIĘ, DESDEMONO!

Desdemona zgodzi się na rozejm tylko wtedy, gdy drużyna pozwoli jej odejść z Kompasem i nie wyjawí nikomu, że widziała w ruinach Megido ją oraz Tristana. Osiągnięcie takiego porozumienia powinien symbolizować **Zegar o 10 sekcjach** o poziomie trudności Testów równy **13**.

KAPITULACJA I PORAŻKA

Jeśli podczas tej sceny Punkty Życia któregoś z bohaterów spadną do 0, a postać **skapitułuje**, kieruj się poradami ze str. **43**. Być może po tym, jak Lavigne zobaczyła, że Elonia kradnie armorykański metal na rzecz swoich eksperymentów, jej Motywem stanie się **Gniew**? Cassanda może z kolei stworzyć Więź **nienawiści** – albo chociaż **nieufności** – względem Desdemony, itd.

Przed wszystkim staraj się wprowadzić do rozgrywki dramatyczne konsekwencje, które pozwolą postaciom graczy rozwijać się i nabierać głębi.

Jeżeli **cała drużyna została pokonana**, ostatni atak trafia w filar na środku sali, a kopuła zaczyna trząść się w posadach. Desdemona i Tristan salwują się ucieczką, zabierając Kompas. Oboje są przekonani, że bohaterowie zginęli, pogrzebani pod gruzami budowli. Następnie poprosz graczy, aby opisali, w jaki sposób wydostali się stamtąd w ostatniej chwili (bez żadnych Testów – stracili już wystarczająco wiele).

STATYSTYKI WROGÓW (JEDYNIÉ DLA MISTRZYNI GRY)

DESDEMONA PERSES

Poz. 10 ♦ HUMANOID

Przymioty: zręczna, zdeterminowana, zasmucona, zaprawiona w bojach wojownicza.

ZR k8	WJ k8	PO k8	SW k8	Punkty Życia	120
PANCERZ 9		MAGICZNY PANCERZ 9		Punkty Mocy	60

WRAŻLIWOŚĆ: ELEKTRYCZNOŚĆ, OGIEŃ

ODPORNOŚĆ: POWIETRZE, ŚWIATŁO

ATAKI

- ✂ **W Samo Serce (biała)** ♦ $[ZR + PO] + 4$ ♦ $[WW + 12]$ obrażenia **fizyczne**. Obrażenia zadane tym atakiem ignorują wszelkie Odporności.
- ✂ **W Głęb Duszy (dystansowa)** ♦ $[ZR + W] + 4$ ♦ $[WW + 5]$ obrażenia **powietrzne**. Cel traci dodatkowo 5 Punktów Mocy. Następnie Desdemona zyskuje 5 Punktów Mocy.

ZAKŁĘCIA

- ☆ **Ventus (Zakłęcie ofensywne)** ♦ **Cel:** do trzech istot ♦ **Koszt:** 10 PM na cel ♦ **Test:** $[WJ + SW] + 1$
Każdy cel otrzymuje $[WW + 15]$ obrażeń **powietrznych**.

TRISTAN PERSES

Poz. 10 ♦ KONSTRUKT

Przymioty: zakuty w magitechiczną zbroję, niepokojący, zatrwajający, niemy.

ZR k8	WJ k6	PO k10	SW k8	Punkty Życia	140
PANCERZ 12		MAGICZNY PANCERZ 8		Punkty Mocy	40

WRAŻLIWOŚĆ: ELEKTRYCZNOŚĆ, ŚWIATŁO

ODPORNOŚĆ: MROK, ZIEMIA

ATAKI

- ✂ **Żelazna Rękawica (biała)** ♦ $[ZR + PO] + 1$ ♦ $[WW + 10]$ obrażenia **fizyczne**.
- ✂ **Trzęsienie Ziemi (biała)** ♦ $[PO + PO] + 1$ ♦ $[WW + 5]$ obrażenia **ziemne**. Ten atak jest w stanie dosięgnąć do dwóch bohaterów naraz: wykonaj jeden Test i porównaj go z Pancierzem obu celów, aby ustalić, kogo dosięgnął. Obrażenia i stan zadany każdemu celowi będą takie same.

UMIĘJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Magiczna Kontra ♦ Po tym, jak bohater rzuci zakłęcie, Tristan atakuje go **Żelazną Rękawicą** (atak ma miejsce **po** rozpatrzeniu wszystkich efektów zaklęcia).

Jeżeli atak się powiedzie, zadaje **dokładnie 10 fizycznych obrażeń** (tak jakby WW wyniósł 0).

