

FABULA ULTIMA

BONUS



PIOCHEZ VOTRE CARTE !

**AFFRONTÉZ VOTRE DESTINÉE
AVEC COMPÉTENCE ET CLASSE**

SPÉCIAL POISSON D'AVRIL 2024



AS DE CŒUR

OU : Cartomancien, Duelliste de la destinée, Maître des cartes



Ne détournez pas les yeux !

L'As de cœur utilise des paquets de cartes spéciales pour percevoir les fluctuations constantes du flux des âmes. Chaque paquet est étroitement lié à son utilisateur et reflète ses goûts et sa personnalité : en piochant des couleurs spécifiques au bon moment, un As de cœur manipule les énergies magiques pour produire des effets surnaturels. Dans certains mondes, les As de cœur se provoquent mutuellement en duel avec leurs decks personnels, avides de gloire ou afin d'obtenir de précieux artefacts.

- ◆ Quand vos pouvoirs magiques se sont-ils manifestés ?
- ◆ Êtes-vous froid et perspicace, ou effronté et plein d'entrain ? À quoi ressemblent vos cartes ?
- ◆ Quel a été l'événement le plus malheureux de votre vie ? Quelles leçons en avez-vous tirées ?
- ◆ Comment associez-vous votre deck à vos autres compétences ?



ATOUTS GRATUITS DE L'AS DE CŒUR

- ◆ Augmente de manière permanente votre maximum de Points de Vie **ou** de Points de Magie de 5 (au choix).

COMPÉTENCES DE L'AS DE CŒUR

CARTES MAGIQUES

[+3]

Vous obtenez un **paquet** et une **main** de cartes, ainsi qu'une **pile de défausse** (voir page suivante). Au cours d'un conflit, ces cartes vous permettent d'obtenir des effets magiques grâce à des **séries** jouées à partir de votre main. Pour ce faire, vous **posez** des cartes (au moins 2 et au maximum 5) depuis votre main et payez 5 PM par carte. Vous ne pouvez dépenser au maximum de cette manière que [10 + (NC × 5)] Points de Magie. Après avoir résolu l'effet de cette **série** (s'il y en a), **défaussez** ces cartes et piochez autant de cartes de votre **paquet**.

CARTE PIÉGÉE

[+4]

Après qu'un ennemi que vous pouvez voir a effectué une action au cours du conflit, vous pouvez annoncer une des **couleurs** de votre **paquet** (après la résolution de l'action) et placer la première carte du dessous de votre **paquet** sur la **pile de défausse**, face visible. Si cette carte est un **joker** ou si sa **couleur** correspond à celle que vous avez annoncée, vous pouvez immédiatement effectuer gratuitement l'action **Sort**, pour lancer un sort avec un **total de Points de Magie égal ou inférieur à [NC × 5]** (vous devez tout de même payer son prix en PM).

DES HAUTS ET DES BAS

Lorsque vous obtenez une **réussite critique** ou un **échec critique**, vous pouvez piocher 1 carte de votre **paquet**. Si vous le faites, défaussez 1 carte de votre **main**.

MULLIGAN

[+5]

À la fin de votre tour lors d'un conflit, vous pouvez défausser jusqu'à [NC] cartes de votre **main**. Si vous le faites, piochez autant de cartes de votre **paquet**.

QUITTE OU DOUBLE

Avant d'effectuer un test de précision, un test de magie pour un sort offensif (⚡) ou un test pour avancer ou reculer un Cadran, vous pouvez déclarer **quitte ou double**. Si vous le faites et que vous obtenez une **réussite critique** au test, **doublez** les dégâts infligés par l'attaque ou le sort, ou les sections remplies ou effacées du Cadran, respectivement ; cependant, tout autre succès est considéré comme un **échec**.

GESTION DU PAQUET DE CARTES

Votre **paquet** est un vrai jeu de cartes que vous pouvez assembler à votre convenance tant que l'arrière est le même et que vous suivez les restrictions suivantes :

- ◆ Le **paquet** doit comprendre exactement **30 cartes** : **2 jokers**, plus **28** cartes divisées en **4 types**, appelés **couleurs**. Par exemple, dans un jeu de cartes de poker classique les **couleurs** sont les **trèfles** (♣), **carreaux** (♦), **cœurs** (♥), et **piques** (♠). Lorsque vous créez le **paquet** de votre personnage, associez chaque **couleur** à un type de dégât différent parmi **air, terre, feu et glace**.
- ◆ Pour chaque **couleur**, le **paquet** comprend **7 cartes** d'une **valeur de 1 à 7**.

L'approche la plus simple est d'utiliser un jeu de cartes standard (en retirant les **cartes figures** et les **cartes numérotées de 8 à 10**), mais vous pouvez également utiliser les arcanes mineurs d'un jeu de tarot, des cartes à collectionner, et bien plus encore. Faites juste en sorte que les couleurs soient faciles à identifier.

