

FABULA  ULTIMA

LEVEL-UP



IMPRESSUM

Fabula Ultima wurde im Original von **Need Games** veröffentlicht.

www.fabulaultima.com ♦ www.patreon.com/roosterema ♦ <https://ulisses-spiele.de>

Text: Emanuele Galletto ♦ **Illustrationen:** Emanuele Galletto, Lorenzo Magalotti, Luca J. Rossi, Moryo, Catthy Trinh ♦ **Cover-Illustration:** Catthy Trinh ♦ **Pixel Artwork:** Emanuele Galletto, Rackham Café, Ben Henry

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 Grobelski, 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.

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. EIN GESCHENK ZUM STERBEN

Nekromant	4
Neue heldenhafte Fähigkeiten	6
Carmilla	8

♦ 2. EIN WEIHNACHTSGESCHENK VON EDGAR

Materialien und Schmieden	12
Qualitäten-Generator	15

♦ 3. ZIEHE DEINE KARTE!

Kartenass	20
Das Deck verwalten	22
Neue heldenhafte Fähigkeiten	24

♦ 4. HÖLLISCHER BONUS-CONTENT

Halloween-Eigenarten	28
Halloween-Charaktere	36

FABULA ULTIMA

BONUS

EIN GESCHENK ZUM STERBEN!

MEISTERE DIE NEKROMANTISCHEN KÜNSTE
UND STELLE DICH EINEM SCHRECKLICHEN BOSS!

HALLOWEEN-SPECIAL 2022



NEKROMANT

AUCH: Grabkönigin, Reanimator, Vampir

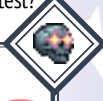
*Spare in der Zeit,
so hast du in der Not.*



Es gab bereits eine Vielzahl von Anwendungen für die Kunst der Seelenmanipulation, doch nur wenige lösen in den Herzen der Menschen solch eine instinktive Angst aus wie die Nekromantie.

Nekromanten gewinnen spirituelle Energie kurz vor dem Tod, wenn sie am stärksten ist; diese kostbare Kraft kann dann genutzt werden, um ihre Kontrolle über das Gleichgewicht von Leben und Tod zu verstärken oder sogar von einem Leichnam Besitz zu ergreifen, damit er sich wieder bewegt. Doch wie zum Hohn für ihre finsternen Bemühungen bleibt die wahre Auferstehung eines verlorenen Menschen ein Trugbild ...

- ◆ Wer hat dich in der Nekromantie unterrichtet? Ist die Person lebendig oder (un)tot?
- ◆ Deine Kräfte handeln gegen den natürlichen Seelenzyklus. Wie denkst du darüber?
- ◆ Bist du kalt und grimmig oder dekadent und zynisch?
- ◆ Wen hast du verloren? Wen würdest du wieder auferstehen lassen, wenn du die Macht dazu hättest?



FREIE VORTEILE DES NEKROMANTEN

- ◆ Erhöhe deine maximalen Lebenspunkte oder Geistpunkte dauerhaft um 5 (deine Wahl).

FÄHIGKEITEN DES NEKROMANTEN

BEYOND THE REALMS OF DEATH

[+5]

Wenn ein anderes Wesen, das du sehen kannst, in einer Krise **Lebenspunkte** verliert, erhältst du, sofern es nicht **untot** ist, **1 Grabpunkt**. Du darfst nie mehr als **[FS + 1]** Grabpunkte haben. Wenn du 0 Lebenspunkte erreichst, **verlierst du alle Grabpunkte**; wenn du auf diese Weise mindestens 1 Grabpunkt verloren hast und dies das **erste Mal** ist, dass du in dieser Szene auf 0 LP reduziert wirst, kapitulierst du nicht und opferst dich auch nicht: Stattdessen erhältst du eine Menge an LP zurück, die **[FS multipliziert mit der Anzahl der auf diese Weise verlorenen Grabpunkte]** entspricht.

CHILDREN OF THE GRAVE

Du kannst immer mit **untoten** Wesen verbal kommunizieren. Einmal pro Szene darfst du einem **Untoten** eine einzelne Frage stellen; er ist gezwungen, wahrheitsgemäß zu antworten.

FEAR IS THE KEY

[+3]

Nachdem du einen oder mehrere Gegner dazu gebracht hast, Lebenspunkte zu verlieren, erhältst du, sofern du die Fähigkeit **Beyond the Realms of Death** erworben hast und mindestens einer von ihnen **erschüttert** und/oder **geschwächt** ist, 1 Grabpunkt und erhältst **[FS × 2]** Lebenspunkte und Geistpunkte zurück.