Jeżeli w grze bierze udział tylko trzech bohaterów, Tristan powinien mieć **70 PŻ** i **jedną turę** podczas każdej rundy. W innym wypadku walka może okazać się zbyt wymagająca.

TAKTYKA PRZECIWNIKÓW

Podczas swojej pierwszej tury w każdej rundzie Desdemona powinna rzucić **Ventus** na tak wielu bohaterów, jak to możliwe. W drugiej przeprowadza atak **W Samo Serce** albo **W Głęb Duszy** na losowy cel. Kiedy zabraknie jej Punktów Mocy, w pierwszej turze zaatakuje **W Samo Serce** zamiast rzucać **zakłęcie** (ewentualnie w ramach tej akcji wyda Punkt Ultimy, aby pozbyć się wszystkich stanów i odzyskać 50 PM). Tristan używa **Żelaznej Rękawicy** podczas swojej pierwszej tury w każdej rundzie. W drugiej wywołuje **Trzęsienie Ziemi**, które dosięgnie dwóch losowych celów.

Oboje zachowują **co najmniej po 1 Punkcie Ultimy**, aby bezpiecznie uciec z pola bitwy.

ZWROTY AKCJI

Zwroty akcji to podstawa każdej walki z bossem!

TRISTAN TRACI WSZYSTKIE PŻ

Jeśli bohaterowi uda się pozbawić Tristana ostatniego Punktu Życia, pozwól graczowi zdecydować o losie jego magitechicznej zbroi. Czy została doszczętnie zniszczona? Przecięta na pół? A może po prostu dezaktywowana?

Następnie Tristan **wykorzysta 1 Punkt Ultimy**, aby przetrwać: jego dusza uleci sponad szczątków zbroi w kierunku Desdemony, która zamknie ją w **Kompasie Zaświatów**.

Jeżeli Desdemona nie jest już w posiadaniu Kompas (bohaterowie zdołali odebrać go podczas sekwencji **Zegara**), dusza Tristana wzleci w powietrze – być może powróci podczas waszych przyszłych przygód? Desdemona będzie **wielce niezadowolona**.

DESDEMONA TRACI POŁOWĘ LUB WIĘCEJ PŻ

Kiedy to się wydarzy, Desdemona wskoczy na Tristana i **wejdzie w jego zbroję**. Olbrzym zaciśnie pięść na włóchni siostry i od tej pory Złoczyńcy będą walczyć jako jedność. Walka toczy się normalnie, jednak Desdemony **nie mogą dosięgnąć żadne ataki, zakłęcia ani umiejętności, dopóki PŻ Tristana nie spadną do 0**. Wówczas kobieta opuści zbroję i zamknie duszę Tristana wewnątrz Kompas (patrz wyżej).

DESDEMONA TRACI WSZYSTKIE PŻ

Jeżeli Punkty Życia Desdemony spadną do 0, kobieta natychmiast **wyda 1 Punkt Ultimy**, aby uderzyć w sam środek podtrzymującej sufit kolumny. Wśród chaosu walącej się budowli Desdemona ucieka z pola bitwy.



SCENA DZIEWIĄTA

ZAKOŃCZENIE

Mistrzynie Gry oraz gracze: Dotarliście do końca tej przygody!

Wspólnie opiszcie, jak przebiega finałowa scena. Co robią bohaterowie, opuszczając ruiny pradawnej budowli? Co bezpowrotnie utracili? Kto pomaga komu? Jakie emocje malują się na ich twarzach?

Potraktujcie tę scenę jak zakończenie pilotażowego odcinka waszego ulubionego anime. Powinna wzywać do przygody, wzbudzać nadzieję i oczekiwanie na przyszłość, ale również stać się zwiastunem dla jakiegoś nowego zagrożenia. Na przykład: Mistrzynie Gry opisuje czyste niebo ponad Kraterem, gdzie flota elońskich statków zmierza złowrogo w kierunku Dunovy. A może gdzieś w głębi ruin przebudziło się jakieś pradawne, straszliwe zło?

Akcja: stop! W końcu zawsze dobrze zakończyć sesję cliffhangerem!

To dobry moment, aby zakończyć sesję i nieco porozmawiać o grze.

Chyba nie trzeba mówić, że to wcale nie musi być koniec waszej opowieści?

