

FABULA ULTIMA

Ihr wurdet in eine geschundene,
unterdrückte Welt geworfen, ohne es zu wissen.



Vertraut auf das Licht in euren Herzen
und kämpft für die Zukunft! 

IMPRESSUM

Spiel-Design, Text und Entwicklung Emanuele Galletto

Zusätzliche Texte Selene Dal Borgo, Joshua „ExtantLily“ Koh, Chiara Listo, Marta Monsellato, Chris Pagliari

Art Direction Emanuele Galletto

Cover-Illustration Moryo

Innen-Illustrationen Michele Bellamoli, Emanuele Galletto, Lorenzo Magalotti, Moryo, Silvia Rapizza, Catthy Trinh, Chang Ye

Pixel Artwork Emanuele Galletto, Sascha Naderer

Schadens-Icons Lorc

Herausgeber Nicola Degobbis

Chief of Operations Marco Munari

Producer Alberto Orlandini

Englische Übersetzung Francesco Castelli, Ian Hathaway

Lektorat Emanuele Galletto, Neil Kingham

Sensitivity Reading Marta Palvarini

Grafikdesign Emanuele Galletto, Erica Viotto

Korrektorat Emanuele Galletto, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Erica Viotto

Deutsche Ausgabe Vincent Modler, Christopher Weule

Ulisses Spiele

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



**NEED
GAMES!**



Gedruckt in Europa.

Fabula Ultima © 2021–2025 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 Techno Fantasy.....	8
Bevor wir beginnen	12

♦ 2. DIE WELT

Orte der Techno Fantasy.....	16
Agathyon – Der Verborgene Planet.....	20
Axis – Sitz der Götter.....	24
Bentham-Komplex –	
Die Gefängnisfestung	28
Donum Coeli –	
Die Außerweltliche Arche.....	32
Extraktor 7 –	
Die Umherziehende Stadt	36
Nautiloss – Das Alien-Mutterschiff	40
Nidavellir – Das Militärlabor	44
Seelen-Nexus – Herz des Netzwerks.....	48
Septentrion – Die Konzernstadt.....	52
Vragarath – Das Trümmerfeld	56
Konflikte	60
Kämpfe mit Fahrzeugen.....	65
Das Gruppenfahrzeug	66
Magie und Rituale	70
Magie, Version 2.0.....	73
Das Seelen-Netzwerk.....	74
Technologie	76
Kybernetik.....	77
Raumfahrt	78
Seltene Items	80
Artefakte.....	88

♦ 3. PROTAGONISTEN

Helden der Techno Fantasy.....	96
Gepeinigste und rebellische	
Seelen.....	96
Mit deinem Antrieb umgehen	97
Wütend, nicht böse	97
Beispiel-SC der Techno Fantasy.....	97
Neue Optionen	108
Spezialwaffen	112
Techno-Fantasy-Eigenarten.....	120
Technosphären.....	130
Neue klassische Charaktere.....	146
Esper	150
Mutant.....	154
Pilot.....	158
Neue heldenhafte Fähigkeiten	170

♦ 4. ANTAGONISTEN

Techno-Fantasy-Bösewichte.....	180
Kommissarin Vyne	184
Feurige Schwadron	190
DeepFusion.....	196
Admiral Ceryon	200
Innocentius XV.....	206



EINFÜHRUNG

KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

Ein rücksichtsloser Kampf erwartet dich im **Atlas: Techno Fantasy** von **Fabula Ultima**!

Diese Erweiterung des **Regelwerks** konzentriert sich auf ein Genre, das vor allem durch hochtechnologische und dystopische Welten, ausgestoßene Helden, die gegen die Ungerechtigkeit kämpfen, und skrupellose Antagonisten, die bereit sind, alles zu tun, um ihre Privilegien zu bewahren, gekennzeichnet ist.

Dieser **Atlas** unterscheidet sich vom **Regelwerk** sowohl durch seine Ästhetik – die an Science-Fiction angelehnt ist – als auch durch die düsteren Themen und Situationen, die dem dystopischen Genre und Konflikten in der realen Welt näher sind. Kraftvolle Motive wie **Autoritarismus** und **Medienmanipulation** werden darin eine zentrale Rolle spielen. Deshalb empfehlen wir, den Diskussionen über Ton, Themen und Sicherheit am Spieltisch besondere Aufmerksamkeit zu schenken (siehe **Regelwerk**, Seite 146–147).

