



# FABULA ULTIMA

## BONUS



## UN BONUS D'ENFER

NOUVELLES SINGULARITÉS POUR MONSTRES INCOMPRIS  
ET SEIGNEURS DES TÉNÈBRES HÉROÏQUES !

SPÉCIAL HALLOWEEN 2023



# SINGULARITÉS D'HALLOWEEN

Dans les gouffres qui séparent les mondes et dans les contrées lointaines, il existe des lieux obscurs et maudits, des domaines que se disputent des princes démons, des cités gothiques où le soleil ne brille jamais et de menaçants châteaux où vivent des reines vampires et de puissants monstres.

C'est de ces lieux que viennent nos héros, et s'ils ressemblent à de véritables parodies des monstres classiques et autres adversaires issus de l'horreur ou de la pop culture, héroïques ils demeurent ! Ils ont un **cœur bienveillant** et un **sens de la justice** prononcé.

Ce **bonus spécial d'Halloween** vous propose une liste de singularités uniques qui vous permettront de jouer des campagnes tournant autour de « faux méchants », où chaque personnage joueur parodie un monstre ou une créature traditionnellement malfaisante (comme un **vampire**, un **zombie**, un **monstre expérimental**, une **sorcière** ou un **démon**).

Ses principales inspirations comprennent les séries de jeux vidéo *Disgaea* et *The Witch and the Hundred Knights* (de Nippon Ichi Software), *Makai Kingdom* (également de Nippon Ichi Software) et *Trillion : God of Destruction* (de Compile Heart).

Les protagonistes de ces récits recherchent un équilibre entre la **lumière** et les **ténèbres**, entre la **raison** et l'**instinct**, par opposition aux Méchants qui penchent radicalement pour un extrême ou l'autre (comme un **archange** prêt à exterminer ceux qui enfreignent ses lois ou un **démon ancestral** qui souhaite régner sur l'univers entier).

Bref : parfois, on a besoin d'un monstre pour arrêter un vrai Méchant, et les créatures de l'enfer sont aussi disposées à faire le bien que les anges se montrent capables de faire le mal à l'occasion !

## LES SINGULARITÉS ? MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ?

Les singularités résultent d'une **règle optionnelle avancée** apparue pour la première fois dans les **Atlas de Fabula Ultima** : elles donnent davantage de profondeur narrative et mécanique aux personnages joueurs.

- ◆ Un personnage joueur ne peut jamais avoir plus d'**une** singularité.
- ◆ Si vous utilisez les singularités dans votre partie, il est **fortement recommandé** que chaque personnage joueur en ait une en début de partie. En outre, deux personnages du même groupe ne devraient pas avoir la même.
- ◆ En moyenne, un groupe de personnages joueurs ayant accès aux singularités peut se frotter à des défis plus dangereux à leur niveau que s'ils n'en avaient pas.
- ◆ Si la logique du récit le permet, un personnage peut perdre sa singularité actuelle pour en obtenir une autre : discutez-en avec le reste du groupe.



## UTILISER LES SINGULARITÉS DANS LA PARTIE

Il faut considérer les singularités comme un renforcement mécanique et narratif de la nature unique de vos personnages. Gardez ce qui suit en tête :

- ♦ **Les singularités façonnent le jeu.** Même les singularités qui entraînent le moins d'impact en disent long sur le personnage et le rôle qu'il joue dans le récit. Ici, elles transforment chaque personnage joueur en caricature inspirée par les créatures et les monstres de la pop culture, en lui octroyant des pouvoirs spéciaux, mais aussi en proposant des astuces et des questions dont vous pouvez vous inspirer pour vous assurer que lesdits personnages restent des défenseurs du bien... même si certains peuvent assurément dissimuler de terribles secrets !
- ♦ **Liberté de choix.** Vous n'avez pas besoin de singularité pour légitimer votre concept de personnage. Si votre **identité** est « **ancienne reine-démon** », ne vous sentez pas obligé d'ajouter la singularité **Monarque détrôné** pour affirmer la pertinence de cette identité dans l'intrigue.
- ♦ **Comment utiliser les singularités.** Ces options devraient servir pour faire entrer en jeu des situations intéressantes, générer des situations uniques et des problèmes auxquels votre personnage se confrontera, et soutenir un peu plus mécaniquement ses traits.
- ♦ **À éviter avec les singularités.** Ces options ne devraient jamais servir à rendre votre personnage plus puissant que le reste du groupe, à voler la vedette aux autres ou à faire intervenir des sujets délicats qui rendent le déroulement du jeu gênant pour les autres participants.

