

ENTSTEHUNG UND INSPIRATIONEN

Fabula Ultima basiert teilweise auf dem Pen-&-Paper-Rollenspiel **Ryuutama**, das von **Atsuhiro Okada** geschrieben und von **Kotodama Heavy Industries** auf Englisch veröffentlicht wurde.

Dieses Spiel wurde mit Beratung, Erlaubnis und mit der vollen Zustimmung von Kotodama Heavy Industries und Atsuhiro Okada geschrieben und produziert. Besuche bitte <http://www.kotohi.com> für weitere Informationen über Ryuutama.

Unter den unzähligen Inspirationsquellen für dieses Spiel möchte ich Jonathan Tweets & Rob Heinsoos **13th Age**, Alberto Tronchis **Aegis**, Christian Giffens **Anima Prime**, D. Vincent Bakers **Apocalypse World**, Takeshi Kikuchis & Studio F.E.A.R.s **Arianrhod**, John Harpers **Blades in the Dark** (wovon die **Uhr-Mechanik** direkt abgeleitet wurde), Luke Cranes **Burning Wheel**, Rob Heinsoos, Andy Collins' & James Wyatts **Dungeons & Dragons: 4th Edition**, Fred Hicks' & Rob Donoghues **Fate**, Rikizōs **Kamigakari**, Junichi Inoues **Tenra Bansho Zero** und Ron Edwards Ergänzungssammlung **Sword, Soul, and Sex** für **Sorcerer** erwähnen.

BESONDERER DANK

Mein herzlicher Dank geht an Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Gianluca Candiago, Gaia Cardinali, Francesco Castelli, Alberto Ceirano, Lorenzo Costamagna, Cryo, Nicola DeGobbis, Deshter, ExtantLily, Daniele Galliano, Alex Grisafi, Andy Kitkowski, Chiara Listo, Andrea Lucca, Chris MacLean, Luca Maiorani, Marco Munari, Enrico Orlandi, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Andrea Parducci, Domenico Politi, Claudio Pustorino, Alec Rezanka, Matt Sanchez, Aaron der Schaedel, Claudio Serena, Justin „Gyromitre“ Solatges, Sara „Kuroility“ Stefanizzi, Marco Tarasconi, Alena Tincher, Triex, Erica Viotto, Giuseppe Vitale; an Lorenzo Magalotti, Moryo, Sascha Naderer und Catthy Trinh, die Fabula Ultima Form und Farbe verliehen haben; an Lara „Phenrir Mailoki“ Arlotta, Michele „Sabaku no Maiku“ Poggi und Marcus „epicnamebro“ Sanders für die hervorragenden JRPG-Inhalte, die sie unermüdlich erstellen; an meine Eltern und alle, die dieses unmögliche Projekt durch ihre Unterstützung auf Patreon ermöglicht haben!

SPIELETESTER

Beatrice Alinari, Andrea, Andrea Apperti, Davide Ardizzone, William Arnone, Kohei Asakura, Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Peter Bräss, Dario Cavallone, Alessia Caviglia, Alberto Ceirano, Matteo Cesari, Davide Cester, Lorenzo Costamagna, Alessandro Costella, Cryo, Medesimo d'Alessandro, Giulio D'Avella, Daniel De Filippis, Nicola DeGobbis, Deshter, Silvia De Stefanis, ExtantLily, Alessandro Fofi, Marco Faccin, Sabrina Faricelli, Luca Fuoco, Daniele Galliano, Marco Grimaldi, Alex Grisafi, Aslak R. Hauglid, Eric Hultsson, Mattia Lagonegro, Marco Lazzaroni, Juri Loi, Andrea Lucca, Andrea Lucenta, Filippo Mammini, Roberto Marcarini, Nicola Marchi, Leonardo „Svalbard86“ Melis, Edoardo Noris, Roberta Nuvoli, Matteo Pedroni, Matteo Perego, Domenico Politi, Francesco Raimondi, Alec Rezanka, Roberto Rossi, Justin „Gyromitre“ Solatges, Louis Spiegel, William Tagliaferri, Marco Tarasconi, Alena Tincher, Erica Viotto.

VORWORT DES HERAUSGEBERS

Ich bin mit JRPGs aufgewachsen, habe viel gelernt und starke Emotionen sowie unglaubliche Abenteuer erlebt: Sie sind meine größte Leidenschaft, gleich nach meiner Liebe zu Pen-&-Paper-Rollenspielen.

