

HERENCIAS PARA ENANOS

Los enanos se enorgullecen de la resiliencia de sus linajes. Elige una de entre las siguientes herencias enanas a 1.^{er} nivel.

Enano de la fuerza

Tienes una notable adaptación a los entornos cálidos. Eso te concede una resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1), y tratas los efectos del calor ambiental como si fueran un grado menos extremos (un calor increíble se convierte en extremo, un calor extremo se convierte en severo, y así sucesivamente).

Enano de la roca

Tus antepasados vivieron y trabajaron entre las antiguas piedras de las montañas o en las profundidades de la tierra. Esto te hace tan sólido como una roca cuando plantas los pies. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza o de Reflejos contra intentos de Repositionarte, Empujarte o Derribarte. Este bonificador también se aplica a las tiradas de salvación contra conjuros o efectos que intentan obligarte a moverte o tirarte al suelo.

Además, si cualquier efecto te obligaría a moverte 10 pies (3 m) o más, sólo te mueves la mitad de la distancia.

Enano de sangre antigua

Los héroes enanos de la antigüedad podían sacudirse la magia de sus enemigos y parte de dicha resistencia se manifiesta en ti. Obtienes la reacción Llamar a la sangre antigua.

Llamar a la sangre antigua ↗ **Desencadenante** Haces una tirada de salvación contra un efecto mágico pero aún no has tirado los dados; **Efecto** La resistencia innata a la magia de tus antepasados surge en ti antes de refluir. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación desencadenante y a otras salvaciones contra efectos mágicos hasta el final de este turno.

Enano de sangre fuerte

Tu sangre corre sana y fuerte y puedes deshacerte de las toxinas. Obtienes tanta resistencia al veneno como la mitad de tu nivel (mínimo 1) y cada una de tus tiradas de salvación sucesivas contra una afición venenosa reduce en 2 su etapa, o en 1 si se trata de un veneno virulento. Cada éxito crítico contra un veneno continuado reduce en 3 su etapa, o en 2 si se trata de un veneno virulento.

Enano guardián de la muerte

Tus antepasados fueron guardianes de tumbas y su poder para protegerse de la muerte ha llegado hasta ti. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto con el rasgo vacío o creado por una criatura muerta viviente, obtienes en su lugar un éxito crítico.

DOTES DE ASCENDENCIA

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia y otra adicional cada 4 niveles posteriores (en 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o nivel). Como enano, puedes seleccionar de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.^{ER} NIVEL

CORREDOR DE LAS ROCAS

ENANO

Tu conexión innata con la piedra te convierte en un adepto en cruzar superficies irregulares. Puedes ignorar el terreno difícil causado por la piedra (como por ejemplo los escombros o la grava) y el terreno irregular de piedra y tierra. Además, cuando utilizas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o terreno irregular hecho de piedra o tierra, no estás desprevenido y cuando consigues un éxito en una de estas pruebas de Acrobacias, en su lugar obtienes un éxito crítico.

PUNTOS DE GOLPE

10

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

20 pies (6 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Constitución

Sabiduría

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Carisma

IDIOMAS

Común

Enano

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre gnomo, goblin, jotun, orco, petrano, savkroth y cualquier otro idioma al que tienes acceso (por ejemplo, los predominantes en tu región).

RASGOS

Enano

Humanoide

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en la oscuridad y en luz tenue igual de bien que con luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

DAGA DE CLAN

Obtienes una daga de clan (pág. 284) gratis, que te fue regalada cuando naciste. Vender esta daga de clan es un tabú terrible y te podría granjear el desdén de otros enanos.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ESTRATEGIA DE LA MONTAÑA

DOTE 1

ENANO

Los enanos tienen una larga historia de lucha contra enemigos comunes, y tú has dominado las antiguas tácticas que permiten enfrentarse mejor a dichos enemigos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia al daño con las armas y a los ataques sin armas contra las criaturas que tienen el rasgo gigante, goblin, hryngar u orco. Si tu ataque infligiría más de un dado de daño por arma (como suele ser común a niveles superiores al 1º), el bonificador es igual al número de dados de arma o de dados de ataque sin armas.

Además, si cualquier criatura obtiene un éxito crítico en un ataque contra ti y te infinge daño, obtienes tu bonificador al daño contra dicha criatura durante 1 minuto tanto si tiene el rasgo elegido como si no.

Especial Tu DJ puede añadir rasgos de criatura apropiados a la lista de enemigos ancestrales si tu personaje pertenece a una comunidad que lucha comúnmente contra otros tipos de enemigos.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ENANOS

DOTE 1

ENANO

Los tuyos te han instilado la afinidad por las armas que pegan fuerte, y las prefieres a otras armas más elegantes. Obtienes acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo enano. Obtienes familiaridad con las armas con el rasgo enano además del hacha de batalla, el pico y el martillo de guerra; a efectos de competencia, tratarás cualquier arma marcial de éstas como una arma sencilla y cualquier arma avanzada de éstas como una arma marcial.

A 5º nivel, siempre que obtienes un impacto crítico con una de estas armas, obtienes su efecto de especialización crítica.

NO IMPEDIDO POR EL HIERRO

DOTE 1

ENANO

Has aprendido técnicas que fueron desarrolladas por tus antepasados durante sus antiguas guerras, lo que te permite vestir cómodamente armaduras enormes. Ignoras la reducción a tu Velocidad debido a cualquier armadura que llevas.

Además, siempre que estás sufriendo un penalizador a tu Velocidad por algún otro motivo (por ejemplo, el estado impedido o a causa de un conjuro), resta 5 pies (1,5 m) del penalizador. Por ejemplo el estado impedido suele imponer un penalizador -10 pies (3 m) a la Velocidad, pero esta dote lo reduciría a un penalizador -5 pies (1,5 m). Si tu Velocidad está sufriendo múltiples penalizadores, elige sólo uno para aplicar.

OJO DEL CANTERO

DOTE 1

ENANO

Entiendes la complejidad del trabajo en piedra. Obtienes el rango entrenado en Artesanía. Si ya lo estabas, en su lugar obtienes la dote de habilidad Artesanía especial para la cantería. También obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para darte cuenta de trabajos en piedra poco usuales. Este bonificador se aplica a las pruebas para descubrir trampas mecánicas hechas de piedra u ocultas en el interior de la piedra.

Si no estás utilizando la acción de Buscar o registrando, el DJ hace automática e igualmente una prueba secreta por ti para darte cuenta de que hay una cantería inusual. Esta prueba no se beneficia de su bonificador habitual por circunstancia.

SABER DE LOS ENANOS

DOTE 1

ENANO

Absorbiste ávidamente los viejos relatos y tradiciones de tus antepasados, tus dioses y tu gente, estudiando temas y técnicas transmitidos de generación en generación. Obtienes competencia a rango entrenado en Artesanía y Religión. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habilidades (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes también la dote general Saber adicional para Saber (enanos).

VALENTÍA ENANA

DOTE 1

ENANO

Eres de natural tranquilo y sereno frente a un peligro inminente. Al final de tu turno reduces en 2 tu estado asustado en lugar de 1.

5º NIVEL

DESAFIAR LA OSCURIDAD

DOTE 5

ENANO

Prerrequisitos visión en la oscuridad

Utilizando antiguos métodos enanos desarrollados para luchar contra los enemigos que utilizan oscuridad mágica, has refinado tu visión en la oscuridad y has jurado no utilizar dicha magia tú mismo. Obtienes visión en la oscuridad mayor, lo que te permite ver a través de oscuridad mágica, incluso si normalmente impide la visión en la oscuridad (como por ejemplo la creada por un conjuro de oscuridad de 4º rango). No puedes lanzar conjuros con el rasgo oscuridad, usar activaciones de objeto con dicho rasgo ni utilizar aptitud alguna con el mismo rasgo.

REFUERZO ENANO

DOTE 5

ENANO

Prerrequisitos rango experto en Artesanía

Puedes utilizar tu conocimiento de la ingeniería y de la metalistería para reforzar temporalmente objetos gruesos y estructuras. Invirtiendo 1 hora de trabajo en un objeto, puedes proporcionar un bonificador +1 por circunstancia a su Dureza durante 24 horas. Si tienes el rango maestro en Artesanía, el bonificador es +2, y si tienes el rango legendario, el bonificador es +3. Puedes reforzar una parte de la estructura, aunque por lo general 1 hora sólo refuerza una puerta, unas cuantas ventanas u otra sección cúbica de 10 pies (3 m) de lado.

RODAR LA ROCA ➡➡

DOTE 5

ENANO

Prerrequisitos Corredor de la roca

Tu constitución enana te permite empujar a tus enemigos de aquí para allá, de la misma forma en que una gran roca rueda por una cámara subterránea. Da un paso al interior de la casilla de un enemigo de tu tamaño o menor, y el enemigo deberá moverse al espacio vacío que tiene directamente detrás. El enemigo tiene que moverse incluso si haciéndolo se pone en peligro. El enemigo puede hacer una salvación de Fortaleza contra tu CD de Atletismo para bloquear tu Paso. Si la hace y no obtiene un éxito crítico, sufre tanto daño contundente como tu nivel más tu modificador por Fuerza.

Si el enemigo no puede moverse a un espacio vacío (por ejemplo si está rodeado de objetos sólidos u otras criaturas), tu Rodar la roca no tiene efecto alguno.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

9.^º NIVEL

CAMINANTE DE LA PIEDRA

DOTE 9**ENANO**

Tienes una gran reverencia hacia la piedra y una conexión especial con ella. Puedes lanzar *uno con la piedra* como un conjuro innato divino de 3.^{er} rango una vez al día.

Si tienes la dote Ojo del cantero, puedes buscar cantería inusual y trampas hechas de piedra que requieren una competencia en Percepción a rango legendario. Si tienes tanto Ojo del cantero como competencia en Percepción a rango legendario, cuando el DJ hace una tirada secreta por ti para detectar cantería inusual, mantienes tu bonificador debido al Ojo del cantero.

CORPULENCIA DE LA MONTAÑA

DOTE 9**ENANO**

Tu resistencia te permite soportar más castigo de lo habitual. Incrementa tus Puntos de Golpe máximos en una cantidad igual a tu nivel. Cuando te encuentras en el estado moribundo, la CD de tus pruebas de recuperación es igual a 9 + tu valor de moribundo (en lugar de 10 + tu valor de moribundo).

Si también dispones de la dote Dureza, los Puntos de Golpe obtenidos de ella y los de esta dote son acumulativos y la CD de tus pruebas de recuperación es igual a 6 + tu valor de moribundo.

ECOS EN LA PIEDRA ➤

DOTE 9**CONCENTRAR ENANO**

Requisitos Estás de pie sobre una superficie de piedra o de tierra.

Te detienes un instante para sintonizar tus sentidos con la piedra que te rodea. Hasta el inicio de tu siguiente turno, obtienes sentido de la vibración impreciso con un rango de distancia de 20 pies (6 m).

HUESOS DE PIEDRA ➤

DOTE 9**ENANO**

Desencadenante Sufres un impacto crítico que infinge daño físico.

Tu intratable naturaleza te puede ayudar a quitarte de encima incluso las heridas más graves. Haz una prueba plana CD 17. Si tienes éxito, el ataque se convierte en un impacto normal.

13.^{er} NIVEL

PODER TELÚRICO

DOTE 13**ENANO**

Canalizas la fuerza de la tierra que hay bajo tus pies para machacar a tus enemigos. Cuando das un Golpe cuerpo a cuerpo contra un objetivo que está de pie sobre la misma superficie de tierra o piedra que tú, obtienes un bonificador por circunstancia a la tirada de daño igual al número de dados de daño por arma.

RECORRER LAS MINAS ➤

DOTE 13**ENANO**

Atraviesas la tierra y llevas contigo a un aliado. Obtienes una Velocidad de excavar de 15 pies (4,5 m) cuando utilizas esta actividad (si no tienes una mayor) y a continuación, o bien das

dos Zancadas, o bien Excavas dos veces. Puedes elegir un aliado voluntario adyacente a ti al inicio de tu movimiento para que se mueva contigo. Dicho aliado finaliza su movimiento una casilla detrás de ti.

17.^º NIVEL

MURO DE ROCA ➤

DOTE 17**ENANO POLIMORFÍA TIERRA**

Frecuencia una vez al día

Desencadenante El efecto de un enemigo o de un peligro te impacta, o fallas una salvación de Fortaleza contra uno de ellos.

La fuerza de la piedra te invade de forma tan abrumadora que reemplaza a tu recio cuerpo. Quedas petrificado hasta el final del turno actual. No sufrirás ningún daño del efecto desencadenante ni ningún otro efecto negativo que no pueda afectar a la piedra.