## ☺ ANGE DÉCHU

*Autrefois, vous évoluiez parmi les sphères célestes et vous vous prélassiez dans leur glorieuse lumière... mais à présent, vous voici projeté dans ce monde obscur rempli de monstres. Vous y a-t-on précipité pour vous racheter, pour que vous rameniez la lumière dans les ténèbres ou pour espionner ceux qui conspirent contre le paradis ? Depuis votre arrivée, lesquels de vos préjugés ont été mis à rude épreuve ? Envers quel autre personnage commencez-vous à éprouver des sentiments inattendus ?*

Vous êtes résistant aux dégâts de **ténèbres** et de **lumière**.

Choisissez une option : **soit** vous gagnez un **objet rare** valant un **maximum de 1 000 zénits** ; **soit** vous apprenez un unique sort de **Spirite** de votre choix ; **soit** vos **Points de Magie** augmentent définitivement de 10.

Une fois par séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), le meneur de jeu peut vous donner 1 Point Fabula pour faire intervenir des complications imprévues provoquées par votre nature angélique (par exemple, certaines créatures ou reliques pourraient réagir curieusement à votre présence, ou vous pourriez susciter le courroux de créatures infernales).

## ☺ DÉLINQUANT INFERNAL

*Vous avez étudié à la prestigieuse Académie infernale, où l'on éduque les esprits malfaisants les plus prometteurs dans une atmosphère de chaos permanent. Malheureusement, vous avez affreusement entaché la réputation de cette noble institution : vous êtes... bon. Détestablement bienveillant, d'une politesse irréprochable, vous arrivez à l'heure en cours et vous faites vos devoirs. Mais qu'est-ce qui vous prend, au juste ? Souhaitez-vous simplement vous distinguer des autres élèves, ou avez-vous fait une promesse à quelqu'un ? Quel côté obscur de votre personnalité avez-vous réussi à cacher ?*

Après avoir pris du **repos** quelque part, choisissez une option : soit vous décrivez comment vous avez amélioré l'endroit (en ramassant les ordures dans un parc, en aidant une vieille dame ou en participant à une activité caritative) et obtenez **1d6 Points de Délinquance** ; soit vous décrivez comment vous vous permettez un moment d'égoïsme, gagnez 1 Point Fabula et perdez tous les **Points de Délinquance** accumulés.

Lorsque vous infligez des dégâts à un **Méchant** ou qu'un **Méchant** vous en inflige, vos **Points de Délinquance** s'ajoutent à la quantité de dégâts infligés ou subis.

Quand un ou plusieurs alliés récupèrent des Points de Vie et/ou des Points de Magie grâce à vous, vos **Points de Délinquance** s'ajoutent à la quantité récupérée par chacun.

À la fin de chaque séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), si vous avez au moins **10 Points de Délinquance**, vous recevez un **Blâme** et vous les perdez tous. Si vous cumulez **au moins 3 Blâmes**, on vous **renvoie** de l'Académie : vous perdez cette singularité, gagnez 3 Points Fabula et recevez une compétence héroïque de votre choix (même si vous **ne remplissez pas** les conditions nécessaires pour l'obtenir, sauf s'il s'agit de posséder une compétence que vous n'avez pas). Vous pouvez tout à fait choisir une compétence héroïque d'une classe que vous ne possédez pas.

