

FABULA ULTIMA

Le jeu de rôle
des JRPG

APPUYEZ SUR START



NOUVELLE PARTIE

INTRODUCTION

Appuyez sur **Start** est le scénario d'introduction de **Fabula Ultima** !

Fabula Ultima est un jeu de rôle sur table conçu pour redonner vie aux contes fabuleux des mondes et des personnages de jeux vidéo tels que Bravely Default, Kingdom Hearts, Final Fantasy, ou encore Octopath Traveler. Ces jeux de rôle japonais sont plus connus sous l'abréviation « JRPG ».

Ce livret se veut le plus accessible possible. Ces deux premières pages vous expliqueront tout ce que vous aurez à savoir avant de commencer. Une fois prêts, rendez-vous page **4** pour lire la **scène zéro : Mise en Place**.

Vous apprendrez ainsi les bases du jeu pas à pas.

QUELS PRÉREQUIS ?

Pour vous lancer dans ce scénario, vous aurez besoin :

- ♦ d'un groupe de 4 à 5 personnes (vous y compris) ;
- ♦ d'une photocopie de chaque **fiche de personnage**. Vous pouvez les trouver de la page **6** à la page **13**, ou bien vous pouvez les télécharger sur www.dontpanicgames.com.
- ♦ de matériel pour prendre des notes : crayons, gommes, papier brouillon, tablette, etc.
- ♦ d'au moins un set de **dés polyédriques**. Si vous ne savez pas où en trouver, pas de panique, il existe de nombreuses applications mobiles gratuites de jet de dés.

Dans l'idéal, vous aurez besoin d'au moins deux exemplaires des dés suivants : six faces (abrégé d6), huit faces (d8), dix faces (d10) et douze faces (d12).

De la plus haute valeur à la plus faible, les quatre dés utilisés dans ce premier scénario sont les d12, d10, d8 et d6.



d12



d10



d8



d6

LE JEU DE RÔLE, C'EST QUOI ?

Un jeu de rôle permet à un groupe de joueurs de partir à l'aventure en écrivant une histoire ensemble. Cette histoire s'écrit au fil des conversations et des descriptions des actions effectuées par les personnages incarnés ; on « joue le rôle » de son personnage.

COMMENT FAIRE DU JEU DE RÔLE ?

Incarner son personnage est assez simple. Quand on fait du jeu de rôle...

- ♦ on prend les décisions à la place des personnages incarnés en décrivant leurs actions, et en définissant leurs objectifs et aspirations dans cette aventure ;
- ♦ on fait preuve d'imagination et d'esprit d'équipe avec les autres joueurs pour rendre cette aventure coopérative mémorable ;
- ♦ on encourage les idées des uns et des autres, tout en respectant l'esprit créatif de chacun !



DES RÈGLES ? POUR QUOI FAIRE ?

Comme dans les jeux vidéo et les jeux de société, vos personnages ont des compétences et des numéros qui représentent leurs forces et leurs faiblesses. Vous serez régulièrement amenés à lancer vos dés pour déterminer si une action est réussie ou bien si vous subirez des conséquences malencontreuses.

Mais à la différence des jeux vidéo et des jeux de société, les choix rendus possibles par le jeu de rôle sont infinis : il n'y a pas qu'une solution à un problème, et, non sans un soupçon de chance, l'histoire va se dévoiler petit à petit à travers les décisions de chacun. En d'autres termes, il est inutile d'essayer de prévoir ce qu'il va se passer !



SCÈNE ZÉRO

MISE EN PLACE

Vous voilà tous réunis ! Mais avant de commencer, quelques préparatifs s'imposent.

DÉTERMINER LES RÔLES

Une personne parmi vous devra endosser le rôle de **meneur de jeu (MJ)**. Les autres **joueurs** vont quant à eux incarner un **personnage joueur (PJ)**.

Avant de choisir, lisez les descriptions de ces rôles. Quoique vous choisissiez, votre but est de participer à la **création d'un récit héroïque et fantastique tout en passant un bon moment ensemble**.

LE MAÎTRE DU JEU

En tant que **meneur de jeu**, vous devez...

- ◆ lire ce livret à voix haute et aider les joueurs à accomplir les différentes étapes de ce scénario (qui débute à la page **14**). Mais attention, certaines pages (de couleur rouge) contiennent des informations que vous ne devez pas dévoiler aux autres joueurs.
- ◆ enrichir les scènes et les descriptions de ce scénario avec votre propre imagination tout en encourageant les idées des joueurs **et** de leurs personnages.
- ◆ jouer le rôle des différents personnages que les héros vont rencontrer tout au long de ce scénario en mettant en avant leur personnalité et leurs buts – ce sont les **personnages non-joueurs (PNJ)**.

LES JOUEURS

En tant que **joueur**, vous devez...

jouer le rôle d'un des quatre personnages de ce scénario (voir à la page suivante).

- ◆ tester les compétences uniques de votre personnage et coopérer avec les membres de votre groupe lors de situations complexes. Permettez à vos compagnons de se distinguer en leur créant des opportunités !
- ◆ vous approprier votre personnage en imaginant les détails de son passé ou de son identité. Orientez son histoire pour qu'elle prenne une tournure captivante à travers votre narration et vos actions.

CHOISIR SON PERSONNAGE

Dans sa version finale, **Fabula Ultima** vous laisse créer votre propre personnage joueur. Dans une optique de simplicité, quatre personnages ont déjà été créés pour ce scénario d'introduction afin que vous puissiez assimiler au mieux les règles du jeu tout en déployant tout son potentiel !

S'il y a moins de quatre personnages joueurs, assurez-vous qu'un joueur incarne Blair Clarimonde.

Vous trouverez les fiches de personnage à partir de la page suivante.



BLAIR CLARIMONDE

Héritier-ère perspicace du trône de Dunova, Blair soutient ses alliés au combat grâce à ses encouragements. Si nécessaire, iel peut libérer de puissants sortilèges de lumière sur ses ennemis.

CASSANDRA



Puissante et agile, Cassandra maîtrise le maniement de la lance et est l'ancienne capitaine de la Cavalerie Céleste. Elle peut affaiblir ses ennemis et atteindre les cibles en vol grâce à ses pouvoirs élémentaires.



EDGAR

Edgar est le survivant d'un incident mystérieux. C'est un inventeur intelligent et plein de ressources. Son pistolet fait sur mesure lui permet de cibler plusieurs ennemis à la fois et d'infliger des altérations d'état.

LAVIGNE FALLBRIGHT



De nature solennelle et intimidante, Lavigne est la princesse du Royaume d'Armorica qui fut conquis par l'Empire. Elle peut canaliser sa force vitale dans son épée massive et est la plus résistante du groupe.



Ce symbole qui apparaît sur votre fiche de personnage signifie que la section en question est « bloquée » jusqu'à ce que vous atteigniez la scène indiquée. Ne lisez pas les sections que vous n'avez pas encore débloquées !

BLAIR CLARIMONDE

Les paroles sont aussi justes que les actions qu'elles précèdent.

PRONOM : IEL



1 STATISTIQUES ET EFFETS D'ÉTAT

| | | | |
|------------|-----|-------------------------------------|---------------------------------------|
| DEXTÉRITÉ | d6 | <input type="checkbox"/> RALENTI-E | <input type="checkbox"/> ENRAGÉ-E |
| PERCEPTION | d10 | <input type="checkbox"/> ÉTOURDI-E | |
| PUISSANCE | d8 | <input type="checkbox"/> AFFAIBLI-E | <input type="checkbox"/> EMPOISONNÉ-E |
| VOLONTÉ | d8 | <input type="checkbox"/> SECOUÉ-E | |

2 TRAITS

IDENTITÉ : HÉRITIÈRE DU TRÔNE DE DUNOVA

THÈME : DEVOIR

ORIGINE : DUNOVA

Je ne peux pas rester sans rien faire.

2 LIENS

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |

3 POINTS FABULA

Gagnez 1 point Fabula en cas d'**échec critique** ou lorsque le scénario l'indique.

GLOSSAIRE

- ♦ **VH (Valeur Haute)** : Valeur la plus élevée parmi vos deux dés lors d'un test.
- ♦ **Échec Critique** : Test lors duquel vous obtenez 1 sur chacun de vos dés.
- ♦ **Réussite Critique** : Test lors duquel vous obtenez un **double 6 ou plus** (double 7, double 8, double 9, double 10, etc.).
- ♦ **Taille de Dé** : Le nombre de faces sur un dé. Du plus petit dé au plus grand : **d6, d8, d10, d12**.
- ♦ **Vulnérabilité** : Les PV perdus sont doublés.
- ♦ **Résistance** : Les PV perdus sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur).

6 POINTS D'INVENTAIRE

MAX ACTUEL

PI 6

- Remède (3 PI)** : Soigne 50 PV d'une créature.
- Élixir (3 PI)** : Restaure 50 PM d'une créature.
- Tonique (2 PI)** : Annule un effet d'état d'une créature.

6 ZÉNIT

Zénit initial : 120

4 POINTS DE VIE ET DE MAGIE

MAX ACTUEL

PV 45

PM 60

5 INITIATIVE ET DÉFENSES

MODIFICATEUR D'INITIATIVE: -2

DÉFENSE PHYSIQUE : 9

DÉFENSE MAGIQUE : 12

5 ÉQUIPEMENT

- Dague en acier (corps à corps)** : test de Précision [DEX + PER] +1; inflige [VH + 4] dégâts physiques.
- Robe de Sage** : Défense P. égale à la **Dextérité +1** et Défense M. égale à la **Perception +2**; -2 en Initiative (valeurs déjà appliquées).
- Bouclier de Bronze** : +2 en Défense P. (valeurs déjà appliquées).

5 COMPÉTENCES

ENCOURAGEMENT

Lors d'un conflit, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 5 points de magie afin de choisir une créature capable de vous entendre et de vous comprendre. Cette créature se soigne de 10 points de vie et choisit la Statistique de son choix (**Dextérité, Perception, Puissance** ou **Volonté**). La taille de dé de la Statistique choisie est alors augmentée (**d12** au maximum) jusqu'au début de votre prochain tour (ou jusqu'à la fin de la scène, en fonction de ce qui advient en premier).

LUX (SORT OFFENSIF)

Cible : Jusqu'à trois créatures, **Coût** : 10 PM par cible, test de Magie : [PER + VOL]
Ce sort inflige à chaque cible [VH + 15] dégâts de lumière.

8

PERCEPTION ASTUCIEUSE

Si vous obtenez un **13 ou plus** lors d'une action **Analyse**, vous pouvez poser une question au MJ à propos de la cible que vous souhaitez analyser. Le MJ vous répond honnêtement, et s'il n'y a aucune réponse préconçue à votre question, il en invente une qui fera acte de vérité.

SOIN (SORT)

Cible : Jusqu'à trois créatures, **Coût** : 10 PM par cible, Soigne immédiatement chaque cible de 40 points de vie.

5 ACTIONS

ATTAQUE

Attaquez avec votre **dague en acier**.

GARDE

Bénéficiez de l'effet **Résistance** pour tous les types de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez aussi choisir de **protéger** une autre créature (à condition que cette dernière ne protège pas déjà quelqu'un d'autre). Cette créature ne peut pas être la cible d'attaques de **corps à corps** jusqu'au début de votre prochain tour.

SORT

Lancez un de vos sorts.

COMPÉTENCE

Utilisez **Encouragement** pour soigner un allié et améliorer une de ses Statistiques jusqu'à votre prochain tour.

7

INVENTAIRE

Dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un **remède**, un **élixir** ou un **tonifiant** (sur vous ou quelqu'un d'autre).

OBJECTIF

Essayez de faire avancer l'objectif de la scène en cours ; cette action requiert des tests ou une Horloge.

ANALYSE

Faites un test [PER + PER] pour analyser une créature. **10+** : révèle le type d'**Espèce**, et les **PV** et **PM max**. **13+** : révèle aussi les **Traits**, les **Statistiques**, les **Défenses**, les **Faiblesses** et les **Résistances**. **16+** : révèle aussi les **attaques** et les **sorts**.

CASSANDRA

Ignorez les avertissements de ce monde à vos risques et périls.

PRONOM : ELLE

1 STATISTIQUES ET EFFETS D'ÉTAT

| | | | |
|------------|-----|-------------------------------------|---------------------------------------|
| DEXTÉRITÉ | d10 | <input type="checkbox"/> RALENTI-E | <input type="checkbox"/> ENRAGÉ-E |
| PERCEPTION | d6 | <input type="checkbox"/> ÉTOURDI-E | |
| PUISSANCE | d8 | <input type="checkbox"/> AFFAIBLI-E | <input type="checkbox"/> EMPOISONNÉ-E |
| VOLONTÉ | d8 | <input type="checkbox"/> SECOUÉ-E | |

2 TRAITS

IDENTITÉ : ANCIENNE CAPITAINE DE LA CAVALERIE CÉLESTE

THÈME : INCERTITUDE ORIGINE : STORMKEEP

Je dois bien savoir quelque chose...

2 LIENS

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |

3 POINTS FABULA

Gagnez 1 point Fabula en cas d'échec critique ou lorsque le scénario l'indique.

GLOSSAIRE

- ♦ **VH (Valeur Haute)** : Valeur la plus élevée parmi vos deux dés lors d'un test.
- ♦ **Échec Critique** : Test lors duquel vous obtenez 1 sur chacun de vos dés.
- ♦ **Réussite Critique** : Test lors duquel vous obtenez un double 6 ou plus (double 7, double 8, double 9, double 10, etc.).
- ♦ **Taille de Dé** : Le nombre de faces sur un dé. Du plus petit dé au plus grand : d6, d8, d10, d12.
- ♦ **Vulnérabilité** : Les PV perdus sont doublés.
- ♦ **Résistance** : Les PV perdus sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur).

