



MURMULLOS ARCANOS

¡NUEVOS Y POTENTES ARCANOS
PARA INSPIRAR VUESTRA CAMPAÑA!



NUEVOS EJEMPLOS DE ARCANOS

En **Fabula Ultima**, la Clase **Arcanista** (ver **Reglamento básico, 176**) permite que los personajes moldeen su alma manifestando parcialmente el poder de un **Arcano**: un ser legendario cuya memoria reside entre las estrellas o dentro de la corriente de almas, y cuyo favor puede obtenerse demostrando afinidad con sus **dominios**.

Este contenido adicional ofrece 10 nuevos Arcanos de ejemplo (¡con un diseño renovado!); los podéis usar directamente en vuestras campañas y, aún más importante, usarlos para inspiraros en sus habilidades a la hora de diseñar **Arcanos personalizados**.

Estos Arcanos contienen homenajes y referencias a muchos seres y símbolos de mitologías, folclores y obras literarias de todo el mundo. No son más que un pequeño ejemplo de cómo la imaginación y las inspiraciones multiculturales pueden aportar más profundidad y matices a una campaña de **Fabula Ultima**; dicho esto, hemos evitado deliberadamente hacer referencia a figuras importantes de fes y cultos actuales, con la intención de evitar representaciones desconsideradas o reduccionistas.

En términos de diseño, estos Arcanos hacen mucho hincapié en los beneficios de **fusionar** más que de **disipar**, y en explorar estilos de juego únicos en comparación con las opciones que se ofrecen en el **Reglamento básico**, que se hicieron intencionadamente más sencillas y convencionales.

¡Esperamos que os gusten y os animamos a que experimentéis por vuestra cuenta!



AIRMID

Protector de boticarios y maestro de las artes purificadoras.

Dominios: exorcismo, curación, plantas.

FUSIONAR

EL FAVOR DEL HERBOLARIO

Cuando invocas este Arcano, obtienes **3 Puntos de Medicina**. Cuando este Arcano se disipa, pierdes todos los **Puntos de Medicina**.

Una vez por turno durante un conflicto, puedes usar una acción y gastar **1 Punto de Medicina** para elegir a un aliado que puedas ver. Si lo haces, ese aliado recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual a tu puntuación de **Crisis** y se recupera de un efecto de estado de tu elección.

DISIPAR

RAÍCES LIMPIADORAS

Infliges 20 de daño de **tierra** a cada enemigo presente en la escena, o 30 de daño de **tierra** si no te quedan **Puntos de Medicina** cuando disipas este Arcano. Luego, si uno o más enemigos que hayan perdido Puntos de Golpe de esta manera están afectados por uno o más hechizos con una duración de “Escena”, ya no están afectados por esos hechizos.



BAIHU

El tigre blanco del oeste, aquel que gobierna la batalla y las bestias.

Dominios: bestias, metal, viento.

FUSIONAR

LA PRESENCIA DEL GRAN TIGRE

Cuando infliges daño, puedes cambiar su tipo a **aire** o **físico**.

Cuando infliges daño por primera vez en tu turno durante un conflicto, mientras dicho daño sea de **aire** o **físico** y tu puntuación de Defensa sea igual o superior a 12, infliges 5 de daño adicional y ese daño ignora las Resistencias.

DISIPAR

VIENTO Y AGERO

Elige una opción: infliges 30 de daño de **aire** a cada enemigo presente en la escena; o hasta el final de la escena actual, tú y todos los aliados presentes en la escena podéis tratar vuestra puntuación de Defensa como si fuera igual a 12 (podéis usar la puntuación normal si es mejor). Esta puntuación se incrementa a 13 si eres de **nivel 20 o superior**, o 14 si eres de **nivel 40 o superior**.



DAMOCLES

La espada abominable que pende sobre los tiranos.

Dominios: pavor, titubeo, castigo.

FUSIONAR

JUICIO INMINENTE

Tienes resistencia al daño **oscuro** y de **luz**.

Una vez por turno durante un conflicto, puedes usar una acción para elegir un enemigo que puedas ver y elegir una acción de las siguientes: **Ataque**, **Guardia**, **Objetivo** y **Hechizo**. Si lo haces, hasta el principio de tu próximo turno, ese enemigo pierde 10 Puntos de Golpe siempre que lleve a cabo la acción elegida (después de que se haya resuelto la acción). Esta cantidad se incrementa a 20 Puntos de Golpe si eres de **nivel 30 o superior**.