## ☾ DESCENDANT DES SORCIÈRES

*Vous appartenez à une ancienne lignée de sorcières liée à une source d'énergie particulière et que les humains considèrent avec crainte et suspicion. Comment cette lignée se manifeste-t-elle chez vous ? Quel problème a-t-elle causé ? Qui souhaite exploiter vos pouvoirs ?*

Choisissez **un** type de dégâts parmi les suivants : **air, foudre, ténèbres, terre, feu, glace et poison**. Vous bénéficiez de l'absorption du type de dégâts choisi. En outre, chaque fois que vous infligez des dégâts d'un autre type que **physique**, ceux-ci deviennent aussitôt du type choisi, **qui ne peut plus ni changer ni être perdu** (cet effet **l'emporte** sur toutes les autres règles du jeu). Vous êtes toutefois vulnérable à un type de dégâts différent qui dépend de celui que vous avez choisi (respectivement : **foudre, terre, lumière, air, glace, feu et feu**).

Vous recevez aussi la capacité de réaliser des rituels de la discipline **Ritualisme**. **En outre**, vous pouvez utiliser **Ritualisme** pour **manipuler** l'élément correspondant au type de dégâts choisi, à condition qu'il soit présent dans la scène en cours (respectivement : l'air, l'électricité, les ombres et l'obscurité, le sol et la roche, le feu, l'eau et la glace, et les substances empoisonnées ou en putréfaction).

## ☾ GANG DE MONSTRES

*D'un côté il y a les seigneurs-démons, les momies antédiluviennes, les puissances vampires et même les anges déchus, sans oublier de malfaisantes créatures moins célèbres mais respectées malgré tout. Et de l'autre, il y a... vous. Vous tous. En toute franchise, vous n'êtes vraiment pas extraordinaires et... eh bien, vous vous ressemblez un peu tous ! Mais vous êtes NOMBREUX. Pourquoi occupez-vous l'échelon le plus minable de la chaîne alimentaire ? Pour quelle cause commune vous battez-vous ? Qui est votre chef, et comment peut-on facilement le distinguer de tous les autres ?*

Votre personnage joueur n'est pas une entité unique, mais un groupe de monstres dirigé par un chef qui parle généralement au nom de tous. Vis-à-vis des règles, on vous traite comme une créature unique, à quelques exceptions près :

- ♦ **Points de Vie** : quand vous perdez des PV, décrivez comment certains membres du groupe se font vaincre ou tuer. Quand vous les récupérez, expliquez comment les blessés rejoignent la bataille ou comment vous recrutez de nouveaux membres. Lorsque vous **vous rendez**, vous pouvez décrire la mort du chef et expliquer quel membre de la troupe le remplace. Si vous **vous sacrifiez**, le gang se sépare à jamais, mais on se souviendra de vous tous avec beaucoup de respect.
- ♦ **Tous contre un** : quand vous infligez des dégâts à une créature, s'il ne s'agit pas d'une **horde** (voir page 297 du **livre de base**), vous en infligez 5 de plus.
- ♦ **La force du collectif** : vous êtes résistant aux sources qui n'infligent des dégâts **qu'à vous**, mais vulnérable à ceux des sources qui en infligent à **une ou plusieurs autres créatures** en même temps. Comme d'ordinaire, les dégâts dépourvus de type ignorent ces affinités.



## EUH... C'EST TOUT ?

Mais pas du tout ! Bien des singularités issues des suppléments et autres ouvrages de la gamme **Fabula Ultima** conviennent à une campagne où des parias incompris et des princesses-démons manquant d'assurance sauvent le monde des griffes de ceux qui dissimulent leur cruauté derrière un masque angélique.

Parmi les plus adaptées, nous vous recommandons Animal parlant, Calamité, Cobaye fugitif, Cœur asservi, Inventeur prodige, Maudit, Originaire d'un autre monde, Revenant, Robot et Végétal (que vous trouverez dans les **Atlas de high fantasy** et de **techno fantasy**).