6 POINTS D'INVENTAIRE

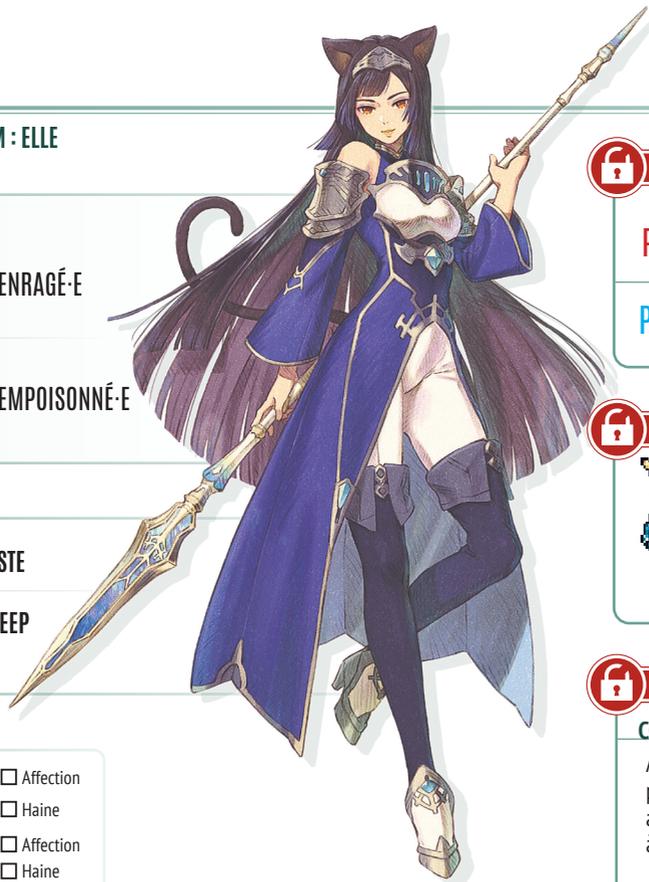
MAX ACTUEL

PI 6

- Remède (3 PI)** : Soigne 50 PV d'une créature.
- Élixir (3 PI)** : Restaure 50 PM d'une créature.
- Tonique (2 PI)** : Annule un effet d'état d'une créature.

6 ZÉNIT

Zénit initial : 170



4 POINTS DE VIE ET DE MAGIE

MAX ACTUEL

PV 50

PM 50

5 ÉQUIPEMENT



Lance Lourde (corps à corps) : test de Précision [DEX + PUI] +1 ; inflige [VH + 12] dégâts physiques.



Robe de Sage : Défense P. égale à la Dextérité +1 et Défense M. égale à la Perception +2 ; -2 en Initiative (valeurs déjà appliquées).

5 COMPÉTENCES

COUPE-JARRET

Après avoir touché une créature avec votre lance, vous pouvez choisir de n'infliger aucun dégât. Vous pouvez alors choisir d'infliger l'effet d'état **Étourdi** ou **Affaibli** à votre cible, ou de lui faire perdre 20 points de magie.

FRAPPE AÉRIENNE (SORT)

Cible : Vous-même, **Coût** : 10 PM

Après avoir lancé votre sort, vous pouvez attaquer avec votre lance, et ce, au cours de la même action. Cette attaque est une attaque de **corps à corps** mais peut cibler des ennemis **en vol** et inflige 5 points de dégâts supplémentaires.

8 ARME ÉLÉMENTAIRE (SORT)

ARME ÉLÉMENTAIRE (SORT)

Cible : Une arme équipée d'un des membres du groupe, vous y compris, **Coût** : 10 PM

Choisissez un type de dégât (**air**, **électricité**, **terre**, **feu**, ou **glace**). Tous les dégâts infligés par l'arme enchantée deviennent des dégâts de l'élément choisi jusqu'à la fin de la scène (vous pouvez mettre fin à cet effet quand vous le souhaitez). Si vous relancez ce sort sur la même arme, le nouvel élément remplace le précédent.

Si vous lancez ce sort sur votre lance, vous pouvez attaquer avec votre lance, et ce, au cours de la même action.

5 INITIATIVE ET DÉFENSES

MODIFICATEUR D'INITIATIVE: -2

DÉFENSE PHYSIQUE: 11

DÉFENSE MAGIQUE: 8

5 ACTIONS

ATTAQUE

Attaquez avec votre lance lourde.

Si vous combattez un ennemi volant, vous devriez plutôt lancer votre sort **Frappe Aérienne**.

GARDE

Bénéficiez de l'effet **Résistance** pour tous les types de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez aussi choisir de **protéger** une autre créature (à condition que cette dernière ne protège pas déjà quelqu'un d'autre). Cette créature ne peut pas être la cible d'attaques de **corps à corps** jusqu'au début de votre prochain tour.

SORT

Lancez un de vos sorts.

7 INVENTAIRE

INVENTAIRE

Dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un remède, un élixir ou un tonique (sur vous ou quelqu'un d'autre).

OBJECTIF

Essayez de faire avancer l'objectif de la scène en cours ; cette action requiert des tests ou une Horloge.

ÉTUDE

Faites un test [PER + PER] pour analyser une créature. **10+** : révèle le type d'Espèce, et les PV et PM max. **13+** : révèle aussi les Traits, les Statistiques, les Défenses, les Faiblesses et les Résistances. **16+** : révèle aussi les attaques et les sorts.

PRONOM : IL



1 STATISTIQUES ET EFFETS D'ÉTAT

| | | | |
|------------|-----|-------------------------------------|---------------------------------------|
| DEXTÉRITÉ | d10 | <input type="checkbox"/> RALENTI-E | <input type="checkbox"/> ENRAGÉ-E |
| PERCEPTION | d8 | <input type="checkbox"/> ÉTOURDI-E | |
| PUISSANCE | d6 | <input type="checkbox"/> AFFAIBLI-E | <input type="checkbox"/> EMPOISONNÉ-E |
| VOLONTÉ | d8 | <input type="checkbox"/> SECOUÉ-E | |

2 TRAITS

IDENTITÉ : JEUNE INVENTEUR ET SURVIVANT

THÈME : ESPOIR

ORIGINE : PEMBLE

Rendons ce monde meilleur.

2 LIENS

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |

3 POINTS FABULA

Gagnez 1 point Fabula en cas d'échec critique ou lorsque le scénario l'indique.

GLOSSAIRE

- ♦ **VH (Valeur Haute)** : Valeur la plus élevée parmi vos deux dés lors d'un test.
- ♦ **Échec Critique** : Test lors duquel vous obtenez 1 sur chacun de vos dés.
- ♦ **Réussite Critique** : Test lors duquel vous obtenez un double 6 ou plus (double 7, double 8, double 9, double 10, etc.).
- ♦ **Taille de Dé** : Le nombre de faces sur un dé. Du plus petit dé au plus grand : d6, d8, d10, d12.
- ♦ **Vulnérabilité** : Les PV perdus sont doublés.
- ♦ **Résistance** : Les PV perdus sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur).

6 POINTS D'INVENTAIRE

MAX ACTUEL

PI 8

- Remède (3 PI)** : Soigne 50 PV d'une créature.
- Élixir (3 PI)** : Restaure 50 PM d'une créature.
- Tonique (2 PI)** : Annule un effet d'état d'une créature.

6 ZÉNIT

Zénit initial : 70

4 POINTS DE VIE ET DE MAGIE

MAX ACTUEL

PV 40

PM 45

5 INITIATIVE ET DÉFENSES

MODIFICATEUR D'INITIATIVE: -1

DÉFENSE PHYSIQUE: 13

DÉFENSE MAGIQUE: 11

5 ÉQUIPEMENT

- Pistolet (distance)** : test de Précision [DEX + PER] +1 ; inflige [VH + 8] dégâts physiques.
- Tenue de Voyageur** : Défense P. égale à Dextérité +1 et Défense M. égale à Perception +1 ; -2 en Initiative (valeurs déjà appliquées).
- Bouclier Runique** : +2 en Défense P. et +2 en Défense M. (valeurs déjà appliquées).

5 COMPÉTENCES

TIR DE BARRAGE

Quand vous attaquez avec votre **pistolet**, vous pouvez dépenser 10 points de magie pour attaquer **deux** créatures à la fois. Faites alors un seul test de Précision et comparez le résultat à la Défense des deux cibles pour déterminer lesquelles seront touchées par l'attaque. Les effets de l'attaque sont les mêmes pour les deux cibles.

COUP DE SEMONCE

Après avoir touché une ou plusieurs créatures avec votre **pistolet**, vous pouvez choisir de n'infliger aucun dégât. Vous pouvez alors choisir d'infliger l'effet d'état **Secoué** ou **Ralenti** à chaque cible, ou de leur faire perdre 20 points de magie chacune.

5 ACTIONS

ATTAQUE

Attaquez avec votre **pistolet**. Combinez cette action à votre Compétence **Tir de Barrage** si vous souhaitez attaquer deux créatures à la fois.

GARDE

Bénéficiez de l'effet **Résistance** pour tous les types de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez aussi choisir de **protéger** une autre créature (à condition que cette dernière ne protège pas déjà quelqu'un d'autre). Cette créature ne peut pas être la cible d'attaques de **corps à corps** jusqu'au début de votre prochain tour.

7 INVENTAIRE

Dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un **remède**, un **élixir** ou un **tonique** (sur vous ou quelqu'un d'autre).

OBJECTIF

Essayez de faire avancer l'objectif de la scène en cours ; cette action requiert des tests ou une Horloge.

ÉTUDE

Faites un test [PER + PER] pour analyser une créature. **10+** : révèle le type d'**Espèce**, et les **PV** et **PM max**. **13+** : révèle aussi les **Traits**, les **Statistiques**, les **Défenses**, les **Faiblesses** et les **Résistances**. **16+** : révèle aussi les **attaques** et les **sorts**.

8 POPO À GOGO

Lorsque vous dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un **remède** ou un **élixir**, vous pouvez choisir d'utiliser cette potion sur deux créatures plutôt qu'une. Dans ce cas, la potion ne régénère que la moitié des points de vie ou de magie habituels à chaque créature.

LAVIGNE FALLBRIGIT

Je vais vous révéler toute l'étendue de ma souffrance.

PRONOM : ELLE

1 STATISTIQUES ET EFFETS D'ÉTAT

| | | | |
|--|-----|-------------------------------------|---------------------------------------|
| DEXTÉRITÉ  | d8 | <input type="checkbox"/> RALENTI-E | <input type="checkbox"/> ENRAGÉ-E |
| PERCEPTION  | d6 | <input type="checkbox"/> ÉTOURDI-E | |
| PUISSANCE  | d10 | <input type="checkbox"/> AFFAIBLI-E | <input type="checkbox"/> EMPOISONNÉ-E |
| VOLONTÉ  | d8 | <input type="checkbox"/> SECOUÉ-E | |

2 TRAITS

IDENTITÉ : PRINCESSE D'UN ROYAUME DÉCHU

THÈME : CULPABILITÉ ORIGINE : ARMORICA

Je ne pourrais jamais me le pardonner...

2 LIENS

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |
| <input type="checkbox"/> Admiration | <input type="checkbox"/> Loyauté | <input type="checkbox"/> Affection |
| <input type="checkbox"/> Infériorité | <input type="checkbox"/> Méfiance | <input type="checkbox"/> Haine |

3 POINTS FABULA

Gagnez 1 point Fabula en cas d'échec critique ou lorsque le scénario l'indique.

GLOSSAIRE

- ♦ **VH (Valeur Haute)** : Valeur la plus élevée parmi vos deux dés lors d'un test.
- ♦ **Échec Critique** : Test lors duquel vous obtenez 1 sur chacun de vos dés.
- ♦ **Réussite Critique** : Test lors duquel vous obtenez un double 6 ou plus (double 7, double 8, double 9, double 10, etc.).
- ♦ **Taille de Dé** : Le nombre de faces sur un dé. Du plus petit dé au plus grand : d6, d8, d10, d12.
- ♦ **Vulnérabilité** : Les PV perdus sont doublés.
- ♦ **Résistance** : Les PV perdus sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur).

6 POINTS D'INVENTAIRE

MAX ACTUEL

PI 6

-  **Remède (3 PI)** : Soigne 50 PV d'une créature.
-  **Élixir (3 PI)** : Restaure 50 PM d'une créature.
-  **Tonique (2 PI)** : Annule un effet d'état d'une créature.

6 ZÉNIT

Zénit initial : 120

4 POINTS DE VIE ET DE MAGIE

MAX ACTUEL

PV 70

PM 45

5 INITIATIVE ET DÉFENSES

MODIFICATEUR D'INITIATIVE: -3

DÉFENSE PHYSIQUE: 11

DÉFENSE MAGIQUE: 7

5 ÉQUIPEMENT

-  **Épée à deux mains (corps à corps)** : test de Précision [DEX + PUI] +1 ; inflige [VH + 10] dégâts physiques.
-  **Armure de Plates Runique** : Défense P. égale à 11 et Défense M. égale à Perception +1 ; -3 en Initiative (valeurs déjà appliquées).

5 COMPÉTENCES

ADRÉNALINE

Tant que vous avez 35 points de vie ou moins, vos attaques infligent 6 dégâts supplémentaires.

FRAPPE NOCTURNE

Lors d'un conflit, si vous avez au moins 6 points de vie, vous pouvez perdre 5 points de vie pour effectuer une **frappe nocturne**. Vous effectuez alors une attaque normale avec votre **épée** et infligez 6 points de dégâts supplémentaires. Les dégâts infligés sont des dégâts d'ombre.

8 PROTECTION

Lorsqu'une créature est ciblée par une **attaque**, un **sort** ou un autre **danger**, vous pouvez prendre sa place. Vous devez alors réaliser tous les tests qui découlent de ce danger, comme les tests de Précision ou de Magie. Vous pouvez utiliser cette Compétence **avant ou après** que la cible initiale ait réalisé ses tests.

Si le danger vous affectait déjà, vous en subissez les effets **deux fois** (résolvez chaque cas indépendamment). Vous ne pouvez pas protéger plusieurs créatures d'un même danger.

Si vous utilisez cette Compétence pendant un conflit, vous ne pourrez pas la réutiliser avant le début de votre prochain tour.

5 ACTIONS

ATTAQUE

Attaquez avec votre **épée à deux mains**.

GARDE

Bénéficiez de l'effet **Résistance** pour tous les types de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez aussi choisir de **protéger** une autre créature (à condition que cette dernière ne protège pas déjà quelqu'un d'autre). Cette créature ne peut pas être la cible d'attaques de corps à corps jusqu'au début de votre prochain tour.

COMPÉTENCE

Utilisez **Frappe Nocturne** pour sacrifier des PV afin d'augmenter les dégâts de votre épée.

7 INVENTAIRE

INVENTAIRE

Dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un **remède**, un **élixir** ou un **tonique** (sur vous ou quelqu'un d'autre).