- ◆ Au début d'un **conflit**, mélangez les 30 cartes de votre **paquet** et placez-les **face cachée** devant vous, puis piochez **5 cartes** pour former votre **main** de départ.
- ◆ Si vous devez piocher et que votre **paquet** ne contient pas suffisamment de cartes, piochez toutes celles que vous pouvez, **mélangez votre pile de défausse**, placez-la **face cachée**, puis finissez de piocher.
- ◆ Lorsque vous piochez des cartes de votre **paquet**, elles sont placées dans votre **main**. Normalement, vous êtes le seul à pouvoir voir votre **main**, mais vous pouvez la montrer aux autres si vous le souhaitez.
- ◆ Lorsque vous défaussez des cartes de votre **main**, placez-les **face visible** dans votre **pile de défausse**, dans l'ordre de votre choix. Cependant, l'ordre des cartes dans votre **pile de défausse** ne peut pas être modifié.

Votre **paquet**, votre **main** et votre **pile de défausse** (ainsi que les compétences et les effets qui y sont liés) sont seulement disponibles lors des scènes de conflit ; à la fin de chaque conflit, mélangez les 30 cartes et placez votre **paquet** de côté.

RÉSoudre UNE SÉRIE

Toutes les cartes **posées** depuis votre **main** vont être prises en compte pour déterminer la **série** obtenue. Les conditions des séries doivent donc être **exactement** remplies. Par exemple, poser **4 cartes de la même valeur** ou 3 cartes de la même valeur plus 1 carte d'une autre valeur ne remplit pas exactement les conditions d'un **Triple soutien** puisque ce dernier doit être constitué **d'exactement 3 cartes**.

Lorsque vous résolvez une **série** qui inclut des **jokers**, vous choisissez leur **couleur** et leur **valeur** (1 à 7).

Si une **série** remplit les conditions de deux effets ou plus, vous devez choisir et appliquer **un seul** de ces effets.

Si vous utilisez un jeu de poker classique, nous vous recommandons les types de couleurs suivants : **air** (♦), **terre** (♣), **feu** (♥), et **glace** (♠).

EFFET	CONDITIONS DE LA SÉRIE
	<i>Note : Les effets Flush Flash, Double punition et Flush magique infligent 10 dégâts supplémentaires si vous êtes niveau 20 ou plus, ou 20 dégâts supplémentaires si vous êtes niveau 40 ou plus.</i>
Jackpot	4 cartes de la même valeur , dont aucune n'est un joker
	Vous et tous les alliés présents sur la scène récupérez 777 Points de Vie et 777 Points de Magie ; tous les PJ qui se sont rendus, mais qui font toujours partie de la scène, reprennent immédiatement conscience (l'effet de leur Capitulation n'est pas annulé).
Flush magique	4 cartes d'une valeur consécutive et de la même couleur
	Vous infligez un nombre de dégâts égal à [25 + la valeur totale des cartes résolues] pour chaque ennemi présent sur la scène ; le type de ces dégâts correspond à la couleur des cartes résolues.
Flush flash	4 cartes d'une valeur consécutive
	Vous infligez un nombre de dégâts égal à [15 + la valeur totale des cartes résolues] pour chaque ennemi présent sur la scène ; le type de ces dégâts est lumière si la valeur de la plus haute des cartes est paire , ou ténèbres si cette valeur est un nombre impair .
Full aux états	3 cartes de la même valeur + 2 cartes de la même valeur
	Choisissez deux états entre étourdi , traumatisé , ralenti et affaibli : si [la valeur de la carte résolue la plus élevée] est un nombre pair , vous et tous les alliés présents sur la scène vous débarrassez des états choisis ; si c'est un nombre impair , chaque ennemi présent sur la scène subit ces états.
Triple soutien	3 cartes de la même valeur
	Vous et tous les alliés présents sur la scène regagnez un nombre de Points de Vie et de Points de Magie égal à [la valeur totale des cartes résolues, multipliée par 3] .
Double punition	2 cartes de la même valeur + 2 cartes de la même valeur
	Vous infligez un nombre de dégâts égal à [10 + la valeur de la plus haute carte résolue] à chaque ennemi (jusqu'à deux) que vous voyez et qui est présent sur la scène ; le type des dégâts est choisi parmi les couleurs correspondantes des cartes résolues.
Paire magique	2 cartes de la même valeur
	Vous effectuez une attaque gratuite avec une arme que vous avez équipée. Si cette attaque inflige des dégâts, choisissez une couleur parmi celles des cartes résolues ; tous les dégâts infligés par l'attaque seront du type correspondant à cette couleur .