PUERTA DE ROCA

DOTE 17**POCO COMÚN ENANO**

Prerrequisitos Caminante de la piedra

Las barreras hechas de tierra ya no impiden tu avance. Obtieneis *pasaje mágico* como conjuro innato divino de 7.^{er} rango que puedes lanzar una vez al día. Sin embargo, y a diferencia del conjuro, esta aptitud sólo se puede utilizar para abrir pasajes a través de barreras de tierra o piedra.

GNOMO

Hace mucho, los antepasados de los gnomos emigraron procedentes del Primer Mundo, el reino de las hadas. Si bien no está muy claro por qué llegaron a Golarion los primeros gnomos, este linaje se manifiesta en los gnomos modernos como razones extrañas, excentricidad, tendencias obsesivas y lo que algunos ven como ingenuidad. Siempre en busca de nuevas experiencias, vagabundean constantemente tanto física como mentalmente, intentando posponer una terrible enfermedad que amenaza a toda su gente. Esta aflicción, conocida como la Decoloración, ataca a los gnomos que dejan de soñar, innovar y vivir nuevas experiencias. La Decoloración drena el color (literalmente) de los gnomos y sume a los afectados en un estado de depresión profunda que acaba por costarles la vida. Muy pocos gnomos sobreviven a este azote, convirtiéndose en seres profundamente melancólicos y sabios, conocidos como decolorados.

Si quieras un personaje con un entusiasmo ilimitado y una visión extraña y mística de la moralidad y de la vida, deberías interpretar a un gномo.

Podrías...

- Abrazar el aprendizaje y saltar de un área de estudio a otra sin previo aviso.
- Hablar, pensar y moverte rápidamente, y perder la paciencia con quienes no pueden seguir tu ritmo.

Otros probablemente...

- Aprecian tu entusiasmo y la energía con la que abordas nuevas situaciones.
- Tienen problemas para entender tus motivaciones o adaptarse a tus rápidos cambios de dirección.

Descripción física

La mayor parte de los gnomos mide algo más de 3 pies (90 cm) de altura y pesan poco más que un niño humano. Exhiben una amplia gama de colores naturales en la piel, el cabello y los ojos. Para los gnomos que no han empezado la Decoloración, casi cualquier color de cabello y de ojos diferente al blanco es posible, siendo más frecuentes los colores vibrantes, mientras que los tonos de piel abarcan un espectro un poco menor y tienden hacia los tonos terrosos y los rosados, aunque ocasionalmente se ven el color verde, negro o azul pálido.

Los gnomos suelen alcanzar la madurez física a la edad de dieciocho años, aunque muchos mantienen una curiosidad infantil acerca del mundo, incluso en la edad adulta. Un gномo puede (teóricamente) vivir para siempre si puede

posponer indefinidamente la Decoloración, pero en la práctica raramente viven más allá de unos cuatrocientos años.

Sociedad

Si bien la mayoría de gnomos adoptan algunas de las prácticas culturales de la región en la que viven, tienden a elegir lo que más les conviene, ajustando sus comunidades para que encajen con su lógica feérica. Esto conduce a menudo a que en la mayoría de comunidades de gnomos casi todo sean gnomos puesto que otra gente, perpleja ante las decisiones políticas de estos, prefiere trasladarse a otro lugar. Los gnomos tienen poca cultura que considerar propia. Excepcionalmente, existen unos pocos reinos o naciones gnomas en la superficie de Golarion, y la mayoría no sabrían qué hacer con un estado semejante si lo tuvieran.

Por necesidad, pocos se casan de por vida, permitiendo en su lugar que las relaciones sigan su curso hasta separarse amistosamente, para retrazar mejor la Decoloración con nuevas experiencias. Aunque las familias gnomas tienden a ser pequeñas, muchas comunidades crían a los niños en común, puesto que los límites familiares son bastante fluidos. Sus nombres pueden ser bastante complejos y polisilábicos ya que raramente se preocupan de la facilidad con la que se han de pronunciar, y a menudo utilizan apodos más cortos. Entre ellos, cuanto más corto es el nombre, más femenino se considera.

Ejemplos de nombres: Abroshtor, Bastargre, Besh, Fijit, Halungalom, Krolmnite, Neji, Majet, Pai, Poshment, Queck, Trig, Zarzuket, Zatqualmie

Creencias

Aunque los gnomos son tramposos impulsivos con motivos inescrutables y métodos que tienden a la confusión, muchos por lo menos intentan hacer del mundo un lugar mejor. Son dados a arranques de poderosas emociones y raramente dejan de ayudar a quienes creen que lo merecen. Suelen adorar a dioses que valoran la individualidad y la Naturaleza, como por ejemplo Cayden Cailean, Desna, Gozreh y Shelyn.

Edictos populares abrazar la inspiración, buscar nuevas experiencias, moverse de una obsesión a otra

Anatemas populares ir más despacio para explicarte, privar a alguien de todos los estímulos

HERENCIAS PARA GNOMOS

Como corresponde a una colección de excéntricos, las herencias para gnomos no vienen a menudo determinadas por la geografía

sino por alguna peculiaridad de la magia. Elige una de las siguientes herencias para gnomos a 1.^{er} nivel.

Gnomo camaleón

El color de tu piel y el de tu pelo son mutables, posiblemente debido a magia latente que deriva de influencias del Primer Mundo o de efectos de ilusión residuales. Puedes cambiar lentamente la vibración y el color exacto, y la coloración puede ser diferente en todo tu cuerpo, lo que te permite crear esquemas u otros diseños coloridos. Sólo te hace falta una acción para llevar a cabo cambios menores localizados y hasta una hora para cambios dramáticos en todo tu cuerpo. Mientras duermes, los colores cambian por iniciativa propia en sintonía con tus sueños, lo que por la mañana te proporciona una coloración poco usual. Cuando estás en una zona en la que tu coloración es aproximadamente similar a la del entorno (por ejemplo, verde bosque en un bosque), podrás utilizar una acción para llevar a cabo cambios localizados menores que te ayuden a mezclarse con lo que te rodea. Eso te concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo hasta que lo que te rodea cambia de coloración o de esquema.

Gnomo manantial

Tienes una fuerte conexión con alguna otra fuente de magia, y no con la magia primigenia de tu ascendencia feérica. Dicha conexión podría proceder de un Plano oculto o de una antigua canción ocultista; un dios, celestial o infernal; un efluente mágico que quedó atrás después de la guerra entre magos; o antigua magia rúnica.

Elige entre arcana, divina y ocultista. Obtienes un truco de la lista de conjuros de dicha tradición mágica (págs. 304 a 309). Puedes lanzar esteconjuro a voluntad como unconjuro innato de la tradición elegida por ti. Un truco se potencia a un rango deconjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Siempre que obtienes unconjuro innato primigenio de una dote de ascendencia de gnomo, cambia su tradición de primigenia a la elegida por ti.

Gnomo sensible

Ves todos los colores más brillantes, oyes todos los sonidos mejor y, especialmente, detectas todos los olores con increíble detalle. Obtienes un sentido especial: olfato impreciso con un rango de distancia de 30 pies (9 m). Esto significa que puedes utilizar tu sentido del olfato para determinar la ubicación exacta de una criatura (tal y como se explica en la pág. 434). El DJ por lo general doblará el rango de distancia si estás a sotavento de la criatura o lo reducirá a la mitad si estás a barlovento.

Además obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción siempre que tratas de localizar una criatura no detectada dentro del rango de distancia de tu olfato.

Gnomo sombrío

Ya sea debido a una conexión con las hadas oscuras o sombrías, con los gnomos de las profundidades conocidos como drathlenar o con alguna otra fuente, puedes ver en la más completa oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

Gnomo tocado por las hadas

La sangre de las hadas fluye por tus venas, saturándote con su magia y convirtiéndote en una de ellas. Obtienes el rasgo feérico, además de los rasgos gnomo y humanoide. Elige un truco de la lista de conjuros primigenios (pág. 311). Puedes lanzarlo a voluntad como unconjuro innato primigenio. Un truco se potencia a un rango deconjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Puedes cambiar este truco por uno diferente de la misma lista una vez al día meditando para volverte a alinear con el Primer Mundo; ésta es una actividad de 10 minutos con el rasgo concentrar.

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Constitución

Carisma

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Fuerza

IDIOMAS

Común

Feérico

Gnomo

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). A elegir entre dracónico, enano, élfico, goblin, jotun, orco y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los predominantes en tu región).

RASGOS

Gnomo

Humanoide

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante e ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

DOTES DE ASCENDENCIA

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia y otra adicional cada 4 niveles posteriores (en 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o nivel). Como gnomo, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.^{ER} NIVEL**CAMARADERÍA FEÉRICA****DOTE 1****GNOMO**

Tu conexión feérica mejorada (o bien a través de tu sangre o vía el contacto prolongado) te concede una recepción más cálida por parte de las criaturas del Primer Mundo, así como herramientas para frustrar sus trucos o resistir su magia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia, tanto a las pruebas de Percepción como a las tiradas de salvación contra las hadas.

Además, siempre que te encuentras con una criatura feérica en una situación social, puedes hacer de inmediato una prueba de Diplomacia para Causar impresión a dicha criatura en lugar de tener que conversar durante 1 minuto. Tienes un penalizador -5 a esta prueba. Si fallas, puedes entablar una conversación de 1 minuto y hacer una nueva prueba al final de dicho tiempo en lugar de tener que aceptar un fallo o un fallo crítico.

CÓMPlice ANIMAL**DOTE 1****GNOMO**

Creas una relación con un animal, que se vincula mágicamente contigo. Obtienes un familiar utilizando las reglas de la pág. 212. El tipo de animal es cosa tuya, pero la mayoría de gnomos eligen animales que tienen Velocidad de excavar.

ESCÁNDALO ♦**DOTE 1****GNOMO**

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Ciegas o deslumbras a una criatura.

Has invertido una cantidad considerable de tiempo practicando la manipulación de la luz, convirtiendo en una arma el reflejo de tu espada o reforzando la luminosidad de las exhibiciones mágicas hasta alturas poco convencionales. Extiende en 1 asalto el estado cegado o deslumbrado que has impuesto a un objetivo.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GNOMOS**DOTE 1****GNOMO**

Prefieres armas no usuales vinculadas a tu gente, como por ejemplo espadas con hojas curvas y peculiares. Obtienes acceso a los *kukris* y a todas las armas poco comunes con el rasgo gnomo. Obtienes familiaridad con las armas que tienen el rasgo gnomo además de la guya y del *kukri*; a efectos de competencia, tratas cualquier arma marcial de entre ellas como una arma sencilla y cualquier arma avanzada de entre ellas como una arma marcial.

A 5.^o nivel, siempre que obtienes un impacto crítico con una de estas armas, obtienes su efecto de especialización crítica.

MAGIA DEL PRIMER MUNDO**DOTE 1****GNOMO**

Tu conexión con el Primer Mundo te concede un conjuro innato primigenio, muy parecido a los de las hadas. Elige un truco de la lista de conjuros primigenios (pág. 311). Puedes lanzarlo a voluntad como un conjuro innato primigenio. Un truco se potencia a un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

OBSESIÓN DE GNOMO**DOTE 1****GNOMO**

Puede que tengas una naturaleza veleidosa, pero cuando un tema capta tu atención, te sumerges en él de cabeza. Obtienes la dote Saber adicional (pág. 251) y la dote Seguro para el Saber elegido. Como quiera que las obsesiones de gnomo pueden ir y venir rápidamente, puedes reconvertir Obsesión de gnomo a una subcategoría diferente de Saber en 1 día de tiempo libre.

PROFESOR DE ELOCUCIÓN DE ANIMALES**DOTE 1****GNOMO**

Oyes los ruidos de los animales como conversaciones en lugar de como ruido ininteligible y puedes responder a tu vez. Puedes formularles preguntas, obtener respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con ellos. En la mayoría de circunstancias, los animales salvajes te concederán tiempo para exponer tus argumentos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia para Impresionarles.

SENTIDO DE LA ILUSIÓN**DOTE 1****GNOMO**

Tus antepasados pasaban días envueltos en ilusiones y acunados en ellas y como resultado, ser consciente de la magia de ilusión es en ti algo instintivo. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia, tanto a las pruebas de Percepción como a las tiradas de salvación de Voluntad contra las ilusiones.

Cuando te acercas a menos de 10 pies (3 m) de una ilusión que se puede descreer, el DJ hace por ti una tirada secreta con el fin de descreerla, incluso si tú no inviertes una acción en Interactuar con la ilusión.