OBJECTIF

Essayez de faire avancer l'objectif de la scène en cours ; cette action requiert des tests ou une Horloge.

ÉTUDE

Faites un Test [PER + PER] pour analyser une créature. **10+** : révèle le type d'**Espèce**, et les **PV** et **PM max**. **13+** : révèle aussi les **Traits**, les **Statistiques**, les **Défenses**, les **Faiblesses** et les **Résistances**. **16+** : révèle aussi les **attaques** et les **sorts**.



PREMIÈRE SCÈNE

LES CIEUX DE DUNOVA

DÉBLOQUE :  1

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

*Notre histoire débute à bord d'un petit dirigeable survolant la forêt qui entoure la ville de **Dunova**. Le pilote du vaisseau est un vieil homme nommé **Léon**. C'est à contrecœur qu'il a accepté de vous emmener près des anciennes ruines du **Cratère de Megido**, autrefois grande cité emplie de magie qui fut dévastée par un cataclysme cabalistique.*

*Le Cratère occulte encore de nombreux secrets aussi importants que terrifiants, et des troupes de l'Empire voisin d'**Elonia** ont été repérées aux alentours.*

*Mais pourquoi nos héros se rendent-ils là-bas ? Le père de **Blair Clarimonde**, le **Roi Roland**, a en fait décidé de ne pas intervenir face aux actions de l'Empire Élonien. Blair a donc désobéi à son père en se constituant un groupe de compagnons hors-normes pour se rendre personnellement sur place et mener son enquête.*

Meneur de jeu : Demandez dès à présent à chaque joueur l'emplacement de leur personnage sur le dirigeable et ce qu'ils sont en train d'y faire. Vous êtes libre d'ajouter des détails descriptifs à votre narration. Le dirigeable possède-t-il des voiles ? Des hélices ? À quoi ressemble Léon ?

Une fois le décor planté, lisez à voix haute :

Soudain, la cime des arbres laisse entrevoir le Cratère en contrebas – un trou de forme anormalement circulaire enfoncé dans la terre, jonché des débris de bâtiments en pierre et de cours d'eau, jadis luxuriants, qui s'engouffrent aujourd'hui en son centre.

*Alors que Léon amorce la descente, un grondement retentit depuis les profondeurs du Cratère. Tout à coup, la partie gauche du vaisseau est touchée par un **gigantesque faisceau d'énergie violacée** tiré d'en bas ! En un instant, le rayon d'énergie magique disparaît... mais votre dirigeable se serait volontiers passé de ce tir !*

« Nom d'un cactiroule ! », grogne Léon. « C'est la dernière fois que je me trimballe une bande d'aventuriers... On pourra s'estimer chanceux si on atterrit en un seul morceau ! »

*Vous comprenez alors que le vaisseau est bien trop endommagé et qu'un **atterrissage en douceur est impossible**, mais chacun d'entre vous pourrait trouver des moyens de le rendre moins désastreux.*

Il est temps pour tous les personnages joueurs de se soumettre à un **test** !

TESTS

Dans **Fabula Ultima**, les tests sont une mécanique de base. Ils permettent de déterminer si les personnages réussissent à accomplir les objectifs d'une scène sans souffrir de conséquences désastreuses.

Meneur de jeu : Alors que le dirigeable poursuit sa descente, vous demandez à chaque joueur de décrire ce que leur personnage compte faire pour atténuer la menace du crash. Tentent-ils de contenir l'énergie du moteur surchargé en magie ? De prêter main forte à Léon pour redresser la barre ? De se précipiter vers quelqu'un pour le protéger ?

En tant que meneur de jeu, vous vous basez sur les descriptions des joueurs pour décider quelles **Statistiques** de leur personnage entrent en jeu pour leur test.

STATISTIQUES

Les tests reposent toujours sur les **Statistiques** des personnages :

- ◆ **Dextérité** (abrégié **DEX**) : vitesse et agilité ;
- ◆ **Perception** (abrégié **PER**) : intuition et observation ;
- ◆ **Puissance** (abrégié **PUI**) : force et ténacité ;
- ◆ **Volonté** (abrégié **VOL**) : charisme et détermination.



L'affinité d'un personnage pour une Statistique est symbolisée par une **taille de dé** : un **d6** est médiocre, un **d8** est intermédiaire, un **d10** est plutôt bon, et un **d12** représente la meilleure affinité possible.

Il est toujours préférable de choisir une approche correspondant aux meilleures Statistiques de son personnage, mais n'hésitez pas à agir différemment si vous sentez que vous pourriez ainsi rendre l'histoire plus intéressante.

RÉALISER UN TEST

Vous devez toujours lancer **deux dés** lors d'un test. Les dés lancés se réfèrent aux Statistiques auxquelles votre personnage a recours pour l'action en question.

Par exemple, si Cassandra doit réaliser un test de **Dextérité** et de **Puissance** (écrit **[DEX + PUI]** en jeu), elle lancera un **d10** et un **d8**, et additionnera le résultat des deux dés.

Selon les situations, il peut arriver qu'un Test ne repose que sur une seule Statistique ; dans ce cas, on lance le dé correspondant **deux fois**.

Si Cassandra réalise un Test **[PUI + PUI]**, elle lance **deux d8** puis additionne leur résultat.

Meneur de jeu : Maintenant que vous connaissez les bases, faites faire un Test à chaque personnage joueur avec les Statistiques qui vous semblent les plus adaptées à l'action décrite par chaque joueur.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Chaque test repose sur un **Niveau de Difficulté** (abrégé ND) qui représente le degré de danger du test et les chances d'échec.

- ◆ Un test facile a un Niveau de Difficulté de **7**.
- ◆ Un test intermédiaire a un Niveau de Difficulté de **10**.
- ◆ Un test difficile a un Niveau de Difficulté de **13**.

C'est au meneur de jeu de définir le Niveau de Difficulté d'un test en fonction du contexte ; mais parfois, le Niveau de Difficulté sera défini par une règle ou une Compétence spéciale.

Pour tous les tests de cette scène, nous vous suggérons un **Niveau de Difficulté de 10**.

DÉTERMINER LE RÉSULTAT

Si le résultat d'un test est **supérieur ou égal au Niveau de Difficulté**, le test est réussi ; sinon, c'est un échec.

En cas d'échec, le personnage peut ne pas obtenir l'effet attendu, ou bien une complication soudaine peut avoir lieu. Le meneur de jeu doit toujours communiquer les conséquences globales d'un succès et d'un échec avant que les dés n'aient été lancés.

Lors d'un test, on peut aussi obtenir un **échec critique** ou une **réussite critique** :

- ◆ Si vous obtenez un **double 1** lors d'un test, c'est un **échec critique** – le test est automatiquement raté et doit être narré sous le coup de la malchance.
- ◆ Si vous obtenez un **double 6 ou plus** lors d'un test, c'est un **succès critique** – le test est automatiquement réussi.

En d'autres termes, vous obtenez un **succès critique** si vous faites un double 6, 7, 8, 9, 10, 11 ou 12.

MODIFICATEURS

Parfois, un test peut inclure des **modificateurs**, comme un bonus +2 ou un malus -1 ; n'oubliez pas d'ajouter ou de soustraire ces modificateurs à votre résultat.



CONSÉQUENCES

Vous connaissez désormais la mécanique des tests ; déterminez si chaque personnage joueur a réussi ou échoué son test et narrez les conséquences.

Meneur de jeu : En vous basant sur les résultats des tests, décrivez le sort réservé au dirigeable. Le crash est inévitable, mais si au moins deux tests ont été réussis, vous devriez décrire la manière dont le groupe est parvenu à contenir les dégâts et à préserver l'intégrité de la coque.

Le rôle du meneur de jeu repose principalement sur sa manière de passer de la narration aux mécaniques du jeu le plus naturellement possible, sans négliger l'héroïsme dont font preuve les PJ.

Puisqu'il ne s'agit ici que d'un tutoriel, chaque personnage joueur ayant échoué à son test ne subit qu'un des **effets d'état** suivants : **Étourdi**, **Secoué**, **Ralenti** ou **Affaibli** (détaillés plus bas).

Le meneur de jeu doit expliquer en quoi les actions d'un personnage lui infligent tel ou tel effet d'état. Un personnage qui tente de réparer le moteur pourrait être **Étourdi** à cause d'un court-circuit, alors qu'un personnage ayant pris la barre pourrait être **Affaibli** à cause de l'effort.

Même si un personnage joueur réussit, lisez bien les explications de chaque effet d'état ci-dessous. Une fois que le meneur de jeu a décrit l'atterrissage du dirigeable, passez à la scène suivante !

ÉTATS

Les états peuvent être causés par des sorts, par l'environnement, par les ennemis ou pour d'autres raisons. Chaque état réduit temporairement la taille de dé d'au moins une Statistique de personnage.

- ◆ **Étourdi** réduit de 1 la taille de votre dé **Perception**.
- ◆ **Enragé** réduit de 1 la taille de vos dés **Dextérité** et **Perception**.
- ◆ **Empoisonné** réduit de 1 la taille de vos dés **Puissance** et **Volonté**.
- ◆ **Secoué** réduit de 1 la taille de votre dé **Volonté**.
- ◆ **Ralenti** réduit de 1 la taille de votre dé **Dextérité**.
- ◆ **Affaibli** réduit de 1 la taille de votre dé **Puissance**.

Par exemple, si Lavigne est **Affaibli**, sa Puissance est symbolisée par un **d8** plutôt qu'un **d10**.

Les différents effets d'état qui réduisent une même Statistique se cumulent, mais vous ne pouvez jamais avoir de dé inférieur au **d6**.

Si Lavigne est déjà **Affaibli** et qu'elle devient **Empoisonnée**, sa Puissance est représentée par un **d6**.

Vous apprendrez plus tard comment récupérer d'un effet d'état.



DEUXIÈME SCÈNE

TRAITS ET LIENS

DÉBLOQUE :  2

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

*Le dirigeable s'est écrasé au bord du Cratère. La coque est enfoncée dans la terre et la boue. Il est certain que le vaisseau **ne revolera pas de sitôt**. Vous apercevez au centre du Cratère des impulsions irrégulières d'énergie rayonnante. La source du faisceau violet est toujours active.*

- ◆ **Si au moins deux personnages joueurs ont réussi leur test** lors de la scène précédente, la coque est restée en bon état, et Léon pourrait être en mesure de réparer le vaisseau en une journée.
- ◆ **Si non**, le dirigeable a besoin de réparations qui pourraient prendre au moins une semaine.

Voici un exemple parfait de conséquences à long terme d'un échec sur un test ; ce n'est peut-être pas un problème dans l'immédiat, mais devoir rentrer à Dunova à pied est un défi en soi.

Si des personnages joueurs souffrent d'un effet d'état, Léon fouille son vaisseau pendant un moment et en ressort avec un sac de potions et de remèdes. **Tous les personnages joueurs récupèrent immédiatement de tous leurs effets d'état.**

Voici une des manières dont les personnages peuvent récupérer de leurs effets d'état – en recevant l'aide d'un personnage non-joueur qui pourra les remettre sur pied grâce à des potions, des soins, ou de la magie.

Lisez maintenant à voix haute :

Léon vous regarde en se grattant la tête. « Eh bien, c'est un sacré foutoir ici. Mais je suis sûr que vous avez du pain sur la planche là-bas aussi... », dit-il en faisant un signe de tête en direction du Cratère. « Je vais voir l'étendue des dégâts et déterminer ce qui peut être réparé. J'aurais besoin d'un p'tit coup d'main, alors tâchez de revenir en un morceau. Mais la meilleure manière d'aider serait d'éteindre ce qui a tiré ce faisceau de lumière. Je suis pas aventurier, moi, je vous laisse vous en charger. »

En quittant Dunova, nos héros ne s'attendaient pas à terminer leur route sur un crash soudain. Mais l'inattendu fait partie intégrante de l'aventure, surtout si vous en êtes les protagonistes.

Et d'ailleurs, il serait temps d'en apprendre plus sur nos personnages joueurs !

TRAITS

Alors que les **Statistiques** représentent les affinités pour les différentes approches face à un défi, les Traits, quant à eux, permettent de rendre le récit de votre personnage unique.

- ◆ L'**Identité** représente la manière dont votre personnage se définit.
- ◆ Le **Thème** détermine le sentiment dominant qui anime l'histoire de votre personnage.
- ◆ L'**Origine** désigne les racines de votre personnage.

Dans la version complète du jeu, les joueurs peuvent inventer librement les Traits de leur personnage, tout en changeant leur Identité et leur Thème au fil de l'aventure. Cette évolution constante fait partie des aspects les plus importants de **Fabula Ultima**.

Vous trouverez ci-dessous et à la page suivante une brève explication des Traits de chaque personnage joueur, ainsi qu'une série de questions pour chaque joueur.

En tant que joueur, ces questions sont une opportunité de vous approprier votre personnage afin de définir leur personnalité au-delà de leurs Statistiques et de leurs Compétences. Ces questions permettent aussi de prendre part à l'écriture de l'univers et de son histoire !

En tant que meneur de jeu, ces questions vous permettent d'apprendre à connaître les personnages et leur monde. Notez les réponses de chaque joueur ; utilisez-les pour approfondir votre narration en tissant des liens entre l'histoire et les personnages.

BLAIR CLARIMONDE



Légitime au trône de Dunova, vous pensez que votre **devoir** est de protéger votre peuple et de mettre un terme aux actions de l'Empire Élonien au Cratère de Megido. Votre père, le Roi, voit les choses autrement. Il vous a ordonné de ne pas quitter le palais royal.

- ◆ Quelle a pu être la cause d'un tel désastre ? Quelle catastrophe a pu transformer une ville aussi prospère que Megido, berceau de la plus grande magie qui soit, en un amas de bâtiments en ruine ? Quel terrible secret craignez-vous que les Eloniens ne découvrent ici ?
- ◆ Votre statut d'héritier-ère est-il un honneur ou un fardeau ? Votre père essayait-il de vous protéger en vous interdisant de vous opposer à l'Empire Élonien ?



CASSANDRA

Vous êtes l'**ancienne capitaine** de la **Cavalerie Céleste**, troupe d'élite de **Stormkeep**. Vous vous êtes rendue ici après avoir entendu des rumeurs sur une femme qui manie une lance argentée parmi les Eloniens – la même lance que celle de Desdemona, votre mentor. L'idée qu'elle aurait pu s'allier à Elonia vous emplit d'**incertitude**.