Ich hatte Hass auf Kefka und sein Lachen; ich schrie und weinte während „dieser Szene“ gemeinsam mit der gütigen Aerith und dem brillanten Sephiroth; ich nahm den Geruch von Benzin und das Klirren von Metall wahr, als ich Fei Fong Wongs Mech steuerte und das Monado bei jedem von Shulks Schlägen in meinen Händen hielt; Ich bin zusammen mit Crono, Marie, Lucca und Robo durch die Zeit gesprungen; ich befand mich unter den Sternen des Schicksals in Tirs Befreiungsarmee; ich habe das Schießpulver von Squalls Gunblade gerochen; ich war bewegt von Vivs existentieller Krise und habe mich in Tifa verliebt.

Meine ganze Generation hat sich in Tifa verliebt.

Wann immer ich ein JRPG beendete, fühlte ich eine innere Leere. Ich wollte, dass die Handlung weitergeht, ich wollte, dass die Protagonisten, die ich liebte, und die Bösewichte, die ich hasste, bei mir bleiben: Jedes Mal wünschte ich mir wieder und wieder ein Pen-&-Paper-RPG, das es mir ermöglichen würde, diese Geschichten und Emotionen am Leben zu erhalten.

Ich probierte viele Systeme aus; ich hackte und fügte Regeln aus verschiedenen Spielen zusammen, gestaltete sie um, als gäbe es kein Morgen, erstellte Hausregeln, doch es funktionierte nie.

Ich wollte die JRPGs, die ich liebte, genau so spielen, neue Geschichten im Stil meines Lieblingsgenres erfinden und mit den Leuten an meinem Tisch erleben, aber ich konnte nichts finden, was mich wirklich zufriedenstellte.

Nun, wenn ich ein JRPG beende und diese vertraute Leere spüre, kann ich einfach eine Spielsitzung von Fabula Ultima ansetzen und sie füllen, wann immer ich will.

Ich bin sehr froh, dass Fabula Ultima das erste Rollenspiel ist, das komplett von Need Games produziert wurde. Ich erinnere mich noch daran, wie Emanuele mir davon erzählte, ein Pen-&-Paper-RPG schreiben zu wollen, das auf JRPGs basiert: Ich sagte: „Ich weiß, dass wir noch klein sind, aber ich würde mich freuen, wenn dieses Fabula Ultima unser erstes Originalspiel werden würde!“

Und das wurde es.

Um den größten Bösewicht in der Geschichte der JRPGs zu zitieren (ja, ich meine natürlich Kefka Palazzo): „Son of a submariner!!!“ Du liest immer noch das Vorwort! Komm schon! Nur zu, ein Luftschiff wartet auf dich, um die Segel für endlose Abenteuer zu setzen ...

Nicola Degobbis



INHALTSVERZEICHNIS

♦ 1. EINFÜHRUNG

Die Acht Säulen	14
Spielmaterialien	22
Die Spieler	24
Die Spielleiterin	26

♦ 2. SPIELREGELN

Szenen	30
Zwischen-Szenen	31
Spielleitungs-Szenen	31
Sitzungen und Kampagnen	32
Wichtige Regeln	33
Anatomie eines Charakters	34
Proben	38
Kritischer Erfolg	40
Patzter	40
Gelegenheiten	41
Eine Attributprobe ablegen	42
Komplexitätsgrade	43
Sich auf eine Eigenschaft berufen	46
Sich auf eine Bindung berufen	47
Konkurrenzproben	48
Offene Proben	49
Situative Modifikatoren	49
Gruppenproben	50
Häufig verwendete Proben	51
Uhren	52
Bindungen	56
Konflikt-Szenen	58
Die Struktur eines Konflikts	58
Initiative	61
Runden und Züge	62
Raum und Entfernungen	64
Aktionen	66

Angriff	68
Ausrüstung	70
Beschützen	70
Aufhalten	71
Inventar	71
Zielsetzung	72
Zaubern	74
Untersuchen	74
Fähigkeit	75
Teamwork	76
Beispiel-Ziel-Uhren	78
Optionale Konfliktregeln	82
Lebenspunkte und Geistspunkte	84
0 Lebenspunkte	86
Opfern	88
Kapitulieren	89
Ausruhen	90
Schaden	92
Schaden improvisieren	93
Statuseffekte	94
Fabula-Punkte	96
Die Geschichte verändern	98
Bösewichte	100
Ultima-Punkte	101
Eskalation	102
Inventarpunkte	104
Reisen	106
Gefahren	108
Entdeckungen	109
Dungeons	110
Magie	112
Zauber	114
Rituale	118
Rituale während Konflikten	121
Wirtschaft und Items	122

