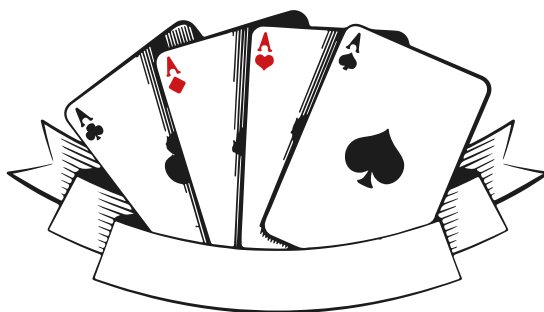


FABULA ULTIMA

BONUS



¡ROBA UNA CARTA!

**¡AFRONTA TU DESTINO
CON HABILIDAD Y CON CLASE!**



AS DE NAIPES

TAMBIÉN: Cartomante, Duelista del Destino, Jugador empedernido



*¡No apartes
la mirada!*

Los **Ases de naipes** usan barajas especiales para percibir las fluctuaciones constantes de la corriente de las almas. Cada baraja está íntimamente ligada a su usuario y refleja sus gustos y su personalidad: al sacar combinaciones específicas en el momento adecuado, un As de naipes manipula la energía mágica para provocar efectos sobrenaturales.

En algunos mundos, los Ases de naipes se batan en duelo entre sí usando sus barajas personales, en busca de la gloria o para obtener artefactos.

- ♦ ¿Cuándo se manifestaron tus poderes mágicos?
- ♦ ¿Eres una persona fría e intuitiva o descarada y vivaz? ¿Qué aspecto tiene tu baraja?
- ♦ ¿Cuál ha sido el acontecimiento más desafortunado de tu vida? ¿Qué aprendiste de él?
- ♦ ¿Cómo combinas tu baraja con tus otras habilidades?



BENEFICIOS GRATUITOS DEL AS DE NAIPES

- ♦ Incrementa permanentemente tus Puntos de Golpe o de Mente máximos en 5 (tú eliges).

HABILIDADES DEL AS DE NAIPES

ALTA O BAJA

Cuando generas un **éxito crítico** o una **pifia**, puedes robar una carta de tu **baraja**. Si lo haces, descarta 1 carta de tu **mano**.

CARTA TRAMPA

[+4]

Después de que un enemigo que puedas ver lleve a cabo una acción durante un conflicto, puedes declarar uno de los **palos** de tu **baraja** (después de que se haya resuelto la acción) y poner la última carta de tu **baraja** en tu **pila de descarte**, boca arriba. Si esa carta es un **comodín** o si su **palo** coincide con el que has declarado, puedes llevar a cabo inmediatamente la acción **Hechizo** de forma gratuita, lanzando un hechizo con un **coste total en Puntos de Mente igual o menor a [NH x 5]** (debes seguir pagando el coste en PM).

CARTAS MÁGICAS

[+3]

Obtienes una **baraja**, una **mano** y una **pila de descarte** (ver la página siguiente).

Durante un conflicto, puedes usar una acción y gastar hasta **[10 + (NH x 5)]** Puntos de Mente (mínimo 10). Si lo haces, **resuelve 1 carta** de tu **mano** por cada 5 PM gastados de esta manera (hasta un máximo de 5 cartas; estas cartas forman un **conjunto**). Después de resolver el efecto del **conjunto** (si lo hay), **descarta** esas cartas y roba ese mismo número de cartas de tu **baraja**.

DOBLE O NADA

Antes de llevar a cabo una Tirada de Precisión, una Tirada Mágica para un hechizo ofensivo (⚡), o una Tirada para hacer avanzar o retroceder un Reloj, puedes declarar **doble o nada**. Si lo haces y la Tirada resulta en un **éxito crítico**, **doblas** el daño infligido por ese ataque o hechizo, o las secciones rellenas o borradas de ese Reloj, respectivamente; sin embargo, cualquier otra clase de éxito se convierte en un **fracaso**.

MULLIGAN

[+5]

Al final de tu turno durante un conflicto, puedes descartar hasta **[NH]** cartas de tu **mano**. Si lo haces, roba ese mismo número de cartas de tu **baraja**.

GESTIÓN DE LA BARAJA

Tu **baraja** es una baraja real que puedes montar como prefieras, suponiendo que los reversos sean idénticos y que cumplas con las siguientes restricciones:

- ♦ La baraja debe contener exactamente **30 cartas: 2 comodines** más **28** cartas divididas en **4 tipos**, llamados **palos**: por ejemplo, en una baraja típica de póquer, los **palos** son **tréboles** (♣), **diamantes** (♦), **corazones** (♥), y **picas** (♠). En el momento de crear la **baraja** de tu personaje, asocia cada **palo** a un tipo de daño diferente entre **aire, tierra, fuego y hielo**.
- ♦ La baraja contiene **7 cartas** de cada palo, con valores del 1 al 7.