- ◆ Desdemona a quitté Stormkeep suite à la mort violente de son frère Tristan. Quel était votre lien avec Desdomona et Tristan ? Comment Tristan est-il mort ?
- ◆ Pourquoi avoir abandonné votre poste de capitaine ?

EDGAR



Vous êtes un **jeune inventeur** originaire du village de **Pemle**, où vous avez **survécu** à un terrible accident. Vous avez pu vous fabriquer un nouveau bras droit grâce à la science magitech – la même qu'Elonia utilise pour créer ses soldats robotiques. Néanmoins, vous **espérez** en apprendre plus sur la magitech afin de rendre le monde meilleur.

- ◆ Que s'est-il passé à Pemle ? Pourquoi avoir quitté votre village après cet incident ?
- ◆ À cause d'Elonia, la magitech sera toujours associée à la guerre ; mais au moins, ils n'envoient pas de personnes vivantes sur le champ de bataille. Quel regard portez-vous sur l'Empire ?



LAVIGNE FALLBRIGHT

Vous êtes la **princesse d'un royaume déchu**. **Armorica**, votre nation d'origine, a été conquis par Elonia. Dans votre impuissance, vous avez regardé l'Empire vous arracher tout ce qui vous était cher, y compris les personnes que vous aimiez. Votre cœur est imprégné de **Culpabilité**. Vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir afin de protéger Dunova d'un sort similaire.

- ◆ Pourquoi l'Empire d'Elonia a-t-il attaqué le Royaume d'Armorica ? Quel artefact magique ou quelle arme ont-ils volé à votre royaume ?
- ◆ Le métal noir d'Armorica permet de façonner les meilleures armures au monde, comme la vôtre, un cadeau de grande valeur. Qui vous l'a offerte ? Quel était votre lien avec cette personne ?

LIENS

Le **caractère des personnages** est défini par les Traits, mais pour devenir plus forts, les héros doivent apprendre à se connaître les uns les autres.

Ces affinités sont représentés par les **Liens**.

Dans la version complète du jeu, chaque personnage joueur peut avoir jusqu'à six Liens. Dans ce premier scénario, vous êtes limités à trois Liens.

Maintenant que les joueurs ont pu s'exprimer sur le terrain ou en répondant aux questions concernant leur personnage, chaque personnage joueur peut tisser un **Lien** avec **un autre** personnage joueur. Choisissez celui qui vous a laissé la meilleure impression lors de la première scène.

Ce Lien commence avec **une émotion** (voir ci-dessous).

Par exemple, Edgar peut développer un Lien d'**admiration** envers Lavigne, et Lavigne peut très bien décider de développer un Lien d'**infériorité** envers Cassandra.

ÉMOTIONS

Un Lien peut s'axer autour de **trois émotions** maximum, chacune étant choisie parmi les paires suivantes :

- ◆ **admiration** ou **infériorité** ;
- ◆ **loyauté** ou **méfiance** ;
- ◆ **affection** ou **haine**.

Par exemple, vous pouvez développer un Lien d'**infériorité** et d'**affection** envers un autre personnage, mais pas un Lien de **loyauté** et de **méfiance**.

Notez qu'un même Lien peut inclure des **émotions** positives et négatives. Ne cherchez pas à dissimuler la complexité de vos sentiments, ils ajouteront du piment à votre partie !

LA FORCE DES LIENS

Le nombre d'**émotions** définit la « **force** du Lien », allant de 1 à 3.

Par exemple, un Lien d'**infériorité** et de **méfiance** possède une force de 2.

Pour le moment, le Lien que vous venez de tisser n'a qu'une **émotion**, et donc une force de 1. Vous pourrez ajouter de nouvelles **émotions** plus tard, ou tisser de nouveaux Liens.



PARMI LES OMBRES

DÉBLOQUE :  3

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

Changement de décor.

*Vous êtes désormais à l'intérieur d'un **vieux bâtiment**, un temple peut-être. La pièce est sombre et éclairée par une faible lueur violette. Le plafond est soutenu par un **immense pilier en bronze** gravé avec des symboles anciens. Le pilier est **fissuré de toutes parts** – des craquelures s'échappent des rayons d'énergie intenses.*

Vous entendez le cliquetis de jambières métalliques sur le sol en pierre. Une main gantelée s'approche du pilier.

*« Les scientifiques d'Elonia avaient raison, déclare une voix féminine, le **Compas** était enterré ici depuis la catastrophe. Et maintenant que nous l'avons, cher frère... je vais te ramener pour de bon. »*

*Deux ombres se tiennent face à la lueur violette : l'une est massive et ressemble à un **géant en armure**, tandis que l'autre est plus élancée et tient une **longue lance**.*

Il semblerait que nos héros n'aient plus beaucoup de temps devant eux.

Voici une **scène de meneur de jeu** typique de **Fabula Ultima** – c'est une scène comme les autres, mais elle n'implique aucun personnage joueur et se déroule souvent en simultané avec les actions des héros.

Ces scènes permettent au meneur de jeu de planter le décor et le suspense. Elles font également office de présage ou d'introduction à un Méchant.

Les principaux adversaires de ce scénario ayant été présentés, il est temps de parler des **Méchants** et des **points Fabula** !

MÉCHANTS

Les **Méchants** de **Fabula Ultima** agissent comme les opposants maléfiques des personnages joueurs ; des adversaires formidables qui mettent en danger votre monde.

Des règles spéciales s'appliquent aux Méchants, mais nous les aborderons plus tard. Pour l'instant, sachez qu'ils sont les personnages non-joueurs les plus puissants du jeu.

POINTS FABULA

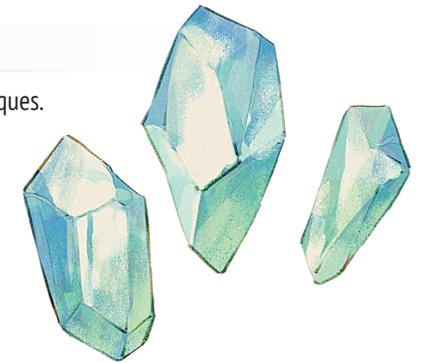
Les **points Fabula** rendent les personnages joueurs uniques.

GAGNER DES POINTS FABULA

Un nouveau personnage joueur reçoit 3 points Fabula.

Ensuite, vous gagnez 1 point Fabula à chaque fois...

- ◆ que vous faites un **échec critique** lors d'un test ;
- ◆ qu'un **Méchant** entre en scène.



Puisque la nouvelle scène du meneur de jeu inclut **deux Méchants**, chaque personnage joueur dispose de **5 points Fabula** (à noter sur chaque fiche de personnage).

DÉPENSER DES POINTS FABULA

À partir de maintenant, les personnages joueurs peuvent dépenser leurs points Fabula des manières suivantes :

- ◆ Après avoir réalisé un test, et si vous n'avez pas fait d'**échec critique**, vous pouvez dépenser 1 point Fabula pour **faire appel à l'un de vos Traits (Identité, Thème ou Origine)** et ainsi relancer **un dé ou les deux**.
- ◆ Après avoir réalisé un test, dépensez 1 point Fabula pour **faire appel à l'un de vos Liens** pour additionner sa **force** (c'est-à-dire le nombre d'**émotions** associées) au résultat du test. Utilisable **une seule fois** par test.

Quand vous **faites appel** à un Trait ou un Lien, expliquez comment cet élément permet à votre personnage de changer son destin.

DISSOCIER LE JOUEUR DE SON PERSONNAGE

Dans **Fabula Ultima**, il y a une grande différence entre le joueur et le personnage qu'il incarne. Les scènes du meneur de jeu sont un bon moyen d'illustrer cette idée. En tant que joueur, vous « voyez » la scène, mais votre personnage n'en tire aucune information. Ces scènes donnent un avant-goût aux joueurs concernant les Méchants qu'ils devront affronter.

Et rappelez-vous que dans **Fabula Ultima**, vous êtes à la fois les **auteurs**, les **protagonistes** et le **public** d'une histoire en pleine création.

Par exemple, si un personnage joueur cache un secret au groupe, il est plus intéressant que les autres joueurs soient au courant. De cette manière, vous serez amenés à créer des situations plus captivantes afin de possiblement révéler ce secret.



QUATRIÈME SCÈNE

UNE PENTE RAIDE

DÉBLOQUE :  4

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

Revenons maintenant à nos héros !

Aucun passage ne semble se dessiner jusqu'au centre du Cratère. Votre chemin est jonché de gravats, de bâtiments effondrés et de colonnes fracassées.

*Les murmures des fantômes de la ville ruissellent encore à travers les ruines de ce labyrinthe baigné d'une lumière violette, qui semble venir d'un **grand édifice** à quelques centaines de mètres en contrebas.*

À partir de maintenant, le meneur de jeu devrait baser sa description du Cratère sur les réponses données par le joueur qui incarne Blair dans la **deuxième scène**.

Le Cratère est un vrai labyrinthe, mais la source de la lumière violette est facilement identifiable. Néanmoins, nos héros réussiront-ils à arriver là-bas en un seul morceau ?

Quand plusieurs personnages visent un même but, le meneur de jeu peut demander un **test de groupe**.



RÉALISER UN TEST DE GROUPE

Les tests de groupe se déroulent comme suit :

- ◆ Le groupe désigne d'abord un **meneur** parmi les personnages joueurs ; il sera le dernier à réaliser le test. Leur résultat déterminera les conséquences de leur action.
- ◆ Le **meneur** décrit leur approche face au problème rencontré, ce qui permet au meneur de jeu de définir quelles **Statistiques** prendre en compte pour le test et quel sera son **Niveau de Difficulté**.
- ◆ Les autres personnages joueurs réalisent un **test de soutien** ; on utilise les mêmes Statistiques que celles utilisées pour le **test du meneur**, mais le Niveau de Difficulté est de 10.
- ◆ Pour chaque test de soutien réussi, le **meneur** reçoit un **bonus de +1** sur le résultat de son test. Si des personnages ont un **Lien** envers le **meneur**, la force du **Lien le plus important** est additionnée au test du **meneur**.
- ◆ Enfin, le meneur se soumet à son test, et le meneur de jeu narre les conséquences selon son résultat. Ces conséquences concernent **tous les personnages** ayant pris part au Test.

En tant que **meneur**, votre responsabilité est importante. L'approche que vous choisissez détermine les Statistiques évaluées **pour chaque personnage**, et votre Test affecte toutes les personnes qui vous viennent en aide !

Meneur de jeu : Maintenant que vous savez comment fonctionnent les tests de groupe, demandez aux joueurs de choisir un **meneur** pour se frayer un chemin à travers les ruines et expliquer ce qu'ils feront. Puis déterminer l'issue de la scène grâce à un test de groupe – nous recommandons un Niveau de Difficulté de **13** pour le test du **meneur**.

- ◆ **Si le test de groupe est réussi**, ils parviennent à traverser les ruines sans problème ; lisez directement les explications sur les **points de vie et de magie**, puis passez à la **cinquième scène**.
- ◆ **Sinon**, vous passez quand même à la **cinquième scène**, mais la descente ne se passe pas aussi aisément que prévu ; chaque personnage joueur **perd 5 points de vie et 5 points de magie** (voir ci-dessous).

POINTS DE VIE ET DE MAGIE

Les **points de vie** (abrévés **PV**) et les **points de magie** (abrévés **PM**) font partie des ressources les plus précieuses des personnages.

- ◆ Les **points de vie** représente la combativité et la résistance à la fatigue. S'il vous reste au moins 1 PV, tout va bien ; mais si vous atteignez 0, vous subirez probablement de lourdes conséquences.
- ◆ Les **points de magie** représentent la concentration d'un personnage, sa capacité à utiliser la magie et à effectuer des actions spéciales. Il n'y a aucune conséquence en atteignant 0.

Chaque personnage commence avec son maximum de PV et de PM (« **max** » sur les fiches de personnage). Les PV et PM ne peuvent pas excéder la valeur maximale.



AUX ARMES !

DÉBLOQUE :  5

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

*Malgré quelques difficultés, vous atteignez le niveau inférieur des ruines. En avançant vers la source de lumière violette, vous comprenez qu'elle provient d'un **bâtiment en forme de dôme** à quelques pâtés de maisons.*

*Éparpillés au milieu des décombres, vous remarquez les débris de plusieurs **soldats magitech Eloniens**. Certains gisent immobiles sur le sol, d'autres tremblent dans une pluie d'étincelles en errant parmi les ruines. Il semblerait que l'énergie magique qui a endommagé votre dirigeable ait aussi fini par définitivement griller leur noyau magique.*

*Soudain, une **petite silhouette encapuchonnée** court dans votre direction, poursuivie par un **monstre ailé à un œil**. « Je... Je ne suis qu'une marchande ! Pitié, aidez-moi ! », crie-t-elle avec une voix de fillette en passant derrière vous – elle veut clairement s'assurer que vous vous teniez entre le monstre et elle-même. La confusion soudaine attire l'attention des deux soldats Eloniens les moins endommagés ; ils se rapprochent lentement. Il semblerait qu'un combat s'annonce !*

Vous apprendrez ici les règles de base des **scènes de conflit** – les défis les plus exaltants et intenses de **Fabula Ultima** !

Les deux scènes de conflit de ce scénario d'introduction sont des combats ; mais le livret principal vous expliquera comment recourir aux conflits lors de scènes de poursuite, d'audience, ou encore d'infiltration !

Voyons comment fonctionnent les conflits, étape par étape.

DÉTERMINER LES PARTICIPANTS

La première étape d'une scène de conflit est de déterminer quels personnages y prennent part. Ici, les **personnages joueurs** vont affronter un **mauvais-œil** et **deux soldats Éloniens** (voir page 30 pour plus d'informations concernant ces adversaires).

Toute autre créature présente dans cette scène, comme la fille encapuchonnée (une jeune marchande nommée **Olivia** que les personnages joueurs apprendront à connaître dans la scène suivante), peut toujours faire partie de la narration, mais n'effectuera aucune **action** qui pourrait influencer le combat.

INITIATIVE

Pour savoir quel camp a l'initiative lors d'une scène de conflit, on réalise un **test d'Initiative de Groupe**. Il s'agit toujours d'un test **[DEX + INS]** qui suit les règles classiques d'un test de groupe (voir page 25), mais chaque personnage joueur (qu'il soit **meneur** ou **en soutien**) doit appliquer son **modificateur d'Initiative** à son résultat.

