

FABULA ULTIMA

Eine epische Reise wird euch über das hinausführen,
was ihr euch jemals vorgestellt habt.



Das Schicksal selbst wird sich
vor dem Feuer in euren Herzen verneigen!



IMPRESSUM

Spiel-Design, Text und Entwicklung Emanuele Galletto

Zusätzliche Texte Nicola Degobbis, ExtantLily, Chiara Listo, Nicola Marchi, Alberto Orlandini

Art Direction Emanuele Galletto

Cover-Illustration Moryo

Innen-Illustrationen Josh Cadogan, Tuomas Korpi, Lorenzo Magalotti, Moryo, Ochika, Julian Seifert-Olszewski, Catthy Trinh, Iana Vengerova, Gabriel Yeganyan, Yi Zheng

Pixel Artwork Ben Henry, Sascha Naderer

Schadens-Icons Lorc

Herausgeber Nicola Degobbis

Chief of Operations Marco Munari

Producer Matteo Pedroni

Englische Übersetzung Ian Hathaway

Lektorat Emanuele Galletto, Neil Kingham

Sensitivity Reading Marta Palvarini

Grafikdesign Emanuele Galletto, Erica Viotto

Korrektorat Nicola Degobbis, Emanuele Galletto, Neil Kingham, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Erica Viotto

Deutsche Ausgabe Vincent Modler, Christopher Weule

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik, Christof Gobelnski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule

Gedruckt in Europa.



**NEED
GAMES!**



Fabula Ultima © 2021–2024 Need Games und Rooster Games. Jede unerlaubte Vervielfältigung von urheberrechtlich geschütztem Material ist verboten. Dies ist ein Produkt der Fiktion. Jeder Bezug auf Personen und Ereignisse, die in der Vergangenheit oder Zukunft existieren, ist reiner Zufall und nicht beabsichtigt. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele.

INHALTSVERZEICHNIS

♦ 1. EINFÜHRUNG

Säulen der High Fantasy.....	8
Bevor wir beginnen	12

♦ 2. DIE WELT

Orte der High Fantasy	16
Oniria – Das Start-Königreich	20
Artemis – Der Dunkle Wald.....	24
Mirage – Das Verborgene Dorf.....	28
Yigdrasill – Der Weltenbaum	32
Tethys – Der Große Ozean.....	36
Endir – Die Kaiserliche Hauptstadt	40
Verge – Lande des Kataklysmus.....	44
Arkantis – Die Stadt der Vorfahren	48
Seraphim – Das Reich im Himmel.....	52
Concussio Mundi –	
Die Infernale Festung	56
Konflikte	60
Magie und Rituale	66
Arkana und Beschwörungen.....	66
Götter und Dämonen.....	71
Der Seelenstrom	72
„Gewöhnliche“ und „spezielle“	
Rituale	73
Leben nach dem Tod	73
Technologie	74
Seltene Items	76
Seltene Waffen	78
Seltene Rüstungen	80
Seltene Schilde.....	80
Seltene Accessoires.....	81
Artefakte.....	82

♦ 3. PROTAGONISTEN

Helden der High Fantasy.....	90
Einen Antrieb darstellen und	
entwickeln.....	90
Bindungen und Gefühle.....	91
Stil und Aussehen.....	91
Beispiel-SC der High Fantasy.....	91
Neue Optionen	102
Spezialwaffen.....	106
High-Fantasy-Eigenarten	114
Null-Kräfte	124
Neue klassische Charaktere.....	132
Kantor	136
Kommandant.....	140
Symbolist.....	142
Tänzer	148
Neue heldenhafte Fähigkeiten	152

♦ 4. ANTAGONISTEN

High-Fantasy-Bösewichte	164
Eileen, Piratenkönigin.....	168
Flammendrache.....	174
Cerine, traurige Dame.....	178
Maximilian	184
Tragedia	190



EINFÜHRUNG

KAPITEL

1

EINFÜHRUNG

Ein Abenteuer, das deine kühnsten Träume übertrifft, erwartet dich im **Atlas** von **Fabula Ultima**!

Diese Erweiterung des **Regelwerks** konzentriert auf die **High** (oder **Epic**) **Fantasy** – ein Genre, das sich durch uralte Geheimnisse, atemberaubende Landschaften, unglaubliche Magie und mächtige Wesen auszeichnet, die um die Kontrolle über imaginäre Welten kämpfen, die weit entfernt von unserer eigenen zu sein scheinen.

Genau genommen kann man diesen **Atlas** als natürliche Fortsetzung des **Regelwerks** betrachten, da dieses bereits viele Beispiele und Situationen aufzeigt, die typisch für High Fantasy sind, da sie in JRPGs sehr beliebt ist.