Neben einer kurzen Einführung in die Art und Weise, wie wir uns das Techno-Fantasy-Genre vorstellen, bietet der Atlas **Ratschläge und Materialien** für die Spielleiterin sowie **zusätzliche Regeln** für Spieler, aufgeteilt in drei einfache Kapitel:

- ♦ Die **Welt** liefert wertvolle Elemente für die Gestaltung von Techno-Fantasy-Settings, darunter **10 archetypische Orte**, die du als Kampagnenelemente oder zur Inspiration verwenden kannst, sowie eine Liste neuer **seltener Gegenstände** und **Artefakte**, die sich ideal für Science-Fiction eignen, und schließlich Regeln für **Konflikte zwischen Mecha, gepanzerten Fahrzeugen** und vielem mehr!
- ♦ Das Kapitel **Protagonisten** führt **3 neue Klassen** ein (Esper, Mutant und Pilot). Außerdem gibt es einige **optionale Regeln** (z. B. für Technosphären), die dem Spiel ein futuristisches und postindustrielles Gefühl verleihen.
- ♦ Das Kapitel **Antagonisten** konzentriert sich auf **5 Bösewichte** – vorgefertigte Bosse, einer furchterregender als der andere –, welche die vielen Facetten des für die Techno Fantasy typischen Übels verkörpern.

Dieser **Atlas** erhebt nicht den Anspruch, ein vollständiger Leitfaden für das Techno-Fantasy-Genre in all seinen Aspekten zu sein, und einige Abschnitte sind enger mit den kreativen und philosophischen Neigungen ihrer Autor:innen verbunden als andere: Ihr Ziel ist es, Ratschläge und Beispiele aus den Inspirationen (siehe Seite 215) zu bieten, die sowohl für jene nützlich sind, die sich in diesem Genre gut auskennen, als auch besonders für diejenigen, die erst kürzlich ihren Weg zu **Fabula Ultima** und JRPGs im Allgemeinen gefunden haben.

Blättere einfach weiter, um mehr zu erfahren!

WAS MACHT DIE TECHNO FANTASY VON FABULA ULTIMA AUS?

In diesem Band und ganz allgemein in **Fabula Ultima** bezeichnet der Begriff „Techno Fantasy“ eine Reihe bestimmter Elemente, die wir als typisch für einen bestimmten Erzähl- und Setting-Stil ansehen.

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 kreativen Wurzeln dieses Buches besser zu verstehen!

» GERECHTIGKEIT UND VERZWEIFLUNG

Auch wenn alle Welten von **Fabula Ultima** düstere Facetten haben, treibt der Stil der Techno Fantasy dieses Element **auf die Spitze**: von kalten und dystopischen Megastädten bis hin zu multinationalen Konzernen, welche die Kontrolle über das übernehmen, was eigentlich universelles Menschenrecht sein sollte, von der Zerstörung ganzer Planeten und Ökosysteme bis hin zur gewaltsamen und systematischen Unterdrückung Andersdenkender – in diesen Welten ist selbst die Vorstellung einer besseren Zukunft eine Herausforderung.

Welten der Techno Fantasy sind **vielschichtig und komplex** – es ist nicht leicht, Wahrheit von Lüge zu unterscheiden, und der Großteil der Bevölkerung, der von allem beraubt ist – sogar vom Recht auf Hoffnung –, versucht einfach nur zu überleben, bis der Tag zu Ende ist.

» AUSGESTOSSEN – FRÜHER ODER SPÄTER

Techno-Fantasy-Protagonisten können **keinen Platz in der Gesellschaft finden** und werden meist als **gefährlich und destabilisierend** wahrgenommen. Diese Helden lehnen die Dynamik von **Opportunismus und Ausbeutung** ab, auf denen ihre Welten aufbauen, und setzen ihr eigenes Leben aufs Spiel, um **andere zu verteidigen**, wohl wissend, dass der wahre Zweck von Gesetzen und Sicherheitskräften darin besteht, die Mächtigen zu schützen. Schritt für Schritt stellen die Spielercharaktere die Vorstellung in Frage, dass der Status Quo wirklich **unvermeidlich und unveränderlich** ist, und fordern offen Regierungen, multinationale Konzerne und kriminelle Kartelle heraus, die mit dem Schicksal unzähliger Menschen spielen.

Auch wenn es legitim ist, Charaktere aus privilegierten Klassen ins Spiel zu bringen, ist es **entscheidend**, dass sie ihrer Herkunft abgeschworen haben oder versuchen, das System von innen heraus zu sabotieren – was unweigerlich dazu führt, dass sie von ihresgleichen als Verräter angesehen werden. Kein Spielercharakter sollte ein einfaches Leben haben.