Par exemple, le modificateur d'Initiative de **Blair** est de **-2** ; iel doit donc soustraire 2 au résultat de son test.

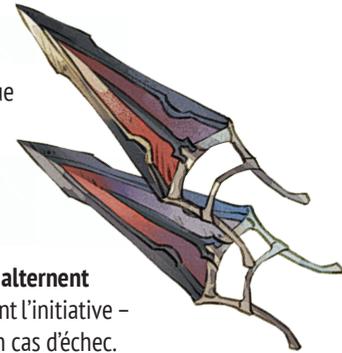
Pour cette scène, le Niveau de Difficulté pour le test du **meneur** est de **10**.

MANCHES ET TOURS

Un conflit se compose d'une succession de **manches**. Lors de chaque manche, chaque participant du conflit joue **un tour**.

Certains ennemis puissants peuvent profiter de plus d'un tour par manche, mais nous en reparlerons dans la **huitième scène**.

Lors de chaque manche, les personnages joueurs et leurs adversaires **alternent** l'ordre de tour. Le premier tour d'une manche est jouée par le camp ayant l'initiative – celui des héros si leur test de groupe est réussi, celui des ennemis en cas d'échec.



Si un camp peut profiter de plus de tours que ses adversaires, on alterne d'abord les tours aussi longtemps que possible, puis les membres restants du camp avec le plus de tours jouent chacun leur tour à la fin de la manche.

L'ordre de tour n'est pas prédéfini. Tour après tour, vous pouvez assigner un tour au participant de votre choix, tant que chacun joue son tour.

Par exemple, si un conflit implique quatre personnages joueurs et trois ennemis, et que ces derniers ont l'initiative, l'ordre de tour serait le suivant :

Ennemi ▶ PJ ▶ Ennemi ▶ PJ ▶ Ennemi ▶ PJ ▶ PJ

Meneur de jeu : Il est souvent préférable de ne pas changer l'ordre de tour des ennemis (d'autant plus qu'il sera plus simple de s'en rappeler). Par exemple, dans cette scène, nous vous recommandons de toujours faire jouer le **mauvais-œil** avant les deux **soldats**.

ACTIONS

Pendant son tour, un personnage ne peut effectuer qu'**une seule action**. Dans ce premier conflit, les actions disponibles pour tous les personnages sont les suivantes : **Attaque, Garde, Sort, Compétence** (voir la page suivante).

ATTAQUE

Vous attaquez avec votre arme équipée :

- ◆ Réalisez un **test de Précision** avec les Statistiques indiquées sur votre arme (y compris les modificateurs), avec un Niveau de Difficulté égal à la **Défense** de l'ennemi.
- ◆ Si le test de Précision est réussi, vous infligez des dégâts basés sur la **Valeur Haute (VH)** du test, c'est-à-dire le nombre le plus élevé parmi les deux dés lancés.
- ◆ Les dégâts infligés par l'attaque sont alors soustraits aux points de vie de la cible.

Par exemple, le test de Précision de l'**épée à deux mains** de Lavigne est **[DEX + PUI] +2**. Puisque Lavigne a un **d8** en Dextérité et un **d10** en Puissance, elle lance **1d8+1d10+2** en attaquant.

Si l'attaque touche, les dégâts sont notés **[VH + 10]** : et donc, si elle obtient un **4** et un **9**, l'attaque infligera **19** points de dégâts.

Parfois, une attaque peut cibler **plus d'une créature** à la fois (comme le **Tir de Barrage** d'Edgar). Dans ce cas, vous ne réalisez qu'un seul test de Précision et le comparez à la Défense de chaque cible pour déterminer lesquelles seront touchées. Les dégâts et les effets seront les mêmes pour chaque cible touchée.

GARDE

Vous vous protégez et gagnez l'effet **Résistance** à tous les types de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour (ou jusqu'à la fin de la scène, en fonction de ce qui arrive en premier). Voir ci-après pour plus d'informations sur les Résistances.

Quand vous utilisez **Garde**, vous pouvez choisir de **protéger** une autre créature. Dans ce cas, cette créature ne peut pas être la cible d'attaques de **corps à corps** jusqu'au début de votre prochain tour. Cet effet s'interrompt si vous tombez à 0 point de vie ou si la scène prend fin.

Vous **ne pouvez pas** protéger une créature qui protège déjà quelqu'un.

RÉSISTANCE ET VULNÉRABILITÉ

Dans ce scénario d'introduction, les créatures peuvent recevoir ou bénéficier de deux types d'affinités envers les différents types de dégâts : **air, électricité, ombre, terre, feu, glace, lumière, physique** et **poison**.

- ◆ **Vulnérabilité** : La créature perd deux fois plus de points de vie.
- ◆ **Résistance** : La créature perd deux fois moins de points de vie (arrondis à l'inférieur).

Les affinités s'annulent entre elles ; si, par exemple, une créature qui a une Vulnérabilité au **feu** effectue l'action **Garde**, son affinité face au **feu** devient neutre jusqu'au début de son prochain tour.

SORT

Lancez un de vos sorts en dépensant les points de magie requis.

L'élément et le nombre maximal de cibles d'un sort sont toujours indiqués. Si vous utilisez un sort sur plus d'une cible, son coût en PM augmentera proportionnellement.

Par exemple, le sort **Lux** de Blair peut cibler jusqu'à trois créatures en même temps, mais le coût est de 10 points de magie par cible.

Les **sorts offensifs** fonctionnent comme les attaques : ils requièrent un test de Magie dont le Niveau de Difficulté est égal à la **Défense Magique** de la cible, et infligent des dégâts basés sur la **Valeur Haute** du test.

Si un sort offensif est lancé sur plusieurs cibles, faites un seul test de Magie et comparez le résultat à la Défense Magique de chaque cible pour déterminer quelles créatures sont touchées. Les dégâts et les effets sont les mêmes pour chaque cible touchée.

COMPÉTENCE

Utilisez une Compétence qui nécessite une action pour être activée, comme l'**Encouragement** de Blair ou la **Frappe Nocturne** de Lavigne. Certaines compétences requièrent également de dépenser des points de vie ou de magie.

0 POINT DE VIE

Quand une créature tombe à 0 point de vie lors d'une scène, des conséquences s'appliquent et varient selon la nature de la créature – s'il s'agit d'un personnage joueur ou d'un personnage non-joueur.

PERSONNAGES JOUEURS

Si un personnage joueur tombe à 0 point de vie, il perd connaissance jusqu'à la fin de la scène et se retire du conflit ; il reçoit aussi **2 points Fabula**. En jeu, on parle alors de **Capitulation** – votre vie est épargnée, mais vous ne pouvez plus agir sur la scène et pourrez être victime de conséquences narratives supplémentaires (plus de détails à la **huitième scène**).

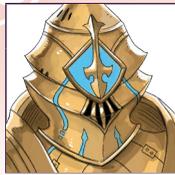
PERSONNAGES NON-JOUEURS

Le **mauvais-œil** est tué ou fuit la scène (le joueur qui a porté le coup final décrit ce qu'il se passe) ; les **soldats Eloniens** s'écroulent dans une pluie d'étincelles.

FIN DU CONFLIT

Ce conflit se termine quand **tous les personnages joueurs ou tous les ennemis tombent à 0 point de vie**. Quand l'une de ces conditions est remplie, rendez-vous à la **sixième scène**.

INFORMATIONS DE COMBAT (UNIQUEMENT POUR LE MENEUR DE JEU)



SOLDAT ÉLONIEN

Niv. 5 ♦ ASSEMBLAGE

Carcasse endommagée d'un soldat magitech créée et programmée par l'Empire Élonien. Surchargé et devenu obsolète à cause de l'énergie arcanique qui émane du Cratère ; il tente de frapper de sa **hallebarde** électrifiée quiconque oserait s'approcher.

| | | | | | |
|--------------------|--------|--------------------|--------|-----------------|----|
| DEX d6 | PER d8 | PUI d10 | VOL d8 | Points De Vie | 60 |
| DÉFENSE PHYSIQUE 7 | | DÉFENSE MAGIQUE 10 | | points de magie | 45 |

ATTAQUES

✂ **Coup de Hallebarde (corps à corps)** ♦ **[DEX + PUI] + 3** ♦ **[VH + 12]** dégâts d'électricité.

SPÉCIAL

Bug Critique du Noyau ♦ Si le soldat Élonien a **30 points de vie ou moins**, son **Coup de Hallebarde** inflige également l'effet d'état **Ralenti** aux cibles qu'il touche.



MAUVAIS-ŒIL

Niv. 5 ♦ MONSTRE

Un des monstres volants qui pullulent dans les ruines du Cratère ; on dit qu'ils sont une des conséquences du cataclysme d'antan. Il utilise ses **Ailes de l'Ombre** pour inspirer la peur à sa proie, puis ses **Serres** pour l'achever.

| | | | | | |
|---------------------|--------|-------------------|--------|-----------------|----|
| DEX d10 | PER d6 | PUI d8 | VOL d8 | Points De Vie | 50 |
| DÉFENSE PHYSIQUE 11 | | DÉFENSE MAGIQUE 7 | | points de magie | 55 |

FAIBLESSES : LUMIÈRE

RÉSISTANCES : OMBRE

ATTAQUES

✂ **Serres (corps à corps)** ♦ **[DEX + PUI]** ♦ **[VH + 5]** dégâts **physiques**. Si la cible souffre d'au moins un effet d'état, cette attaque inflige 5 points de dégâts supplémentaires.

SORTS

★ **Ailes de l'Ombre (sort offensif)** ♦ **Cible** : Une créature ♦ **Coût** : 10 PM ♦ **Test** : **[PER + VOL]** inflige **[VH + 10]** dégâts d'ombre à la cible et l'effet d'état **Secoué**.

RÈGLES SPÉCIALES

En Vol ♦ Le mauvais-œil ne peut pas être la cible d'attaques de **corps à corps** (cependant, Cassandra peut utiliser **Frappe Aérienne** pour ignorer cette règle). Les sorts et attaques à distance peuvent cibler le mauvais-œil. Si le mauvais-œil a **25 points de vie ou moins**, il n'est plus en vol et peut être ciblé normalement.

Dans Fabula Ultima, le meneur de jeu est fortement encouragé à choisir les cibles de la plupart des PNJ de manière aléatoire ; vous pourrez ainsi vous alléger d'une certaine responsabilité tout en rendant les combats plus équitables.

TACTIQUES ADVERSES

Les soldats devraient utiliser **Coup de Hallebarde** sur une cible aléatoire ; le mauvais-œil devrait utiliser **Ailes de l'Ombre** sur des cibles qui ne sont pas déjà **Secouées** ou utiliser **Serres** sur des personnages joueurs déjà affectés par au moins un effet d'état.

MENER LA BATAILLE

Puisqu'il s'agit de votre premier combat dans **Fabula Ultima**, voici une liste de quelques principes que le meneur de jeu devrait toujours suivre.

- ♦ Annoncer aux joueurs quand un adversaire **dépense des points de magie** pour lancer un sort.
- ♦ Annoncer aux joueurs quand les dégâts qu'ils infligent à un ennemi atteignent une **Vulnérabilité** ou sont réduits par une **Résistance**.
- ♦ Annoncer aux joueurs quand un ennemi tombe à la **moitié de ses points de vie ou moins**.

Soyez transparent en donnant aux joueurs la possibilité de faire des choix tactiques avisés.

Souvenez-vous que même si vous contrôlez les ennemis, votre but n'est pas de battre les personnages joueurs, mais plutôt de leur donner des occasions de travailler ensemble pour surmonter ces obstacles.

CONSEILS TACTIQUES POUR LES JOUEURS

Puisque votre groupe n'a probablement jamais joué au jeu auparavant, voici quelques conseils pour l'aider dans la bataille s'il semble en difficulté :

- ♦ L'**Encouragement** de **Blair** peut temporairement améliorer une statistique d'un personnage, ce qui peut permettre de compenser une taille de dé abaissée par un effet d'état.
- ♦ **Cassandra** peut utiliser **Frappe Aérienne** pour attaquer le mauvais-œil et **Coupe-Jarret** au détriment de ses propres dégâts pour infliger **Affaibli** aux soldats Éloniens afin de réduire leurs chances de toucher et leurs dégâts.
- ♦ **Edgar** peut utiliser son **pistolet** pour toucher le mauvais-œil, puis utiliser **Coup de Semonce** au détriment de ses propres dégâts pour infliger **Ralenti** à la créature, et ainsi réduire sa précision.
- ♦ **Lavigne** devrait utiliser **Frappe Nocturne** dès que possible pour infliger de gros dégâts ; si ses points de vie sont trop bas, **Blair** peut utiliser son **Encouragement** pour la soigner et améliorer son dé pour la prochaine action.



SIXIÈME SCÈNE

OLIVIA

DÉBLOQUE :  6

Le début de cette scène dépend de l'issue du combat :

- ◆ Si **tous les personnages joueurs sont tombés à 0 point de vie**, la jeune marchande fouille dans son sac avec hâte jusqu'à ce qu'elle trouve une grosse pierre jaune qu'elle brise. L'explosion de lumière fait fuir les soldats Eloniens et le mauvais-œil. Elle se précipite ensuite vers vous pour vérifier que personne ne soit grièvement blessé.
- ◆ Si **tous les ennemis sont tombés à 0 point de vie**, la jeune marchande laisse s'échapper un soupir de soulagement avant d'approcher les personnages joueurs.

Dans les deux cas, les personnages joueurs tombés à 0 PV pendant la scène précédente reprennent conscience avec un montant de PV égal à **la moitié de leurs points de vie maximaux** arrondie à l'inférieur.

Par exemple, Edgar regagnerait 20 points de vie.

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

*La jeune fille retire sa capuche pour faire apparaître deux **oreilles rondes** qui dépassent de sa coiffure, semblables à celles d'un ours.*

*Elle sourit : « Salut ! Et merci pour l'aide ! Je m'appelle **Olivia**, je suis marchande itinérante – donc si jamais vous voulez faire affaire, je devrais avoir deux ou trois bricoles dans mon sac... »*

Dans cette scène, les personnages joueurs peuvent discuter avec Olivia, acheter des marchandises avec des **zénits**, utiliser des **points d'inventaire** pour récupérer du combat précédent, et bien plus encore !