Dienstleistungen und Transportmittel	124
Ausrüstung	126
Martialische Items	126
Gewöhnliche Waffen	130
Gewöhnliche Rüstungen und Schilde	132
Projekte	134
Gruppendynamik	140

♦ 3. START DRÜCKEN

Bevor ihr beginnt	146
Weltenerstellung	148
Gruppenerstellung	152
Charaktererstellung	154
Klassische Charaktere	172
Arkanist	176
Bastler	182
Chimärist	188
Elementarist	190
Entropist	194
Finsterschneide	198
Furie	200
Lehrmeister	202
Orator	204
Reisender	206
Scharfschütze	208
Schurke	210
Spiritist	212
Wächter	216
Waffenmeister	218
Prologe	220
Erfahrung und Stufen	226
Höherstufige SC erstellen	229
Optionale Aufstiegsregeln	230
Heldenhafte Fähigkeiten	232

♦ 4. SPIELLEITERIN

Die Rolle der Spielleiterin	244
Charakterklassen	248
Die Kunst der Bösewichte	254
Dungeons	258
Belohnungen	264
Seltene Items gestalten	266
Seltene Waffen gestalten	268
Seltene Rüstungen und Schilde gestalten	280
Accessoires gestalten	284
Artefakte	288
Kämpfe gestalten	292
Eliten und Champions	295
Bosskämpfe	300
NSC gestalten	302
NSC-Spezies	304
NSC-Fähigkeiten	306
NSC-Zauber	310
Beispiele für Boss-Designs	312

♦ 5. BESTIARIUM

Einen NSC untersuchen	319
Bestien	324
Dämonen	328
Elementare	330
Humanoide	334
Konstrukte	338
Monster	342
Pflanzen	346
Untote	350



EINFÜHRUNG

KAPITEL

1

EINFÜHRUNG

Willkommen bei **Fabula Ultima**!

Was du in deinen Händen hältst, ist das Grundregelwerk für ein **Pen-&Paper-Rollenspiel**, das von einigen der beliebtesten **JRPG**-Videospiele wie *Bravely Default*, *Bravely Second*, *Chrono Trigger*, *Dragon Quest*, *Granblue Fantasy*, *Legend of Dragoon*, *Ni No Kuni*, *Octopath Traveler*, *The Legend of Heroes*, der Reihe *Tales of* und der legendären Reihe *Final Fantasy* inspiriert wurde.

Das Akronym **JRPG** steht für **Japanese (oder Japanese-style) Roleplaying Game**, ein Videospielgenre, das seinen Ursprung in Japan hatte, heute aber auf der ganzen Welt verbreitet ist und Hunderte von Titeln zählt.

JRPG-Videospiele haben einige wichtige Elemente gemeinsam: Sie erzählen fantastische Geschichten, in denen sich außergewöhnliche Individuen der Finsternis stellen, die ihre Welt bedroht, und dabei wachsen und lernen, einander zu vertrauen: Nur wenn sie gemeinsam kämpfen und Misstrauen sowie ihre Differenzen beiseiteschieben, können sie retten, was ihnen lieb ist. Das mag sich wie eine ziemlich gewöhnliche Prämisse lesen, aber was JRPGs einzigartig macht, ist, dass die Welten, in denen sie spielen – oft wundersam und bizarr! –, um die Protagonisten herum aufgebaut werden und die Zweifel, Hoffnungen und Gefühle widerspiegeln, die ihre Handlungen antreiben: Der Prozess der Entdeckung des Settings geht Hand in Hand mit dem Verständnis, wer uns auf unseren Reisen begleitet.

- ♦ Genauso wie die JRPGs, von denen es inspiriert wurde, fokussiert sich **Fabula Ultima** auf epische Geschichten von **wachsenden Helden und mächtigen Bösewichten**, die in **fantastischen Welten** voller **wundersamer Orte** und **bizarrrer, einzigartiger Monster** spielen, die eng mit den **speziellen Antrieben** und Entscheidungen jedes Protagonisten verbunden sind.
- ♦ Im Gegensatz zu einem Videospiel spielst du dich nicht durch eine vorgefertigte Handlung und sammelst Erfahrung, indem du stundenlang Monster tötest oder Aufgaben für Questgeber erfüllst.

Stattdessen **erschafft ihr gemeinsam nach und nach eure eigene Geschichte**, und ihr werdet dafür belohnt, dass ihr eure Charaktere so spielt, dass sie zu ihren Rollen und Identitäten in dieser Geschichte passen!