- ◆ Co dalej poczną bohaterowie? Wyruszą w pogoń za Desdemoną czy powrócą do Dunovy?
- ◆ Jak ta przygoda wpłynęła na każdego z bohaterów? Jak zmieniły się ich **Tożsamości**, **Motywy** oraz **Więzi**?
- ◆ Czy Imperium wystąpi przeciwko Królestwu?
- ◆ Czego potrzeba, aby naprawić statek Leona? Czy na miejscu czeka także Olivia?
- ◆ Jakie istoty czają się w głębi Krateru? Czy postanowią wypełznąć na powierzchnię?

Jeżeli chcecie kontynuować przygodę ze swoimi postaciami i dowiedzieć się, w jakim kierunku potoczy się ich opowieść, możecie pobrać **darmowy** PDF pełen porad i nowych pomysłów!

Wasza historia toczy się dalej na [blackmonk.pl/fabulaultima!](https://blackmonk.pl/fabulaultima)



O PEŁNEJ WERSJI GRY



Zadaniem tego startera było nauczyć was podstawowych zasad rządzących tą grą, dlatego zawierał on gotowe postacie, częściowo stworzony świat oraz dość liniowy scenariusz.

Gdy w waszych rękach znajdzie się podręcznik główny do gry **Fabula Ultima**, będziecie mogli wspólnie tworzyć swoje własne, wyjątkowe opowieści!

Co będzie inaczej? Jak to działa? Cóż, oto kilka zajawek!

WASZ ŚWIAT

- ◆ Stworzycie **razem** fantastyczny świat: wymyślicie miejsca takie jak Dunova, Krater albo Imperium i sami umieścicie je na wspólnej mapie!
- ◆ Wybierzecie **najważniejsze historyczne wydarzenia** i **zagrożenia** waszego świata, tworząc zaczątki dla dalszych przygód. Następnie – sesja po sesji – wasz świat będzie się rozrastał, a mapę wypełnią coraz to nowe interesujące oraz niebezpieczne lokacje!

WASZE POSTACIE

- ◆ Każdy gracz stworzy swojego własnego bohatera, nadając mu **Przymioty** oraz **Więzi**, a także wybierając zestaw potężnych umiejętności. To wszystko pozwoli wam znaleźć wasze unikatowe style gry!
- ◆ Mistrzynie Gry będzie tworzyć potężnych **Złoczyńców**, których pragnienia i działania stanowią zagrożenie dla całego świata. Ci wrogowie staną się mrocznym odbiciem wszystkich nadziei oraz przekonań waszych bohaterów.

WASZA OPowieść

- ◆ Bohaterowie **nadadzą bieg historii** scena po scenie, wyznaczając sobie cele oraz wspólnie mierząc się z przeciwnościami losu.
- ◆ Mistrzynie Gry będzie reagować na decyzje graczy, wprowadzać do opowieści nowych wrogów oraz wspomniane przeciwności losu, które utrzymają dzikie tempo gry i wystawią drużynę na ciężkie próby przed osiągnięciem jej celów.

ROZWÓJ I ZMIANY

Pełna wersja gry pozwoli wam przede wszystkim **podnosić poziom** waszych postaci. Dzięki temu będziecie w stanie zobaczyć, jak stają się coraz potężniejsze i nabierają głębi... jednocześnie przez cały czas ryzykując utratą wszystkiego, co jest bliskie ich sercom, aby uczynić świat lepszym miejscem.

Ten ciągły proces rozwoju osobistego i przemian, zwycięstw i porażek, jest prawdziwym sercem rozgrywki w **Fabulę Ultimę**. Poddajcie się mu, a wasza opowieść z pewnością stanie się niezapomniana.

KRÓTKI INDEKS POJĘĆ

O Punktów Życia	43
Atak (akcja)	28
Cel (akcja)	38
Ekwipunek (akcja)	38
Elitarni wrogowie	42
Emocje	21
Inicjatywa	27
Konflikt	26
Krytyczny sukces	16
Modyfikator sytuacyjny	36
Obserwacja (akcja)	39
Obrona (akcja)	28
Odporność	28
Pech	16
Poziom trudności (PT)	16
Przymiot	19
Punkty Ekwipunku (PE)	33
Punkty Fabuli	23, 37
Punkty Mocy (PM)	25
Punkty Ultimy	41
Punkty Życia (PŻ)	25, 43
Rodzaj kości	2
Runda	27
Stan	17
Szansa	36
Test	15
Test Grupowy	25
Tura	27
Umiejętność (akcja)	29
Więź	21
Wrażliwość	28
Wyższy Wynik (WW)	28
Zakłęcie (akcja)	29
Zegar	38
Zenit	32