## ☺ (IN) FIDÈLE SERVITEUR

*Vous êtes le bras droit d'un autre personnage, lequel pourrait accomplir de grandes choses mais a grand besoin de votre aide, d'autant qu'il manque clairement de bon sens... Quelle promesse, quelle dette ou quel serment vous lie à lui ? Quelles sont vos dispositions à son égard ? Quel est son plus grand défaut selon vous ? Avez-vous déjà songé que c'est plutôt vous qui mériteriez sa place ? Quel secret lui cachez-vous ?*

Quand vous recevez cette singularité, choisissez un autre personnage joueur : il devient votre **suzerain**. Chacun d'entre vous crée un lien vis-à-vis de l'autre. Votre lien envers votre suzerain compte une émotion à choisir entre **loyauté** et **méfiance**, et celui de votre suzerain envers vous compte une émotion à choisir entre **admiration**, **infériorité** et **méfiance**.

Veillez à ce que le joueur qui contrôle votre **suzerain** accepte cette relation et soit prêt à explorer la nature unique de cette singularité avec vous.

Quand votre **suzerain** effectue un test, si vous êtes présent dans la scène, vous pouvez **lui proposer votre aide** : vous utilisez alors les règles de **tests de groupe** (page 50 du **livre de base**), mais vous réussissez automatiquement votre test de soutien. Si vous intervenez ainsi pendant une scène de conflit, vous **ne perdez pas votre tour** lors du round actuel (et ignorez donc les limites liées au **travail d'équipe** page 76 du **livre de base**).

Chaque fois que votre **suzerain** accepte votre aide dans le cadre d'un **test de groupe**, vous gagnez 1 **Point de Fiabilité**.

À la fin de chaque séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), avant d'attribuer les PX, lancez **2d20**. Si vous obtenez un résultat **inférieur ou égal** à votre niveau de personnage, vous recevez 1 **Point de Fiabilité**. Si vous avez au moins **20 Points de Fiabilité**, choisissez une des options suivantes :

- ◆ **Épreuve** : il est temps de mettre votre **suzerain** à l'épreuve. Avec le joueur qui le contrôle, racontez un duel, un défi ou une compétition semblable où votre **suzerain** doit prouver qu'il n'a pas besoin de votre aide et **y parvient**. Ensuite, vous perdez cette singularité et gagnez une compétence héroïque de votre choix (même si vous **ne remplissez pas** les conditions nécessaires pour l'obtenir, sauf s'il s'agit de posséder une compétence que vous n'avez pas).
- ◆ **Trahison** : l'heure est grave et les masques tombent ! Avec le joueur qui contrôle votre **suzerain**, racontez votre trahison et convenez d'une conséquence adaptée (comme la perte d'un objet important, la résurrection d'un adversaire effroyable ou un changement de **thème** pour votre **suzerain**). Ensuite, votre personnage joueur devient un **Méchant mineur** ou **majeur** (au choix du meneur de jeu) et vous devez créer un nouveau personnage.

## 🌙 LA PROMESSE INVIOLEBLE

*Vous étiez autrefois une entité au pouvoir incommensurable, capable de répandre la mort et la destruction d'un claquement de doigts. Mais vous avez fait une promesse : ne jamais plus utiliser votre véritable puissance. À qui avez-vous donné votre parole ? Cette personne est-elle toujours en vie ? Quelle terrible tragédie cette promesse vous a-t-elle empêché d'éviter ?*

Vous ne pouvez choisir cette singularité que pour un personnage dont le thème est la **Culpabilité** ou le **Devoir**, et le thème en question ne peut pas changer tant que vous la conservez.

Votre maximum de Points de Vie **et** de Points de Magie augmente définitivement de 5, et vous apprenez un sort à choisir parmi les suivants : **Souffle maudit**, **Vol de magie** et **Vol de vie** (page 311 du **livre de base** ; choisissez **[INT + VOL]** ou **[PUI + VOL]** pour le test de magie et adaptez le nom, le type de dégâts et/ou l'état infligé comme indiqué).