EIN ROLLENSPIEL

Rollenspiele (abgekürzt RPGs) sind eine besondere Art von Spiel – sie wurden ursprünglich als Pen-&-Paper-Spiele entwickelt, werden heute aber oft auch online gespielt.

In einem Rollenspiel spielt eine Gruppe von Menschen zusammen, um eine Geschichte zu erschaffen: Sie tun dies, indem sie miteinander reden, und diese Konversation wird von Regeln und (typischerweise) Würfelwürfen begleitet, die dabei helfen, den Ausgang ungewisser Situationen zu bestimmen und zu garantieren, dass die erschaffene Geschichte die Prämissen des Spiels widerspiegelt – Spannung und Angst für ein Horrorspiel, Adrenalinreiche Szenen für ein Actionspiel, tiefe und herzliche Interaktion zwischen den Charakteren für ein romantisches Spiel und so weiter.

In Japan wird diese Aktivität auch als „**Table Talk Role-Playing Game**“ (**TTRPG**) bezeichnet, und zwar deshalb, weil es so stark auf die Konversation am Tisch angewiesen ist.



ROLLEN IM SPIEL

Die Personen, die dieses Spiel spielen, erfüllen verschiedene Rollen:

- ♦ **Eine Person wird die Spielleiterin sein.** Die Rolle dieser Person, die oft als SL abgekürzt wird, besteht darin, die Spielwelt darzustellen, in der die Protagonisten der Geschichte handeln und leben. Während die Protagonisten Ziele festlegen und Entscheidungen treffen, fordert die Spielleiterin diese Ziele heraus und beschreibt die Konsequenzen ihrer Handlungen.

Mehr über die Rolle der Spielleiterin findest du auf Seite 26!

- ♦ **Alle anderen werden zu Spielern.** Jeder der verbleibenden Teilnehmer – zwei bis fünf Personen – erstellt einen heldenhaften Charakter und steuert dann dessen Aktionen in der Spielwelt. Jeder Protagonist wird als Spielercharakter bezeichnet, im Allgemeinen abgekürzt als SC.

Charaktere, die von der Spielleiterin gesteuert werden, nennt man hingegen Nicht-Spieler-Charaktere oder NSC.

Mehr über die Rolle der einzelnen Spieler erfährst du auf Seite 24!

Es stimmt zwar, dass die Rolle der Spielleiterin darin besteht, Hindernisse aufzustellen und die Spielercharaktere in Situationen mit Risiken und Gefahren zu bringen, aber ihre Rolle ist nicht die einer Gegnerin, sondern sie ist jemand, der darauf abzielt, die Protagonisten in der Geschichte glänzen zu lassen.

In diesem Spiel gibt es keine „Bedingungen für den Sieg“: Solange ihr eine denkwürdige Geschichte erschafft und die Gesellschaft der anderen genießt, habt ihr alle gewonnen.



DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

Im Gespräch beschreiben die Spieler die Aktionen und Entscheidungen ihrer Charaktere:

„Isabelle hebt ihren Schild und hält dir den Rücken frei!“

„Ich trete vor und spreche mit der Königin!“

„Ich renne dem Dieb hinterher! Wo ist er hin?“

In ähnlicher Weise beschreibt die Spielleiterin, was in der Welt passiert, und schildert auch die Aktionen aller Wesen und Charaktere um die Protagonisten herum:

„Das Dorf sieht ruhig aus, seine weißen Windmühlen drehen sich träge in der Sonne.“

„Der König wirkt müde und hat Mühe zu sprechen, als hätte er keine Kontrolle über seinen Körper.“

„Der Drache richtet seinen glühenden Blick auf dich!“

Das alles nennt man **Rollenspiel**, und diese Ereignisse finden in eurer Fantasie statt – ein Raum, der oft „**die Fiktion**“ genannt wird.



DIE REGELN

Dies ist auch ein **Spiel**, und hier treten die Regeln auf den Plan: Ähnlich wie in einem Video- oder Brettspiel haben die Charaktere Werte und Fähigkeiten, die ihre Stärken und Schwächen darstellen, und es wird oft gewürfelt, um den Ausgang einer Situation ein wenig spannender und unvorhersehbarer zu machen.

Im Gegensatz zu Video- und Brettspielen sind die Möglichkeiten eines Rollenspiels jedoch endlos: Es gibt keine einheitliche Vorgehensweise für eine Situation, und die Geschichte entwickelt sich ganz natürlich aus euren Interaktionen und Entscheidungen am Tisch.