

# FABULA ULTIMA



## FOIRE AUX QUESTIONS





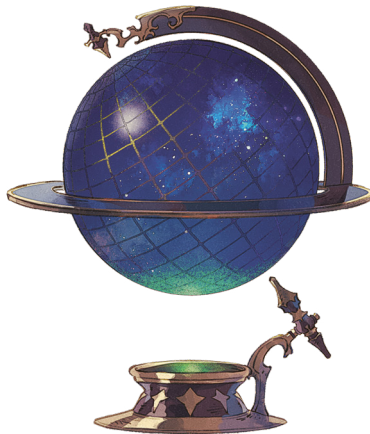
# GÉNÉRAL



## POINTS FABULA

### ◆ Puis-je dépenser des Points Fabula pour remplir ou effacer des sections d'un Cadran ?

Non. Influencer les Cadrans est considéré comme une « conséquence mécanique », c'est donc au-delà de ce qu'un personnage joueur peut mettre en jeu avec un Point Fabula. Toutefois, le meneur de jeu peut trouver approprié qu'un événement narratif influence un ou plusieurs Cadrans (par exemple, déclarer que le plafond d'une grotte est truffé d'infiltrations d'eau pourrait vous rapprocher de la complétion d'un Cadran dont l'objectif est de faire s'écrouler le plafond), ou confère un modificateur contextuel (déclarer qu'une créature a peur du feu octroiera sûrement un +2 aux tentatives de l'effrayer avec une torche).









# COMBAT

## ATTAQUES

### ◆ Quand exactement puis-je combattre avec deux armes ?

Littéralement dans un seul cas : lorsque que vous effectuez l'action **Attaque**. Aucune autre opportunité d'attaque, que ce soit la **Frappe de l'ombre** des Sombrelames ou l'attaque gratuite octroyée par le sort **Attaque volante** de l'Élémentaliste, ne vous permet d'attaquer avec deux armes.

### ◆ Si j'effectue une attaque avec la propriété multi, puis-je choisir la même créature plus d'une fois ?

Non, vous devez choisir des cibles différentes. Si vous effectuez une attaque avec la propriété multi (2) et visez une seule créature, en résumé, vous choisissez simplement de ne pas profiter de cette propriété. Dans certains cas, comme avec **Frappe-tempête** (p. 236 du Livre de base), ce choix peut avoir des avantages !

## CIBLES

### ◆ Si une capacité me permet de prendre pour cible des créatures, puis-l'utiliser sur moi ?

Absolument. Vous ne pouvez pas le faire si le texte de la capacité indique « alliés » ou « ennemis », mais s'il parle de « créatures », vous êtes une cible pertinente.

## DÉFENSES

### ◆ Quand j'attaque ou que je lance un sort offensif contre une ou plusieurs créatures, est-ce que le meneur de jeu doit révéler leurs Défenses ou Défenses magiques ?

Le meneur de jeu doit révéler le Niveau de Difficulté du test, qui dans ce cas est égal à la valeur de Défense ou de Défense magique. Si votre attaque ou votre sort visent plusieurs créatures, vous apprendrez les valeurs de Défense/Défense magique de chacune des créatures visées. Toutefois,

vous n'apprendrez que leur valeur totale de Défense/Défense magique, pas la manière dont elle a été calculée.

## TYPES DE DÉGÂTS

- ♦ **Si une créature vulnérable à un type de dégâts reçoit une résistance à ce même type de dégâts (par exemple, via une action Garde) puis est touchée par un effet qui inflige des dégâts de ce type, mais ignore les résistances, que se passe-t-il ?**

Tant que la résistance octroyée par l'effet est active, la créature est considérée comme n'ayant aucune affinité envers ce type de dégâts (voir p. 92, en bas de page, la vulnérabilité et la résistance s'annulent). Donc, elle perd un nombre de Points de Vie simplement égal aux dégâts infligés (il n'y a pas de résistance à ignorer).