ZÉNITS

Le zénit est la monnaie universelle des différents mondes de **Fabula Ultima**.



POINTS D'INVENTAIRE

Les **points d'inventaire** (abrégiés **PI**) représentent le « sac d'objets consommables » d'un personnage joueur.

- ◆ Chaque personnage commence avec son maximum de PI (« **max** » sur les fiches de personnage). Les PI ne peuvent pas excéder la valeur maximale.
- ◆ Si les PI d'un personnage atteignent 0, il n'y a aucune conséquence.
- ◆ Les PI peuvent être dépensés pour créer de nombreux objets consommables à utiliser directement. Dans ce scénario d'introduction, les personnages ont accès aux **remèdes**, aux **élixirs** et aux **toniques**.

-  **Remède (3 PI)**: Soigne **50 PV** d'une créature..
-  **Élixir (3 PI)**: Restaure **50 PM** d'une créature.
-  **Tonique (2 PI)**: Annule un effet d'état d'une créature.

Les personnages ne peuvent pas combiner leurs points d'inventaire pour créer un objet consommable ; il doit être créé avec les PI d'un seul personnage.

Par exemple, si Blair a 2 points d'inventaire et Cassandra a 1 point d'inventaire, ils ne peuvent pas les combiner pour créer un **remède**.

Les PI peuvent être restaurés dans un village, ou lorsque vous avez accès à un marchand – Olivia par exemple. Généralement, le coût est de **10 zénits** par point d'inventaire, mais les prix peuvent varier.

INTERACTIONS LIBRES

Les personnages joueurs peuvent maintenant interagir librement avec leur environnement ; ils peuvent discuter avec Olivia et lui acheter des marchandises, examiner les carcasses ennemis, et se concerter pour savoir quoi faire.

Il s'agit de la première scène où les personnages ont le champ libre, un des aspects les plus importants du jeu de rôle. En tant que meneur de jeu, utilisez les règles et les outils fournis jusqu'ici, et combinez-les avec les informations présentes sur les deux prochaines pages afin de gérer au mieux cette scène.

Lorsque le groupe décide d'avancer, rendez-vous à la **septième scène**.

CE N'ÉTAIT QUE LE DÉBUT DES ENNUIS...

Bientôt, les personnages joueurs vont devoir faire face au défi ultime de ce scénario d'introduction. Par conséquent, nous recommandons à chacun de soigner complètement son personnage en utilisant remèdes, élixirs et tonifiants. Le groupe devrait ensuite profiter de la présence d'Olivia pour dépenser leurs zéniths afin de restaurer leurs points d'inventaire.

OLIVIA

La jeune fille est une PanPun, une branche d'humanoïdes aux oreilles d'ours. Bien qu'elle soit minuscule, elle porte un sac à dos énorme et rempli d'outils et de marchandises en tout genre.

Tout comme Cassandra, Olivia fait partie d'une espèce humanoïde qui possède des caractéristiques animales. Il n'y a pas de liste d'espèces dans **Fabula Ultima**, vous êtes libres de donner n'importe quelles caractéristiques à votre personnage – elles n'ont pas d'impact sur leurs capacités.

POURQUOI ES-TU ICI ?

Olivia se trouvait à **Armorica** il y a peu, la ville d'origine de **Lavigne**. Elle se rendait à Dunova en passant par les bois, mais a choisi de faire un détour par le Cratère pour y chercher des objets de valeur.

En entendant cela, **Lavigne** voudra certainement en savoir plus sur la situation d'Armorica ; c'est au meneur de jeu d'improviser la narration. Servez-vous des réponses des joueurs dans la **deuxième scène** pour présenter les nouvelles informations à propos d'Armorica.

Olivia a trouvé un matériau magique précieux connu sous le nom de « **Pierre de Foudre** » dans les ruines avoisinantes, mais si les PJ ont été vaincus, elle a déjà utilisé cette pierre pour les sauver. Dans ce cas, elle signalera franchement qu'ils lui doivent « une sacrée faveur ».

QU'EST-CE QU'UNE PIERRE DE FOUDRE ?

Les pierres élémentaires sont l'une des nombreuses merveilles créées par les habitants de Megido. Elles permettent de stocker de grandes quantités d'énergie magique ; et pour ce qui est de leur fonctionnement, les joueurs qui incarnent **Blair** et/ou **Edgar** ont libre cours à leur imagination pour les explications.

QU'EST-CE QUE TU VENDS ?

Olivia vend des potions et remèdes ; mais en termes de jeu, on dira que les joueurs lui achètent des points d'inventaire. Si le groupe a réussi à vaincre les ennemis sans son aide dans la scène précédente, elle leur accorde une réduction (**5 zénits par PI** plutôt que 10). Mais si elle a dû utiliser sa Pierre de Foudre, elle exige **20 zénits par PI**.

Voici un exemple typique de conséquence narrative mineure suite à une défaite.

Olivia serait prête à vous vendre la Pierre de Foudre, mais pour pas moins de 1 000 zénits – une somme que le groupe est loin de posséder pour le moment.

VEUX-TU TE JOINDRE À NOUS ?

Olivia ne souhaite certainement pas s'approcher du fond du Cratère et va s'empresse de quitter cet endroit. Si une personne mentionne Léon et le dirigeable endommagé, elle se dirigera dans cette direction ; si par la suite le groupe retourne au dirigeable, il pourrait y retrouver Léon et Olivia.

SAIS-TU CE QU'IL S'EST PASSÉ ICI ?

Olivia a vu deux individus se diriger vers le **dôme**, au fond du Cratère : une **femme** vêtue d'une longue cape et qui tenait une lance couleur ivoire, et une **silhouette incroyablement massive équipée d'une énorme armure magitech**.

Si **Cassandra** fait partie du groupe, elle comprendra que la lance correspond à l'arme que maniait sa mentor, Desdemona. Si elle demande plus de détails sur cette femme à Olivia, elle lui répondra que son armure ne ressemblait pas à celle d'un soldat Élonien.

En apercevant ces deux individus, Olivia a cru bon de se cacher. Lorsque le rayon de lumière a jailli du Cratère, elle se trouvait dans un bâtiment non loin. Le mauvais-œil l'y a trouvée peu après.

AUTRES INTERACTIONS

EXAMINER LES CARCASSES DES SOLDATS

Les assemblages Eloniens sans vie ont été complètement détruits par la même énergie magique qui a frappé votre vaisseau.

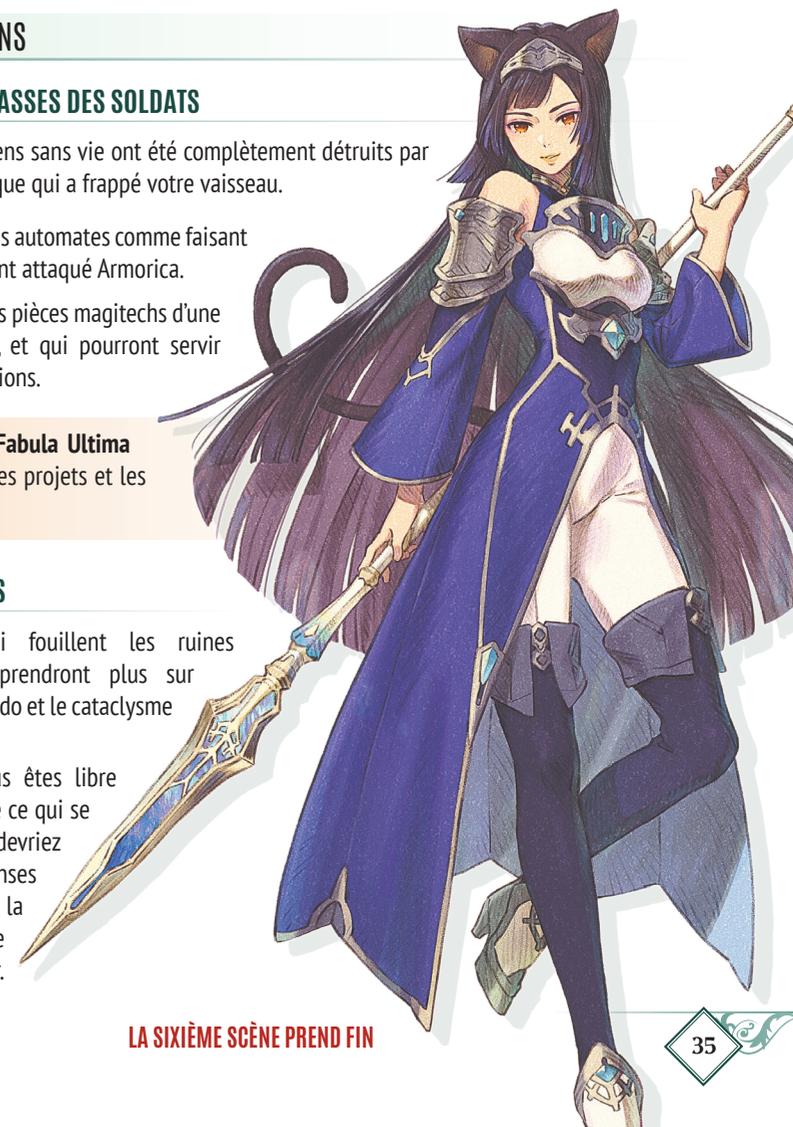
- ◆ **Lavigne** reconnaîtra ces automates comme faisant partie des forces qui ont attaqué Armorica.
- ◆ **Edgar** peut recycler des pièces magitechs d'une valeur de 400 zénits, et qui pourront servir pour de futures inventions.

Le livret principal de **Fabula Ultima** inclut les règles pour les projets et les inventions.

FOUILLER LES RUINES

Les personnages qui fouillent les ruines environnantes en apprendront plus sur l'ancienne ville de Megido et le cataclysme qui l'a frappée.

Meneur de jeu : Vous êtes libre d'inventer et de décrire ce qui se trouve ici, mais vous devriez vous baser sur les réponses données lors de la **deuxième scène** par le joueur qui incarne Blair.





SEPTIÈME SCÈNE

INTERLUDE

DÉBLOQUE :  7

Vous connaissez maintenant les règles de base pour jouer à **Fabula Ultima** et vous vous approchez du défi ultime de ce scénario d'introduction – un combat contre deux puissants **Méchants**.

C'est le moment parfait pour prendre une pause et revoir ces règles. Quand vous vous sentirez prêts, lisez les **règles avancées** ci-dessous puis rendez-vous à la **huitième scène**.

MODIFICATEURS SITUATIONNELS

Quand un personnage réalise un test, le meneur de jeu peut y appliquer un **bonus de +2** ou un **malus de -2** pour exprimer un avantage ou un désavantage selon la situation ; il s'agit d'un **modificateur situationnel**. Le meneur de jeu doit toujours informer le joueur d'un tel modificateur avant qu'il ne réalise son test.

AUBAINES

Quand un personnage obtient une **réussite critique**, il bénéficie d'une **aubaine** qu'il peut utiliser pour déclencher un effet puissant (voir les **exemples d'aubaines** ci-dessous). De la même manière, lorsqu'un personnage obtient un **échec critique**, l'adversaire bénéficie d'une **aubaine** face à ce personnage ou un autre.

Les tests de soutien ne génèrent **jamais d'aubaines**.

Vous pouvez très bien inventer vos propres actions d'aubaine, mais c'est au MJ de les approuver.

EXEMPLES D'AUBAINES

- ◆ Vous bénéficiez d'un **bonus de +4** sur votre prochain test (vous ou un allié).
- ◆ Une créature de votre choix subit un effet d'état : **Étourdi**, **Secoué**, **Ralenti** ou **Affaibli**.
- ◆ Vous posez une question au meneur de jeu à propos de quelque chose ou de quelqu'un présent dans la scène. Le meneur de jeu vous répond honnêtement, et s'il n'y a aucune réponse préconçue, il en invente une qui fera acte de vérité.
- ◆ Remplissez ou effacez **2 sections** d'une **Horloge** (voir l'explication des Horloges page 38).
- ◆ Ajoutez **une émotion** à l'un de vos Liens, ou créez un **nouveau Lien** avec une **émotion**.

DÉPENSER DES POINTS FABULA POUR AGIR SUR L'HISTOIRE

Vous savez déjà que les points Fabula peuvent être dépensés pour relancer les dés et améliorer votre résultat lors des tests. Mais un joueur peut aussi dépenser 1 point Fabula pour **introduire un nouvel élément narratif ou agir sur la scène à son avantage**. Malgré tout, il doit suivre certaines règles :

- ◆ Si ce changement affecte un élément introduit par le meneur de jeu ou par le scénario, le meneur de jeu devra donner son accord. De la même manière, si vous proposez un changement qui affecte un personnage joueur, vous aurez besoin de l'accord du joueur qui l'incarne.
- ◆ Ce changement ne peut pas entrer en contradiction avec un élément introduit par vous-même ou quelqu'un d'autre. Vous devez **apporter un nouvel élément** à l'histoire, et non **pas en supprimer**.
- ◆ Toutes les conséquences mécaniques qui découlent de cet élément, comme des dégâts ou des effets d'état, sont uniquement déterminées par le meneur de jeu.

Par exemple, un joueur peut dépenser 1 point Fabula pour annoncer que le Méchant est en réalité le père d'un autre personnage joueur. Pour cela, il doit obtenir la permission du meneur de jeu (qui a introduit le Méchant à l'histoire) et celle du joueur qui incarne le personnage joueur.

On pourrait aussi dépenser 1 point Fabula pour provoquer un court-circuit dans un mécanisme arcanique pour emplir le champ de bataille d'énergie statique ; le meneur de jeu pourrait ainsi choisir d'infliger 10 points de dégâts d'**électricité** à chaque créature, ou une **Vulnérabilité** à l'**électricité** à toutes les créatures jusqu'à la fin de la manche en cours. C'est à lui de décider et le joueur ne peut pas demander d'effet particulier.

