

FABULA ULTIMA

BONUS



UN CADEAU DE NOËL D'EDGAR !

NOUVELLES RÈGLES DE FORGEAGE
ET PLEIN DE QUALITÉS !

SPÉCIAL NOËL 2024



MATÉRIAUX ET FORGEAGE

Cette nouvelle **règle optionnelle** a trois objectifs principaux :

- ◆ Définir des règles claires pour la gestion des **matériaux** au cours de la campagne.
- ◆ Étendre l'utilisation des **matériaux** rassemblés à la création d'équipements (pour le moment, le **Livre de base** limite leur utilisation à la **vente**, au financement des **Projets**, ou à la réduction du coût en PM des **Rituels**).
- ◆ Permettre aux meneurs de jeu d'offrir des **matériaux de forgeage** au lieu d'objets complets parmi les **récompenses**, afin d'accélérer le jeu.

Cette règle est particulièrement intéressante pour des campagnes au cours desquelles les personnages traversent des territoires naturels et inhabités ou pour des situations qui ne se prêtent pas à des récompenses « classiques » telles que des objets rares, des Points d'Inventaire ou de l'argent.

OBTENTION DES MATÉRIAUX

Le **Livre de base** suggère déjà que les meneurs de jeu incluent des objets qui ne sont pas des équipements dans les **récompenses** (voir les pages **264-265**) ; tous les matériaux de forgeage suivront les mêmes règles et devront être considérés comme des récompenses de la session. Chaque copie d'un matériau est à **usage unique** et possède une valeur assignée par le MJ (entre **500** et **3 000** zénits idéalement).

Exemple : Quatre personnages joueurs de niveau 12 ont vaincu un insecte colossal. Une récompense appropriée devrait tourner autour de 1 800 zénits au total, dont aucun des objets ne vaut plus de 1 000 zénits à lui seul : le meneur de jeu offre une **carapace de titan** (1 000 zénits) et une **égide gorgonis** (800 zénits, page **283** du **Livre de base**).

Le meneur de jeu est libre d'inventer le nom et la valeur des matériaux, mais chacun d'entre eux doit évoquer une ou plusieurs utilisations suffisamment évidentes.

ACHAT DES MATÉRIAUX

Les personnages peuvent acheter des matériaux en dépensant un nombre de zénits correspondant à la valeur des matériaux ; en ce qui concerne les **Projets**, l'**étape 3** de la page **134** du **Livre de base** traite ce processus de manière abstraite, mais le groupe peut décider d'acheter un matériau spécifique et le garder pour plus tard ; dans ces cas-là, **le meneur de jeu a le dernier mot** pour savoir quel matériau peut être acheté dans la zone concernée, à quel prix et en quelle quantité.

VENTE DES MATÉRIAUX

Tout comme pour les objets normaux, les Personnages joueurs peuvent vendre ces **matériaux** pour la **moitié** de leur valeur (**Livre de base**, page **124**) ; il est donc plus rentable de les utiliser pour couvrir le coût d'un **Projet** (**Livre de base**, page **137**) ou pour **forger** des objets (voir ci-après).

FORGER DES OBJETS

Cette option permet de transformer les matériaux pour créer de nouveaux **accessoires**, **armures**, **boucliers** et **armes** conçus par le groupe.

Normalement, le forgeage nécessite l'accès à un artisan approprié, mais un personnage joueur avec la Compétence héroïque **Version améliorée** (page **241** du **Livre de base**) peut forger **autant d'objets qu'il le souhaite** de la même manière pendant un **repos** ; s'il le fait, il perdra l'accès aux effets normaux de cette **Version améliorée** pour ce repos, mais il n'aura pas à dépenser de zénits pour l'**étape 4** du processus (voir ci-après).

Le processus se déroule ainsi :

1

Les joueurs préparent une **ébauche** de l'objet qu'ils souhaitent créer en utilisant les règles du **Livre de base** (page **266** et suivantes). Le coût total de l'objet en zénits doit être inférieur ou égal au **[niveau le plus élevé parmi les PJ, multiplié par 60]**.

2

Les joueurs indiquent également les **matériaux** qu'ils fournissent pour le forgeage ; leur valeur totale doit être **égale ou supérieure** au coût de l'objet (si elle est supérieure, les matériaux seront quand même utilisés **entièrement**).

