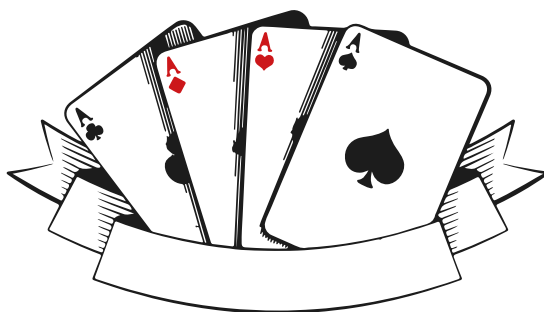


# FABULA ULTIMA

## BONUS



**PESCA LA TUA CARTA!**

**AFFRONTA IL TUO DESTINO  
CON ABILITÀ E CLASSE!**

**SPECIALE PESCE D'APRILE 2023**



# ASSO DELLE CARTE

ANCHE: Duellante del Destino, Ludomante, Rischiatutto

*Non distogliere  
lo sguardo!*

Gli **Assi delle Carte** utilizzano mazzi speciali per percepire le costanti oscillazioni del flusso spirituale. Ogni mazzo è indissolubilmente legato al suo utilizzatore e ne riflette il gusto e il carattere: estraendo particolari combinazioni al momento giusto, l'Asso delle Carte manipola le energie magiche per generare effetti soprannaturali.

In alcuni mondi, gli Assi delle Carte si sfidano in duelli utilizzando i propri mazzi, per la gloria o per ottenere preziosissimi artefatti.



- ♦ Quando hai manifestato per la prima volta il tuo potere magico?
- ♦ Sei freddo e attento, oppure energico e spavaldo? Che aspetto ha il tuo mazzo?
- ♦ Qual è stato l'evento più sfortunato della tua vita? Cosa ti ha insegnato?
- ♦ In che modo combini le tue altre capacità con le carte magiche?



## BENEFICI GRATUITI DELL'ASSO DELLE CARTE

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita o Punti Mente massimi di 5 (a tua scelta).

## ABILITÀ DELL'ASSO DELLE CARTE

### ALTO O BASSO

Quando ottieni un **successo critico** oppure un **fallimento critico**, puoi pescare 1 carta dal tuo **mazzo**. Se lo fai, scarta 1 carta dalla tua **mano**.

### CARTA TRAPPOLA

[+4]

Dopo che un nemico a te visibile esegue un'azione durante un conflitto, puoi dichiarare uno dei **segni** del tuo **mazzo** (dopo che l'azione è stata risolta) e mettere nella tua **pila degli scarti** la prima carta dal fondo del tuo **mazzo**, scoperta. Se quella carta è un **jolly** o il suo **segno** è quello che avevi dichiarato, puoi eseguire immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo con un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a  $[LA \times 5]$**  (devi pagarne il costo in PM).

### CARTE MAGICHE

[+3]

Ottieni un **mazzo**, una **mano** e una **pila degli scarti** (vedi prossima pagina).

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere fino a  **$[10 + (LA \times 5)]$**  Punti Mente (minimo 10). Se lo fai, **risolvi 1 carta** dalla tua **mano** per ogni 5 PM spesi in questo modo (massimo 5 carte; queste carte formano un **set**). Dopo aver risolto l'effetto del **set** (se presente), **scarta** queste carte e pescane altrettante dal tuo **mazzo**.

### LASCIA O RADDOPPIA

Prima di effettuare un Test di Precisione, un Test di Magia per un incantesimo offensivo (⚡) o un Test per riempire o svuotare sezioni di Orologio, puoi dichiarare **lascia o raddoppia**. Se lo fai e il Test genera un **successo critico**, **raddoppia** il danno inflitto dall'attacco o incantesimo o le sezioni riempite o svuotate dal Test, rispettivamente; tuttavia, qualsiasi altro Risultato è considerato un **fallimento critico**.

### MULLIGAN

[+5]

Al termine del tuo turno durante un conflitto, puoi scartare fino a  **$[LA]$**  carte dalla tua **mano**. Se lo fai, pesca altrettante carte dal tuo **mazzo**.

# GESTIONE DEL MAZZO

Il tuo **mazzo** è un vero e proprio mazzo di carte che puoi assemblare a tuo piacimento, a patto che il loro retro sia identico e vengano rispettate le seguenti regole:

- ♦ Il mazzo contiene esattamente **30 carte**: **2 jolly**, più **28** carte divise in **4 tipologie**, chiamate **segni**; per esempio, in un mazzo da poker i **segni** sono **cuori** (♥), **fiori** (♠), **picche** (♣) e **quadri** (♦). Quando crei il **mazzo** del tuo personaggio, associa ciascun **segno** a un tipo di danno differente tra **aria**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**.
- ♦ Per ciascun **segno**, il mazzo contiene **7 carte** con un **valore** da **1 a 7**.