5.^o NIVEL**FUENTE ENERGIZADA ♦****DOTE 5****GNOMO**

Prerrequisitos reserva de foco, por lo menos un conjuro innato de una herencia o dote de ascendencia de gnomo que comparte una tradición con por lo menos uno de tus conjuros de foco

Frecuencia una vez al día

Puedes enfocar tu mente con más rapidez debido a la magia que fluye en tu interior. Recuperas 1 Punto de Foco, hasta tu máximo usual.

PROYECTAR PERSONA ♦**DOTE 5**

CONCENTRAR **GNOMO** **ILUSIÓN** **PRIMIGENIO** **VISUAL**

Donde otros graban su armadura para que sirva como conducto para sus imaginaciones, tu vivida mente y tu osada personalidad te permiten proyectar una personalidad más adecuada sobre tu deslucida armadura. Cambias la forma y la apariencia de tu armadura para que parezcan ropajes ordinarios o de calidad a juego con tu imaginación. Las estadísticas de la armadura no cambian. Este efecto durará mientras permanezcas consciente y lleves puesta la armadura. Una criatura puede descreer la ilusión Buscando o tocando tu armadura. La CD es igual a tu CD de Voluntad.

9.^o NIVEL**ADEPTO DEL PRIMER MUNDO****DOTE 9****GNOMO**

Prerrequisitos por lo menos un conjuro innato primigenio.

A lo largo del tiempo, tu magia feérica se ha hecho más fuerte. Obtienes *invisibilidad* y *luz reveladora* como conjuros innatos primigenios de 2º rango. Puedes lanzar cada uno de ellos una vez al día.

CONDUCTO VIVAZ

DOTE 9

GNOMO

Tu conexión con el Primer Mundo ha crecido y su energía vital fluye rápidamente hacia ti. Si descansas 10 minutos, recuperas tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución multiplicado por la mitad de tu nivel. Esto es un efecto de vitalidad curativa, acumulativo con cualquier curación obtenida de Tratar heridas.

CURIOSIDAD CAUTELOSA

DOTE 9

GNOMO

Prerrequisitos por lo menos unconjuro innato arcano u ocultista obtenido gracias a una herencia de gnomos o dote de ascendencia de gnomos. Has aprendido unas pocas técnicas mágicas para meterte en problemas y salir de ellos sin ser visto. Obtienes *disfrazar magia* y *silencio* como conjuros innatos arcanos u ocultistas de 2º rango. La tradición de dichos conjuros debe coincidir con la tradición que utilizas para tus opciones de ascendencia de gnomos. Puedes lanzar cada conjuro una vez al día y sólo puedes designarte a ti mismo como objetivo.

SALTO VITAL

DOTE 9

GNOMO

MOVIMIENTO

TELETRANSPORTE

Requisitos Tienes que estar adyacente a una criatura viva.

Entras en fase a través de un espacio ocupado por una criatura viva con un fogonazo, apareciendo de forma espontánea al otro lado de la misma en una exhibición vibrante de luces de colores. Te mueves de tu ubicación actual a otra que sigue estando adyacente a la misma criatura viva, pero en el lado o esquina opuesto de su espacio. Para determinar si una posición es válida, utiliza las mismas reglas que para el flanqueo: una línea a través del centro de ambos espacios debe atravesar lados u esquinas opuestas del espacio de la criatura.

Atraviesas la fuerza vital de la criatura, apareciendo en la ubicación seleccionada, lo que no desencadena reacciones basadas en el movimiento. Debes ser capaz de ver tu destino y no puedes moverte más allá de lo que permitiría a tu Velocidad.

13.º NIVEL

DOTE 13

OFUSCACIÓN INSTINTIVA

GNOMO

ILUSIÓN

VISUAL

Prerrequisitos por lo menos unconjuro innato arcano u ocultista obtenido gracias a una herencia de gnomos o dote de ascendencia de gnomos.

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Eres atacado por un enemigo, pero éste aún no ha tirado los dados.

La magia de tu interior se manifiesta como una reacción natural a las amenazas. Un doble ilusorio de ti aparece en tu espacio durante un breve instante. El atacante desencadenante debe hacer una prueba plana CD 10; con un éxito, te designa como objetivo de la forma normal; si falla, designa como objetivo al doble y lo destruye. La tradición de esta acción coincide con la tradición que utilizas para tus opciones de ascendencia de gnomos.

17.º NIVEL

DOTE 17

DE VUELTA A CASA

POCO COMÚN

GNOMO

Frecuencia Dos veces por semana

La conexión que tienes con el Primer Mundo resuena en tu cuerpo, con más fuerza que en la mayoría de los gnomos, lo que te permite cruzar el umbral entre el Universo y el Primer Mundo. Obtienes *teletransporte interplanetario* como conjuro innato primigenio. Puedes lanzarlo dos veces por semana. Esto se puede utilizar tan solo para ir y venir entre el Primer Mundo y el Universo. Debido a la resonancia natural de tu cuerpo, puedes actuar como epicentro del conjuro y no necesitas una llave planaria especialmente sintonizada.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

GOBLIN

Las retorcidas historias a las que se aferra otra gente no interesan a los goblins. Este pequeño pueblo vive el momento y prefiere los relatos fantásticos a los hechos reales. Las virtudes de los goblins consisten en estar presentes, ser creativos y ser honestos. Luchan por tener una vida plena, en lugar de preocuparse por cómo acabará su viaje. Contar relatos, no buscarle tres pies al gato a los hechos. Ser pequeños, pero soñar a lo grande. A muchos goblins les encantan las cosas sencillas, las canciones, el fuego y comer; odian leer, los perros y los caballos. Sin embargo, otros podrían perseguir objetivos más complejos, como por ejemplo trastear con chatarra o preparar aperitivos y explosivos casi a partir de cualquier cosa.

Si te apetece un personaje excéntrico, entusiasta y amante de la diversión, deberías interpretar a un goblin.

Podrías...

- Luchar para demostrar que tienes un lugar entre otros pueblos civilizados, incluso a ti mismo.
- Aliviar las pesadas cargas emocionales que llevan los demás (y divertirte) con payasadas y bromas pesadas.

Otros probablemente...

- Trabajan para asegurarse de que no le pegas fuego (accidental o intencionalmente) a demasiadas cosas.
- Se preguntan cómo consigues sobrevivir dadas tus elecciones gastronómicas ancestrales típicas, tu temerario comportamiento y tu amor por el fuego.

Descripción física

Los goblins son humanoides bajitos de cuerpo grande, extremidades huesudas y cabeza enormemente grande, con grandes orejas y ojos rojos pequeños y brillantes. El color de su piel varía de verde a gris pasando por el azul, y a menudo lucen cicatrices, forúnculos y eczemas. Los goblins tienden a medir unos 3 pies (90 cm) de altura. La mayoría carece de pelo en la cabeza y en gran parte del cuerpo. Sus desiguales dientes se caen y vuelven a crecer muy rápido, y su rápido metabolismo significa que comen y sestean constantemente. Las mutaciones son más frecuentes entre los goblins que entre otra gente y estos suelen ver como un signo de poder o de fortuna las mutaciones particularmente destacadas.

Llegan a la adolescencia a los tres años, y a la edad adulta cuatro o cinco años más tarde. Pueden vivir cincuenta años o más, pero sin nadie que les proteja de los suyos o de sí mismos, pocos viven más allá de los veinte.

Sociedad

Los goblins tienden a acudir en manada a los líderes fuertes, formando pequeñas tribus, que raramente cuentan con más de un centenar de miembros, aunque cuanto mayor es una tribu, más diligente tiene que ser el líder para mantener el orden, una labor notoriamente difícil. El juego y la creatividad les importan más que la productividad o el estudio y sus campamentos explotan con canciones y risas.

Los goblins se vinculan estrechamente con sus aliados, protegiendo ferozmente a aquellos compañeros que les han protegido o les han prestado oídos. Tienden a suponer, para protección propia, que los miembros de las ascendencias más altas (a quienes se refieren coloquialmente como "patilargos") no les van a tratar correctamente. Aprender a confiar en los patilargos es difícil para un goblin, y sólo en tiempos recientes ha llegado a ser posible semejante colaboración. A los goblins les van los nombres muy sencillos. Un buen nombre debería ser fácil de pronunciar, lo bastante corto como para gritarlo sin perder el aliento y tener buen sabor. Quien pone el nombre, a menudo elige una palabra que rima con algo que le gusta, para que escribir canciones sea más fácil.

Ejemplos de nombres: Ak, Bokker, Frum, Guzmuk, Krobbby, Loohi, Mazmord, Neeka, Omgot, Ranzak, Rickle, Tup, Wakla, Yonk, Zibini

Creencias

Incluso los goblins mejor intencionados tienen problemas para

seguir las reglas, lo que significa que los aventureros goblins a menudo no están seguros de estar en el lado correcto de la ley. La adoración organizada les confunde de igual manera, y la mayoría de ellos preferirían elegir sus propios dioses, como por ejemplo monstruos poderosos, maravillas naturales o cualquier otra cosa que encuentran fascinante, atribuyendo incluso a veces el estatus divino a compañeros goblins destacados. Sin embargo, los goblins que pasan tiempo alrededor de la gente de otras ascendencias podrían adoptar algunas de sus creencias, y muchos aventureros goblins adoptan la adoración de Cayden Cailean.

Edictos populares convertir basura en tesoros, inventar canciones para cada ocasión, resolver problemas pegándoles fuego

Anatemas populares aprender a leer, confiar en un perro o un caballo

HERENCIAS PARA GOBLINS

Los goblins, especialmente los de tribus diferentes, tienen todo tipo de diferencias fisiológicas, que a menudo descubren tan solo mediante "experimentos" peligrosos. Elige una de las siguientes herencias para goblins a 1.^{er} nivel.

Goblin de la nieve

Estás aclimatado a la vida en territorios gélidos y tienes la piel de un color que va desde el azul celeste al azul marino, además de un pelaje azul. Obtienes tanta resistencia al frío como la mitad de tu nivel (mínimo 1). Tratas los efectos ambientales de frío como si fueran un grado menos extremos (un frío increíble se vuelve extremo, un frío extremo se vuelve severo, y así sucesivamente).

Goblin dientes afilados

Los dientes de tu familia son armas formidables. Obtienes un ataque sin armas de mandíbula que infinge 1d6 daño perforante. Tu mandíbula se encuentra en el grupo pelea y tiene los rasgos sutil y sin armas.

Goblin irrompible

Eres capaz de recuperarte rápidamente de las heridas debido a un cráneo excepcionalmente grueso, huesos cartilaginosos o alguna otra cosa con ventajas e inconvenientes. Obtienes 10 Puntos de Golpe debido a tu ascendencia en lugar de 6. Cuando caes, reduces el daño por caída sufrido como si sólo hubieras caído la mitad de la distancia.

Goblin piel ignífuga

Tus antepasados siempre han tenido conexión con el fuego y la piel más gruesa, lo que te permite resistir las quemaduras. Obtienes tanta resistencia al fuego como la mitad de tu nivel (mínimo 1). También puedes recuperarte más fácilmente de estar ardiendo. Tu prueba plana para eliminar el daño persistente por fuego es CD 10 en lugar de CD 15, que se reduce a CD 5 si otra criatura utiliza una acción particularmente apropiada para ayudarte.

Goblin tripas de hierro

Puedes subsistir con comida que la mayoría de la gente consideraría estropeada. Te puedes alimentar con comida de baja calidad en un asentamiento si hay basura fácilmente disponible, sin utilizar la habilidad de tiempo libre Subsistir. Puedes comer y beber cosas cuando estás indisposto.

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las aflicciones, contra sufrir el estado indisposto y para eliminar dicho estado. Cuando obtienes un éxito en una tirada de salvación afectada por este bonificador, en su lugar obtienes un éxito crítico. Todos estos beneficios sólo se aplican cuando la aflicción o estado resultan de algo que has comido.

DOTES DE ASCENDENCIA

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia y otra adicional cada 4 niveles posteriores (en 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o nivel). Como goblin, puedes seleccionar de entre las siguientes dotes de ascendencia.

PUNTOS DE GOLPE

6

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Destreza

Carisma

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Sabiduría

IDIOMAS

Común

Goblin

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre dracónico, enano, gnomo, mediano, kohlo, orco y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Goblin

Humanoide

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en la oscuridad y en luz tenue igual de bien que en luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



1.º NIVEL**¡QUEMADLO!****GOBLIN**

El fuego te fascina. Tus conjuros y tus sustancias alquímicas que infligen daño por fuego obtienen un bonificador por estatus al daño igual a la mitad del rango de conjuro o una cuarta parte del nivel de objeto del material (bonificador mínimo +1). También obtienes un bonificador +1 por estatus a cualquier daño persistente por fuego que infliges.