3

Le meneur de jeu décide si l'objet a le coût approprié pour les effets qu'il produit et si les matériaux fournis sont adaptés pour le forger.

Si le meneur de jeu propose des changements, revenez à l'**étape 1**.

4

Si le meneur de jeu approuve l'ébauche et les matériaux proposés, l'objet peut être créé ; normalement, l'artisan demandera un paiement égal à **un dixième du coût total de l'objet en zénits** et le produira en une journée.

Puisque la conception et l'approbation pour chaque objet peuvent demander de longues conversations, ce peut être une bonne idée de s'en occuper dans l'intervalle qui **sépare deux sessions de jeu**.

Concernant l'exemple précédent : Le groupe veut utiliser la **carapace de titan** pour fabriquer une arme **lourde** avec des caractéristiques similaires à **Béowulf** (page 276 du **Livre de base**), mais capable d'infliger des dégâts d'**air**. Le coût est de **660 zénits**, bien en dessous de la limite de 720 zénits imposée par le niveau 12 du groupe. Le meneur de jeu ne s'y oppose pas, donc l'objet peut être fabriqué en utilisant le matériau (d'une valeur de 1 000 zénits) et en dépensant **66 zénits** pour payer l'artisan : **Brunehilde** sera prête dans quelques heures !

Cette règle pénalisera légèrement le groupe en ce qui concerne les récompenses (puisque les personnages devront d'abord rassembler les matériaux, puis dépenser quelques zénits), mais leur donnera la possibilité de fabriquer exactement les objets dont ils ont besoin.



INTERACTIONS PARTICULIÈRES

Ce livret propose du **contenu officiel** : utilisez pleinement les **matériaux**, **forgez** de nouvelles récompenses et introduisez une large variété de **qualités** à vos sessions de **Fabula Ultima** ! Certaines règles introduites dans de futurs **contenus supplémentaires** ou qui sont actuellement en phase de test méritent votre attention :

- ◆ **Armes personnalisées.** Les joueurs peuvent créer des armes personnalisées en utilisant les règles de forgeage ; il suffit d'utiliser l'arme personnalisée à la place d'une arme basique pour l'**ébauche**, puis les règles de la page 266 du **Livre de base** s'appliquent normalement.
- ◆ **Technosphères.** Les **armes**, **armures** et **boucliers** conçus pour des technosphères suivent les règles du forgeage, mais seulement avec les **emplacements α , β , γ** ou **δ** comme qualités.
- ◆ **Modules de pilotage.** Ils peuvent être forgés normalement, en gardant en tête que les modules d'**arme** et l'**armure** listés dans les Classes valent environ 500 zénits (toute modification devrait augmenter leur coût comme pour les **objets rares**), tandis que les **modules de support** valent environ 1 000 zénits. Les autres modules doivent être étudiés au cas par cas.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.dontpanicgames.com

GÉNÉRATEUR DE QUALITÉS

Il peut parfois être compliqué de trouver une **qualité** intéressante pour un objet sur le moment. Les tableaux ci-dessous vous permettent de lancer un **d10** afin de générer une qualité unique basée sur l'**origine** de l'objet (par exemple, un accessoire découvert dans le sable du désert peut avoir une origine **ardente**).

Chaque qualité est accompagnée d'un **modificateur de coût** pour l'objet auquel elle s'applique ; si un **astérisque (*)** est présent, la qualité ne peut être appliquée qu'à une **arme**.

QUALITÉS BASÉES SUR L'ORIGINE DE L'OBJET

Origine aérienne ♦ Vent, nuage, ruines flottantes, monstres ailés, tempêtes.

- 1-2 + 800 z* ♦ Après avoir touché une ou plusieurs créatures avec cette arme et après que l'attaque est résolue, vous pouvez effectuer l'action **Équipement** gratuitement.
- 3-4 + 900 z ♦ Vous résistez à tous les dégâts infligés par des créatures **volantes**.
- 5-6 + 900 z* ♦ Cette arme inflige 5 dégâts supplémentaires au premier round d'un conflit.
+ 1 000 z ♦ Lorsque vous lancez un sort visant au moins une créature subissant l'état **ralenti**,
- 7-8 le coût total de ce sort en PM est divisé par deux. Notez que ce bonus ne s'applique pas aux sorts dont la **cible** est « Spéciale ».
- + 1200 z ♦ Lorsque vous infligez des dégâts à une ou plusieurs créatures **en dehors de votre**
- 9-10 **tour** au cours d'une scène de conflit, vous infligez 5 dégâts supplémentaires à chacune de ces créatures.