DISIPAR

LLUVIA DE ESPADAS

Infliges 30 de daño de **luz** a todos los enemigos presentes en la escena. Cada criatura que pierde Puntos de Golpe de esta manera queda **agitada**.



FAFNIR

El dragón ctónico invulnerable que protege tesoros legendarios.

Dominios: fuego, protección, riqueza.

FUSIONAR

ESCAMAS DEL SOBERANO ARDIENTE

Tienes Resistencia al daño de **fuego**. Además, mientras no estás en **Crisis**, también tienes Resistencia al daño **físico**.

Todo el daño que infliges se vuelve de **fuego**, su tipo no puede cambiar e ignora las Resistencias; mientras estás en **Crisis**, también ignora las Inmunidades.

Cuando infliges daño con un hechizo, si ese hechizo inflige daño a **una sola criatura**, inflige 10 de daño adicional.

DISIPAR

ORO FUNDIDO

Infliges 20 de daño de **fuego** a todos los enemigos presentes en la escena, o 30 de daño de **fuego** si estás en **Crisis**; este daño ignora las Inmunidades y las Resistencias. Luego, tú y todos los aliados presentes en la escena recuperarás 2 Puntos de Inventario por cada enemigo reducido a 0 Puntos de Golpe por este daño.



HUGINN Y MUNINN

Los cuervos gemelos, mensajeros y espías de los dioses.

Dominios: conocimiento, memoria, tormentas.

FUSIONAR

MENSAJEROS ALADOS

Tienes Resistencia al daño de **aire** y de **rayo**; además, eres inmune a quedar **aturdido**.

Al final de tu turno durante un conflicto, puedes elegir una criatura que puedas ver. Si lo haces, elige una opción: el Director de Juego revela uno de los **Rasgos** de la criatura; o el Director de Juego revela la Afinidad de la misma a un tipo de daño de tu elección.

DISIPAR

GEMELOS DE LA TORMENTA

Elige **aire** o **rayo**. Infliges 20 de daño del tipo elegido a una criatura que puedas ver; luego, infliges 20 de daño del otro tipo a una criatura que puedas ver (la misma u otra diferente). El daño infligido por este efecto ignora las Resistencias; además, ignora las Inmunidades de cualquier criatura de la que conozcas **dos o más Rasgos**.



LADY HIGANBANA

El espíritu triste que llora a los caídos en batalla.

Dominios: muerte, aislamiento, melancolía.

FUSIONAR

FLORES ESCARLATA

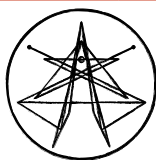
Si tienes la Habilidad **Contraataque** (ver **Reglamento básico, 205**), también se aplica a ataques enemigos **a distancia**.

Durante las escenas de conflicto, mientras estás **fusionado** con este Arcano y **no es tu turno**, tus ataques infligen 5 de daño adicional, o 10 de daño adicional si también estás en **Crisis**.

DISIPAR

MORTAJA SEPULCRAL

Infliges 40 de daño **oscuro** a una criatura que puedas ver, el daño infligido por este efecto ignora las Inmunities y las Resistencias. Si una criatura pierde Puntos de Golpe de esta manera, no puede recuperar Puntos de Golpe hasta el inicio de tu próximo turno.



MANEKI-NEKO

El sonriente santo patrón de los jugadores compulsivos.

Dominios: coincidencias, prosperidad, acontecimientos imprevistos.

FUSIONAR

BOFETÓN DE ZARPA

Después de llevar a cabo una Tirada Mágica o una Tirada de Precisión, puedes elegir uno de los números que muestren los dados usados en la Tirada: ese número se convierte en tu **número miáugico** y sustituye cualquier **número miáugico** que hayas obtenido previamente.

Después de que una criatura a la que puedas ver lleva a cabo una Tirada, si tienes un **número miáugico**, puedes gastarlo para sustituir el número mostrado por uno de los dados con ese número. Si lo haces, esa Tirada no puede **generar** un nuevo **número miáugico**.