Quand vous infligez des dégâts à une ou plusieurs créatures, vous pouvez choisir d'**enfreindre votre promesse**. Vous infligez alors **exactement 999 dégâts à chacune de vos cibles** en **ignorant la résistance, l'immunité et l'absorption**. Si vos cibles comptent un ou plusieurs **Méchants**, ces derniers perdent leur statut de Méchant ainsi que **tous** leurs Points Ultima (c'est à **vous** de décider de leur sort conformément aux règles normales des PNJ). Une fois que vous **avez enfreint votre promesse**, votre personnage joueur devient un **Méchant suprême** et vous devez créer un nouveau personnage.

## À PROPOS DE CET OUVRAGE

Cet ouvrage vous présente des singularités spéciales d'Halloween conçues pour **Fabula Ultima**, décrites par **Emanuele Galletto**, et publiées par **Don't Panic Games !**

Compte tenu de leur caractère unique, en termes de narration et de niveau de pouvoir, discutez avec tout le groupe pour savoir si elles sont disponibles dans votre campagne.

Pour d'autres bonus, consultez : [www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com).



## ☺ MONARQUE DÉTRÔNÉ

*Vous étiez destiné à hériter du titre de Monarque des démons, mais tout ne s'est pas passé comme prévu. En gros, il existe apparemment une bonne douzaine de soi-disant héritiers, presque tous plus puissants et influents que vous. Comment projetez-vous de reprendre votre trône ? Qui est resté à vos côtés et qui vous a trahi ? Quelqu'un est-il au courant de votre faiblesse secrète ? En quoi ladite faiblesse incarne-t-elle vos angoisses ?*

Vous infligez 5 dégâts supplémentaires aux ennemis de rang **soldat**. En outre, quand vous effectuez un test opposé contre un ennemi de rang **élite** ou **champion**, vous déclenchez une **réussite critique** si les deux dés donnent le même nombre (et si vous n'avez pas obtenu d'**échec critique**).

Vous souffrez toutefois d'une **faiblesse secrète** : décidez en quoi elle consiste avec votre groupe, et reliez-la à un **événement passé** dont votre personnage a honte ou auquel il doit être confronté pour l'assumer et tourner la page.

**Exemples** : la musique classique (parce que votre professeur de piano était bien trop strict), la lumière du soleil (parce que tout le monde se moquait de votre peau pâle), les personnages maternels (parce que vous avez toujours eu l'impression que vous ne seriez jamais à la hauteur de votre mère la reine).

Chaque fois que vous ratez un test **alors que votre faiblesse secrète intervient dans la scène**, vous devez automatiquement **la révéler** à tous ceux qui vous entourent, et faire comme si vous aviez obtenu **1** à chacun des deux dés, ce qui entraîne par conséquent un **échec critique** (vous ne pouvez donc pas relancer les dés et vous gagnez aussitôt 1 Point Fabula).

Si vous vous confrontez à l'événement dont procède votre **faiblesse secrète** et si vous l'assumez enfin, vous perdez le malus aux tests décrit ci-dessus. En outre, à partir de ce moment, on traite tous vos liens **comme si leur intensité était supérieure de 1** (par exemple, un lien à trois émotions a une intensité de 4).

Si des doutes surviennent quant à la façon d'appliquer les règles associées à cette singularité, c'est toujours vous qui avez le dernier mot. Soyez aussi honnête et sincère que possible.

## ☺ SCEPTIQUE ACHARNÉ

*Cette histoire de monstres, de démons et de magie est un tissu d'absurdités, bon pour un jeu vidéo ! Vous êtes certainement en train de rêver, à moins que quelqu'un ne vous ait hypnotisé. Ou qu'il ne s'agisse d'une farce ! Comment voulez-vous être une âme errante issue du purgatoire, ou quelqu'un qui a passé par hasard un portail magique, enfin ? Cela dit, il faut bien avouer que vos souvenirs sont un peu confus...*



Quand vous êtes sur le point de subir les effets d'une attaque, d'un sort, d'une compétence ou de tout autre effet du jeu contrôlé par une autre créature (que l'effet en question soit bénéfique ou néfaste), vous **êtes obligé** de lancer **1d6** :

- ♦ **1-4** : l'effet s'applique normalement, et vous gagnez un **Point de Suspicion**.
- ♦ **5-6** : vous n'y croyez pas un instant et l'effet ne s'applique donc pas !

