



FABULA ULTIMA

BONUS



UN CADEAU À MOURIR !

MAÎTRISEZ LES ARTS NÉCROMANTIQUES
ET FAITES FACE À DE TERRIBLES MÉCHANTS !

SPÉCIAL HALLOWEEN 2024



NÉCROMANCIENNE

OU : Reine du cimetière, Réanimatrice, Vampire

*Pas de désir,
pas de gâchis.*

Nécromancienne



L'art de la manipulation des âmes a été utilisé à des fins diverses et variées, mais peu sont ceux qui peuvent instiller une peur instinctive dans le cœur de quelqu'un aussi bien qu'un nécromancien.

Les **nécromanciens** fauchent l'énergie spirituelle quelques instants avant la mort, lorsqu'elle est à son plus haut point ; ce précieux pouvoir peut ensuite être utilisé pour alimenter leur contrôle sur l'équilibre entre la vie et la mort, ou même pour habiter un corps et le faire bouger à nouveau. Et pourtant, comme pour moquer leurs sombres efforts, la réelle résurrection d'un être cher reste un mystère...

- ◆ Qui vous a enseigné la nécromancie ? Votre professeur est-il vivant ou mort(-vivant) ?
- ◆ Vos pouvoirs vont à l'encontre du cycle naturel d'une âme. Qu'en pensez-vous ?
- ◆ Êtes-vous froid et sinistre, ou décadent et sardonique ?
- ◆ Qui avez-vous perdu ? Qui voudriez-vous ressusciter si vous en aviez le pouvoir ?



ATOUTS GRATUITS DE LA NÉCROMANCIENNE

- ◆ Augmentation permanente de votre maximum de PV **ou** de PM de 5 (au choix).

COMPÉTENCES DE LA NÉCROMANCIENNE

AU-DELÀ DU ROYAUME DES MORTS

[+5]

Lorsqu'une autre créature que vous pouvez voir perd des PV alors qu'elle est en **Crise**, si ce n'est pas un **mort-vivant**, vous gagnez **1 Point de Sépulture**. Vous ne pouvez jamais en avoir plus de **[NC + 1]**. Lorsque vous atteignez 0 PV, vous **perdez tous les Points de Sépulture** ; puis, si vous perdez au moins 1 Point de Sépulture de cette manière et que c'est la **première fois** que vous tombez à 0 PV au cours de cette scène, vous ne **vous Rendez** ni ne vous **Sacrifiez** pas. À la place, vous récupérez un nombre de PV égal à **[NC, multiplié par le nombre de Points de Sépulture que vous venez de perdre]**.

LES ENFANTS DU CIMETIÈRE

Vous pouvez toujours communiquer verbalement avec les **morts-vivants**. Une fois par scène, vous pouvez poser à un **mort-vivant** une unique question ; ils doivent vous répondre honnêtement.

LA PEUR C'EST LA CLÉ

[+3]

Après avoir provoqué une perte de Points de Vie chez un ou plusieurs ennemis, si vous avez obtenu la Compétence **Au-delà du royaume des morts** et qu'au moins l'un d'entre eux subit un état **affaibli** et/ou **traumatisé**, vous gagnez 1 Point de Sépulture et récupérez **[NC × 2]** Points de Vie et Points de Magie.

POUR QUI SONNE LE GLAS

[+3]

Lorsque vous **infligez des dégâts à une unique créature avec un sort**, vous pouvez dépenser 1 Point de Sépulture. Choisissez alors une option : si cette créature subit un ou plusieurs états, le sort inflige **(NC × 2) + le nombre d'états sur cette créature** dégâts supplémentaires ; **ou** si cette créature ne subit aucun effet, elle devient **traumatisée**.

LE MANÈGE À CAUCHEMAR

Lorsque vous lancez un sort offensif (☞) dont la **cible** est « une créature », vous pouvez dépenser 2 Points de Sépulture pour cibler **toutes** les créatures que vous voyez et qui sont présentes dans la scène (effectuez un simple Test de magie et confrontez-le à la Défense magique de chaque cible). Si vous le faites, tous les dégâts infligés par le sort deviennent des dégâts de **ténèbres** et leur type ne peut pas changer.