Il metodo più semplice è usare un mazzo da poker (rimuovendo le **figure** e le carte da **8 a 10**), ma puoi utilizzare arcani minori dei tarocchi, carte provenienti da giochi collezionabili e molto altro, purché le combinazioni siano facilmente riconoscibili.

- ♦ Quando un **conflitto** ha inizio, mescola tutte e 30 le carte nel tuo **mazzo** e posizionalo **coperto** di fronte a te, poi pesca **5 carte** per formare la tua **mano** iniziale.
- ♦ Se devi pescare carte e non ce ne sono a sufficienza nel **mazzo**, pesca finché puoi, poi **rimescola la pila degli scarti nel mazzo**, posizionalo **coperto** e continua a pescare.
- ♦ Quando peschi carte dal tuo **mazzo**, finiscono nella tua **mano**. Normalmente solo tu puoi vedere la tua **mano**, ma puoi mostrarla agli altri partecipanti se lo desideri.
- ♦ Quando scarti carte dalla tua **mano**, mettile **scoperte** nella tua **pila degli scarti** nell'ordine che preferisci. Tuttavia, l'ordine delle carte nella tua **pila degli scarti** non può essere modificato.

Il tuo **mazzo**, la tua **mano** e la tua **pila degli scarti** (così come tutte le Abilità ed effetti a essi correlati) sono disponibili soltanto durante le scene di conflitto; al termine di ciascun conflitto, rimescola tutte e 30 le carte nel tuo **mazzo** e mettilo da parte.

## RISOLVERE UN SET

Per sortire un determinato effetto, un **set** deve soddisfarne **in maniera esatta** le condizioni (per esempio, risolvere un **set di 5 carte dello stesso valore** non soddisfa le condizioni di **Jackpot**; deve invece essere composto da **esattamente 4 carte**).

Quando risolvi un **set** che include **jolly**, scegli tu il loro **segno** e **valore** (da **1 a 7**).

Se un **set** soddisfa le condizioni di due o più effetti, scegli **uno solo** tra quegli effetti e applicalo.

Se utilizzi un normale mazzo da poker, consigliamo questo schema: **aria** (♦), **fuoco** (♥), **ghiaccio** (♠) e **terra** (♣).

EFFETTO	CONDIZIONI DEL SET
<i><b>Nota:</b> gli effetti <b>Doppioscoppio</b>, <b>Magiscala</b> e <b>Scaladigrigi</b> infliggono 10 danni extra se sei di <b>livello 20 o superiore</b>, oppure 20 danni extra se sei di <b>livello 40 o superiore</b>.</i>	
<b>Jackpot</b>	<b>4 carte dello stesso valore, nessuna</b> delle quali è un <b>jolly</b>
Tu e ciascun alleato presente nella scena recuperate 777 Punti Vita e 777 Punti Mente; eventuali PG che si siano <b>arresi</b> ma siano ancora presenti nella scena riprendono immediatamente conoscenza (ciò non annulla gli effetti della <b>Resa</b> ).	
<b>Magiscala</b>	<b>4 carte di valore consecutivo e dello stesso segno</b>
Infliggi danni pari a <b>[25 + il valore totale delle carte risolte]</b> a ciascun nemico presente nella scena; il danno è del tipo corrispondente al <b>segno</b> delle carte risolte.	
<b>Scaladigrigi</b>	<b>4 carte di valore consecutivo</b>
Infliggi danni pari a <b>[15 + il valore totale delle carte risolte]</b> a ciascun nemico presente nella scena; il danno è di tipo <b>luce</b> se quel totale è <b>pari</b> , oppure di tipo <b>ombra</b> se quel totale è <b>dispari</b> .	
<b>Full Status</b>	<b>3 carte dello stesso valore + 2 carte dello stesso valore</b>
Scegli <b>due</b> status tra <b>confuso</b> , <b>debole</b> , <b>lento</b> e <b>scoeso</b> : se <b>[il valore più alto tra le carte risolte]</b> è <b>pari</b> , tu e ciascun alleato presente nella scena guarite dagli status scelti; se è <b>dispari</b> , ciascun nemico presente nella scena subisce gli status scelti.	
<b>Trisupporto</b>	<b>3 carte dello stesso valore</b>
Tu e ciascun alleato presente nella scena recuperate un ammontare di Punti Vita e Punti Mente pari a <b>[il valore totale delle carte risolte, moltiplicato per 3]</b> .	
<b>Doppioscoppio</b>	<b>2 carte dello stesso valore + 2 carte dello stesso valore</b>
Infliggi danni pari a <b>[10 + il valore più alto tra le carte risolte]</b> a ciascuno di <b>fino a due</b> nemici differenti a te visibili presenti nella scena; il tipo del danno è uno a tua scelta tra quelli corrispondenti ai <b>segni</b> delle carte risolte.	
<b>Magicoppia</b>	<b>2 carte dello stesso valore</b>
Esegui un <b>attacco gratuito</b> con un'arma equipaggiata. Se questo attacco infligge danno, scegli un <b>segno</b> tra quelli delle carte risolte; tutto il danno inflitto dall'attacco diventa del tipo corrispondente a quel <b>segno</b> .	