Étant donné la liberté que cette règle apporte au jeu, nous comprenons qu'elle puisse paraître intimidante – surtout pour le meneur de jeu qui aura besoin de concilier l'explication du joueur avec les mécaniques du jeu. C'est pourquoi nous vous donnons quelques exemples d'actions réalisables avec des points Fabula et comment le meneur de jeu pourrait les implémenter en jeu :

- ◆ **Alliés**. Si le groupe décide d'introduire une ou plusieurs créatures alliées pour se battre à leurs côtés, ces créatures devraient attaquer une fois par manche (en infligeant 10 points de dégâts de l'élément associé), et éventuellement encaisser un ou deux coups à la place d'un personnage joueur avant de battre en retraite. Dans tous les cas, faites au plus simple.
- ◆ **Dégâts**. Si un élément narratif inflige des dégâts à une seule créature, elle devrait subir 20 dégâts de l'élément approprié. Si plusieurs créatures sont touchées, elles devraient subir 10 points de dégâts chacune.
- ◆ **Effets d'État**. Si un élément narratif affecte les actions d'une ou plusieurs créatures lors d'une scène, vous devriez leur infliger un effet d'état approprié : **Empoisonné** pour un nuage toxique, ou **Ralenti** pour une armure endommagée qui entrave les mouvements d'une créature par exemple.
- ◆ **Ruses Élémentaires**. Si un élément narratif devait changer le type de dégâts d'une attaque ou d'un sort, ou de prodiguer à une ou plusieurs créatures une Résistance ou une Vulnérabilité à un élément, cet effet ne devrait durer qu'une manche.

NOUVELLES ACTIONS DE CONFLIT

Trois nouvelles actions sont désormais disponibles durant les conflits : **Inventaire**, **Objectif** et **Analyse**.

INVENTAIRE

Dépensez des points d'inventaire pour préparer et utiliser un **remède**, un **élixir** ou un **tonique** (sur vous ou un allié de votre choix).

OBJECTIF

Tentez de faire progresser l'avancée de l'objectif principal ou d'un objectif secondaire de la scène. Tout d'abord, expliquez au meneur de jeu ce que vous souhaitez réaliser. Ensuite, le MJ détermine si un simple test suffit pour accomplir votre action, ou si une **Horloge** est nécessaire.

Dans **Fabula Ultima**, on utilise des **Horloges** pour suivre l'avancée de dangers proches ou des objectifs à long terme qui nécessitent plusieurs tests.

Par exemple, si les héros essaient de convaincre les ennemis de faire une trêve, le meneur de jeu devrait recourir à une Horloge pour représenter la collaboration du groupe vers cet objectif au cours de la scène.



Les Horloges sont généralement découpées en **4 à 12** sections et sont visibles de tous. Une grosse Horloge représente un événement peu probable d'arriver ou un objectif difficile à atteindre.

- ◆ Lorsqu'une scène inclut une Horloge, n'importe quel joueur peut effectuer l'action **Objectif** pour l'influencer tout en expliquant son action. Le meneur de jeu décide alors des Statistiques et du Niveau de Difficulté de chaque test selon les circonstances.
- ◆ Quand le résultat d'un test fait **avancer** ou **reculer** une Horloge, le nombre de sections remplies ou effacées est égal à **1, +1 pour chaque tranche de 3 points** excédant le Niveau de Difficulté du test.

Par exemple, obtenir **15** lors d'un test avec un Niveau de Difficulté de **10** pour faire avancer une Horloge permet de remplir **deux** sections – une pour la réussite du test, et une autre pour l'avoir réussi d'au moins trois points.

- ◆ **Les Horloges de 4 sections** représentent des objectifs **mineurs** – prodiguer à vos alliés une Résistance à un type de dégâts pendant deux ou trois manches par exemple.
- ◆ **Les Horloges de 6 et 8 sections** sont les plus communes et représentent des objectifs **majeurs** – empêcher un ennemi de recourir à une certaine attaque ou à un sort jusqu'à la fin de la scène par exemple.
- ◆ **Les Horloges de 10 et 12 sections** représentent des objectifs **décisifs** qui permettent au camp qui les complète de mettre fin au conflit en remportant la victoire.

Quand une Horloge est mise en place, associez-la à un objectif, et non à une certaine approche. De cette manière, n'importe qui peut y contribuer, quels que soient ses Statistiques et ses Compétences. Même si certaines approches s'avèrent plus efficaces que d'autres, vous ne devriez jamais définir une Horloge de manière à ce qu'un joueur ou plus se sente inutile et ne puisse pas l'influencer.

Les Horloges sont des outils malléables qui vous permettent de trouver de nombreuses solutions inventives à un seul et même problème, tout en réalisant des objectifs secondaires. Par exemple, au cours d'une scène de poursuite, les poursuivants et les fuyards pourraient avoir chacun leur propre Horloge ; ou dans une scène d'audience dans laquelle on attribuerait à chaque camp des Horloges de tailles différentes si l'une des parties devait jouir des grâces du public.

Les Horloges sont l'un des aspects les plus satisfaisants de Fabula Ultima.

ANALYSE

Vous vous focaliser sur une créature pour réaliser un test **[PER + PER]** afin d'en apprendre plus sur elle. Selon votre résultat, le meneur de jeu vous révélera...

- ◆ **10 ou plus** : le type d'**Espèce** de la créature, ses **PV max** et ses **PM max**.
- ◆ **13 ou plus** : les informations précédentes, ainsi que les **Traits** de la créature, ses **Statistiques**, ses **Défenses Physique et Magique**, ses **Résistances** et ses **Faiblesses**.
- ◆ **16 ou plus** : les informations précédentes, ainsi que les **attaques** et les **sorts** de la créature.

Un personnage joueur ne peut Analyser une même créature qu'**une seule fois**. Le test représente ce qu'il a appris concernant la créature ; il devra apprendre le reste à ses dépens.



TRAITS DES ENNEMIS

Dans **Fabula Ultima**, les ennemis ont des **Traits**, tout comme les personnages joueurs. En tant que meneur de jeu, vous devez les prendre en compte en choisissant le Niveau de Difficulté d'un test ou en attribuant des modificateurs situationnels. Par exemple, si un personnage joueur brandit une arme enflammée et tente d'effrayer un ennemi qui possède le Trait « peur du feu », le Niveau de Difficulté du test devrait être réduit.

Les profils des ennemis du conflit précédent étaient simplifiés et n'incluaient pas de **Traits**. Mais les ennemis de la prochaine scène possèdent des Traits, comme tous les ennemis de Fabula Ultima.



COMBAT FINAL

DÉBLOQUE :  8

Meneur de jeu : Lisez le passage suivant aux membres du groupe :

*Vous vous frayez un chemin à travers les ruines, jusqu'au fond du Cratère et vers le dôme. En approchant, vous remarquez qu'il est fait de **Pierre** et de **laiton**, et que des fissures verticales laissent s'échapper une lumière vive et violette. On dirait plus une machine qu'un bâtiment.*

*En entrant, vous comprenez que l'intérieur consiste en une **unique salle circulaire**. Le toit est supporté par un immense pilier couvert de symboles arcaniques. À en juger par la ferraille éparpillée sur le sol, le pilier était recouvert de laiton avant que la partie inférieure ne soit **frappée par un impact puissant**.*

***Une femme de grande taille** se tient près du pilier ; ses cheveux gris sont attachés en une seule tresse. Elle tient dans sa main gauche une **longue lance couleur ivoire**, et dans sa main droite, une sorte de **grosse montre à gousset**. Comme pour la protéger, un **immense guerrier vêtu d'une armure magitech d'un noir profond** s'approche de vous lentement.*

La femme se tourne vers vous. La tristesse se lit sur son visage.

Si **Cassandra** est présente, elle reconnaîtra la femme comme étant Desdemona, sa mentor.

Si **Lavigne** est présente, l'armure magitech noire portée par le guerrier lui fera penser à l'artisanat d'Armorica, combiné à la science magitech d'Elonia.

*« J'aurais préféré emporté le **Compas de l'Outremonde** en évitant toute violence inutile », murmure la femme. « Mon nom est **Desdemona Perses**. J'aurais souhaité vous rencontrer dans d'autres circonstances. Malheureusement, je ne peux pas vous laisser vivre après que vous nous ayez vus ici, **mon frère** et moi. »*

Si **Cassandra** est présente, Desdemona se tournera vers elle pour ajouter :

« Toi... Pourquoi es-tu ici...? Ne me fais pas choisir entre ma famille et toi. Pas quand Tristan et moi pouvons enfin être réunis ! Pars, Cassandra ! Oublie ce que tu as vu ici, et je t'épargnerais. »

Le **conflit** ultime de ce scénario est sur le point de commencer : les personnages joueurs affrontent **Desdemona Perses** et son frère **Tristan**, dont l'esprit a été ramené à la vie et piégé dans un puissant corps magitech.

Meneur de jeu : Lisez les nouvelles règles avec les joueurs (**Méchants et points Ultima, Ennemis d'Élite, 0 point de vie**), puis lisez seul les informations concernant Desdemona et Tristan à la page 44.

Pendant ce temps, le groupe peut réfléchir à des objectifs et à des stratégies pour le conflit à venir.

En tant que meneur de jeu, vous ne devez pas hésiter à demander une pause quand vous devez réfléchir à une réaction appropriée aux choix des personnages joueurs, ou si vous avez besoin de relire vos notes.

Quand vous serez prêts, réalisez le **test d'initiative de groupe** (pour le test du **meneur**, le Niveau de Difficulté sera ici de **13**), puis entamez le conflit.

À présent, les joueurs et vous-même êtes libres d'emmener le scénario dans la direction de votre choix – **cette histoire est maintenant la vôtre !**

MÉCHANTS ET POINTS ULTIMA

Desdemona et Tristan sont deux **Méchants**, des adversaires formidables qui agissent à l'encontre des personnages joueurs.

Un Méchant de qualité est toujours lié d'une certaine manière à au moins un personnage joueur. Par exemple, Desdemona fait partie de l'histoire de Cassandra, et Tristan a un lien avec Lavigne et Edgar (à cause de son armure magitech forgée à partir de métal d'Armorica).

Dans **Fabula Ultima**, les joueurs créent des personnages aux buts et aspirations héroïques. Quant au meneur de jeu, lui crée des Méchants qui cherchent à anéantir ces mêmes buts et aspirations.

L'affrontement entre ces approches conflictuelles est au cœur même du jeu.

Les Méchants ont leurs propres **points Ultima**, similaires aux points Fabula des héros.

- ◆ Après avoir réalisé un test, si un Méchant n'a pas fait d'**échec critique**, il peut dépenser 1 point Ultima pour **faire appel à l'un de ses Traits** et ainsi relancer **un dé ou les deux**.
- ◆ Lors d'une scène de conflit, un Méchant peut utiliser son action pour dépenser 1 point Ultima afin de **recupérer de tous ses effets d'état** et **regagner 50 points de magie**.
- ◆ Un Méchant peut aussi dépenser 1 point Ultima pour **s'échapper en toute sécurité**, sans que personne ne puisse l'en empêcher. Il peut également le faire en tombant à 0 point de vie.

Les points Ultima sont très puissants, mais les Méchants ne peuvent pas les récupérer. Un Méchant sans point Ultima devient comme n'importe quel personnage non-joueur.

Les Méchants peuvent être **mineurs, majeurs** ou **suprêmes**. Desdemona et Tristan sont tous deux des **Méchants mineurs**, ce qui signifie qu'ils possèdent **5 points Ultima chacun**.



ENNEMIS D'ÉLITE

Desdemona et Tristan sont des ennemis d'**élite** – pour faire simple, chacun d'entre eux compte comme **deux** ennemis normaux du même niveau.

Les ennemis d'**élite** ont **deux fois plus** de points de vie et jouent **deux tours** par manche lors d'un conflit. Dans cette scène, nous vous recommandons de jouer les tours de Desdemona avant ceux de Tristan pour chaque manche.

Par exemple, s'il y a quatre personnages joueurs, et qu'ils réussissent leur test d'initiative de groupe, l'ordre de tour de chaque manche sera le suivant :

PJ ▶ Desdemona ▶ PJ ▶ Desdemona ▶ PJ ▶ Tristan ▶ PJ ▶ Tristan

Pour équilibrer le jeu, si vous ne jouez qu'avec **trois personnages joueurs**, nous vous recommandons que seule Desdemona soit une ennemie d'élite.

PRENEZ VOTRE TEMPS

Le combat contre Desdemona et Tristan peut s'avérer difficile pour les joueurs et le meneur de jeu ; après tout, il s'agit de votre première véritable rencontre incluant tout le contenu de **Fabula Ultima** !

Nous vous conseillons d'être patients, de prendre le temps d'établir des stratégies, de parler de vos actions et de leurs effets, et de comprendre comment s'opèrent les mécaniques de jeu. Quand vous vous sentirez prêts, testez ces mécaniques : utilisez les points Fabula de manière créative, décrivez vos actions épiques et faites ressortir la personnalité de votre personnage !

0 POINT DE VIE

Pour cette scène, utilisez la règle complète des points de vie si vous tombez à 0 PV.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Si un personnage non-joueur tombe à 0 point de vie, son sort est entre les mains de la personne qui a donné le dernier coup – il peut prendre la fuite, être capturé ou mourir. Un Méchant avec au moins 1 point Ultima le dépensera **quasi systématiquement** pour s'enfuir en maudissant les héros et pour planifier sa vengeance.

Des suggestions sont proposées au meneur de jeu à la page **X** dans le cas où Desdemona ou Tristan tomberaient à 0 point de vie.

PERSONNAGES JOUEURS

Si un personnage joueur tombe à 0 point de vie, il peut **Capituler** ou **Se Sacrifier**.

- ◆ **Capituler.** Le personnage perd connaissance, reçoit 2 points Fabula, et se voit infliger une conséquence narrative par le meneur de jeu (voir les **quelques exemples de conséquences** listés ci-après). Cette conséquence n'est pas forcément liée au conflit en cours. Il va sans dire que le monde doit se porter bien mal pour qu'un héros puisse accepter la défaite.

Un personnage qui capitule **ne peut pas être tué** et reprend connaissance au début de la prochaine scène à laquelle il participe, avec la moitié de ses points de vie.

- ◆ **Se Sacrifier.** Le personnage perd la vie mais remporte une victoire majeure dans la scène en cours ; le joueur et le meneur de jeu racontent ensemble cet instant héroïque. N'hésitez pas à en faire trop en décrivant la scène, car le personnage sera ensuite perdu à jamais ; il sacrifie sa vie et ne pourra pas être ramené d'entre les morts.