NOUVELLES COMPÉTENCES HÉROÏQUES

NAISSANCE DE LA CRUAUTÉ

Conditions : vous devez maîtriser la Classe **Nécromancien**.

Lorsqu'un PNJ qui n'est pas un **Méchant** et qui appartient à l'espèce **monstre, humanoïde, bête** ou **plante** meurt, vous pouvez dépenser 2 Points de Sépulture et **réduire votre maximum de Points de Vie** d'autant que le **niveau** de ce PNJ. Si vous le faites, son cadavre devient un **Serviteur** qui obéit à vos ordres télépathiques.

- ♦ Son **espèce** devient **mort-vivant** et il est soumis à toutes les **règles des morts-vivants** (voir la page **305** du **Livre de base**). Les nouvelles affinités avec les dégâts de **ténèbres, lumière** et **poison** remplacent toutes les affinités préexistantes, mais les autres règles d'espèce sont **maintenues**.
- ♦ Son **rang** devient **soldat** ; si la créature d'origine était une **élite** ou un **champion**, le MJ doit réduire les PV et les PM du Serviteur en conséquence (les Compétences sont **maintenues**).
- ♦ Le Serviteur créé est une créature entièrement nouvelle et possède tous ses PV ainsi que ses PM et n'est affectée par aucun état. Il garde l'**équipement** de la créature d'origine.
- ♦ Votre Serviteur a son propre tour lors des conflits et le Meneur de jeu doit le considérer comme un **Personnage joueur supplémentaire** pour les conflits.
- ♦ Lorsque vous **vous reposez**, votre Serviteur profite des mêmes bénéfices de repos.
- ♦ Si votre Serviteur tombe à 0 PV, si vous êtes à **plus d'un jour de trajet** de lui, ou si vous mourez ou perdez connaissance, votre Serviteur est immédiatement **détruit**.
- ♦ Vous pouvez aussi détruire votre Serviteur **à tout moment** ; si vous souhaitez créer un nouveau Serviteur, vous devez d'abord détruire le Serviteur actuel.
- ♦ Si votre Serviteur est détruit, votre maximum de PV et de PM **revient t à la normale**.

LA MOISSONNEUSE DE SOUFFRANCE

Conditions : vous devez maîtriser une ou plusieurs Classes parmi **Entropiste** et **Nécromancien**, et vous devez avoir appris les sorts **Absorption de vigueur** et **Absorption spirituelle**.

Lorsque vous lancez le sort **Absorption spirituelle** ou **Absorption de vigueur**, le nombre de Points de Magie ou de Points de Vie que vous récupérez est **égal** aux PM ou aux PV perdus de la cible, respectivement (au lieu de les diviser par deux).

De plus, votre **Absorption spirituelle** provoque sur la cible une perte de **[VH + 20]** Points de Magie si vous êtes de **niveau 20 ou plus**, ou de **[VH + 25]** si vous êtes de **niveau 40 ou plus**, au lieu de l'habituel **[VH + 15]**.

LE POULS DES ASTICOTS

Conditions : vous devez maîtriser la Classe **Nécromancien**.

Tant que vous avez **au moins 1 Point de Sépulture**, vous êtes immunisé contre les dégâts de **ténèbres** et de **poison**, résistant aux dégâts **physiques** et vulnérable aux dégâts de **lumière**. Ces affinités **remplacent** toutes les autres affinités pour ces types de dégâts, et ne peuvent pas être modifiées **de quelque manière que ce soit** tant que vous possédez au moins 1 Point de sépulture.

EXEMPLE DE CONSTRUCTION DE PERSONNAGE

MAGE DE LA MORT

Dextérité **d6**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d10**

Entropiste (2 niveaux) : **Magie entropique (NC 2 : Absorption de vigueur, Absorption spirituelle)**.

Nécromancien (2 niveaux) : **Au-delà du royaume des morts, Les enfants du cimetière**

Spirite (1 niveau) : **Magie spirituelle (Soins)**.