- ♦ **Si une créature immunisée à un type de dégâts est touchée par le sort Anomalie (p. 196 du Livre de base), puis reçoit plus tard la résistance à ce type de dégâts, que se passe-t-il lorsqu'elle subit des dégâts de ce type ?**

Dans ce cas, procédez étape par étape. La créature est au départ immunisée, puis elle bénéficie d'une résistance (mais l'immunité l'emporte sur la résistance, donc la créature reste immunisée). Enfin, elle subit des dégâts et l'effet d'Anomalie se déclenche, la rendant vulnérable. Donc, le résultat final est une vulnérabilité de la créature, qui perd un nombre de PV égal au double des dégâts infligés.

- ♦ **Si une créature subit des dégâts supplémentaires de sources infligeant des dégâts d'un certain type (comme ce qui arrive avec le sort Affaiblissement, p. 310 du Livre de base), quelle est l'interaction avec des effets qui changent les types de dégâts ?**

Le seul type de dégâts qui importe est le type « final ». Par exemple, disons qu'un ennemi est affecté par une règle qui lui fait subir 5 dégâts supplémentaires de sources qui infligent des dégâts de feu. Vous l'attaquez avec une arme qui inflige normalement des dégâts **physiques**, mais est à ce moment-là enchantée par **Arme élémentaire** (p. 192 du Livre de base) pour infliger des dégâts de feu. Vous utilisez également une inoculation **Volt** (p. 186 du Livre de base), car vous savez que cette créature est vulnérable aux dégâts de **foudre**. Finalement, le type de dégâts que vous infligez est foudre, donc la vulnérabilité s'applique, mais vous ne bénéficiez pas des 5 dégâts supplémentaires.





### ♦ Si quelque chose inflige 0 dégât, est-ce la même chose que de n'infliger « aucun dégât » ?

Non ! 0 dégât, c'est toujours des dégâts, donc les sources de dégâts supplémentaires s'appliquent, par exemple. « aucun dégât », en revanche, ne permet aucun dégâts supplémentaires et ne déclenche aucun effet nécessitant « d'infliger des dégâts ». C'est rare, mais une possibilité est qu'un personnage sans arme utilisant deux **attaques à mains nues (qui infligent VH + 0 dégâts)** et applique les règles de combat à deux armes (p. 69 du Livre de base). Les deux attaques ont une VH de 0 et infligeraient donc 0 dégât au total, mais des sources de dégâts supplémentaires pourront s'appliquer. De plus, le personnage pourrait renoncer à ce 0 dégât pour déclencher **Broyage** sur les deux attaques (là encore, parce qu'infliger 0 dégât, c'est toujours infliger des dégâts). Bien pratique, non ?

### ♦ Si un effet, comme le sort Oméga de l'Entropiste, cause une perte de PV, est-ce que les sources de dégâts supplémentaires s'appliquent ?

Non. Les dégâts supplémentaires s'appliquent quand quelque chose cause des dégâts. Un effet qui provoque une perte directe de PV n'est **pas** un effet qui inflige des dégâts. Les deux effets sont écrits de manière différente précisément parce qu'ils **sont** différents.



### ♦ À quelle fréquence les personnages ont-ils besoin de repos ?

Les personnages joueurs n'ont jamais besoin de se reposer. Si certains d'entre eux choisissent de le faire, d'autres peuvent décider de ne pas se reposer. Par exemple, un personnage avec la compétence héroïque Adversité (p. 234 du Livre de base) pourrait préférer éviter de se reposer pour garder ses états et les bonus associés. Le repos est un terme de règles qui indique une série d'effets précis (récupération de PV et de PM, de tous les états, créer ou modifier des liens) et n'a rien à voir avec l'action « narrative » de se reposer lors d'une scène. Par exemple, si le groupe passe trois jours à voyager d'un lieu à un autre, le trajet pourrait être géré comme une scène d'interlude (p. 31 du Livre de base) durant laquelle on voit parfois des personnages bavarder autour d'un feu de camp ou faire la sieste dans la prairie : pourtant, à moins que le groupe veuille bénéficier des effets mécaniques du repos, ces scènes ne requièrent aucune tente magique (p. 104 du Livre de base) ou équivalent (p. 90 du Livre de base).