À la fin de chaque séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), avant de distribuer les PX, lancez **2d20**. Si vous obtenez un résultat **inférieur ou égal** à votre niveau de personnage, vous gagnez **1 Point de Suspicion**. Quand vous arrivez à au moins **20 Points de Suspicion**, vous vous rappelez **comment vous êtes arrivé ici** et le meneur de jeu a deux options : soit vous vous rappelez un **indice crucial** à propos d'une des **menaces** déjà présentes dans le monde ; soit vous vous rappelez l'existence d'une nouvelle **menace** et recevez un **indice crucial** à son sujet.

Quand vous recouvrez la mémoire, un **étrange pouvoir** s'éveille en vous : vous perdez cette singularité et recevez une compétence héroïque de votre choix (même si vous **ne remplissez pas** les conditions nécessaires pour l'obtenir, sauf s'il s'agit de posséder une compétence que vous n'avez pas). Vous pouvez tout à fait choisir une compétence héroïque d'une classe que vous ne possédez pas.

## SUPERBOSS (PRÉTENDUMENT)

*Vous pouvez vous transformer en colosse capable de réduire des villes en cendres et de semer la terreur dans le cœur de tous les gamers. Enfin, c'est ce que vous prétendez. D'où venez-vous ? À quoi ressemblent vos transformations ? Quel aspect de votre Forme Finale™ vous fait tellement honte que vous n'osez pas vous en servir ?*

Quand vous entrez en **Crise** pour la première fois pendant une scène de conflit, vous pouvez adopter votre **Deuxième Forme™** jusqu'à la fin de la scène. Sous cette **Deuxième Forme™**, vous recevez les atouts suivants :

- ♦ Vos attaques bénéficient de la propriété **multi (2)**.
- ♦ À votre tour, vous faites comme si tous les coûts en PV et en PM avaient diminué de 5 (minimum 0).
- ♦ Quand vous tombez à 0 Point de Vie, si vous êtes sous votre **Deuxième Forme™** et qu'**un ou plusieurs de vos liens sont d'intensité 3 au moins**, vous pouvez effacer **2 émotions** de l'un de ces liens. Dans ce cas, vous regagnez **999 Points de Vie et 999 Points de Magie**, et vous adoptez votre **Forme Finale™** jusqu'à la fin de la scène. Sous votre **Forme Finale™**, vous conservez tous les avantages de votre **Deuxième Forme™** et recevez tous les bonus et malus suivants :
- ♦ Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests opposés basés sur la **force brute**, et vous infligez 5 dégâts supplémentaires aux créatures appartenant aux espèces de types **humanoïde** et **démon**.
- ♦ Si vous tombez à 0 Point de Vie de nouveau et si vous avez la possibilité de vous sacrifier, vous êtes **obligé** de le faire.

# PERSONNAGES D'HALLOWEEN

## CONSEILLER MOMIFIÉ

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

Singularité : **(In) Fidèle serviteur**

Entropiste (2 niveaux) : **Magie entropique (NC 2 : Accélération, Divination)**

Oratrice (2 niveaux) : **Condamnation, Encouragement**

Maître érudit (1 niveau) : **Éclair de génie**

Grimoire, robe de sage, 270 zénits

## DOMESTIQUE ZOMBIE

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

Singularité : **Revenant** (page 122 de l'**Atlas de high fantasy**)