NOUVELLES COMPÉTENCES HÉROÏQUES

AVANT-CARTISTE

Conditions : vous devez maîtriser la classe **As de cœur** et avoir obtenu la compétence **Cartes magiques**.

Au cours d'un conflit, vous pouvez utiliser une **action** pour choisir **1 carte de votre main** et la placer face cachée devant vous. Ceci est une **Avant-carte**. Piochez une autre carte pour la remplacer dans votre main. Vous ne pouvez avoir que 2 Avant-cartes en jeu en même temps. Vous n'avez pas le droit de les consulter.

Lorsque vous subissez des dégâts, si vous avez au moins **1 Avant-carte** en jeu, vous pouvez en retourner une face visible : si cette carte est un **joker** ou que sa **couleur** correspond au type de dégâts que vous devez subir, vous ne subissez aucun dégât et gagnez un nombre équivalant de Points de Magie. Défaussez ensuite l'Avant-carte que vous avez utilisée.

À la fin de chaque conflit, si vous avez **1 Avant-carte** ou plus en jeu, mélangez-les au reste du paquet.

MAÎTRE DUELLISTE

Conditions : vous devez maîtriser une ou plusieurs classes parmi **As de cœur**, **Furie**, **Roublard**, **Tireur d'élite** et **Maître d'armes**, et avoir obtenu la compétence **Cartes magiques**.

Lorsque vous appliquez l'effet **Paire magique**, si vous attaquez avec une arme de la catégorie **arcanique** ou **jet**, vous infligez un nombre de dégâts supplémentaires égal à **[la valeur commune des cartes résolues]** et récupérez un nombre de Points de Magie égal à **[deux fois la valeur commune des cartes résolues]** (par exemple, résoudre une paire de **5** vous permettra d'infliger 5 dégâts supplémentaires et de récupérer 10 Points de Magie).

NOIR & BLANC

Conditions : vous devez maîtriser une ou plusieurs classes parmi **As de cœur**, **Sombrelame**, **Entropiste** et **Spirite**, et avoir obtenu la Compétence **Cartes magiques**.

Lorsque vous appliquez l'effet **Double punition**, vous pouvez infliger tous les dégâts en **lumière** ou **ténébres** (au lieu d'appliquer le type correspondant à la **couleur** des cartes résolues).

De plus, tant qu'il y a un **joker** dans votre **pile de défausse**, tous les dégâts infligés par les effets **Flush flash**, **Double punition**, et **Flush magique** ignorent les immunités et les résistances.

RITUEL INTERDIT

Conditions : vous devez maîtriser une ou plusieurs classes parmi **As de cœur** et **Arcaniste**, et avoir obtenu **3 niveaux de compétence** dans la compétence **Cartes magiques**.

Tant qu'il y a **une carte ou plus** dans votre **pile de défausse**, vous avez une Résistance au type de dégâts correspondant à la **couleur** de la carte **sur le dessus** de votre **pile de défausse** (si cette carte est un **joker**, vous avez une résistance aux 4 types de dégâts : **air, terre, feu** et **glace**). Vous ajoutez également les **effets** suivants à votre liste de **séries** :

EFFET

CONDITIONS DE LA SÉRIE

Monarque interdit

4 cartes de la **même valeur**, dont **aucune** n'est un **joker** + **1 joker**

Vous infligez 777 dégâts à chaque ennemi présent sur la scène ; le type de ces dégâts est **lumière** si **[la valeur commune des 4 cartes]** est un nombre **pair**, ou **ténèbres** si c'est un nombre **impair**.

Si un **joker** se trouve dans votre **pile de défausse**, les dégâts infligés par cet effet ignorent les immunités et les résistances.

EXEMPLE DE PERSONNAGES

COLLECTIONNEUR

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

L'As de cœur (3 niveaux) : **Cartes magiques, Carte piégée (NC 2)**

Chimériste (1 niveau) : **Imitation de sort**

Roublard (1 niveau) : **Valeur d'âmes**

Grimoire (décrit comme un album de cartes à collectionner !), une robe de sage, 170 zénits.

PRESTIDIGITATEUR

Dextérité **d8**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d8**

L'As de cœur (2 niveaux) : **Quitte ou double, Cartes magiques**

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

Tireur d'élite (1 niveau) : **Tir croisé**

Cartes truquées (arme sur mesure, **[DEX + INT]**), **jet, distance, précision, défense magique améliorée, puissant**), robe de sage, 70 zénits.

N'attendez pas
la main parfaite.



Quel est l'intérêt de la vie
si ce n'est pas pour profiter du moment présent ?



À PROPOS

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

Équipe de production

Développement et édition : **Need Games**
Concepteur du jeu : Emanuele Galletto
Conception graphique : Emanuele Galletto
Illustrations : Luca J. Rossi, Catthy Trinh,
Emanuele Galletto

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