## EFFETS D'ÉTAT ET CHANGEMENTS DE TAILLE DE DÉ

- ◆ **Est-ce que les effets d'état et les altérations de taille de dé de Puissance et de Volonté affectent les PV et les PM ?**

Non. Comme indiqué p. 163 et p. 228 du Livre de base, les PV et PM maximum sont calculés à partir de la taille de base des dés de Puissance et de Volonté, pas de leur taille actuelle.



## INVENTAIRE

- ◆ **Lorsque je crée un objet via des Points d'Inventaire, puis-je le garder ou est-ce que je dois l'utiliser immédiatement ?**

Les objets créés avec des Points d'Inventaire sont immédiatement utilisés et « consommés ». Il n'y a que deux exceptions : tout objet/outil avec un effet narratif simple (voir Équipement et outils, p. 105 du Livre de base), les objets créés via des compétences spécifiques (comme le magicanon du Bricoleur, p. 187 du Livre de base).

- ◆ **Les fragments élémentaires sont-ils des armes ? Dois-je faire un jet pour toucher avec ?**

Absolument pas. Ce sont des objets consommables qui ont un effet automatique sur une seule créature que vous pouvez voir, sans test associé. C'est la même chose pour les potions créées par Alchimie (p. 184 du Livre de base).

- ◆ **Est-ce que la tente magique est un objet à usage unique, ou peut-on la réutiliser une fois créée ?**

La tente, comme tous les objets p. 104 du Livre de base, est un objet qui « doit servir aussitôt et disparaît durant l'opération ». Toute nouvelle utilisation nécessite de dépenser 4 Points d'Inventaire.



## SORTS

- ◆ **Si un sort cible « jusqu'à trois créatures » ou « une créature », puis-je le lancer sur moi-même ?**

Oui, bien entendu. Tout effet faisant référence à une créature, ou à une créature que vous pouvez voir, peut être utilisé sur vous-même. Vous êtes une créature et vous pouvez vous voir (du moins normalement : si vos yeux sont couverts, par exemple, vous ne pourriez pas employer cet effet).



# CRÉATION DE PERSONNAGE

- ◆ **Est-ce que je bénéficie des avantages gratuits de chaque classe chaque fois que j'y investis un niveau ?**

Non. Les avantages gratuits d'une classe ne sont obtenus que lorsque vous choisissez cette classe pour la première fois (c'est-à-dire lorsque vous y investissez un premier niveau).

## ARCANISTE

- ◆ **Comment est-ce que je trouve un nouvel Arcanum, exactement ? Comment est-ce que je m'y lie ?**

La nature des Arcana est variable : elle dépend de vos décisions lorsque vous créez le monde et les personnages. Ils pourraient être des dieux perdus, des esprits turbulents ou même se trouver cachés dans d'antiques grimoires de par le monde. Ce qui reste constant, c'est leur fonctionnement en termes de règles. L'inclusion d'un nouvel Arcanum dans l'histoire peut être le travail du meneur de jeu, ou se faire par l'intervention d'un joueur (par exemple avec un Point Fabula ou en profitant de l'aubaine **Rebondissement !**, p. 41 du Livre de base). Toutefois, les détails du processus de lien sont entièrement à la discrétion du meneur de jeu : un Arcanum lié à la guerre peut nécessiter d'être vaincu lors d'une bataille, un Arcanum de connaissance peut vouloir qu'on lui dise quelque chose qu'il ignore, et ainsi de suite. Une fois cette exigence satisfaite, l'Arcanum est lié et peut être invoqué à partir de ce moment.