Cuando este Arcano se **disipa**, si tienes un **número miáugico**, lo pierdes.

DISIPAR

LLUVIA DE MONEDAS

Infliges 30 de daño **físico** a todos los enemigos presentes en la escena. Si has perdido un **número miáugico** al disipar este Arcano, el tipo de este daño cambia en función del número que hayas perdido: **aire** (1 y 6), **rayo** (2 y 7), **fuego** (3 y 8), **hielo** (4 y 9), **tierra** (5 y 10) u **oscuro** (11 o más)



MARCHOSIAS

El más valiente y leal de los celestiales caídos.

Dominios: fuego, lealtad, vigor.

FUSIONAR

GARRAS DE GLIFO

Eres inmune a quedar **agitado** y **debilitado**.

Una vez por turno, durante un conflicto, puedes usar una acción para infligir una cantidad de daño **físico** igual a **[10 + el doble del número de Habilidades Heroicas que hayas adquirido]** hasta a dos enemigos que puedas ver; si lo haces, y al menos uno de esos enemigos pierde Puntos de Golpe debido a este daño, obtienes **1 Punto Glifo**.

Cuando este Arcano se disipa, pierdes todos los **Puntos Glifo**.

DISIPAR

SELLO DE FUEGO

Infliges 30 de daño de **fuego** a un enemigo que puedas ver; este daño ignora Inmunidades y Resistencias. Si has perdido **3 o más Puntos Glifo** al disipar este Arcano, elige una opción para este efecto: inflige 10 de daño adicional; **o** inflige daño hasta a dos enemigos que puedas ver (en lugar de a un solo enemigo).



RANGDA

La poderosa reina bruja, maestra de las artes oscuras.

Dominios: medicina, venenos, brujería.

FUSIONAR

DANZA INQUIETANTE

Después de que tú y/o uno o más aliados que puedas ver perdáis Puntos de Golpe, obtienes **1 Punto de Hechicería**.

Todo el daño que infliges se convierte en **veneno**, su tipo no puede cambiar e infliges un daño adicional igual a tus **Puntos de Hechicería** actuales.

Cuando este Arcano se disipa, pierdes todos los **Puntos de Hechicería**.

DISIPAR

FESTÍN DE CUERPO Y ALMA

Infliges una cantidad de daño de **veneno** igual a **[la cantidad de Puntos de Hechicería que hayas perdido al disipar este Arcano multiplicada por 5]** a un enemigo que puedas ver. Si este daño reduce ese enemigo a 0 Puntos de Golpe, tú y todos los aliados que puedas ver recuperarás una cantidad de PG y PM igual a la puntuación de **Crisis** de ese enemigo.



TIAMAT

La Madre Dragona que reina sobre los océanos y las serpientes.

Dominios: caos, agua salada, serpientes.

FUSIONAR

SERPIENTE SUPREMA

Tienes Resistencia al daño de **hielo**.

Cuando infliges daño, mientras ese daño sea de **hielo**, infliges 5 de daño adicional y todo ese daño ignora las Resistencias.

Una vez por turno durante un conflicto, puedes usar una acción para llevar a cabo un **ataque gratuito** con un arma que llesves equipada. Si lo haces, todo el daño infligido por el ataque se vuelve de **hielo**, su tipo no puede cambiar y cada criatura que pierde Puntos de Golpe debido a ese daño queda **ralentizada**.

DISIPAR

MAREAS DE UN OCÉANO INFINITO

Elige una opción: rellena 2 secciones de cada Reloj presente en la escena; **o** borra 2 secciones de cada Reloj presente en la escena; **u** obliga a cada enemigo de rango **soldado** presente en la escena (que esté en **Crisis** y no sea un **Villano**) a abandonar la escena inmediatamente.

Una vez lo usas, este efecto de **disipación** no está disponible hasta el amanecer siguiente.



En nuestro interior
viven infinidad de historias.



Incluso los ecos más débiles
iluminan los caminos invisibles.



Fabula Ultima publicado por **Need Games**.

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

Texto: Emanuele Galletto ♦ **Ilustraciones:** Emanuele Galletto, Lorenzo Magalotti

♦ **Ilustraciones Pixel:** Sascha Naderer

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.