# NUOVE ABILITÀ EROICHE

## AVANCARTA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Asso delle Carte** e aver acquisito l'Abilità **Carte Magiche**.

Durante un conflitto, se hai **due o meno avanzarte** in gioco, puoi usare un'azione per scegliere **1 carta** dalla tua **mano** e posizionarla coperta come **avancarta**; se lo fai, pesca 1 carta dal tuo **mazzo**.

Quando subisci danno, se hai una o più **avancarte** in gioco, puoi scoprire una di esse e metterla in cima alla tua **pila degli scarti**: se lo fai e quella carta è un **jolly** o il suo **segno** corrisponde al tipo di danno che hai subito, invece non subisci danno e recuperi un pari ammontare di Punti Mente.

Al termine di ciascun conflitto, se hai una o più **avancarte** in gioco, mischiale nel tuo **mazzo**.

## BIANCO & NERO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Asso delle Carte**, **Entropista**, **Lama Oscura** e **Spiritista** e aver acquisito l'Abilità **Carte Magiche**.

Quando risolvi l'effetto **Doppioscoppio**, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi di tipo **luce** oppure **ombra** (anziché il tipo corrispondente al **segno** delle carte risolte).

Inoltre, finché c'è un **jolly** nella tua **pila degli scarti**, il danno inflitto dai tuoi effetti **Doppioscoppio**, **Magiscala** e **Scaladigrigi** ignora Resistenze e Immunità.

## MAESTRO DEI DUELLI

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Asso delle Carte**, **Canaglia**, **Furia**, **Maestro d'Armi** e **Tiratore** e aver acquisito l'Abilità **Carte Magiche**.

Quando risolvi l'effetto **Magicoppia**, se attacchi con un'arma della Categoria **arcana** o **da lancio**, infliggi danni extra pari a **【il valore comune delle carte risolte】** e recuperi un ammontare di Punti Mente pari a **【il doppio del valore comune delle carte risolte】** (per esempio, risolvere una coppia di **5** ti permetterà di infliggere 5 danni extra e recuperare 10 Punti Mente).

## RITO PROIBITO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Arcanista** e **Asso delle Carte** e aver acquisito **3 Livelli Abilità** in **Carte Magiche**.

Finché ci sono **una o più carte** nella tua **pila degli scarti**, hai Resistenza al tipo di danno corrispondente al **segno** della carta **in cima** alla tua **pila degli scarti** (se è un **jolly**, hai Resistenza a tutti e quattro i tipi di danno: **aria, fuoco, ghiaccio, terra**).

Inoltre, aggiungi il seguente **effetto** alla tua lista di **set**:

### EFFETTO

### CONDIZIONI DEL SET

#### Monarca Proibito

**4 carte** dello **stesso valore**, **nessuna** delle quali è un **jolly** + **1 carta jolly**

Infliggi 777 danni a ciascun nemico presente nella scena; il danno è di tipo **luce** se **【il valore comune delle 4 carte】** è **pari**, oppure di tipo **ombra** se è **dispari**.

Se c'è un **jolly** nella tua **pila degli scarti**, il danno inflitto da questo effetto ignora Resistenze e Immunità.

## ESEMPI DI PERSONAGGIO

### COLLEZIONISTA

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Asso delle Carte (3 livelli): **Carta Trappola (2 LA)**, **Carte Magiche**

Canaglia (1 livello): **Rubaspirito**

Chimerista (1 livello): **Magimimesi**

Tomo (descritto come raccoglitore!), veste del saggio, 170 zenit.

### PRESTIGIATORE

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Asso delle Carte (2 livelli): **Carte Magiche**, **Lascia o Raddoppia**

Entropista (2 livelli): **Magia Entropica (Anomalia)**, **Settebello**

Tiratore (1 livello): **Fuoco Incrociato**

Carte false (arma personalizzata, **【DES + INT】**, da lancio, distanza, difesa magica **incrementata, potente, precisa**), veste del saggio, 70 zenit.



Non aspettare  
la mano perfetta.



Che gusto c'è  
se non si vive il momento?



### RIGUARDO A QUESTO CONTENUTO

Questa è una classe speciale. Si tratta di una Classe atipica per tono narrativo e capacità, quindi la decisione di renderla disponibile deve essere presa dall'intero gruppo. Questo contenuto è stato realizzato dando priorità al colore piuttosto che all'equilibrio di gioco.

**Fabula Ultima** è un gioco pubblicato da **Need Games**.

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

**Testi:** Emanuele Galletto ♦ **Illustrazioni:** Luca J. Rossi, Catthy Trinh

**Pixel Art:** Emanuele Galletto



**NEED  
GAMES!**



Fabula Ultima © 2023 Need Games e Rooster Games. Tutti i diritti riservati.  
Prodotto non vendibile. Riproducibile esclusivamente per scopi personali. Versione 1.0.