CANCIÓN GOBLIN ♫**GOBLIN**

Cantas molestas canciones goblin, distrajendo a tus enemigos con rimas tontas y repetitivas. Haz una prueba de Interpretar contra la CD de Voluntad de un solo enemigo a 30 pies (9 m) o menos. Esto tiene todos los rasgos y restricciones habituales de una prueba de Interpretar para cantar (pág. 240).

Puedes afectar hasta a 2 objetivos dentro del rango de distancia si tienes competencia a rango experto en Interpretar, a 4 si tu rango es maestro y a 8 si tu rango es legendario.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 minuto.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a la Canción goblin durante 1 hora.

CARROÑERO URBANO**DOTE 1****GOBLIN**

Sabes que los mayores tesoros a menudo parecen basura. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Subsistir y puedes utilizar Sociedad o Supervivencia cuando Subsistes en un asentamiento.

Cuando Subsistes en una ciudad, también reúnes basura valiosa que los atontados de los patilargos suelen tirar. Puedes Obtener ingresos utilizando Sociedad o Supervivencia a la vez que Subsistes, sin tener que invertir ningún día adicional de tiempo libre. También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a esta prueba.

Especial Si tienes la herencia goblin tripas de hierro, incrementa a +2 los bonificadores.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GOBLINS**DOTE 1****GOBLIN**

Otros pueden mirarlas con desdén, pero tú sabes que las armas de tu gente son tan efectivas como afiladas. Estás entrenado en todas las armas poco comunes con el rasgo goblin. Tienes familiaridad con todas las armas con el rasgo goblin; a efectos de competencia, tratas todas las que son armas marciales como sencillas y todas las que son avanzadas como marciales.

A 5.º nivel, siempre que obtienes un impacto crítico con una de estas armas, obtienes su efecto de especialización crítica.

HUIDA GOBLIN ↗**DOTE 1****GOBLIN**

Desencadenante Un aliado acaba una acción de movimiento adyacente a ti. Sacas partido del movimiento de tu aliado para ajustar tu posición. Das un Paso.

JINETE EXPERTO**DOTE 1****GOBLIN**

Eres especialmente bueno con las monturas tradicionales de los goblins. Obtienes la dote Montar, incluso si no cumples los prerrequisitos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza para Comandar a un animal sobre un perro goblin o sobre un lobo de monta.

Si obtienes un lobo como compañero animal, éste obtiene la aptitud especial montura (y si obtienes una aptitud que te concede un compañero animal con la aptitud especial montura, puedes elegir un lobo).

MUY ESCURRIDIZO**DOTE 1****GOBLIN**

La gente grande raramente presta atención a las sombras que tiene a sus pies, y tú te aprovechas de ello por completo. Puedes moverte 5 pies (1,5 m) más lejos cuando utilizas la acción Movimiento furtivo, hasta tu Velocidad.

Además, mientras continúes utilizando acciones de Movimiento furtivo y tengas éxito en tu prueba de Sigilo, no quedarás observado si careces de cobertura o de cobertura mayor y no estás oculto al final de la acción de Sigilo, si dispones de cobertura o cobertura mayor o estás oculto al final de tu turno.

SABER DE LOS GOBLINS**DOTE 1****GOBLIN**

Has adquirido habilidades y relatos en tu comunidad goblin. Obtienes el rango de competencia entrenado en Naturaleza y Sigilo. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habilidades (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

También obtienes la dote general Saber adicional para Saber (goblins).

TRASTEAR CON LA CHATARRA**DOTE 1****GOBLIN**

Puedes fabricar herramientas útiles, incluso de los desechos más retorcidos u oxidados. Cuando utilizas la habilidad Artesanía para Fabricar, puedes hacer objetos de nivel 0 (incluyendo armas y armaduras) a partir de chatarra. Esto reduce el Precio a una cuarta parte de la cantidad usual, pero siempre resulta en un objeto chapucero. Los objetos chapuceros normalmente imponen un penalizador, pero tú no lo sufres si utilizas objetos chapuceros fabricados por tí mismo (y tampoco se te aplica el mayor penalizador debido a una armadura chapucera).

También puedes incorporar chatarra para ahorrar dinero cuando Fabricas algún objeto. Esto te concede un descuento en el objeto como si hubieras invertido 1 día adicional trabajando para reducir el coste, pero es obvio que el objeto está hecho a base de chatarra. A discreción del DJ, esto podría afectar el valor de reventa del objeto, dependiendo de los gustos del comprador.

5.º NIVEL**CANTAR A VOCES****DOTE 5****GOBLIN**

Prerrequisitos Canción goblin

Afinar, controlar la respiración adecuadamente y recordar la letra son cosas mucho menos importantes que la medida real de un buen cantante: ¡el volumen! El rango de distancia de tu Canción goblin se incrementa

a 60 pies (18 m) y puedes designar como objetivo a un enemigo adicional cuando las usas.

RODILLA ◆

DOTE 5

GOBLIN

Asestas un tremendo golpe a la rodilla, la espinilla u otra parte vulnerable a tu alcance de la anatomía de un enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con una arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas cuerpo a cuerpo. Este ataque no infinge daño. Con un impacto, el objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad (o un penalizador -15 pies [4,5 m] por estatus con un impacto crítico). El penalizador dura 1 asalto. Este penalizador sólo se aplica si el objetivo tiene Velocidad terrestre y depende de piernas u otros apéndices que puedan ser designados como objetivo para utilizar su Velocidad terrestre. Como con todos los penalizadores a la Velocidad, este ataque no puede reducir la de una criatura por debajo de 5 pies (1,5 m).

VÁNDALO

DOTE 5

GOBLIN

Eres hábil rompiendo y desmantelando cosas. Volverlas a montar es la parte aburrida, así que no te sueles preocupar mucho de ello. Obtiene el rango entrenado en Latrocincio. Si ya dispones de él automáticamente (por ejemplo, debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Además, siempre que aciertas con un Golpe contra una trampa o un objeto desatendido, ignoras los primeros 5 puntos de la Dureza del objeto.

9.º NIVEL

AFERRARSE ◆

DOTE 9

GOBLIN

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe con éxito y tienes una mano libre.

Te acercas a un enemigo para someterlo. Si tu objetivo se mueve mientras estás aferrado a él, puedes elegir moverte con él. El objetivo queda liberado si eliges no hacerlo, al inicio de tu siguiente turno o si el objetivo Huye. Los intentos de Huir de un Aferramiento se hacen contra tu CD de Acrobacias y siguen las reglas de la pág. 416, pero acaban con el Aferramiento en lugar de con los estados que normalmente acaban mediante la acción de Huir.

Especial Puedes utilizar esta acción sin una mano libre si tu Golpe anterior lo has hecho con las mandíbulas o un ataque sin armas similar que podrías utilizar para aferrarte. El DJ determina qué ataques sin armas pueden aplicar para esto. Aferrarte de esta forma te impide utilizar dicho ataque sin armas.

HUIDA A LA CARRERA

DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Huida goblin

Puedes ir más lejos y más rápido cuando maniobras junto a tus aliados. Cuando utilizas huida goblin, puedes dar una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad en lugar de un Paso.

TREPADOR DE CUEVA

DOTE 9

GOBLIN

Después de años de arrastrarte por cavernas, puedes trepar fácilmente a cualquier parte. Obtiene una Velocidad de trepar de 10 pies (3 m).

13.º NIVEL

MUY, MUY ESCURRIDIZO

DOTE 13

GOBLIN

Prerrequisitos Muy escurridizo

Puedes moverte hasta tu Velocidad cuando utilizas la acción Movimiento furtivo y ya no necesitas cobertura o cobertura mayor o estar oculto para Esconderte o usar Movimiento furtivo.

17.º NIVEL

ABANDONO TEMERARIO ◆

DOTE 17

FORTUNA | GOBLIN

Frecuencia una vez al día

A pesar de una vida llena de decisiones cuestionables, has conseguido sobrevivir, como si tuvieras una suerte increíble que te permite evitar las consecuencias de tus acciones. Durante el resto de tu turno, si obtienes un fallo o un fallo crítico en una tirada de salvación contra un efecto dañino, en su lugar obtienes un éxito. Además, si sufrirías daño de un enemigo o peligro este turno, sufres el daño mínimo posible.

Estos beneficios solo se aplican a los efectos dañinos sufridos por completo durante tu turno en el que activas Abandono temerario, como por ejemplo atravesar corriendo un muro de fuego. El daño persistente y los estados que se aplicaron antes a tu turno funcionan con normalidad, y en cuanto el turno acabe te verás sujeto a las consecuencias completas de cualquier peligro que aún te amenace.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

HUMANO

Tan impredecibles y variados como cualquiera de los pueblos de Golarion, los humanos tienen un empuje excepcional y la capacidad de aguantar y expandirse. Aunque muchas civilizaciones prosperaron antes de que la humanidad se alzara a la prominencia, los humanos han construido algunas de las sociedades más grandes y más terribles de la historia y, hoy en día, constituyen el pueblo más populoso de los reinos que rodean el mar Interior.

La ambición, la versatilidad y el potencial excepcional de los humanos les han llevado a su estatus actual como la ascendencia predominante del mundo. Sus imperios y naciones son vastos y están en continua expansión, y sus habitantes se labran un nombre con la fuerza de la espada y el poder del conjuro. La humanidad es diversa y tumultuosa, y va desde lo nómada hasta lo imperial, desde lo siniestro hasta lo sagrado. Muchos se

aventuran para explorar, para cartografiar toda la extensión del multiverso, para buscar tesoros largo tiempo perdidos o para dirigir poderosos ejércitos con los que conquistar a sus vecinos, sin más razón que su simple voluntad.

Si quieres un personaje que puede ser prácticamente cualquier cosa, deberías interpretar a un humano.

Podrías...

- Luchar por la grandeza, o bien por derecho propio o bien en pro de una causa.
- Querer entender tu propósito en el mundo.
- Apreciar tus relaciones con la familia y los amigos.

Otros probablemente...

- Respetan tu flexibilidad, tu adaptabilidad y (en la mayoría de casos) tu amplitud de miras.
- Desconfían de tus intenciones, temiendo que sólo busques el poder o la riqueza.
- No están seguros de qué esperar de ti y dudan de tus intenciones.

Descripción física

Las características físicas de los humanos son tan variadas como los climas del mundo. Muestran una amplia variedad de colores de piel y de cabello, de tipos corporales y de rasgos faciales. En términos generales, su piel tiene un tono más oscuro cuanto más cerca del ecuador está el lugar en que ellos o sus antepasados han vivido.

Suelen llegar a la edad adulta alrededor de los quince años, aunque la madurez mental tiene lugar unos pocos años más tarde. Un humano típico puede vivir hasta los noventa años. A veces disponen de características físicas excepcionalmente mutables comparados con las demás ascendencias, mostrando una variación mayor en altura, peso y otros parámetros físicos.

Sociedad

La variedad humana también se manifiesta en cuanto a sus gobiernos, actitudes y normas sociales. Aunque las más antiguas de sus culturas pueden remontar sus historias compartidas hasta miles de años en el pasado, cuando se las compara con las sociedades de los elfos o de los enanos, las civilizaciones humanas parecen estar en un estado de flujo constante, al fragmentarse los imperios y subsumir los nuevos reinos a los viejos.

Edictos populares buscar la grandeza, dedicarse a un punto de vista moral, explorar el mundo

Anatemas populares malgastar el poco tiempo del que dispones

Nombres

A diferencia de muchas culturas ancestrales, que generalmente se ciñen a tradiciones específicas e historias compartidas, la diversidad de la humanidad ha resultado en un conjunto de nombres casi infinito. Los humanos de las tribus septentrionales tienen nombres muy diferentes a quienes viven en las naciones-estado meridionales. En gran parte del mundo, los humanos hablan

común (aunque algunos continentes de Golarion tienen sus propios idiomas comunes regionales), y aún así sus nombres son tan variados como sus creencias y sus apariencias.

Grupos étnicos

Una gran variedad de grupos étnicos humanos puebla los continentes de la Región del mar Interior de Golarion y de las tierras más allá de la misma. Los personajes humanos pueden ser de cualquier grupo étnico, sea cual sea su lugar de procedencia. A continuación se presentan algunos ejemplos de grupos étnicos de Golarion.

Los personajes de los grupos étnicos humanos de la Región del mar Interior hablan común (también conocido como taldano), y algunos grupos étnicos conceden acceso a un idioma regional poco común (pág. 89).