El enfoque más sencillo es usar una baraja de póquer (eliminando las **figuras** y las **cartas numeradas del 8 al 10**), pero también puedes usar arcanos menores del tarot, cartas de juegos de cartas coleccionables y muchas cosas mas; solo debes asegurarte de que las combinaciones sean fáciles de identificar.

- ♦ Cuando empieza un **conflicto**, mezcla las 30 cartas de tu **baraja** y las colocas boca abajo frente a ti, luego robas **5 cartas** para formar tu **mano** inicial.
- ♦ Si necesitas robar cartas y tu **baraja** no tiene suficientes, roba tantas como puedas, **mezcla tu pila de descarte para formar una baraja**, colócala **boca abajo** y sigue robando.
- ♦ Cuando robas cartas de tu **baraja**, se colocan en tu **mano**. Normalmente, solo tú puedes ver tu **mano** pero, si quieres, puedes enseñársela a los demás.
- ♦ Cuando descartes cartas de tu **mano**, debes colocarlas **boca arriba** en tu **pila de descarte** en el orden que prefieras. Sin embargo, el orden de las cartas de tu **pila de descarte** no puede modificarse.

Tu **baraja**, tu **mano** y tu **pila de descarte** (así como cualquier Habilidad o efecto relacionado con ellas) solo están disponibles durante las escenas de conflicto; al final de cada conflicto, mezcla las 30 cartas para formar tu **baraja** y guárdala.

RESOLVER UN CONJUNTO

Para producir un efecto determinado, un **conjunto** debe cumplir **exactamente** con sus requisitos (por ejemplo, resolver un **conjunto de 5 cartas del mismo valor** no cumplirá con los requisitos de **Premio gordo**, pues debe estar compuesto **exactamente por 4 cartas**).

Cuando resuelves un **conjunto** que incluye **comodines**, eliges su **palo** y su valor (de **1 a 7**).

Si un **conjunto** cumple con los requisitos de dos o más efectos, debes elegir y aplicar **solo uno** de esos efectos.

Si usas una baraja clásica de póquer, los tipos de palos recomendados son:
aire (♦), **tierra** (♣), **fuego** (♥), y **hielo** (♠).

EFFECTO	REQUISITOS DEL CONJUNTO
<i>Nota: los efectos Escalera cegadora, Problema doble y Escalera mágica infligen 10 de daño adicional si eres de nivel 20 o superior, o 20 de daño adicional si eres de nivel 40 o superior.</i>	
Premio gordo	4 cartas del mismo valor, ninguna de ellas un comodín
Tú y todos los aliados presentes en la escena recuperarás 777 Puntos de Golpe y 777 Puntos de Mente; cualquier PJ que se haya rendido pero siga formando parte de la escena recupera inmediatamente la consciencia (esto no cancela los efectos de su Rendición).	
Escalera mágica	4 cartas de valores consecutivos y del mismo palo
Infliges un daño igual a [25 + el valor total de las cartas resueltas] a cada enemigo presente en la escena; el tipo de este daño coincidirá con el palo de las cartas resueltas.	
Escalera cegadora	4 cartas de valores consecutivos
Infliges un daño igual a [15 + el valor total de las cartas resueltas] a cada enemigo presente en la escena; el tipo de este daño es de luz si el valor más alto entre esas cartas es par , u oscuro si ese valor es impar .	
Full de estados	3 cartas del mismo valor + 2 cartas del mismo valor
Elige dos efectos de estado entre aturdido , agitado , ralentizado y debilitado : si [el valor más alto entre las cartas resueltas] es par , tú y todos los aliados presentes en la escena os recuperaréis de los efectos de estado elegidos; si es impar , cada enemigo presente en la escena los sufre.	
Apoyo triple	3 cartas del mismo valor
Tú y todos los aliados presentes en la escena recuperarás una cantidad de Puntos de Golpe y de Mente igual a [el valor total de las cartas resueltas multiplicado por 3] .	
Problema doble	2 cartas del mismo valor + 2 cartas del mismo valor
Infliges un daño igual a [10 + el valor más alto entre las cartas resueltas] a cada uno de hasta dos enemigos diferentes que puedas ver y que estén presentes en la escena; eliges el tipo de ese daño entre los que coincidan con los palos de las cartas resueltas.	
Pareja mágica	2 cartas del mismo valor
Llevas a cabo un ataque gratuito con un arma que llesves equipada. Si este ataque inflige daño, elige un palo entre los de las cartas resueltas; todo el daño infligido por el ataque se convierte en el tipo que coincide con el de ese palo .	

NUEVAS HABILIDADES HEROICAS

BLANCO Y NEGRO

Requisitos: debes haber dominado al menos una de las Clases de esta lista (**As de naipes**, **Entropista**, **Espiritista** y **Hoja oscura**) y debes haber adquirido la Habilidad **Cartas mágicas**.

Cuando resuelves el efecto **Problema doble**, puedes hacer que todo su daño se convierta en **luz** u **oscuro** (en lugar de ser del tipo que corresponda a los **palos** de las cartas resueltas). Además, mientras haya un **comodín** en tu **pila de descarte**, todo el daño infligido por tus efectos **Escalera cegadora**, **Escalera mágica** y **Problema doble** ignora las Inmunidades y las Resistencias.