- ◆ **Une fois que j'ai invoqué un Arcanum, est-ce qu'il est perdu ? Dois-je le lier à nouveau ?**

Pas du tout ! Une fois lié, l'Arcanum vous accorde son pouvoir pour toujours et vous pouvez l'invoquer quand vous le souhaitez. De plus, le même Arcanum peut être lié à plusieurs personnages (y compris des antagonistes !) et leur pouvoir n'est jamais exclusif (la seule exception est la compétence héroïque **Révélation** (p. 239 du Livre de base).

- ◆ **Si j'ai fusionné avec l'Arcanum de l'épée et que j'utilise un effet qui change le type de dégâts d'une de mes attaques, que se passe-t-il ?**

L'attaque ne gagne pas un type, donc l'effet de changement de type de dégâts ne s'applique pas



(mais toute autre partie de cet effet peut toujours s'appliquer). Par exemple, si vous utilisez **Frappe de l'ombre** (p.211 du Livre de base) alors que vous fusionnez avec l'Arcanum de l'épée, vous infligez bien les dégâts supplémentaires de la frappe, mais les dégâts ne deviendront pas de type **ténébres**.

- ◆ **Et si j'invoque l'Arcanum de l'épée alors que mon arme est affectée par un sort ou un effet qui altère son type de dégâts (comme Arme élémentaire ou Arme spirituelle) ? Est-ce que ce sort ou effet prend fin ?**

Absolument pas. Tout ce qui se passe, c'est que tant que vous êtes fusionné avec l'Arcanum de l'épée, votre arme inflige des dégâts sans type. Une fois que vous renvoyez l'Arcanum, votre arme se met à nouveau à infliger des dégâts du type indiqué par l'effet ou le sort qui l'affecte.



## BRICOLEUR

- ◆ **Comment la compétence Visionnaire et les projets interagissent-ils ? Quand est-ce que je gagne de l'argent ?**

La compétence Visionnaire ne génère pas d'argent, elle couvre une partie de l'investissement de départ dans les matériaux pour le projet. Par exemple, si un personnage avec Visionnaire NC 4 démarre un projet dont le coût total en matériaux est de 1 000 zénits, il n'aura à dépenser que 600 zénits (400 seront « payés » par Visionnaire). Ça ne modifie pas le nombre de Points de Progression requis par le projet, qui reste égal à 10 (1 000 divisé par 10). Cependant, chaque jour de travail, le personnage générera 6 Points de Progression : 1 de base, + 1 parce qu'il est Bricoleur, + 4 grâce son NC en Visionnaire. Donc, le projet sera prêt en quelques jours, pas mal !

- ◆ **Comment fonctionne Prise de contrôle technomagique ? Quand la créature artificielle agit-elle ?**

Tant que l'effet est actif, la créature artificielle est traitée comme faisant partie du camp du PJ, et ses actions sont contrôlées par le Bricoleur. Le Bricoleur contrôle également toutes les capacités en réaction que possède la créature artificielle. Si celle-ci a déjà joué son tour lors du round en cours, vous devrez attendre le prochain round pour lui faire jouer un tour.

- ◆ **Quand je crée une potion en utilisant Gadgets d'alchimie, puis-je la garder pour plus tard ? Ai-je besoin d'une action pour l'utiliser ?**

Non, tout est intégré à l'action Inventaire : la potion est créée, utilisée et détruite, le tout dans le cadre de cette même action. Vous ne pouvez pas la garder pour plus tard, et vous n'avez pas besoin d'actions supplémentaires pour l'utiliser.

### ◆ **Quand je crée un magicanon, puis-je immédiatement m'en équiper et l'utiliser pour attaquer ?**

Ni l'un ni l'autre, du moins pas automatiquement. L'action de créer un magicanon se borne à générer l'arme, vous suivez les règles normales après cela. Si cette action a lieu pendant un conflit, vous ne pouvez en équiper le personnage que si ses deux emplacements de main sont libres (dans des situations désespérées, vous pouvez choisir de lâcher tout ce que vous avez en main pour vous équiper du magicanon comme indiqué dans **Activités négligeables**, p. 66 du Livre de base). Si vous créez un magicanon, mais que vous ne voulez ou ne pouvez pas vous en équiper, il est juste présent dans la scène et sans protection, ou il peut aller dans votre **sac à dos** (duquel il peut ensuite être récupéré via l'action **Équipement**). Concernant l'attaque, il s'agit là aussi d'une action distincte. Toutefois, si par exemple votre personnage est en **Crise** et possède la compétence **Accessoire d'urgence**, il peut dépenser une action d'**Inventaire** supplémentaire pour créer le magicanon puis utiliser l'action normale de son tour pour attaquer avec (s'il a pu s'en équiper).