- Los garundi abarcan las naciones a lo largo de las orillas meridionales del mar Interior.
- Los keleshitas remontan sus orígenes al Imperio de Kelesh en los desiertos orientales.
- Los kélidos viven entre las montañas y las estepas septentrionales de Avistan.
- Los mwangi se extienden a través del vasto continente de Garund.
- Los shoanti tienen su hogar en las duras tierras baldías de la meseta Storval.
- Los taldanos ocupan gran parte de Avistan gracias a un imperio caído.
- Los tian proceden originalmente de lejano continente de Tian Xia.
- Los ulfens residen en poblaciones costeras del oeste de Avistan.
- A los varisianos siempre les ha gustado una vida nómada de caravanas itinerantes.

HERENCIAS PARA HUMANOS

A diferencia de otras ascendencias, los humanos no tienen diferencias fisiológicamente significativas definidas por su linaje. En su lugar, sus herencias revelan su potencial como pueblo y podrían reflejar las habilidades adicionales de sus numerosos grupos étnicos. Elige una de las siguientes herencias para humanos a 1.^{er} nivel.

Humano hábil

Tu ingenio te permite entrenar una amplia variedad de habilidades. Obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección. A 5.^o nivel, obtienes el rango experto en la habilidad elegida.

Humano versátil

La versatilidad y la ambición de la humanidad han impulsado su ascenso hasta ser la ascendencia más común en la mayoría de las naciones del mundo. Selecciona una dote general a tu elección para la que cumples los requisitos (igual que tu dote de ascendencia, puedes seleccionar esta dote general en cualquier momento durante la creación de personaje).

DOTES DE ASCENDENCIA PARA HUMANOS

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia y otra adicional cada 4 niveles posteriores (en 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o nivel). Como humano, seleccionas de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.^{ER} NIVEL

AMBICIÓN NATURAL

DOTE 1

HUMANO

Te criaron para ser ambicioso y aspirar siempre a las estrellas, lo que hizo que progresaras rápidamente en tu campo elegido. Obtienes una dote de clase de 1.^{er} nivel para tu clase. Debes cumplir los requisitos, pero puedes seleccionar la dote más adelante en el proceso de creación de personaje a fin de determinar qué requisitos cumples.

ARMAS POCO CONVENCIONALES

DOTE 1

HUMANO

Te has familiarizado con una arma en particular, potencialmente de otra ascendencia o cultura. Elige una arma poco común sencilla o marcial con un rasgo correspondiente a una ascendencia (como por ejemplo enano, goblin u orco) o que es común en otra cultura. Obtienes acceso a

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Dos mejoras de atributo gratuitas

IDIOMAS

Común

Tantos idiomas adicionales como 1 + tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre la lista de idiomas comunes y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Humano

Humanoide

Introducción

Ascendencias y bagajes

Introducción

Ascendencias

Elfo

Enano

Gnomo

Goblin

Humano

Leshy

Mediano

Orco

Herencias versátiles

Changeling

Nefilim

Ascendencia

Mixta

Bagajes

Idiomas

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjurados

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

dicha arma y a efectos de competencia, la tratas como si fuera una arma sencilla.

Si estás entrenado en todas las armas marciales, en su lugar puedes elegir una arma poco común avanzada con un rasgo de ascendencia o que es común en otra cultura. Obtienes acceso a dicha arma y obtienes familiaridad con la misma. A efectos de competencia, la tratas como una arma marcial.

ENTRENAMIENTO GENERAL

DOTE 1

HUMANO

Tu adaptabilidad se manifiesta en tu dominio de un amplio abanico de aptitudes útiles. Obtienes una dote general de 1.^{er} nivel. Debes cumplir los requisitos de la dote pero, si la seleccionas durante la creación de personaje, puedes seleccionarla más tarde en el proceso a fin de determinar qué requisitos cumples.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una dote diferente cada vez.

HABILIDAD NATURAL

DOTE 1

HUMANO

Tu ingenio te permite entrenar una amplia gama de habilidades. Obtienes el rango de competencia entrenado en dos habilidades a tu elección.

NATURALEZA COOPERATIVA

DOTE 1

HUMANO

La corta esperanza de vida humana concede perspectiva y te ha enseñado desde una edad temprana a dejar a un lado las diferencias y trabajar con otros para llegar a la grandeza. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Prestar ayuda.

OBSTINACIÓN ALTANERA

DOTE 1

HUMANO

Tu poderoso yo hace difícil que los demás te den órdenes. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto mental que intenta controlar directamente tus acciones, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si una criatura sufre un fallo en una prueba para Obligarte utilizando la Intimidación, en su lugar sufre un fallo crítico (por lo que no puede intentar Obligarte de nuevo durante 1 semana).

TRUCO ADAPTADO

DOTE 1

HUMANO

Prerrequisitos rasgo de clase lanzamiento de conjuros

A través del estudio de múltiples tradiciones mágicas, has alterado unconjuro para que encaje en tu estilo de lanzamiento. Elegir un truco de una tradición mágica diferente a la tuya. Si preparas conjuros, puedes elegir éste cuando preparas tus trucos, además de tus demás opciones. Si tienes un repertorio de conjuros, reemplaza uno de los trucos que conoces por el elegido. Puedes lanzar este truco como un conjuro de la tradición de tu clase.

Si más adelante cambias este truco o lo reconviertes, puedes elegir su sustituto de la misma tradición alternativa o de una diferente.

5.º NIVEL

ADEPTO ADAPTATIVO

DOTE 5

HUMANO

Prerrequisitos Truco adaptado, poder lanzar conjuros de 3.^{er} rango.

Has continuado adaptando tu magia para fusionar la tradición de tu

clase con tu tradición adaptada. Elegir un truco o un conjuro de 1.^{er} rango de la misma tradición mágica que tu truco de Truco adaptado. Obtienes dicho conjuro, añadiéndolo a tus opciones de conjuro igual que el truco de Truco adaptado. Puedes lanzarlo como si fuera de la tradición mágica de tu clase. Si eliges un conjuro de 1.^{er} rango, no obtienes acceso a las versiones potenciadas del mismo, lo que significa que no puedes prepararlas si preparas conjuros y que no puedes aprenderlas o seleccionar el conjuro como uno de signatura si dispones de un repertorio de conjuros.

IMPROVISADOR ASTUTO

DOTE 5

HUMANO

Has aprendido a manejar las situaciones cuando te encuentras fuera de lugar. Obtienes la dote general Improvisación no entrenada. Además, puedes llevar a cabo acciones de habilidad que normalmente requieren estar entrenado, incluso si no lo estás.

SENTIR ALIADOS

DOTE 5

HUMANO

Como muchos humanos criados en una comunidad cerrada, siempre has estado fuertemente sintonizado con la presencia de otros. Los aliados voluntarios de los que eres consciente y que están a 60 pies (18 m) o menos de ti y que por lo demás no tendrías detectados, en su lugar se consideran escondidos de ti. La prueba plana para designar como objetivos a aliados voluntarios a 60 pies (18 m) o menos que están escondidos de ti se reduce a 5 en lugar de 11.

9.º NIVEL

ALMA COOPERATIVA

DOTE 9

HUMANO

Has desarrollado un vínculo anímico con tus camaradas y mantienes con ellos un grado aún mayor de cooperación. Si tienes por lo menos el rango experto en la habilidad en la que estas Prestando ayuda, cuando sufres un fallo o un fallo crítico Prestando ayuda en una prueba de habilidad, en su lugar obtienes un éxito.

IMPROVISACIÓN SENSACIONAL

DOTE 9

HUMANO

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Haces una prueba utilizando una habilidad en la que no estás entrenado.

Un destello de brillantez te concede una ventaja importante en una habilidad a pesar de tu inexperience. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la prueba de habilidad desencadenante.

POLIFACÉTICO

DOTE 9

HUMANO

Has aprendido a dividir tu enfoque con facilidad entre clases múltiples. Obtienes una dote de dedicación multiclase de 2.^º nivel (para más información sobre los arquetipos multiclase, consulta la pág. 215), incluso si normalmente no podrías adquirir otra dote de dedicación hasta que adquieras más dotes de tu arquetipo actual.

Si tienes la herencia versátil aiuvarin (pág. 82), no necesitas cumplir los requisitos de modificador por característica de la dote.

PRESTAR AYUDA EN GRUPO

DOTE 9

HUMANO

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Tu educación puso énfasis en la labor de equipo, y ayudar a tus aliados es para ti algo natural. Después de Prestar ayuda a un aliado en una prueba de habilidad que no tiene el rasgo ataque, también puedes Prestar ayuda a cualquier otro aliado que lleva a cabo la misma prueba de habilidad para el mismo propósito ese mismo asalto. En ese caso, la acción se considera gratuita en lugar de una reacción.

La preparación que hiciste para ayudar tiene que poderse aplicar a los otros aliados, y tan solo puedes Prestar ayuda a cada aliado una vez. Por ejemplo, si has ayudado a aupar a un aliado para Prestar ayuda en una prueba de Atletismo para escalar una pared, podrías mantener la misma postura para aupar a otros aliados que intentan escalar la pared en el mismo asalto.

VIAJERO ROBUSTO

DOTE 9

HUMANO

No hay viaje demasiado largo ni carga demasiado pesada cuando tienes amigos a tu lado o esperanza en tu corazón. Incrementa en 1 tus límites máximo e impedido de Impedimenta. Además, obtienes un bonificador +10 pies (3m) por circunstancia a tu Velocidad cuando haces viajes de largo recorrido.

13.^{ER} NIVEL

ENTRENAMIENTO GENERAL AVANZADO

DOTE 13

HUMANO

A lo largo de tu vida aventurera, tu adaptabilidad te ha permitido obtener numerosas aptitudes útiles. Obtienes una dote general de 7^o nivel o inferior. Debes cumplir los prerrequisitos de la dote.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una dote diferente cada vez.

PERSISTENCIA TOZUDA

DOTE 13

HUMANO

Los humanos son famosos por su aptitud de persistir a lo largo de las pruebas más penosas, que dejarían a otros a punto de desplomarse. Cuando quedarías fatigado, haz una prueba plana CD 17. Con un éxito, no estás fatigado. Si el estado fatigado tiene una causa subyacente que no remedias, como por ejemplo la falta de descanso, deberás hacer la prueba de nuevo en un intervalo determinado por el DJ hasta que falles la prueba plana o remedies la causa subyacente.

REBOTAR ♦

DOTE 13

HUMANO

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Pierdes el estado moribundo.

Te recuperas de las experiencias cercanas a la muerte con una resiliencia sorprendente. No incrementas el valor de tu estado herido al perder el estado moribundo.

17.^º NIVEL

PRESENCIA HEROICA ♦

DOTE 17

EMOCIÓN | HUMANO | MENTAL

Frecuencia una vez al día

La sangre de los héroes recorre tus venas e inspiras a tus aliados para armarse de valor y encontrar un nuevo nivel de resolución.

LESHY

Los leshys son espíritus inmortales de la Naturaleza a los que temporalmente se otorga forma física. Como guardianes y emisarios del entorno, "nacen" cuando un druida experto u otro maestro de la magia primigenia lleva a cabo un ritual para crear un recipiente adecuado y después un espíritu elige dicho recipiente como hogar temporal. Los leshys son autosuficientes desde el momento en que acaba el ritual, aunque no es raro para ellos mantener vínculos de por vida con sus creadores. Muchos de ellos disfrutan de la oportunidad de interactuar con el mundo físico. Si bien la mayoría de los espíritus de los leshys son antiguos, raramente recuerdan vidas pasadas y ven su nueva vida como una ocasión de experimentar de nuevo las maravillas del mundo.

Si quieras interpretar un personaje curioso y conectado con la Naturaleza, deberías interpretar a un leshy.

Podrías...

- Actuar como agente ambulante para los guardianes naturales incapaces de abandonar sus territorios.
- Animar a las civilizaciones a cooperar con Naturaleza y a construir sus ciudades de forma ecológica.

Otros probablemente...

- Te toman por una curiosidad debido a tus orígenes espirituales.
- Suponen que tan solo sabes acerca de la Naturaleza y que no estás familiarizado con la civilización y la sociedad.

Descripción física

Los leshys son tan variados como el material utilizado para crear sus recipientes y generalmente parecen una extraña mezcla de varias plantas u hongos. Sus cuerpos tienen una forma vagamente humanoide, con numerosas características de la planta o el hongo a partir del que fueron creados. Un leshy típico mide unos 3 pies (90 cm) de altura. Los leshys inician su vida como adultos y no envejecen.

Sociedad

Para la mayoría de ellos, el concepto de familia no tiene que ver con el nacimiento, sino más bien con los lazos de lealtad y de amistad. Los leshys son aliados dedicados, pero tienen poca tolerancia hacia quienes maltratan a la Naturaleza. De la misma forma en la que están dispuestos a aceptar en su familia a alguien que se gana su confianza, esperan a cambio que los miembros de la familia cuiden de ellos y de sus pupilos naturales.