Gardien (2 niveaux) : **Boucliers doubles, Protection**

Bricoleur (2 niveaux) : **Gadgets (Alchimie), Pluie de potions**

Voyageur (1 niveau) : **Ressources**

Plates de bronze, bouclier runique × 2, 70 zénits

## GANG DES CONFISEURS

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

Singularité : **Gang de monstres (le chef porte un bandeau !)**

Chimériste (1 niveau) : **Langue des bêtes**

Danseuse (2 niveaux) : **Danse (NC 2 : Griffon, Licorne)**

Maître d'armes (2 niveaux) : **Brèche, Broyage**

Énorme pilon à mochi (**arme personnalisée [DEX + INT], lutte, corps à corps, précise, rapide**), tunique de combat, 120 zénits

## PRINCE DE MALEBOLGE

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

Singularité : **Monarque détrôné**

Élémentaliste (3 niveaux) : **Magie élémentaire (Trait de feu), Sorcelame (NC 2)**

Sombrelame (1 niveau) : **Frappe de l'ombre**

Furie (1 niveau) : **Adrénaline**

Épée à deux mains occulte (**arme personnalisée, [DEX + PUI], épée, corps à corps, bonus en Défense, précise, puissante**), tunique de combat, 120 zénits

**PROTOTYPE DE ROBOKAIJU** Dextérité **d8**, Intuition **d6**, Puissance **d10**, Volonté **d8**

Singularité : **Superboss (Prétendument)**

Bricoleur (1 niveau) : **Gadgets (Inoculation)**

Gardien (2 niveaux) : **Maîtrise défensive (NC 2)**

Tireuse d'élite (2 niveaux) : **Œil de lynx, Tir de barrage**

Canon atomique ventral (**arme personnalisée, [DEX + PUI], arme à feu, distance, bonus en Défense, précise, puissante**), plates de bronze, 70 zénits

**SORCIÈRE DES MARIGOTS** Dextérité **d6**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d10**

Singularité : **Descendant des sorcières (dégâts de poison)**

Élémentaliste (2 niveaux) : **Cataclysme, Magie élémentaire (Iceberg)**

Voyageur (3 niveaux) : **Fidèle compagnon (NC 3, une infortunée créature artificielle au sein de laquelle brûle une flamme infernale, capable d'infliger des dégâts de glace et de feu)**

Bâton, robe de sage, 270 zénits

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

Singularité : **La promesse inviolable (Vol de vie, dégâts de ténèbres)**

Esper (1 niveau) : **Psychokinésie**

Mutant (2 niveaux) : **Akromorphose (NC 2)**

Spirite (2 niveaux) : **Magie spirituelle (NC 2 : Hallucination, Rage)**

Robe de sage, 370 zénits

**VOYOU À LA BELLE GUEULE** Dextérité **d8**, Intuition **d10**, Puissance **d6**, Volonté **d8**

Singularité : **Délinquant infernal**

Furie (1 niveau) : **Âme indomptable**


Oratrice (2 niveaux) : **Encouragement, J'ai confiance en toi**

Spirite (2 niveaux) : **Magie de soutien, Magie spirituelle (Soins)**

Porte-voix (**arme personnalisée [DEX + INT], arcanique, distance, bonus de Défense magique, élémentaire [foudre], précise**), robe de sage, 70 zénits

Même les cœurs monstrueux  
Recèlent parfois une grande bonté.



Il arrive qu'une affreuse cruauté  
Se cache derrière la lumière immaculée. 

**Fabula Ultima** publié par **Need Games**.

[www.fabulaultima.com](http://www.fabulaultima.com) ♦ [www.patreon.com/roosterema](http://www.patreon.com/roosterema)

**Rédaction et maquette** : Emanuele Galletto ♦ **Illustrations** : Lorenzo Magalotti,  
Catty Trinh ♦ **Pixel Art**: Rackham Café

**Version française par Don't Panic Games**

**Président** : Cedric Littardi ♦ **Directeur éditorial** : Sébastien Rost ♦

**Chef de projet** : Ghislain Bonnotte ♦ **Traduction** : Sandy « Pumpkinhead » Julien ♦

**Mise en page** : Romano Garnier ♦ **Correction** : Nicolas Lion, Mélissa Veludo ♦

**Communication** : Célia Bourrel

[www.dontpanigames.com](http://www.dontpanigames.com)