## CHIMÉRISTE

### ◆ **Lorsque j'apprend un sort via Imitation de sort, est-ce que je bénéficie de quelconques bonus au test de magie ou aux dégâts dont la créature de qui j'apprend le sort bénéficiait ?**

Non. Vous n'apprenez que la forme « de base » du sort, à savoir son **nom**, son **coût (PM)**, sa **cible** et sa **durée** normale, ainsi que son **effet** de base (sans dégâts supplémentaires dus au niveau du PNJ qui l'a utilisé par exemple). Normalement, ce n'est pas un problème, car le MJ a créé le PNJ et peut vous décrire la version de base du sort. Cependant, si le PNJ provient d'un contenu publié, comme le bestiaire du Livre de base, appliquez ce qui suit :

- Copiez le nom, le coût, la cible et la durée.
- Ignorez le test de magie du PNJ et utilisez celui de votre Imitation de sort, auquel vous ajoutez tous les bonus de vos compétences et équipements comme d'habitude.
- Réduisez tous les dégâts infligés par le sort de 5 si le PNJ est de niveau 20 ou plus, de 10 s'il est de niveau 40 ou plus et de 15 pour un niveau 60.

## ÉLÉMENTALISTE

### ◆ **Frappe volante peut-elle viser une créature qui est couverte par une autre créature qui a effectué l'action Garde ?**

Oui. **Frappe volante** (p. 192 du Livre de base) est un effet unique : il génère une attaque qui se comporte comme une attaque de corps à corps à tous points de vue (par exemple, elle déclenche la **Tempête d'acier** du **Maître d'armes**, mais pas le **Tir de barrage** de la **Tireuse d'élite**), mais choisit ses cibles comme s'il s'agissait d'une attaque **à distance** (et peut donc atteindre la créature couverte).

- ◆ **Lorsque je lance un sort via Sorcelame, puis-je appliquer tous les effets qui s'appliqueraient à l'arme choisie ? Comme Maîtrise des armes de corps à corps du Maître d'armes, ou le remplacement d'attribut de la compétence Le Savoir, c'est le pouvoir du Maître érudit ?**

Non. Ces avantages s'appliquent aux tests de précision, or Sorcelame ne transforme pas votre test de magie en test de précision. Donc, vous appliquerez tous les bonus de test de magie (comme **Artillerie magique**), mais rien qui s'appliquerait aux tests de précision.

## ENTROPISTE

- ◆ **Si je suis sous l'effet du sort Miroir et que je lance un sort offensif sur une créature qui est également sous l'effet d'un sort Miroir, que se passe-t-il ?**

Tout d'abord, le Miroir de cette créature se déclenche, la remplaçant par vous comme cible. Puis, votre Miroir s'applique, car un sort offensif est lancé sur vous (par vous-même), et vous échange avec la cible qui est... vous-même, encore. Donc non seulement vous vous visez vous-même, mais votre propre Miroir prendra fin sans avoir eu d'effet utile.

## FURIE

- ◆ **Si j'utilise Provocation sur une créature, mais qu'ensuite cette créature est dans l'incapacité de me viser (par exemple parce qu'elle effectue une attaque au corps à corps et qu'un allié m'a couvert avec une action Garde), que se passe-t-il ?**

Provocation est ignorée et la créature peut à nouveau viser normalement. L'obligation induite par Provocation ne s'applique que si la créature est effectivement en mesure de vous viser, comme indiqué par le « si possible » dans le texte de la description de cette compétence.