Los leshys se agrupan en categorías similares a los grupos étnicos, pero no están conectados mediante rasgos físicos; más bien representan amplias categorías de las características de sus espíritus. Ciertos espíritus son más propensos a gravitar hacia cuerpos físicos en particular, aunque dicha predisposición dista mucho de ser absoluta. El género de un leshy lo determina el espíritu que habita en su cuerpo. Algunos leshys son exclusivamente varones o hembras, si bien muchos se consideran ambas cosas. Otros, particularmente los leshys fúngicos, tienden hacia expresiones de orientación sexual mucho más complejas, o prescinden por completo de dicho concepto. Los leshys eligen y cambian su nombre en múltiples ocasiones a lo largo de su vida.

Ejemplos de nombres: Canción del cielo de mediodía, Cazador acechante, Escarlata de verano, Maestro absorbesol, Rama de pino nevada, Rápidos de cascada, Tejecuentes verde.

Creencias

Las creencias de los leshys se suelen centrar en el mundo natural. Los que están más filosóficamente motivados se inclinan hacia la Fe Verde y Gozreh es el dios más popular entre los devotos. Algunos también veneran a los hombres verdes, poderosos espíritus de la Naturaleza.

Edictos populares experimentar el mundo físico, formar una familia mediante la lealtad y la confianza, proteger las partes de la Naturaleza que personificas

Anatemas populares abrazar magia o influencias antinaturales

HERENCIAS PARA LESHYS

La herencia de un leshy representa los beneficios que obtiene de su cuerpo. Elige una de las siguientes herencias para leshys a 1.^{er} nivel.

Leshy calabaza

Tienes una gran calabaza como cráneo y, como careces de cerebro físico, puedes utilizar el espacio que hay dentro de tu cabeza. Allí puedes guardar una colección de objetos de hasta Impedimenta 1. La CD de las pruebas para Robar objetos del interior de tu cabeza se incrementa en 4. Además, si sólo almacenas un objeto en tu cabeza, puedes extraerlo sin esfuerzo a tu mano como parte de otra acción de utilizarlo. Extraer el objeto concede a esta otra acción el rasgo manipular.

Leshy de las algas

Tu cuerpo está hecho de algas marinas tejidas, y te sientes tan cómodo bajo el agua como en tierra. Obtienes una Velocidad de nadar de 20 pies (6 m) y siempre puedes respirar bajo el agua. Sin embargo, tu Velocidad terrestre se reduce en 5 pies (hasta 20 pies para la mayoría de leshys de las algas) (1,5 m y 6 m respectivamente).

Leshy de las frutas

Tu cuerpo fabrica continuamente pequeñas frutas imbuidas de magia primigenia. Al amanecer de cada día, madura una nueva fruta. Tú o un aliado tuyo puede extraer dicha fruta como una acción de Interactuar. Si una criatura viva que puede derivar sustento de la fruta la consume como una acción de Interactuar durante la siguiente hora, recupera 1d8 Puntos de Golpe además de 1d8 Puntos de Golpe adicionales por cada 2 de tus niveles más allá del 1.^o. Este efecto tiene los rasgos curación y vitalidad.

Leshy de las hojas

Tu cuerpo está hecho principalmente de follaje natural y, como una hoja que cae de un árbol, aterriza de las caídas con una gracia particular. No sufres daño alguno por caída, sea cual sea la distancia que caes.

Leshy de las raíces

Tu cuerpo está hecho de recias raíces que te fijan al suelo con firmeza. Obtienes 10 Puntos de Golpe debido a tu ascendencia en lugar de 8. Puedes subsistir sin luz solar durante 2 semanas antes de empezar a pasar hambre. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza o de Reflejos contra intentos de Reposicionarte, Empujarte o Derribarte. Este bonificador también se aplica a las tiradas de salvación contra conjuros o efectos que intentan moverte o tumbarse.

Leshy de las vides

Tus zarcillos prensiles te conceden una habilidad incomparable a la hora de trepar. No necesitas tener ninguna mano libre para Trepar. Además, si obtienes un éxito en una prueba de Atletismo para Trepar, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Leshy de los cactus

Tu cuerpo está recubierto de espinas. Obtienes un ataque sin armas de espina que infinge 1d6 daño perforante. Tus espinas pertenecen al grupo pelea y tienen los rasgos sutileza y sin armas.

Leshy de los hongos

Tu cuerpo está hecho de hongos que crecen a la sombra de las cavernas y de los árboles, y te encuentras como en casa en las cavernas oscuras y las madrigueras. Obtienes visión en la oscuridad. Pierdes el rasgo planta y obtienes el rasgo hongo.

Leshy de los lotos

Flotas sin esfuerzo en la superficie del agua. Puedes caminar sobre la superficie de las aguas tranquilas y de otros líquidos no dañinos, moviéndote a la mitad de tu Veloci-

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Constitución

Sabiduría

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Inteligencia

IDIOMAS

Común

Féérico

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre dracónico, élfico, gnomo, goblin, mediano, savroth y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Leshy

Planta

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante e ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

NUTRICIÓN DE PLANTA

Te nutres de la misma forma que las plantas o los hongos que encajan con tu tipo de cuerpo, mediante alguna combinación de fotosíntesis, absorbiendo minerales con tus raíces o forrajeando materia orgánica en descomposición. Lo normal es que no tengas que pagar por la comida. Si sueles basarte en la fotosíntesis y pasas 1 semana aislado de la luz del sol, empiezas a pasar hambre. Puedes derivar sustento de unas botellas especialmente formuladas de luz solar en lugar de la luz natural, pero estas botellas cuestan 10 veces más que las raciones estándar (es decir, unas 40 pp).

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

dad normal. También puedes Mantener el equilibrio para cruzar una superficie de agua en movimiento, utilizando la CD de una prueba de Nadar para atravesar el agua. Cuando lo haces, no te puedes mover más rápido que la mitad de tu Velocidad, y si sufres un fallo o un fallo crítico, en lugar de los efectos normales caes al agua.

DOTES DE ASCENDENCIA PARA LESHYS

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia, y otra adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en los niveles 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o). Como leshy, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.^{ER} NIVEL

ALCANCE PRENSIL

DOTE 1

LESHY

Puedes extender una maraña de enredaderas o de zarcillos para sostener tus brazos y aumentar tu alcance. Cuando Empuñas una arma cuerpo a cuerpo que requiere dos manos, no tiene alcance e infinge por lo menos 1d6 de daño, puedes cambiar entre un agarre típico a dos manos y un agarre a dos manos extendido utilizando una acción de Interactuar. Las armas empuñadas en el agarre extendido obtienen un alcance de 10 pies (3 m). Este agarre es menos estable y potente que un agarre típico, lo que reduce en 1 paso el dado de daño del arma.

INOFENSIVAMENTE BELLO

DOTE 1

LESHY

Tu tamaño y su comportamiento facilitan convencer a los demás de que no quieren hacerles daño. Obtienes la dote de habilidad Petición descarada como dote adicional. Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de iniciativa cuando tiras Engaño para la iniciativa.

INTRÉPIDO

DOTE 1

LESHY

Tu espíritu ha soportado muchos desafíos a lo largo de tu dilatada existencia. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra los efectos de emoción. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

SABER DE LOS LESHYS

DOTE 1

LESHY

Entiendes profundamente las tradiciones culturales de tu gente y sus fortalezas innatas. Obtienes el rango de competencia entrenando en Naturaleza y Sigilo. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habilidades (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Obtienes también la dote general Saber adicional para Saber (leshys).

SOMBRA DE LAS TIERRAS SALVAJES

DOTE 1

LESHY

Es difícil percibir tu paso por las áreas salvajes. Si no estás en un entorno urbano, se considera que siempre estas Cubriendo tus rastros, incluso si has elegido una actividad diferente en el modo exploración.

SUPERSTICIÓN LESHY

DOTE 1

LESHY

Desencadenante Haces una tirada de salvación contra un conjuro o un efecto mágico, pero aún no has tirado los dados.

Percibes los espíritus que habitan en los objetos, averiguando cuáles dan buena suerte y cuáles traen mal fario. Te enfocas en el poder de un objeto afortunado, lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

TEGUMENTO

DOTE 1

LESHY

Tu cuerpo produce un suministro casi interminable de duros tegumentos. Obtienes un ataque sin armas a distancia de tegumento con un incremento de rango de distancia de 30 pies (9 m) que infinge 1d4 daño contundente. Con un impacto crítico, el tegumento explota, expulsando una maraña de vegetación que impone un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a la Velocidad del objetivo hasta el inicio de tu siguiente turno. Los tegumentos no añaden efectos de especialización crítica.

5.^o NIVEL

HABLAR CON PARIENTES

DOTE 5

LESHY

Tienes una conexión con las criaturas que comparten tu fisiología. Puedes formularles preguntas, recibir respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con plantas y hongos. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia con las plantas u hongos de tu especie. Por lo general, los leshys de los hongos obtienen este bonificador con los champiñones y los hongos; los leshys de los frutos con calabazas, melones y plantas frutales similares; los leshys de las hojas con los árboles de hoja caduca; y los leshys de las vides con las enredaderas y plantas trepadoras.

LESHY PLANEADOR

DOTE 5

LESHY

Prerrequisitos herencia leshy de las hojas o dote de habilidad Caída de gato

Utilizando tus propias hojas, puedes controlar tu descenso. Planeas lentamente hacia el suelo, 5 pies (1,5 m) hacia abajo y hasta 25 pies (7,5 m) hacia adelante por el aire. Mientras inviertas por lo menos 1 acción planeando cada asalto y aún no hayas llegado al suelo, permanecerás en el aire al final de tu turno.

RAÍCES ANCLANTES

DOTE 5

LESHY

Pequeñas raíces brotan de tus pies, estabilizándote mientras te mueves. Obtienes la dote de habilidad Equilibrio firme, incluso si no dispones del rango entrenado en Acrobacias y puedes utilizar la acción Anclar.

Anclar **Requisitos** Estás sobre una superficie sólida; **Efecto** Clavas tus raíces en el terreno o cruzas el mismo con ellas, por lo que será más difícil que tropieces. Hasta que te muevas, obtendrás un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza o de Reflejos contra los intentos de Repositionarte, Empujarte o Derribarte (o un bonificador +4 por circunstancia si eres un leshy de las raíces). Este bonificador también se aplica a las tiradas de salvación contra conjuros o efectos que intentan moverte o tumbarse. Si un efecto te obliga a moverte, sólo te mueves la mitad de la distancia normal, puesto que parte del esfuerzo se tiene que dedicar a arrancar las raíces.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

REVERSIÓN RITUAL ➡

DOTE 5**LESHY POLIMORFÍA PRIMIGENIO**

Puedes revertir temporalmente a una forma menos visible sin disminuir tus sentidos. Adoptas la forma de un espécimen ordinario del tipo de planta u hongo que más se parece a ti, retornando a la apariencia de tu cuerpo antes de que tu espíritu se uniera a él. Por lo demás esto tiene los efectos de *unirse con las plantas*, excepto que tu tamaño sigue siendo Pequeño.

9.º NIVEL

CORTEZA Y ZARCILLO

DOTE 9**LESHY**

Utilizas magia primigenia. Puedes lanzar *flora enmarañante* y *resiliencia de roble* (uno de cada) como conjuros innatos primigenios de 2.º rango una vez al día.

RECUERDO AFORTUNADO

DOTE 9**LESHY****Prerrequisitos** Superstición leshy

Tienes un recuerdo que te otorga suerte. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos en todo momento, no tan solo cuando utilizas Superstición de leshy. Si pierdes el recuerdo, pierdes el bonificador hasta que designas un nuevo recuerdo, por lo general en el transcurso de una semana.

REJUVENECIMIENTO SOLAR

DOTE 9**LESHY**

Si descansas al aire libre durante 10 minutos durante el día, recuperas tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución multiplicado por la mitad de tu nivel. Obtiene este beneficio además de cualquier curación debida a Tratar heridas. Los leshys cuya nutrición vegetal no se basa en la fotosíntesis requieren un ambiente similarmente adecuado. Por ejemplo, los leshys de los hongos necesitan entornos oscuros y húmedos y cierta cantidad de materia vegetal en descomposición.

TEGUMENTO ESPINOSO

DOTE 9**LESHY****Prerrequisitos** Tegumento

Cuando tus tegumentos asestan un golpe derribador, explotan en zarcillos cruelmente espinados. Cuando obtienes un éxito crítico en un Golpe de tegumento, los zarcillos se retuercen y se clavan en tu enemigo, infligiéndole 1d4 daño perforante persistente.