Neben einer kurzen Einführung in unser Konzept des High-Fantasy-Genres bietet der Atlas in drei einfachen Kapiteln **Ratschläge** und **Materialien** für **Spieleleiterinnen** sowie **zusätzliche Regeln** für Spieler:

- ♦ Die **Welt** liefert wertvolle Elemente für die Gestaltung von High-Fantasy-Settings, darunter 10 archetypische Orte, die du als **Kampagnenelemente** oder zur Inspiration nutzen kannst, sowie eine Liste neuer **seltener Items** und **Artefakte** für wahrhaft epische Abenteuer.
- ♦ Die **Protagonisten** führen 4 neue Klassen ein (Kantor, Kommandant, Tänzer und Symbolist). Außerdem gibt es mehrere **optionale Regeln** (wie z. B. Null-Kräfte), mit denen du deine Charaktere an die Spitze bringst und noch mehr Kombinationen freischalten kannst.
- ♦ Das Kapitel **Antagonisten** konzentriert sich auf 5 **Bösewichte** – vorgenerierte Bosse, einer furchterregender als der andere –, die selbst die erfahrensten Spieler auf die Probe stellen werden.

Dieser **Atlas** erhebt nicht den Anspruch, ein vollständiger Leitfaden für die High Fantasy zu sein; das Genre ist weit verbreitet und hat unzählige Schattierungen. Stattdessen ist dieses Buch eng mit den kreativen und philosophischen Neigungen seiner Autor:innen verbunden: Ihr Ziel ist es, **Ratschläge** und Beispiele aus etablierten JRPGs (siehe Seite 199) zu bieten, die sowohl für jene nützlich sind, die sich in diesem Genre gut auskennen, als auch für jene, die erst kürzlich ihren Weg zu **Fabula Ultima** und JRPGs im Allgemeinen gefunden haben.

Blättere einfach weiter, um mehr zu erfahren!

WAS MACHT DIE HIGH FANTASY VON FABULA ULTIMA AUS?

High Fantasy kann Vieles bedeuten, sogar in der Welt der **JRPGs**. In diesem Buch und in **Fabula Ultima** allgemein bezeichnet der Begriff mehrere Elemente, die nach Meinung der Autor:innen eine besondere Art des Aufbaus von Geschichten und Settings darstellen.

Kurz gesagt: Es geht hier um die persönlichen Visionen der Autor:innen, die nicht den Anspruch erheben, die absolute Wahrheit zu sein. In der Tat sind die Grenzen der Erzählgattungen fließend, und es wäre unmöglich – vielleicht sogar unverantwortlich – sie zu sehr einzugrenzen.

Was folgt, hilft dir vielleicht, die kreative Vision hinter diesem Buch besser zu verstehen!



SEI VOLLKOMMEN GUT

Eure Spielercharaktere in einer High-Fantasy-Kampagne sind so **gut**, dass sie idealisiert werden. Sie zögern stets, bevor sie verletzen oder töten, betrachten Gewalt als letztes Mittel und verzichten auf jede Form von Opportunismus.

Eine Ausnahme ist der **gequälte Held**, der bereit ist, die Grenze zu überschreiten, wenn es nötig ist. Auch wenn die Handlungen dieser Charaktertypen anfangs im Gegensatz zu denen ihrer Gefährten stehen, werden die Ereignisse der Kampagne schließlich dazu führen, dass das Gute in ihren Herzen Wurzeln schlägt. Die gesamte Gruppe ist dafür verantwortlich, zu dieser Charakterentwicklung beizutragen.



HABE AUSSERGEWÖHNLICHE EIGENSCHAFTEN

High-Fantasy-Charaktere, -Wesen, -Objekte und -Orte haben immer **außergewöhnliche und extreme Eigenschaften**: eine mächtige Kriegerin, die mit ihrem Schwert Wände durchschlagen kann, eine geheime Festung, die über zerklüfteten Gipfeln schwebt usw. Mit anderen Worten: **Übertreibe es!**



TRAGE DEIN HERZ AUF DER ZUNGE

In High-Fantasy-Kampagnen sollten sich die Emotionen deiner Charaktere **deutlich und konstant** – oft **ohne halbe Sachen** – in ihren Worten, Handlungen, Entscheidungen, ihrer Kleidung und den Waffen sowie der Magie, die sie im Kampf einsetzen, zeigen. Das bedeutet nicht, dass man Charaktere von der Stange spielen sollte; im Gegenteil: Es bedeutet, das Beste aus eurer Spielzeit zu machen und das Wesen deines Charakters **voll zum Ausdruck** zu bringen.