

FABULA ULTIMA

— MOD —

Un pour tous...

Classe de Mousquetaire pour Fabula Ultima

“Un pour tous...” est une production indépendante
de Don't Panic Games et n'est pas affiliée
à Need Games ou Rooster Games.

Elle est publiée sous la licence Fabula Ultima Third-Party Tabletop License 1.0.

Fabula Ultima est un jeu de rôle créé par Emanuele Galletto
et publié par Need Games.

Fabula Ultima est © Need Games et Rooster Games.

“Un pour tous...” nécessite le livre de règles de base de Fabula Ultima.

Produit compatible avec Fabula Ultima

Mousquetaire

AUTRES NOMS : MATAMORE, GARDE D'ÉLITE, CHEVAU-LÉGER



*Unis nous tenons,
divisés nous tombons.*

Pleine de fougue, tout en verve et première dans la bataille, la **Mousquetaire** allie un profond sens du devoir à un côté distinctement irrévérencieux. Au service d'un roi, d'une princesse ou d'un autre important personnage, elle doit obéissance à celui-ci mais à personne d'autre, et dans les moments les plus critiques, c'est à elle qu'on fait confiance pour mettre en œuvre un plan audacieux qui sauvera la situation quoi qu'il lui en coûte. Rien n'arrête la Mousquetaire, capable de se balancer à un chandelier aussi bien qu'à trouver le mot exact qui piquera à vif son adversaire. Mais avant tout, elle sait qu'il ne peut y avoir de victoire qu'en combattant tous ensemble, et son esprit de corps et de camaraderie permet à ses alliés d'accomplir tous les exploits... au service du roi !

- † Serviez-vous une organisation, un personnage important ? Qui ? Le servez-vous encore ?
- † Portez-vous un uniforme, une casaque ou un signe distinctif particulier ?
- † Êtes-vous une jeune et fougueuse recrue ou bien un vétéran grisonnant poursuivi par les fantômes de son passé ?
- † Votre fougue vous a certainement causé des ennuis par le passé. Que s'est-il passé ?

ATOUS GRATUITS DE MOUSQUETAIRE

- † Votre maximum de Points de Vie augmente définitivement de 5.
- † Vous pouvez vous équiper d'**armes martiales de corps à corps** et d'**armes à feu martiales**.

COMPÉTENCES DE MOUSQUETAIRE

COUP DOUBLE

(+4)

Une fois par tour, quand vous touchez une ou plusieurs cibles avec une attaque au corps à corps avec une arme à une main, vous pouvez dépenser 1 point d'inventaire pour effectuer une réaction secrète : un coup de pistolet qui inflige 5 + **[NC]** dégâts de feu à une cible volante visible ou une dague qui inflige 5 + **[NC]** dégâts de poison à une des cibles de votre attaque.

UN POUR TOUS

(+3)

Lorsqu'une créature avec laquelle vous avez un lien dépense un ou plusieurs Points Fabula ou Ultima lors d'un jet, vous pouvez choisir un ennemi qui peut vous voir : vous récupérez alors (5 + **[NC] × 5**) Points de Vie et jusqu'à la fin de votre prochain tour, cet ennemi doit vous inclure parmi les cibles de ses attaques et sorts offensifs (si possible).

TOUS POUR UN

Une fois par scène, après qu'un allié a lancé les dés pour un test, si ce n'est ni un succès critique ni un échec critique, vous pouvez lui permettre de relancer un dé affichant la valeur la plus élevée. Ce test peut déclencher un succès critique si les deux dés affichent la même valeur.

INTRIGUES DE COUR

(+3)

Quand vous entrez dans un environnement social fréquenté, une réception ou une audience, vous pouvez poser au meneur de jeu jusqu'à **[NC]** questions au sujet du contexte et des gens présents. Le meneur de jeu répond sincèrement, et vous décrivez comment vous avez rassemblé ou deviné les informations.

POSTURE DE COMBAT

(+7)

Chaque fois que vous prenez cette compétence, vous apprenez une nouvelle **botte au choix dans l'une des trois postures** (cf page suivante).

Lors d'un conflit, si vous n'êtes pas équipé d'une armure martiale, vous pouvez utiliser **une action et dépenser 5 PM** pour effectuer une attaque gratuite au corps à corps avec une arme à une main. Dans ce cas, appliquez les effets d'une botte apprise à l'attaque, à condition que cet effet corresponde à votre posture actuelle.