## MAÎTRE D'ARMES

- ◆ **Si une créature qui ne peut pas être visée au corps à corps (par exemple, une créature volante ou une créature qui est couverte par une autre) déclenche ma compétence Contre-attaque, puis-je contre-attaquer ?**

Non. Contre-attaque vous permet d'accomplir une attaque avec une arme de corps à corps contre l'ennemi et, pour ce faire, vous devez être en mesure de le viser. Les créatures volantes sont donc en pratique immunisées à cette compétence dans la très grande majorité des cas.



## MAÎTRE ÉRUDIT

- ♦ **Quand un Maître érudit utilise Éclair de génie, le meneur de jeu peut-il refuser de donner une réponse ou bien ne donner qu'une réponse partielle s'il pense que le personnage n'a aucun moyen de connaître cette information ?**

Non. Le meneur de jeu est tenu de répondre honnêtement et, comme d'habitude, en toute transparence. Ceci étant dit, il revient à la personne qui contrôle le Maître érudit d'expliquer son processus de déduction. Donc, si la réponse est quelque chose que le Maître érudit serait normalement dans l'incapacité de savoir sur la base de ce qu'il s'est passé dans la scène, il devra narrer comment il a résolu le mystère « dans les coulisses » peut-être au moyen d'un flashback ou via une méthode similaire.



## VOYAGEUR

- ♦ **Quelles compétences peut avoir le Fidèle compagnon ?**

Le Fidèle compagnon est créé comme un PNJ de niveau 5 normal en tous points, sauf pour ce qui est explicitement décrit par la compétence (par exemple, le nombre maximum d'attaques, le calcul des PV et l'absence de valeur d'initiative). Ainsi, il est tout à fait possible de lui donner toute capacité accessible à un PNJ, dans les limites de la négociation avec le meneur de jeu et le reste du groupe.

- ♦ **Le Fidèle compagnon peut-il effectuer des tests de soutien ? Qu'en est-il durant les conflits ?**

Le compagnon peut effectuer des tests de soutien en dehors des scènes de conflit, pourvu que le MJ l'estime approprié dans la scène en cours. Lors des conflits, en revanche, le compagnon n'a pas accès à de véritables tours, il ne peut donc pas contribuer au travail d'équipe (p.76 du Livre de base).



d20



d12



d10



d8



d6



- ♦ **Comment puis-je acquérir la même compétence héroïque plusieurs fois (Maîtrise chimérique par exemple) ?**

Lorsqu'un personnage atteint le niveau 10 dans une classe, il peut choisir n'importe quelle compétence héroïque, pourvu qu'il en satisfasse les conditions. Ainsi, vous pourriez maîtriser la classe de Chimériste et prendre Maîtrise chimérique, puis maîtriser une classe différente et prendre Maîtrise chimérique une deuxième fois (comme sa condition, qui est de maîtriser la classe de Chimériste, est toujours remplie). Notez que ce n'est possible que si la compétence héroïque dit explicitement qu'elle peut être choisie plusieurs fois.

- ♦ **Quand j'atteins le niveau 10 dans une classe, est-ce que j'obtiens toujours une de ses compétences normales en plus de la compétence héroïque, ou dois-je choisir entre les deux ?**

Vous gagnez les deux !

- ♦ **Quand je change la qualité d'un objet via Version améliorée, qu'arrive-t-il à la qualité précédente ? Comment puis-je la restaurer ?**

La qualité d'origine est complètement remplacée et ne peut pas être restaurée (sauf si la qualité est accessible via Version améliorée, auquel cas vous suivrez la procédure standard et paierez un montant en zénits comme indiqué dans la compétence).







# MENER LE JEU

## CONCEVOIR DES PNJ

- ◆ Si je donne à un PNJ la compétence **Points de Vie améliorés**, est-ce que ces PV sont multipliés si le PNJ est une créature d'élite ou un champion ?

Oui.