Origine aquatique ♦ Rivières, lacs, mers, mollusques, poissons, cours d'eau.

- 1-2 + 1500 z* ♦ Après avoir touché une créature ou plus avec cette arme, les prochains dégâts que vous subissez au cours de cette scène sont réduits de **[la moitié de la Valeur haute (VH) du test de précision]**. Ce bonus **est cumulable** sur le même coup.
- 3-4 + 800 z* ♦ Les attaques de cette arme traitent la Défense de chaque cible comme étant égale à la taille de leur dé de **Puissance**.
- 5-6 + 1 000 z ♦ Après avoir lancé et résolu un sort offensif (⚡), vous récupérez un nombre de Points de Vie égal à votre **Valeur haute (VH)** dans le test de magie.
- 7-8 + 1 000 z* ♦ Les attaques de cette arme ne provoquent jamais de **contre-attaques** ou de Compétences **réactives** de la part de ses cibles.
- 9-10 + 1200 z ♦ Après avoir provoqué la restauration de Points de Vie pour un ou plusieurs alliés, chacun de ces alliés ayant tous leurs Points de Vie récupère 5 Points de Magie.

QUALITÉS BASÉES SUR L'ORIGINE DE L'OBJET

Origine ardente ♦ Feu, déserts, volcans, lave, fournaises, soleil brûlant.

- 1-2 + 800 z ♦ Lorsque vous **invoquez un lien** lors d'un test, vous récupérez 5 Points de Magie.
- 3-4 + 1300 z* ♦ Lorsque vous touchez une ou plusieurs créatures avec cette arme, aucune d'entre elles ne peut effectuer une action **Sort** au cours de son tour.
- 5-6 + 600 z* ♦ Cette arme inflige 1 dégât supplémentaire pour chaque **état** que vous subissez.
- 7-8 + 1800 z ♦ Vous infligez 5 dégâts supplémentaires avec les armes **arc** et **épée**.
- 9-10 + 650 z ♦ Lorsque vous utilisez la compétence **Tempête d'acier** (**Livre de base**, page 203), son coût en PM est divisé par deux.

Origine corrompue ♦ Chaos, mort-vivant, magie noire, maléfices, pollution.

- 1-2 + 1 000 z ♦ Les sorts offensifs (⚡) que vous lancez traitent la Défense magique de chaque cible comme étant égale à la taille de leur dé de **Volonté**.
- 3-4 + 1500 z* ♦ Lorsque vous utilisez la Compétence **Contre-attaque** (**Livre de base**, page 203), si vous utilisez cette arme et **touchez** votre cible, celle-ci subit l'état **empoisonné**.
- 5-6 + 1300 z ♦ Les dégâts de **ténèbres** et de **poison** que vous infligez ignorent les Immunités et Résistances.
- 7-8 + 1 000 z ♦ Lorsque vous lancez un sort visant au moins une créature envers laquelle vous avez un lien de **haine**, le coût total de ce sort en PM est divisé par deux. Notez que ce bonus ne s'applique pas aux sorts dont la **cible** est « Spéciale ».
- 9-10 + 1200 z ♦ Vous gagnez un bonus de Défense et de Défense magique de + 1 contre les attaques et les sorts offensifs (⚡) de créatures subissant l'état **traumatisé**.

Origine glaciale ♦ Froid, neige, glace, montagnes, chambres froides.

- 1-2 + 1 000 z ♦ Au début de votre tour au cours d'un conflit, vous provoquez une perte de 5 Points de Vie chez toutes les créatures présentes sur la scène et subissant l'état **affaibli**.
- 3-4 + 1 000 z ♦ Les dégâts de **glace** que vous infligez ignorent les immunités et résistances.
- 5-6 + 1800 z ♦ Lorsque vous infligez des dégâts de **glace** à une ou plusieurs créatures, chacune de ces créatures subit l'état **ralenti**. Si une créature touchée est déjà **ralentie**, elle perd alors 10 Points de Magie.
- 7-8 + 1 000 z ♦ Vous gagnez un bonus de Défense et de Défense magique de + 1 contre les attaques et les sorts offensifs (⚡) de créatures subissant l'état **enragé**.
- 9-10 + 1800 z ♦ Lorsque vous infligez des dégâts à une ou plusieurs créatures **affaiblies**, ces créatures subissent 5 dégâts supplémentaires.