EXEMPLES DE CONSÉQUENCES D'UNE CAPITULATION

- ◆ Une personne ou un objet auquel le personnage tient est perdu, volé ou gravement endommagé.
- ◆ Le personnage est séparé du groupe ; il se fait capturer, est abandonné sur une île déserte, est emporté par un monstre, etc.
- ◆ Le personnage remplace son **Thème** actuel par Colère, Incertitude, Culpabilité ou Vengeance.
- ◆ Le personnage remplace un de ses Liens par un autre envers un personnage choisi par le meneur de jeu. Ce Lien est créé avec une **émotion** : **haine**, **infériorité** ou **méfiance**.
- ◆ Un ennemi effectue une progression majeure en lien avec l'un de ses objectifs – un village est conquis, un terrible rituel est complété, le sceau d'un mal ancestral est brisé, etc.

DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Cette scène est semblable à un **combat de boss** ; les héros affrontent de puissants antagonistes et doivent agir ensemble pour sortir victorieux.

Mais contrairement à un jeu vidéo, **Fabula Ultima** laisse libre cours à son imagination quant à l'approche à adopter. De plus, l'histoire continuera même si le groupe est vaincu – pas de **GAME OVER** possible. Vous devrez assumer les conséquences de vos échecs.

En tant que meneur de jeu, les pages suivantes font office de **référence** pour le déroulement de cette scène. Mais n'hésitez pas à incarner pleinement ces personnages en y ajoutant votre grain de sel.

DESDEMONA ET TRISTAN

L'intrigue qui repose derrière ces deux Méchants a commencé après la mort de Tristan, quand Desdemona essayait désespérément de le ramener à la vie. Après avoir reconnu sa combativité, l'Empire Élonien lui a apporté son aide. L'âme de Tristan a ainsi été emprisonnée dans une immense armure en métal d'Armorica **grâce à la science magitech**.

Tristan est **incapable de parler** et son armure est **vide** ; son esprit est lié au métal.

Desdemona a ensuite entendu des rumeurs sur un artefact, le **Compas de l'Outremonde**, un objet qui serait capable de **relier le monde des vivants à celui des âmes**, et qui aurait été perdu dans la chute de Megido.

Elle a ainsi convaincu Elonia d'agir à l'encontre de Dunova.

Quand les héros pénètrent le bâtiment, le Compas a déjà été extrait du grand pilier au centre de la pièce.

Desdemona prévoit de l'utiliser pour **se rendre dans le monde des âmes** afin de véritablement ressusciter Tristan.

Craignant qu'Elonia lui arracherait le Compas, Desdemona doit faire en sorte que personne ne sache qu'elle l'a récupéré. Malheureusement, les personnages joueurs sont maintenant au courant...

Libre à vous d'inventer ce que vous souhaitez concernant ces deux personnages !



LE CHOIX DE CASSANDRA

Si Cassandra est présente, Desdemona tentera d'abord de la convaincre de partir, et éventuellement de la rallier à sa cause.

- ◆ Si Cassandra **ne se rallie pas** à sa cause, Desdemona la combattra.
- ◆ Si Cassandra décide de **partir**, vous devriez faire en sorte que le joueur reste impliqué dans la scène ! Vous pourriez par exemple contrôler un Méchant chacun.
- ◆ Si Cassandra décide de **trahir le groupe** pour rejoindre Desdemona, elle sera toujours contrôlée par le joueur jusqu'à la fin de la bataille (qui se terminera probablement sur une défaite des héros). Puis Cassandra deviendra un personnage non-joueur et quittera le groupe.

Dans **Fabula Ultima**, on attend des personnages joueurs de faire le bon choix en agissant comme des héros. Si l'un d'entre eux trahit le groupe, il perd son statut de personnage joueur. Le joueur crée et incarne alors un nouveau héros, et son personnage précédent devient un PNJ sous le contrôle du meneur de jeu (ce qui pourrait donner naissance à un Méchant intéressant).

RAISONNER DESDEMONA

Négocier une trêve avec Desdemona est uniquement possible si le groupe la laisse partir avec le compas en promettant de ne jamais révéler les avoir vus ici, Tristan et elle. Mais réussir à la convaincre devrait demander aux joueurs de remplir une **Horloge de 10 sections** et d'un Niveau de Difficulté de **13**.

CAPITULATION ET DÉFAITE

Si un personnage joueur tombe à 0 point de vie et **Capitule** lors de cette scène, suivez les conseils à la page **43**. Après avoir compris qu'Elonia avait volé du métal d'Armorica pour leurs expérimentations, le Thème de Lavigne pourrait très bien évoluer en « **Colère** » ; Cassandra quant à elle pourrait développer un Lien de **Haine**, ou au moins de **Méfiance** envers Desdemona, et ainsi de suite.

Orientez vos choix afin de vivre des expériences dramatiques qui permettront aux personnages d'évoluer de manière plus complexe.

Si **le groupe est vaincu**, la dernière attaque atteint le pilier central, et le dôme commence à s'effondrer. Desdemona et Tristan s'enfuient avec le Compas, en laissant les personnages joueurs pour morts. Demandez aux joueurs d'expliquer comment tentent-ils de s'échapper du bâtiment (aucun test n'est requis, ils y ont déjà laissé quelques plumes).

INFORMATIONS DE COMBAT (UNIQUEMENT POUR LE MENEUR DE JEU)

DESDEMONA PERSES | Niv. 10 ♦ HUMANOÏDE

Traits : Agile, déterminée, peinée, vétéran.

| | | | | | |
|--------------------|--------|-------------------|--------|-----------------|-----|
| DEX d8 | PER d8 | PUI d8 | VOL d8 | Points De Vie | 120 |
| DÉFENSE PHYSIQUE 9 | | DÉFENSE MAGIQUE 9 | | points de magie | 60 |

FAIBLESSES : OMBRE, ÉLECTRICITÉ | RÉSISTANCES : AIR, LUMIÈRE

ATTAQUES

- ✂ **Crève-Cœur (corps à corps)** ♦ [DEX + PUI] +4 ♦ [VH + 12] dégâts **physiques**. Cette attaque ignore les Résistances.
- ☒ **Perforeur d'Âme (à distance)** ♦ [DEX + VOL] +4 ♦ [VH + 5] dégâts d'**air**. Cette attaque permet à Desdemona de voler 5 points de magie à sa cible.

SORTS

- ★ **Ventus (sort offensif)** ♦ Cible : Jusqu'à trois créatures ♦ Coût : 10 PM par cible ♦ Test de Magie : [PER + VOL] +1 Inflige à chaque cible [VH + 15] dégâts d'air.

TRISTAN PERSES | Niv. 10 ♦ ASSEMBLAGE

Traits : Équipé d'une armure magitech, sinistre, imposant, muet.

| | | | | | |
|---------------------|--------|-------------------|--------|-----------------|-----|
| DEX d8 | PER d6 | PUI d10 | VOL d8 | Points De Vie | 140 |
| DÉFENSE PHYSIQUE 12 | | DÉFENSE MAGIQUE 8 | | points de magie | 40 |

FAIBLESSES : ÉLECTRICITÉ, LUMIÈRE | RÉSISTANCES : OMBRE, TERRE

ATTAQUES

- ✂ **Poigne de Fer (corps à corps)** ♦ [DEX + PUI] +1 ♦ [VH + 10] dégâts **physiques**.
- ✂ **Frappe Sismique (corps à corps)** ♦ [PUI + PUI] +1 ♦ [VH + 5] dégâts de **terre**. Cette attaque peut cibler jusqu'à **deux** personnages joueurs ; effectuez alors un seul test de Précision puis comparez-le à la Défense des deux cibles pour déterminer si elles sont touchées. Les effets de l'attaque sont les mêmes pour chaque cible.

RÈGLES SPÉCIALES

Riposte Anti-Magie ♦ Après qu'un personnage joueur ait lancé un sort, Tristan effectue automatiquement **Poigne de Fer** contre ce personnage (après que les effets du sort aient tous été résolus). Si cette attaque touche, elle inflige **10 Points de dégâts physiques** (la VH équivaut à 0).

Dans une partie à 3 personnages joueurs, Tristan devrait avoir **70 points de vie** et ne devrait jouer qu'un seul tour par manche. Autrement, le combat pourrait s'avérer trop difficile.

TACTIQUES ADVERSES

Lors de son premier tour de chaque manche, Desdemona devrait lancer **Ventus** sur le plus de cibles possible ; elle peut ensuite enchaîner avec **Crève-Cœur** ou **Perforeur d'Âme** sur une cible aléatoire. Si ses points de magie sont bas, elle utilisera **Perforeur d'Âme** à la place de **Ventus** lors de son premier tour de la manche ; elle peut aussi utiliser 1 point Ultima pour récupérer de tous ses effets d'état et regagner 50 points de magie.

Lors de son premier tour de chaque manche, Tristan devrait utiliser **Poigne de Fer** sur une cible aléatoire ; il peut ensuite utiliser **Frappe Sismique** sur deux cibles aléatoires lors de son deuxième tour.

Desdemona et Tristan garderont toujours **1 point Ultima** pour s'enfuir en toute sécurité.

RETOURNEMENTS DE SITUATION

Un combat de boss de qualité comporte toujours quelques **retournements de situation** !

LORSQUE TRISTAN TOMBE À 0 POINT DE VIE

Si un personnage fait tomber Tristan à 0 point de vie, le joueur décrit le sort réservé à l'armure magitech. Est-elle détruite ? Coupée en deux ? Ou simplement désactivée ?

Puis Tristan **dépense 1 point Ultima** pour s'échapper ; son âme perd le contrôle des débris de l'armure et plonge vers Desdemona qui l'enferme dans le **Compas de l'Outremonde**.

Si Desdemona n'a plus le compas (par exemple, si les héros lui ont dérobé en complétant une Horloge), Tristan se soustrait à la défaite, mais son âme s'évapore dans l'air – peut-être pour revenir plus tard dans vos aventures. Desdemona entre dans une **colère noire**.

LORSQUE DESDEMONA TOMBE À 60 POINTS DE VIE OU MOINS

À partir de maintenant, Desdemona bondit sur Tristan pour **se glisser dans son armure**. Tristan attrape la lance de Desdemona et les deux Méchants ne font plus qu'un. Le combat se poursuit mais Desdemona **ne peut plus être ciblée par des attaques, des sorts ou des compétences jusqu'à ce que Tristan tombe à 0 point de vie**. À ce moment-là, Desdemona sort de l'armure et enferme l'âme de Tristan dans le Compas de l'Outremonde (comme décrit plus haut).

LORSQUE DESDEMONA TOMBE À 0 POINT DE VIE

Elle **dépense immédiatement 1 point Ultima** pour frapper le pilier au centre de la pièce, et s'enfuir pendant l'effondrement du bâtiment.



Meneur de jeu et joueurs : Vous avez atteint l'épilogue de ce scénario d'introduction !

Racontez le dénouement de la scène finale ensemble – les héros qui refont surface du bâtiment en ruines, ce qu'ils y ont perdu, ce qu'ils font à présent, qui vient en aide de qui, l'émotion perceptible dans leurs yeux, etc.

Considérez cette scène comme la scène finale de l'épisode pilote d'un anime : elle doit évoquer l'aventure, l'espoir, les attentes pour l'avenir, mais aussi l'annonce d'une nouvelle menace. Le meneur de jeu peut par exemple décrire un ciel couvert d'une flotte de dirigeables Eloniens en route pour Dunova ; ou peut-être une créature ancienne et terrible qui se mue dans les profondeurs des ruines du Cratère.

Après tout, terminer une session de jeu sur une pointe de suspense, c'est plutôt cool !

Il est d'ailleurs temps d'y mettre fin et de discuter de votre partie.

Inutile de dire que votre histoire n'a pas à prendre fin ici :

- ◆ Que vont faire les héros à présent ? Pourchasser Desdemona, ou bien retourner à Dunova ?
- ◆ Comment cette expérience a-t-elle affecté chaque personnage joueur ? Comment vont évoluer leur **Identité**, leur **Thème** et leurs **Liens** ?
- ◆ L'Empire va-t-il attaquer Dunova ?
- ◆ De quoi aurez-vous besoin pour réparer le dirigeable de Léon ? Le groupe y retrouvera-t-il Olivia ?
- ◆ Quelles créatures rôdent encore dans le Cratère ? Vont-elles y rester ?

La suite de votre histoire est à retrouver sur fabulultima.com !



À PROPOS DE LA VERSION COMPLÈTE



Pour vous apprendre les règles, ce scénario d'introduction comprenait des personnages, un monde et un fil conducteur partiellement déjà créés.

Avec le livret complet de **Fabula Ultima**, les joueurs et le meneur de jeu peuvent tout créer de leurs propres mains afin de vivre une expérience unique.

Quelle est la différence ? Comment ça marche ? Voici quelques points clés pour répondre à ces questions !

VOTRE MONDE

- ◆ Créez un monde fantastique **ensemble** ; inventez des lieux comme Dunova, le Cratère ou l'Empire, et placez-les sur une carte !
- ◆ Définissez les **faits historiques majeurs** et les **menaces** de ce monde – ces indications seront peut-être au cœur même des intrigues de vos prochaines aventures. Puis, session après session, votre monde **évoluera** et la carte se remplira d'endroits tout aussi dangereux que fascinants !

VOS PERSONNAGES

- ◆ Les joueurs vont chacun façonner un personnage héroïque en définissant ses **Traits**, ses **Liens**, et en choisissant une liste de compétences puissantes qui le rendront unique.
- ◆ Le meneur de jeu créera de dangereux **Méchants** dont les désirs et les machinations menacent le monde entier ; des ennemis maléfiques qui vont à l'encontre des espoirs de vos héros.

VOTRE HISTOIRE

- ◆ Les personnages joueurs **font évoluer l'histoire** scène après scène, en se fixant des objectifs et en faisant face aux obstacles sur leur chemin ensemble.
- ◆ Le meneur de jeu se doit de réagir aux choix des personnages joueurs et introduire de nouveaux **ennemis et obstacles** pour maintenir la pression et empêcher le groupe d'atteindre ses objectifs trop facilement.

ÉVOLUTION

Par dessus tout, la version complète du jeu permettra à vos personnages de **monter de niveau** et d'évoluer pour devenir plus puissants et plus complexes. Ils devront en même temps risquer de plus en plus ce qui leur est cher pour espérer pouvoir rendre le monde meilleur.

Ce cycle d'évolution, de victoires et de défaites, est au cœur même de **Fabula Ultima** ; à vous de rendre votre histoire mémorable.