Bottes

Pendant votre tour, votre Posture dépend du moment où vous avez décidé d'agir.

Posture de Duelliste : Aucun allié n'a encore joué son tour durant ce round.

Posture de Pilier : Tous les alliés ont joué leur tour durant ce round.

Posture de Dupe : Aucune des deux postures (entre deux alliés).

POSTURE DE DUELLISTE

Flammèche

L'attaque inflige 2 dégâts supplémentaires, et tous ses dégâts deviennent de feu et ignorent les résistances.

Étincelle

L'attaque inflige 2 dégâts supplémentaires, et tous ses dégâts deviennent de foudre. Elle peut cibler des créatures normalement inaccessibles aux attaques au corps à corps.

En garde

L'attaque inflige 4 dégâts supplémentaires aux ennemis qui n'ont pas encore joué leur tour pendant ce round.

Sacrebleu

Chaque ennemi touché par votre attaque perd 10 PM.

POSTURE DE PILIER

Vengeance

Cette attaque inflige 1 dégât supplémentaire pour chaque attaque qui vous a touché ou manqué depuis la fin de votre tour précédent.

Feinte

Une fois cette attaque résolue, vous pouvez effectuer l'action Équipement gratuitement.

Égide

Une fois cette attaque résolue, vous pouvez effectuer l'action Garde gratuitement.

Foulée

Une fois cette attaque résolue, choisissez une Horloge. Pour chaque ennemi touché par cette attaque, remplissez ou effacez une section de cette Horloge.

POSTURE DE DUPE

Inconcevable

Jusqu'au début de votre prochain tour, les tests de précision pour les attaques qui incluent un ou plusieurs ennemis touchés par cette attaque gagnent un bonus de +2.

Virtuose

Vous obtenez un bonus de +1 à votre test de précision pour cette attaque, et elle cible la défense magique.

Battement

Vous obtenez un bonus de +1 à votre test de Précision pour cette attaque. Si elle touche, vous n'infligez aucun dégât et, jusqu'au début de votre prochain tour, les sources infligeant des dégâts de foudre, de terre ou de poison infligent 5 dégâts supplémentaires à chaque ennemi touché par cette attaque.

Bloody Mary

Si un ou plusieurs ennemis touchés par cette attaque sont en crise, jusqu'à deux alliés que vous pouvez voir récupèrent chacun 5 MP.

Compétences Héroïques

Les compétences héroïques suivantes s'ajoutent à la liste du **livre de base** (page 232). Toutes nécessitent la maîtrise d'une classe particulière.

LISTE DE NOUVELLES COMPÉTENCES HÉROÏQUES

Compétences héroïques nécessitant la maîtrise d'une classe particulière

Ballet d'acier	Mousquetaire	Gagnez des bonus selon vos postures de combat.
Feinte	Une classe parmi : Maître d'armes, Mousquetaire	Gagnez des bonus lors d'une attaque manquée.
Jeu de dupes	Mousquetaire	Améliorez votre compétence Coup Double avec de nouvelles options.
Mission sacrée	Une classe parmi : Gardien, Mousquetaire	Permettez à un allié de tenir bon alors qu'il devrait se rendre.
Pour le roi !	Une classe parmi : Mousquetaire, Oratrice	Gagnez un bonus lors des jets pour convaincre ou intimider.
Second souffle	Une classe parmi : Élémentaliste, Mousquetaire, Psion	Regagnez des PM avant de lancer un sort.
Trompe-la-mort	Une classe parmi : Furie, Mousquetaire	Soignez-vous la première fois que vous entrez en crise.

BALLET D'ACIER

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Mousquetaire**.

Tant que vous remplissez les conditions de la compétence **Posture de Combat**, vous gagnez les avantages suivants :

- † Posture de Duelliste : vous infligez 5 dégâts supplémentaires.
- † Posture de Dupe : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense magique.
- † Posture de Pilier : vous réduisez de 5 les prochains dégâts subis.

FEINTE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Mousquetaire** ou **Maître d'armes**.

Si vous échouez à votre jet d'attaque de **corps à corps** contre une créature, vous bénéficiez d'un bonus de +3 au tour suivant sur votre prochain jet d'attaque de **corps à corps** et aux dégâts si vous visez **la même créature seule**. L'effet n'est pas cumulable.

JEU DE DUPES

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Mousquetaire** et avoir acquis la compétence **Coup Double**.