QUALITÉS BASÉES SUR L'ORIGINE DE L'OBJET

Origine mécanique ♦ Créature artificielle, mécanismes, véhicules, usines.

- 1-2 + 800 z ♦ Lorsque vous créez une **potion** avec la Compétence **Gadget (Alchimie)** (**Livre de base**, page 184), si **deux d20 ou plus affichent le même nombre**, vous pouvez choisir une **zone** et un **effet** pour cette **potion**.
- 3-4 + 600 z* ♦ Lorsque vous utilisez la Compétence **Brèche** (**Livre de base**, page 203), si vous utilisez cette arme, gagnez un bonus au test de précision de + 2.
- 5-6 + 1200 z ♦ Après qu'une créature vous a **touché** avec une attaque au **corps à corps**, vous infligez 5 dégâts de **foudre** à cette créature (après avoir résolu son attaque).
- 7-8 + 300 z ♦ Vous pouvez dépenser une **aubaine** pour gagner 100 zénits.
- 9-10 + 100 z* ♦ Cette arme inflige 5 dégâts supplémentaires aux créatures constituées de métal ou équipées d'objets métalliques.

Origine spirituelle ♦ Âmes, flux de la vie, lieux féeriques, lumière.

- 1-2 + 1 000 z ♦ Lorsque vous effectuez l'action **Garde** et choisissez de **couvrir** un allié, cet allié récupère 5 Points de Vie.
- 3-4 + 1500 z ♦ Vous résistez aux dégâts de **ténèbres**, de **lumière** et de **poison**.
- 5-6 + 800 z* ♦ Cette arme inflige 1 dégât supplémentaire pour chaque lien d'**affection** que vous possédez.
- 7-8 + 1 000 z* ♦ Lorsque vous utilisez la Compétence **Sorcelame** (**Livre de base**, page 191) et que vous choisissez cette arme, tous les bonus que vous appliqueriez normalement à un test de précision avec cette arme s'appliquent à votre test de magie.
- 9-10 + 1 000 z ♦ Tant que vous êtes affecté par un ou plusieurs sorts dont la **durée** est « Scène », tous les dégâts que vous subissez ignorent les résistances.

Origine terrestre ♦ Forêts, grottes, fermes, rochers, nature, fossiles.

- 1-2 + 1800 z ♦ Vous infligez 5 dégâts supplémentaires avec les armes **lourdes** et **lances**.
- 3-4 + 600 z ♦ Vous résistez à tous les dégâts causés par l'**environnement** (lave, nuages toxiques, etc.)
- 5-6 + 800 z ♦ Lorsque vous récupérez des Points de Vie, si vous êtes en **Crise**, vous récupérez 5 PV supplémentaires.
- 7-8 + 1 000 z* ♦ Lorsque vous touchez une ou plusieurs créatures avec cette arme, vous récupérez un nombre de Points de Magie égal à la **Valeur haute (VH)** dans votre test de précision.
- 9-10 + 1 000 z ♦ Lorsque vous provoquez la restauration de Points de Vie d'un ou plusieurs alliés au cours du conflit, chacun de ces alliés gagne de la Résistance contre les prochains dégâts **physiques** qu'il subit avant le début du prochain tour. Ce bonus n'est **pas** cumulable.



Équipe de production

Développement et édition : **Need Games**
Concepteur du jeu : ELivree Galletto
Conception graphique : ELivree Galletto
Illustrations : Lorenzo Magalotti, Moryo

www.fabulultima.it
www.patreon.com/roosterema

Version française par **Don't Panic Games**
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Chef de projet : Nicolas Lion
Traduction: Clémence Bout
Adaptation graphique : Vincent Joassin
Correction : Mélissa Veludo
Communication : Julie Debonne

www.dontpanicgames.com