EDYCJA ANGIELSKA

Autorstwo i projekt: Emanuele Galletto

Kierownictwo artystyczne: Emanuele Galletto

Projekt graficzny: Emanuele Galletto, Erica Viotto

Ilustracja na okładce: Cathy Trinh

Ilustracje wewnątrz startera: Cathy Trinh, Moryo

Ilustracje pikselowe: Ben Henry, Sascha Naderer

Korekta: Marta Palvarini

Wydawca: NEED GAMES Nicola Degobbis

Koordynatorzy projektu: Marco Munari, Matteo Pedroni

Redaktorka: Courteney Penney

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

EDYCJA POLSKA

Wydawcy: Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

Koordynator projektu: Adam Wieczorek

Redaktorka naczelna: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

Wsparcie redakcyjne: Antoni Wicke

Tłumacz: Artiom Lorenc

Korekta: Kasia Wieczorek

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiwicz, Marcin Bieliński

Podziękowania: Bartosz Burchardt, Maciej Głuszek, Mateusz Hoppe

Wydanie I

Wydruk trzeci

Poznań, luty 2025

ISBN: 978-83-67619-12-7 (BMG023)

Wydrukowano w Polsce

Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Rolna 3

62-080 Sady

kontakt@blackmonk.pl

blackmonk.pl

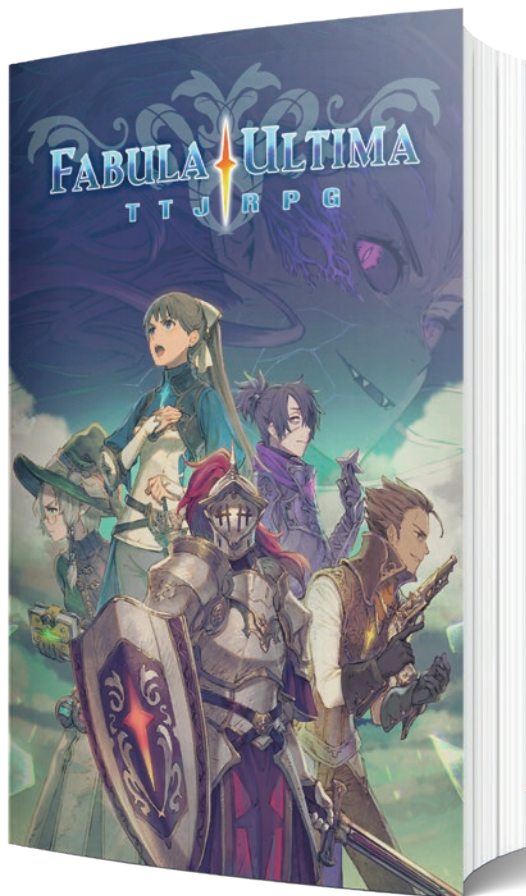
Fabula Ultima © 2025 Need Games i Rooster Games. Jakiegokolwiek nieautoryzowane powielanie materiałów chronionych prawem autorskim jest zabronione. Podręcznik jest dziełem fikcyjnym. Wszelkie podobieństwa do istniejących w przeszłości lub przyszłości osób oraz zdarzeń są przypadkowe i niezamierzone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przesyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakiegokolwiek 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!**

DOŁĄCZ DO SPOŁECZNOŚCI



BLACKMONK.PL



BLACKMONKGAMES



BLACKMONKGAMES




BLACK MONK GAMES

OPOWIEŚĆ ZACZYNA SIĘ TUTAJ!

To twój świat.
To twoja opowieść.



Dokonaj wyboru
i walcz o to, w co wierzysz. 

Fabula Ultima to gra fabularna inspirowana JRPG-ami – japońskimi grami wideo. Wraz z przyjaciółmi snujcie epickie historie o dzielnych bohaterach i groźnych złoczyńcach. Wyruszcie w podróż po fantastycznych światach przepętnionych magią, gdzie na każdym kroku kryją się zapierające dech w piersiach miejsca oraz wyjątkowo dziwaczne potwory!

Rozpocznij grę to starter do gry **Fabula Ultima** – gotowy scenariusz początkowy. To kompletna wersja demo, która od razu rzuci was w wir przygody. Czeka was opowieść o nieustraszonych i zapadających w pamięć bohaterach... potrzebujecie jedynie odwagi, aby walczyć o to, co jest najdroższe waszym sercom!



**NEED
GAMES!**



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

ISBN: 978-83-67619-12-7



BMG023

9 788367 619127