Ajoutez les choix suivants de réactions secrètes au moment de résoudre **Coup Double**.

- † Cape désorientante. Choisissez un ennemi visible, puis choisissez une option : il doit dépenser 5 points de vie pour effectuer sa prochaine attaque avant le début de votre prochain tour ; ou la prochaine fois qu'il dépensera des points de magie avant le début de votre prochain tour, ce coût sera augmenté de 5.
- † Poudre aveuglante. Un ennemi visible est Étourdi.

MISSION SACRÉE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Mousquetaire** ou **Gardien**.

Une fois par scène, quand un allié choisit de **se rendre**, vous pouvez choisir de dépenser **la moitié** (arrondi à l'entier inférieur) de vos Points de Vie actuels et 1 point Fabula : cet allié revient alors à 1 PV, ce qui annule les conséquences de la reddition.

POUR LE ROI !

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Mousquetaire** ou **Oratrice**.

Une fois entre chaque scène de repos, vous pouvez ajouter +5 à un test pour convaincre, commander ou intimider.

SECOND SOUFFLE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Mousquetaire**, **Élémentaliste** ou **Psion**.

Une fois par scène, si vos Points de Magie sont à 10 ou moins, vous pouvez utiliser votre action pour récupérer un nombre de PM égal à deux fois la valeur actuelle de votre dé de **Volonté**. Effectuez ensuite gratuitement l'action **Sort** avec un bonus de +2 pour toucher.

TROMPE-LA-MORT

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Mousquetaire** ou **Furie**.

Une fois par scène de conflit, la première fois que vous entrez en **crise**, vous pouvez immédiatement **annuler tout état** dont vous subissez les effets et gagner 20 Points de Vie.



Nouveaux personnages classiques

ATHOS

Dextérité d8, Intuition d8, Puissance d8, Volonté d8

Maître d'armes (2 niveaux) : **Maîtrise des armes (NC 2)**

Mousquetaire (3 niveaux) : **Coup double, Intrigue de cour, Posture de Combat (Sacrebleu)**

Rapière, tunique de combat, 220 zénits

PORTHOS

Dextérité d8, Intuition d6, Puissance d10, Volonté d8

Mousquetaire (2 niveaux) : **Posture de combat (Égide), Un pour tous**

Furie (2 niveaux) : **Encaisser (NC 2)**

Gardien (1 niveau) : **Protection**

Épée de bronze, bouclier runique, tunique de combat, 70 zénits

ARAMIS

Dextérité d8, Intuition d10, Puissance d6, Volonté d8

Mousquetaire (2 niveaux) : **Tous pour un, Posture de Combat (Bloody Mary)**

Oratrice (1 niveau) : **Encouragement**

Entropiste (2 niveaux) : **Nombre porte-bonheur, Magie entropique (Divination)**

Grimoire (un livre religieux), rapière, robe de sage, 70 zénits

D'ARTAGNAN

Dextérité d10, Intuition d6, Puissance d8, Volonté d8

Mousquetaire (2 niveaux) : **Posture de Combat (En garde, Virtuose)**

Voyageur (2 niveaux) : **Fidèle compagnon (cheval anglais), Bourlingueur**

Roublarde (1 niveau) : **Esquive**

Épée de bronze, dague en acier, tenue de voyage, 70 zénits

ALBERT

Dextérité d10, Intuition d10, Puissance d6, Volonté d6

Mousquetaire (2 niveaux) : **Tous pour un, Intrigues de cour**

Bricoleur (2 niveaux) : **Pluie de potions, Visionnaire**

Tireuse d'élite (1 niveau) : **Coup de semonce**

Tromblon spaghetti (arme personnalisée, arme à feu martiale à distance, [DEX + INT] +2, VH+7 de feu, précise, élémentaire, bonus en défense magique), dague en acier, chemise en soie, 20 zénits.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

“Un pour tous...” pour Fabula Ultima
est publié par **Don't Panic Games**

Développement : Maxime Peillon, sur une idée de Nicolas Lion

Playtests : L'équipe Dice Story

Illustration : Mélanie Baptista

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Ghislain Bonnotte

Mise en page : Ghislain Bonnotte & Romano Garnier

Correction : Mélissa Veludo

Communication : Sarah Hembert

www.dontpanicgames.com



“Un pour tous...” © 2025
Don't Panic Games,
38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.