13.º NIVEL

CAPA DE VENENO ➡

DOTE 13**LESHY VENENO****Frecuencia** una vez al día

Segregas una capa de veneno concentrado que daña a cualquiera que se atreve a atacarte. Durante 1 minuto, toda criatura que toca o te daña con un ataque sin armas o una arma cuerpo a cuerpo sin el rasgo alcance sufre 3d6 daño por veneno.

LLAMADA DEL HOMBRE VERDE

DOTE 13**LESHY**

Puedes convocar a los espíritus de la Naturaleza cercanos para que potencien tu cuerpo. Una vez al día puedes lanzar *forma de planta* comoconjuro innato primigenio de 5.º rango. Cuando llegues a 17.º nivel, podrás potenciar el conjuro a 6.º rango cuando lo lances.

17.º NIVEL

FLORECIMIENTO Y RUINA

DOTE 17**LESHY**

Llamas a la esencia vital de tu espíritu para que restablezca la vida a tus aliados y convocas zarcillos para enmarañar y golpear a tus enemigos. Puedes lanzar *campo de vida* y *enredaderas enmarañantes* (uno de cada) como conjuros innatos primigenios de 6.º rango una vez al día.

RECRECIMIENTO

DOTE 17**LESHY**

Tu dominio sobre tu esencia vital te permite a ti o a un aliado recuperarse de heridas graves. Una vez al día puedes lanzar *regenerar* como conjuro innato primigenio de 7.º rango.

MEDIANO

Sin reclamar ningún lugar como propio, los medianos controlan pocos asentamientos de tamaño mayor que un poblado. En vez de ello, suelen vivir entre los humanos, intramuros de las grandes ciudades, haciéndose un lugar para sus pequeñas comunidades junto a la gente grande. Optimistas, alegres y empujados por una poderosa ansia viajera, los medianos compensan su baja estatura con una abundancia de bravuconería. A la vez excitables y de trato fácil, son oportunistas del mejor tipo, y sus pasiones favorecen la alegría sobre la violencia. Si bien su curiosidad a veces les empuja a la aventura, también mantienen fuertes lazos con la casa y el hogar.

Si quieras interpretar un personaje que debe enfrentarse a los impulsos opuestos que son la aventura y la comodidad, deberías interpretar a un mediano.

Podrías...

- Llevarte bien con una amplia variedad de gente y disfrutar haciendo nuevos amigos.
- Encontrar difícil resistirte a satisfacer tu curiosidad, incluso cuando sabes que te va a reportar problemas.

Otros probablemente...

- Aprecian tu capacidad para encontrar siempre un aspecto positivo o algo de lo que reírse, por complicada que sea la situación.
- Piensan que llevas contigo la buena suerte.

Descripción física

Los medianos son humanoides bajitos que se parecen vagamente a humanos pequeños. Raramente crecen hasta más de 3 pies (90 cm) de altura. Sus proporciones varían, y mientras que algunos parecen adultos humanos más bajitos con la cabeza ligeramente mayor, otros tienen proporciones más cercanas a las de un niño humano.

La mayoría prefieren ir descalzos a llevar zapatos, y quienes lo hacen desarrollan recios callos en las plantas de los pies a lo largo del tiempo. Mechones de pelo espeso, a menudo rizado, calientan la parte superior de sus anchos y bronzeados pies. Los tonos de piel de los medianos tienden hacia los tonos ricos y leonados como el ámbar o el roble y el color de su cabello va desde el rubio dorado claro hasta el negro azabache.

Suelen alcanzar físicamente la edad adulta hacia los veinte años. Un mediano típico puede vivir hasta los ciento ciencuentatodos años.

Sociedad

A pesar de su naturaleza jovial y amistosa, los medianos no suelen tender a congregarse. Tienen pocos centros culturales en la Región del mar Interior y en su lugar tienden a entretejerse con las sociedades del mundo. Subsisten a duras penas como pueden, muchos de ellos llevando a cabo trabajos no especializados o desempeñando tareas simples en el sector servicios. Algunos rechazan la vida en las ciudades, prefiriendo en su lugar el camino abierto y viajando de un lugar a otro en busca de fama y fortuna. Estos medianos nómadas a menudo viajan en pequeños grupos, compartiendo penalidades y placeres sencillos con los amigos cercanos y la familia. Los nombres de mediano suelen tener entre dos y tres sílabas, con un sonido suave que evita las consonantes duras. Prefieren que sus nombres tengan un sonido sencillo, y por ello se toman los nombres demasiado largos o complejos como signo de arrogancia. Sin embargo, entienden que los elfos y los humanos pueden tener nombres más largos que encajen con sus propias estéticas.

Ejemplos de nombres: Anafa, Antal, Bellis, Boram, Etune, Filiu, Jamir, Kaleb, Linna, Marra, Miro, Rillka, Sistra, Sumak, Yamyra

Creencias

Los medianos son leales a sus amigos y a su familia, pero no tienen miedo de hacer lo necesario para sobrevivir. Allá donde van, se mezclan sin destacar con la sociedad en la que se encuentran, adaptándose a la cultura y las creencias de la ascendencia predominante que les rodea pero añadiendo giros particulares, lo que crea una mezcla de difusión cultural que enriquece a ambas culturas. A los medianos les gustan los dioses que, o bien conceden suerte, como Desna, o animan la astucia, como Norgorber, y muchos

aprecian el papel de Cayden Cailean como libertador, así como cualquier religión común entre otras ascendencia de las que les rodean.

Edictos populares compartir buenas comidas con amigos y extraños por igual, enfrentarse a matones opresores, permanecer inadvertidos ante las ascendencias de mayor tamaño.

Anatemas populares dar por hecho que vas a tener suerte.

HERENCIAS PARA MEDIANOS

Diseminados por todo el país, los medianos de diferentes herencias podrían aparecer en regiones lejos de donde han vivido sus antepasados. Elige una de las siguientes herencias para medianos a 1.^{er} nivel.

Mediano con agallas

Tu línea familiar es conocida por tener la cabeza fría y superar el miedo cuando las cosas van mal. Cuando obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Mediano de las colinas

Acostumbrada a una vida tranquila en las colinas, tu gente encuentra el descanso y la relajación especialmente satisfactorios, en particular cuando disfruta de las comodidades del hogar. Cuando recuperas Puntos de Golpe a lo largo de la noche, suma tu nivel a los Puntos de Golpe recuperados. Cuando alguien utiliza la habilidad Medicina para Tratar tus heridas, puedes comerte un tentempié para sumar tu nivel a los Puntos de Golpe recuperados del tratamiento.

Mediano de las florestas salvajes

Procedes de las profundidades de una jungla o bosque y has aprendido a utilizar tu pequeño tamaño para escurrirte entre los matorrales y otros obstáculos. Ignoras cualquier terreno difícil debido a plantas y hongos, como por ejemplo arbustos, lianas y matorrales.

Mediano del crepúsculo

Tus antepasados llevaron a cabo muchos actos secretos bajo la capa protectora del crepúsculo, para bien o para mal, y a lo largo del tiempo desarrollaron la aptitud de ver en el crepúsculo más allá incluso de la habitual buena vista de los medianos. Obtienes visión en la penumbra.

Mediano gafador (poco común)

Naciste con una extraña bendición: desprovisto de la típica suerte de los medianos, en su lugar puedes manipular las fortunas de los demás. Nunca puedes adquirir la dote Suerte del mediano y obtienes la acción Gafar.

Gafar (maldición, ocultismo) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes maldecir a otra criatura con la torpeza. Esta maldición tiene un rango de distancia de 30 pies (9 m) y debes ser capaz de ver a tu objetivo, que obtiene una salvación de Voluntad contra tu CD de clase o contra tu CD de conjuro, la mayor de ambas.

Éxito El objetivo no se ve afectado y queda inmune durante 24 horas.

Fallo El objetivo queda torpe 1 durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda torpe 2 durante 1 minuto.

Mediano nómada

Tus antepasados han viajado de un lugar a otro durante generaciones, nunca dispuestos a asentarse. Obtienes 2 idiomas adicionales a tu elección, elegidos de entre los idiomas comunes y poco comunes disponibles para ti, y cada vez que adquieres la dote Multilingüe, obtienes un nuevo idioma.

DOTES DE ASCENDENCIA

A 1.^{er} nivel, obtienes una dote de ascendencia y otra adicional cada 4 niveles posteriores (en 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o nivel). Como mediano, seleccionas de entre las siguientes dotes de ascendencia.

PUNTOS DE GOLPE

6

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Destreza

Sabiduría

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Fuerza

IDIOMAS

Común

Mediano

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre enano, élfico, gnomo, goblin y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Mediano

Humanoide

BUEN OJO

Tu vista es aguda, permitiéndote distinguir pequeños detalles acerca de criaturas ocultas o incluso invisibles, que otros podrían pasar por alto. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la acción de Buscar para encontrar criaturas escondidas o no detectadas a 30 pies (9 m) o menos de ti. Cuando designas como objetivo a un oponente que está oculto o escondido de ti, reduce la CD de la prueba plana a un 3 para un objetivo oculto o a 9 para uno escondido.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

1.ER NIVEL**CHÁCHARA RÚSTICA****DOTE 1****MEDIANO**

Eres un adepto en disfrazar mensajes codificados como expresiones rústicas. Utilizando argot, chistes, extranjerismos y cosas parecidas, transmites un mensaje sencillo que consiste en tres palabras básicas (como por ejemplo "Peligro asesino huye" o bien "Reúnete conmigo anochecer"). Quien te escucha tiene derecho a una prueba de Percepción CD 20 para discernir el mensaje. Dicha CD se reduce en 5 si quien escucha es un mediano o si también dispone de Cháchara rústica, o en 10 si ambas cosas se cumplen. Si alguien escucha a escondidas puede también hacer una prueba de Percepción contra tu CD de Engaño para discernir el significado. Cualquier bonificador o penalizador a las pruebas de Percepción para Averiguar intenciones se aplica a las pruebas para entender la Cháchara rústica.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS MEDIANOS DOTE 1**MEDIANO**

Te gustan las armas tradicionales de los medianos, por lo que has aprendido a usarlas de forma más eficaz. Obtienes acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo mediano. Tienes familiaridad con las armas que tienen el rasgo mediano además de la honda y la espada corta; a efectos de competencia, tratas cualquier arma marcial de éstas como una arma sencilla y cualquier arma avanzada de éstas como una arma marcial.

A 5º nivel, siempre que obtienes un impacto crítico con una de estas armas, obtienes su efecto de especialización crítica.

JINETE DE LA PRADERA**DOTE 1****MEDIANO**

Creciste montando los peludos ponis y los perros de monta de tu clan. Obtienes el rango entrenado en Naturaleza. Si estás automáticamente entrenado en Naturaleza (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes también un bonificador +1 por circunstancia a Comandar un animal si el objetivo es una montura tradicional de los medianos como un pony o un perro de monta.

MEDIANO SIN RESTRICCIONES**DOTE 1****MEDIANO**

Te viste obligado a la servidumbre, o bien por deudas, o bien encadenado en una prisión, pero luego escapaste y te has entrenado para estar seguro de que jamás te volverán a atrapar. Siempre que consigues un éxito en una prueba de Huir o una tirada de salvación contra un efecto que te impediría el estado apresado, inmovilizado o neutralizado, en su lugar obtienes un éxito crítico. Siempre que una criatura sufre un fallo en una prueba para Apresarte, en su lugar sufre un fallo crítico.

MEDIANO VIGILANTE**DOTE 1****MEDIANO**

Prestas mucha atención a la gente que te rodea, lo que te permite notar más fácilmente que alguien actúa de forma impropia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción al utilizar la acción básica Averiguar intenciones para detectar personajes encantados o poseídos. Si no estás utilizando activamente Averiguar intenciones sobre un personaje encantado o poseído, el DJ hace una tirada secreta, sin tu bonificador habitual por circunstancia, para que puedas darte cuenta potencialmente del encantamiento o posesión.

Además de utilizarla para las pruebas de habilidad, puedes utilizar la acción básica Prestar ayuda para conceder un bonificador a la tirada de salvación de otra criatura u otra prueba para superar el encantamiento o la posesión. Como es habitual en Prestar ayuda, tienes que preparar una acción en tu turno para animar a la criatura a luchar contra el efecto.

PIES SEGUROS**DOTE 1****MEDIANO**

Ya se trate de mantener el equilibrio o de trepar, tus pies se agarran fácilmente al terreno. Si obtienes un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio o de Atletismo para Trepar, en su lugar obtienes un éxito crítico. No estás desprevenido cuando tratas de Mantener el equilibrio o Trepar.