FOR WHOM THE BELL TOLLS

[+3]

Wenn du **einem Wesen mit einem Zauber Schaden zufügst**, darfst du, sofern dieser Zauber **nur diesem Wesen Schaden zufügt**, 1 Grabpunkt ausgeben. Tust du das, wähle eine Option: Falls das Wesen unter einem oder mehreren Statusseffekten leidet, fügt der Zauber zusätzlichen Schaden in Höhe von **[FS × 2] + der Anzahl der Statusseffekte dieses Wesens** zu; oder falls das Wesen unter keinen Statusseffekten leidet, wird es **erschüttert**.

RONDO OF NIGHTMARE

Wenn du einen offensiven Zauber (⚡) mit dem **Ziel** „Ein Wesen“ wirkst, darfst du 2 Grabpunkte ausgeben, um ihn auf **alle** Wesen wirken zu lassen, die du sehen kannst und die sich in der Szene befinden (lege eine einzelne Magieprobe ab und halte mit der Magie-Verteidigung jedes Wesens dagegen). Tust du das, wird sämtlicher Schaden, den der Zauber verursacht, **finster**, und seine Schadensart kann sich nicht ändern.

NEUE HELDENHAFTER FÄHIGKEITEN

BIRTH OF THE CRUEL

Voraussetzungen: Du musst die Klasse **Nekromant** gemeistert haben.

Wenn ein NSC, den du sehen kannst, welcher kein **Bösewicht** ist und der Spezies **Biest**, **Humanoid**, **Monster** oder **Pflanze** angehört, stirbt, kannst du 2 Grabpunkte ausgeben und **deine maximalen Lebenspunkte und Geistpunkte** um eine Menge **reduzieren**, die der **Stufe** des NSC entspricht. Tust du das, wird seine Leiche zu einem **Lakaien**, der deine telepathischen Befehle befolgt:

- ♦ Seine **Spezies** wird **Untot** und er erhält alle **Untoten-Regeln** (siehe Seite **305** des **Regelwerks**). Die neuen Affinitäten für **Finsterschaden**, **Licht-** und **Giftschaden** überschreiben jegliche bisher existierenden Affinitäten, aber die ursprünglichen Regeln der Spezies werden **ansonsten beibehalten**.
- ♦ Sein **Rang** wird **Soldat**; war die ursprüngliche Kreatur eine **Elite** oder ein **Champion**, muss die SL die LP und GP des Lakai entsprechen reduzieren (Fähigkeiten werden **beibehalten**).
- ♦ Der nun erstellte Lakai ist ein komplett neues Wesen **und hat volle LP, volle GP und keine Statureffekte**. Es behält die **Ausrüstung** des ursprünglichen Wesens.
- ♦ Dein Lakai macht während Konflikten **seine eigenen Züge**, und die Spielleiterin muss ihn als **zusätzlichen Spielercharakter** mitzählen, wenn sie einen Konflikt gestaltet.
- ♦ Wenn du dich **ausruhst**, genießt dein Lakai ebenfalls die vollen Vorteile des Ausruhens.
- ♦ Wird dein Lakai auf 0 Lebenspunkte **gebracht** und du **mehr als 1 Reisetag** von ihm entfernt bist oder stirbst bzw. bewusstlos wirst, wird dein Lakai **sofort zerstört**.
- ♦ Du kannst deinen Lakaien **außerdem jederzeit zerstören**; willst du einen neuen Lakaien erschaffen, musst du zunächst den **aktuellen zerstören**.
- ♦ Wird dein Lakai zerstört, **sind deine LP- und GP-Werte wieder im Normalzustand**.

HARVESTER OF SORROW

Voraussetzungen: Du musst eine oder mehrere der Klassen **Entropist** und **Nekromant** gemeistert haben und sowohl den Zauber **Seele entziehen** als auch **Vitalität entziehen** gelernt haben.

Wenn du den Zauber **Seele entziehen** oder **Vitalität entziehen** wirkst, erhältst du **so viele Geistpunkte bzw. Lebenspunkte zurück, wie** das Ziel verloren hat (anstatt sie zu halbieren).

Zusätzlich verliert das Ziel durch **Seele entziehen** **[HW + 20]** Geistpunkte, wenn du auf **Stufe 20 oder höher** bist, oder **[HW + 25]** Geistpunkte, wenn du auf **Stufe 40 oder höher** bist, anstatt der normalen **[HW + 15]**.