MAESTRO DUELISTA

Requisitos: debes haber dominado al menos una de las Clases de esta lista (**As de naipes**, **Tirador**, **Furia**, **Maestro de armas** y **Pícaro**) y debes haber adquirido la Habilidad **Cartas mágicas**.

Cuando resuelves el efecto **Pareja mágica**, si atacas con un arma que pertenezca a la Categoría **arcana** o **arrojadiza**, infliges un daño adicional igual a **[el valor sumado de las cartas resueltas]** y recuperas una cantidad de Puntos de Mente igual a **[el doble del valor sumado de las cartas resueltas]** (por ejemplo, resolver un par de **5** te permitirá infligir 5 de daño adicional y recuperar 10 Puntos de Mente).

RITO PROHIBIDO

Requisitos: debes haber dominado al menos una de las Clases de esta lista (**Arcanista** y **As de naipes**) y debes haber adquirido 3 Niveles de Habilidad en **Cartas mágicas**.

Mientras haya **una o más cartas** en tu **pila de descarte**, tienes Resistencia al tipo de daño que coincida con el **palo** de la **primera** carta de tu **pila de descarte** (si esa carta es un **comodín**, tienes Resistencia a los cuatro tipos de daño: **aire**, **tierra**, **fuego** y **hielo**).

También añades el **efecto** siguiente a tu lista de **conjuntos**:

EFFECTO

REQUISITOS DEL CONJUNTO

Monarca prohibido

4 cartas del mismo valor, ninguna de ellas es un **comodín** + **1 comodín**

Infliges 777 de daño a cada enemigo presente en la escena; el tipo de daño es de **luz** si **[el valor sumado de las 4 cartas]** es **par**, u **oscuro** si el ese valor es **impar**.

Si hay un **comodín** en tu **pila de descarte**, el daño infligido por este efecto ignora las Inmunidades y las Resistencias.

VANGUARDIA DE CARTAS

Requisitos: debes haber dominado la **Clase As de naipes** y debes haber adquirido la Habilidad **Cartas mágicas**.

Durante un conflicto, si tienes **dos o menos cartas de vanguardia** en juego, puedes usar una acción para elegir **1 carta** de tu **mano** y colocarla boca abajo como una **carta de vanguardia**; si lo haces, roba una carta de tu **baraja**.

Cuando sufres daño, si tienes una o más **cartas de vanguardia** en juego, puedes revelar una de ellas y colocarla en la parte superior de tu **pila de descarte**; si lo haces y esa carta es un **comodín** o si su **palo** coincide con el tipo de daño que has sufrido, no sufres daño y recuperas una cantidad igual de Puntos de Mente.

Al final de cada conflicto, si tienes una o más **cartas de vanguardia** en juego, vuelve a mezclarlas en tu **baraja**.

EJEMPLOS DE PERSONAJES

COLECCIONISTA

Destreza **d8**, Perspicacia **d8**, Vigor **d6**, Voluntad **d10**

As de naipes (3 niveles): **Cartas mágicas**, **Carta trampa** (NH 2)

Pícaro (1 nivel): **Robo de alma**

Quimerista (1 nivel): **Imitar hechizo**

Tomo (¡descrito como un álbum de cartas coleccionables!), túnica de erudito, 170 zenits.

TIMADOR

Destreza **d8**, Perspicacia **d8**, Vigor **d8**, Voluntad **d8**

As de naipes (2 niveles): **Doble o nada**, **Cartas mágicas**

Entropista (2 niveles): **Magia entrópica** (Anomalía), **Siete de la suerte**

Tirador (1 nivel): **Fuego cruzado**

Baraja trucada (arma personalizada, **[DES + PER]**, **arrojadiza**, **a distancia**, **precisa**, **defensa mágica mejorada**, **potente**), túnica de erudito, 70 zenits.

No hace falta esperar
la mano perfecta.



¿De qué sirve vivir
si no vives en el presente?



SOBRE ESTE CONTENIDO

Esta es una Clase Especial diseñada para **Fabula Ultima**, escrita por **Emanuele Galletto** y publicada por **Need Games!** Es una clase rara, tanto por sus implicaciones narrativas como por sus habilidades, así que asegúrate de comentar con todo el grupo su disponibilidad durante la campaña.

Fabula Ultima publicado por **Need Games**.

www.fabulaultima.com ♦ www.patreon.com/roosterema

Texto: Emanuele Galletto ♦ **Ilustraciones:** Luca J. Rossi, Cathy Trinh

♦ **Ilustraciones Pixel:** Emanuele Galletto

Créditos de la versión española

Edición: Vanessa Carballo ♦ **Traducción:** Guillermo Ruiz Carreras

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño ♦ **Revisión:** Rafael Ruiz-Dávila

Maquetación: Víctor García-Tapia Espejo

Agradecimientos: A Nacho Gírbés (NachoGM) y Pablo Rodríguez (Skelwar) por su exhaustiva revisión.