SABER DE LOS MEDIANOS**DOTE 1****MEDIANO**

Has aprendido obedientemente a mantener el equilibrio y a quedarte en las sombras donde se está seguro, importantes habilidades transmitidas a lo largo de las generaciones en la tradición de los medianos. Obtienes el rango de competencia entrenado en Acrobacias y en Sigilo. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habilidades (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

También obtienes la dote general Saber adicional para Saber (medianos).

SOMBRA DISTRACTORA**DOTE 1****MEDIANO**

Has aprendido a permanecer oculto usando a la gente grande como distracción, y así no atraer la atención hacia ti. Puedes utilizar criaturas por lo menos una categoría de tamaño mayores que tú (normalmente Medianas o mayores) como cobertura para las acciones Esconderse y Movimiento furtivo, aunque sigues sin poder utilizar a dichas criaturas como cobertura para otros usos, como por ejemplo para la acción Ponerse a cubierto.

SUERTE DEL MEDIANO ♦♦**DOTE 1****FORTUNA MEDIANO**

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Fallas una prueba de habilidad o una tirada de salvación. Tu naturaleza despreocupada hace que parezca que la desventura te evita y, hasta cierto punto, incluso podría ser verdad. Puedes repetir la tirada desencadenante, pero te tienes que quedar con el nuevo resultado, incluso si es peor.

TITÁN DE LA HONDA**DOTE 1****MEDIANO**

Has aprendido a utilizar la honda para abatir criaturas enormes. Cuando aciertas con un ataque de una arma del grupo de las hondas contra una criatura Grande o mayor, incrementa en un paso el tamaño del dado de daño (los detalles sobre cómo incrementar el tamaño del dado de daño de una arma están en la pág. 276).

5.º NIVEL**ADAPTABILIDAD CULTURAL****DOTE 5****MEDIANO**

Durante tus aventuras, has refinado tu capacidad para adaptarte a la cultura de la ascendencia predominante de quienes te rodean. Obtienes

la dote general Ascendencia adoptada y también una dote de ascendencia de 1.^{er} nivel de la ascendencia elegida para Ascendencia adoptada.

PISADA VIVAZ

DOTE 5

MEDIANO

Desencadenante Un enemigo Grande o mayor acaba una acción de movimiento adyacente a ti.

Eres experto en evitar las torpes pisadas de las criaturas más grandes. Das un Paso a otro espacio adyacente al enemigo.

9.^º NIVEL

BAILAR BAJO LOS PIES

DOTE 9

MEDIANO

Prerrequisitos Pisada vivaz

En combate, corres bajo las piernas de tus enemigos. Puedes acabar una acción con éxito de Pasar haciendo acrobacias en el espacio de un enemigo Grande o mayor. También, cuando utilizas la dote Pisada vivaz, puedes entrar de un Paso en el espacio del enemigo desencadenante. Dicho enemigo debe tener extremidades o por lo demás dejar sitio suficiente para dicha maniobra, a determinar por el DJ. Por ejemplo, podrías compartir espacio con un gigante o con un dragón, pero no con un cieno.

IRREPRIMIBLE

DOTE 9

MEDIANO

Eres fácilmente capaz de sortear cualquier intento de otros de aprovecharse de tus miedos y de tus emociones. Cuando obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si tu herencia es mediano con agallas, cuando sufres un fallo crítico en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar sufres un fallo.

PASO SIN OBSTÁCULOS

DOTE 9

MEDIANO

No permites que otros te retengan. Puedes lanzar sobre ti mismo movimiento sin restricciones como conjuro innato primigenio una vez al día.

SUERTE QUE GUÍA

DOTE 9

MEDIANO

Prerrequisitos Suerte del mediano

Tu suerte te guía para buscar el lugar correcto y apunta tus Golpes de forma infalible. Puedes utilizar Suerte del mediano dos veces al día: una en respuesta a su desencadenante habitual, y otra cuando fallas una prueba de Percepción o tirada de ataque en lugar del desencadenante normal.

13.^{ER} NIVEL

DANZA DERIBADORA

DOTE 13

MEDIANO

Prerrequisitos Bailar bajo los pies

Mientras compartes el espacio de una criatura utilizando Bailar bajo los pies, tus armas cuerpo a cuerpo y tus ataques sin armas obtienen el rasgo derribo, pero sólo contra la criatura cuyo espacio compartes. Puedes estar en el mismo espacio que una criatura Grande o mayor que está tumbada, incluso si no es aliada tuya.

SOMBRA INCESANTES

DOTE 13

MEDIANO

Prerrequisitos Sombras distractoras

Eres excelente en pasar desapercibido, especialmente en una multitud.

Ya no necesitas disponer de cobertura o estar oculto para Esconderte o utilizar Movimiento furtivo. Si dispondrías de cobertura menor debido a una criatura, en su lugar obtienes cobertura normal y puedes Ponerte a cubierto; si dispondrías de cobertura normal debido a una criatura, en su lugar obtienes cobertura mayor.

17.^º NIVEL

YO SOMBRÍO

DOTE 17

MEDIANO

Prerrequisitos Sigilo a rango legendario

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Utilizas con éxito Sigilo para Esconderte y permanecer escondido de todos tus enemigos actuales, o bien utilizas Sigilo para Moverte furtivamente y quedar no detectado ante todos tus enemigos actuales.

Desapareces de la atención de los adversarios y pareces estar en algún otro lugar. Te vuelves invisible durante 1 minuto o hasta que llevas a cabo una acción hostil, lo que primero sucede. Elige una ubicación a 10 pies (3 m) o menos de ti. Hasta que tu invisibilidad acaba, pareces estar escondido en dicha ubicación para cualquiera que pretende encontrarte. Si quien busca obtiene pruebas claras de que no estás allí, ya no piensa que lo estás, pero no descubre tu ubicación actual.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Introducción

Ascendencias

Elfo

Enano

Gnomo

Goblin

Humano

Leshy

Mediano

Orco

Herencias versátiles

Changeling

Nefilim

Ascendencia

Mixta

Bagajes

Idiomas

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ORCO

Los orcos se forjan en los fuegos de la violencia y el conflicto, normalmente desde el momento en el que nacen. Como sus vidas suelen ser brutalmente cortas, se deleitan poniendo a prueba su fuerza contra enemigos dignos, a menudo desafianto a un miembro de mayor rango de su comunidad por el dominio. Suelen luchar por ganar esa aceptación entre otras comunidades, que acostumbran a verlos como poco más que brutos. Sin embargo, quienes se ganan la lealtad de un amigo orco, pronto averiguan que su fidelidad y honestidad no tienen parangón. Su cultura enseña que los desafíos a los que sobreviven les moldean y que sólo los más dignos sobreviven a las mayores dificultades. Los orcos que alcanzan tanto una larga vida como grandes triunfos inspiran un inmenso respeto.

Si quieras un personaje resistente, temible y que destaca por sus proezas físicas, deberías interpretar a un orco.

Podrías...

- Estar dispuesto a aprovechar cualquier oportunidad para demostrar tu fuerza en una competición física.
- Considerar que morir en un combate glorioso es preferible a una muerte mundana por vejez o enfermedad.

Otros probablemente...

- Te consideran violento o falto de disciplina.
- Admiran tu franqueza y tu honestidad.

Descripción física

Los orcos son altos y de complexión robusta, con largos brazos y fuertes piernas. Muchos superan los 7 pies (2,10 m) de altura, aunque tienden a adoptar posturas encogidas, casi con las piernas arqueadas y a encorvar los hombros hacia delante. Tienen la piel áspera, los huesos anchos y unos músculos duros como rocas, lo que los hace aptos para la guerra y demás tareas físicamente exigentes. El color de su piel suele ser de algún tono de verde, aunque algunos tienen otros colores de piel que reflejan adaptaciones a su entorno.

Los orcos consideran atractivas, independientemente del género, las complexiones fornidas y las pieles con muchas cicatrices, los colmillos largos y los tatuajes. Suelen llegar físicamente a la edad adulta alrededor de los diecisiete años, y muchos viven hasta los sesenta.

Sociedad

La mayor parte de las comunidades de orcos (conocidas como clanes) se definen mediante dos aspectos: el dolor y la gloria. En cada uno de ellos el respeto se mide casi del mismo modo, mientras el dolor se aguanta con estoicismo. Un orco con muchas cicatrices que camina sin quejarse con una pierna rota causa tanta admiración como otro que ha obtenido una gran victoria en el campo de batalla. Además, el poder define las dinámicas entre familias y clanes. Los orcos más débiles trabajan a las órdenes de los más fuertes, y el poder cambia constantemente de manos entre los orcos que demuestran su valía. Tienden a compartir los deberes familiares, criando a sus hijos en comunidad y compartiendo las responsabilidades entre todo el clan.

Ejemplos de nombres: Arkus, Durra, Grask, Grillgiss, Krugga, Mahja, Murdut, Ollak, Onyat, Thurk, Uirch, Unach

Creencias

Hay un dicho común entre los orcos que dice: "Eres las cicatrices que te dan forma". Vivir una vida violenta y caótica en tierras violentas y caóticas significa que la mayoría de orcos tienden a esperar y a aceptar la violencia. Lamashtu y Rovagug son los más comúnmente adorados entre los clanes más violentos, mientras que los menos violentos adoran a dioses como Sarenrae, cuyos principios de fuego, redención y gloria tienen cierto atractivo para la sensibilidad de los orcos.

Aunque existen dioses de los orcos, su adoración es sorprendentemente poco común entre ellos. Los orcos creen que si una criatura tiene rostro y nombre, se la puede matar y por lo tanto sus propios dioses son a menudo objetivos en lugar de objetos dignos de reverencia. Algunos clanes orcos enseñan que los más grandes miembros del clan pueden ganarse la oportunidad de desafiar a los dioses de los orcos por un lugar en el panteón.

Edictos populares compartir el conocimiento obtenido a través del dolor, destruir a los muertos vivientes, hacerse aún más fuerte

Anatemas populares aceptar la derrota sin una demostración de fuerza, volver a dar forma o reanimar a una criatura en algo menor

HERENCIAS PARA ORCOS

Los orcos tienen una larga historia en la superficie del mundo, y una historia aún más larga bajo tierra. Su robusto físico y su exigente estilo de vida han dado lugar a diversas adaptaciones. Elige una de las siguientes herencias para orcos a 1.^{er} nivel.

Orco de la lluvia

Naciste en una selva tropical en la que sólo hay marañas de árboles que te protegen de las tormentas torrenciales y de las inundaciones repentinas. Has aprendido a moverte con destreza por los terrenos de la selva y a resistir las diversas dolencias comunes en los entornos húmedos. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Trepar o Nadar y un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las enfermedades.

Orco de las profundidades

Tus manos callosas y tus ojos rojos relatan una vida pasada en la profunda oscuridad de las cavernas de las montañas, donde aprendiste a luchar en acantilados rocosos y a sobrevivir con los recursos mínimos. Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno para el terreno subterráneo y la dote de habilidad Trepador de combate.

Orco de las sepulturas

Fuiste expuesto a poderosas energías nigrománticas que deberían haberte matado... pero sobreviviste. Tu piel es fría, húmeda y gris. Obtienes tanta resistencia al daño por vacío como la mitad de tu nivel (mínimo 1). Obtienes también un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos con los rasgos muerte o vacío.

Orco de las tierras baldías

Procedes de las tierras baldías azotadas por el sol, donde tus largas piernas y tu capacidad de resistir a los elementos te han ayudado a prosperar. Puedes Aligerar el doble de tiempo mientras exploras antes de tenerte que detener, y tratas los efectos del calor ambiental como si fueran un grado menos extremos (un calor increíble se convierte en extremo, un calor extremo se convierte en severo y así sucesivamente).

Orco del invierno

Tus antepasados sobrevivieron en climas fríos. Obtienes el rango entrenado en Supervivencia y tratas los efectos del frío ambiental como si fueran un grado menos extremos (un frío increíble se convierte en extremo, un frío extremo se convierte en severo y así sucesivamente).

Orco listo para la batalla

Desciendes una línea de terroríficos caudillos guerreros. Obtienes el rango entrenado en Intimidación y la dote de habilidad Mirada intimidante.

Orco marcado por el clan

Formas parte de una comunidad de orcos que practica rituales de escarificación o tatuajes. Las marcas de tu piel muestran tu excepcional resistencia y vitalidad. Obtienes 12 Puntos de Golpe debido a tu ascendencia en lugar de 10. También obtienes la dote Duro de pelear.

PUNTOS DE GOLPE

10

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Dos mejoras de atributo gratuitas

IDIOMAS

Común

Orco

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre goblin, jotun, petrano, savkroth y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Orco

Humanoide

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Puedes ver en la oscuridad y en luz tenue igual de bien que con luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Introducción
Ascendencias
Elfo
Enano
Gnomo
Goblin
Humano
Leshy
Mediano
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia
Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