Grimoire, robe de sage, 270 zénits.

FAUCHEUSE

Dextérité **d10**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Nécromancien (3 niveaux) : **Au-delà du royaume des morts, La peur c'est la clé (NC 2)**.

Maître d'armes (2 niveaux) : **Tempête d'acier, Broyage**.

Chaîne-fouet, robe de sage, 220 zénits.



À PROPOS

Ceci est une Classe spéciale Halloween prévue pour **Fabula Ultima**, et écrite par **Emanuele Galletto**. C'est une Classe étrange tant en matière d'implications narratives que de compétences, alors discutez de sa disponibilité avec le groupe en entier.

Chansons qui ont inspiré les noms de compétences de cette classe : *Beyond the Realms of Death* (Judas Priest), *Birth of the Cruel* (Slipknot), *Children of the Grave* (Black Sabbath), *Fear is the Key* (Iron Maiden), *For Whom the Bell Tolls* (Metallica), *Harvester of Sorrow* (Metallica), *Pulse of the Maggots* (Slipknot), *Rondo of Nightmare* (Babymetal).

CARMILLE

Ancien démon vampirique qui possède les corps morts-vivants de malheureuses femmes nobles, Carmille est devenue la souveraine éternelle de château de Cairnstein, une grande forteresse surplombant un col de montagne entre deux nations.

- ◆ En tant que **Lady Carmille**, elle alterne entre **Lame de sang** et **Garde** lorsqu'elle adopte sa **forme humaine**, et entre **Absorption de vigueur** et **Glacies** lorsqu'elle adopte sa **forme de chauve-souris**. Lorsqu'elle tombe à 0 Point de Vie, elle se transforme en **Carmille sanguinaire**.
- ◆ En tant que **Carmille sanguinaire**, elle effectue **Barrage d'ombre** lors de ses premier et troisième tours, **Griffe brise-sort** lors de son deuxième tour, et **Vague de sang** lors de son quatrième tour.

LADY CARMILLE (Champion 3)

Niveau 30 ♦ MORTE-VIVANTE

Traits : séculaire, arrogante, décadente, sage.

| | | | | | | | | | |
|--------|-----------|---|---|--|--|---|---|--|--|
| DEX d8 | INT d8 | PUI d8 | VOL d10 | PV | 300 ♦ 150 | PM | 160 | Init. 12 | |
| DEF +1 | DEF M. +2 |  |  |  VU |  IM |  |  |  VU |  IM |

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Lame de sang** ♦ [DEX + VOL] +6 ♦ [VH + 10] dégâts et la cible subit l'état **affaibli**. Les dégâts infligés par cette attaque n'ont pas de type, et ne sont donc pas affectés par les Affinités.

SORTS

- ★ **Absorption de vigueur** ⚡ ♦ [INT + VOL] +3 ♦ 10 PM ♦ Une créature ♦ Instantané.
La cible subit [VH + 15] dégâts de **ténèbres**. Puis Lady Carmille récupère un nombre de Points de Vie égal à la moitié des Points de Vie perdus par la cible.
- ★ **Glacies** ⚡ ♦ [INT + VOL] +3 ♦ 10 PM × T ♦ Jusqu'à trois créatures ♦ Instantané.
Chaque cible subit [VH + 15] dégâts de **glace**.
Aubaine : chaque cible subit l'état **ralenti**.

RÈGLES SPÉCIALES

Souveraine de Cairnstein ♦ Lady Carmille gagne un bonus de +3 aux tests opposés lors des occasions sociales ou lorsqu'elle se trouve dans la salle du trône du château de Cairnstein.

Métamorphe ♦ Lady Carmille commence le conflit sous sa **forme humaine**. À la fin de chaque round, si elle est dans sa **forme humaine**, elle se transforme en **chauve-souris** ; ou, si elle est sous sa **forme de chauve-souris**, elle se transforme en **humaine**. Dans sa **forme humaine**, Lady Carmille est résistante aux dégâts de **feu** et de **glace** et son attaque **Lame de sang** inflige 5 dégâts supplémentaires ; sous sa **forme de chauve-souris**, Lady Carmille est immunisée contre les dégâts **physiques** et son sort **Absorption de vigueur** inflige 5 dégâts supplémentaires.

Morte-vivante ♦ Lady Carmille est immunisée contre l'état **empoisonné** et la restauration de PV peut lui infliger des dégâts (voir la page 305 du **Manuel de base**).

CARMILLE SANGUINAIRE (Champion 4)

Niveau 30 ♦ DÉMON

Traits : séculaire, arrogante, assoiffée de sang, vengeresse.

| | | | | | | | | | | | |
|---------|-----------|--------|--------|----|-----------|----|-----|----------|----|----|----|
| DEX d10 | INT d8 | PUI d8 | VOL d8 | PV | 440 ♦ 220 | PM | 120 | Init. 13 | | | |
| DEF +0 | DEF M. +0 | | | | VU | AB | | | RS | VU | IM |

ATTAQUES DE BASE

- ✓ **Griffe brise-sort** ♦ DEX + PUI] +6 ♦ [VH + 10] dégâts de ténèbres. Cette attaque inflige 5 dégâts supplémentaires pour chaque état que la cible subit (jusqu'à 10 dégâts supplémentaires) ; sauf si la cible est affectée par un ou plusieurs sorts dont la durée est « Scène », dans ce cas elle n'est plus affectée par ces sorts.
- ✗ **Barrage d'ombre** ♦ [DEX + VOL] +6 ♦ [VH + 10] dégâts de ténèbres et la cible subit l'état **traumatisé**. Cette attaque a la propriété **multi** (2).

SORTS

- ☆ **Vague de sang** ♦ 30 PM ♦ Spécial ♦ Instantané.
Carmille choisit un nombre de créatures qu'elle peut voir : chacune d'entre elles subit 25 dégâts de **glace** et subit l'état **ralenti**. Ce sort ne peut être lancé qu'**une fois par tour** et seulement lors du **dernier tour** de chaque round de Carmille sanguinaire.

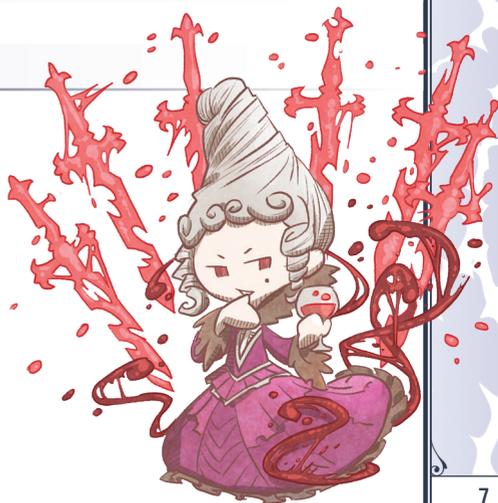
RÈGLES SPÉCIALES

Déchirement vicieux ♦ Après qu'un() sort offensif a touché Carmille sanguinaire, si elle est en **Crise**, elle effectue **griffe brise-sort** contre la créature qui a lancé le sort (si c'est possible et seulement après avoir résolu le sort offensif).

Immunités ♦ Carmille sanguinaire est immunisée contre les états **empoisonné** et **ralenti**.

FIERTÉ DE VAMPIRE

Carmille est extrêmement arrogante et ne supporte pas de montrer ses faiblesses ; dans ses deux phases, si elle tombe à **30 PM ou moins** ou si elle **subit deux états ou plus**, elle utilise une action et dépense 1 **Point Ultima** pour récupérer le plus vite possible.



Accroche-toi à l'étincelle
qui illumine ton chemin.



Car tu ne sais pas encore
ce qui se cache dans l'obscurité.

Équipe de production

Développement et édition : **Need Games**
Concepteur du jeu : Emanuele Galletto
Conception graphique : Emanuele Galletto
Illustrations : Emanuele Galletto, Lorenzo
Magalotti, Cathy Trinh, Ben Henry &
Rackham Café

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

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

www.dontpanicgames.com

