



CONTENIDO EARLY ACCESS



¡Gracias por adquirir este manual!

Debes saber que este libro es un early access, esto quiere decir que puede sufrir algunos cambios y que no es el manual definitivo, pero no te preocupes. En el caso de que pueda sufrir alguna modificación, cuando lo volvamos a publicar en DriveThruRPG, la plataforma te enviará una alerta para que puedas volver a descargarlo sin ningún coste adicional.

El objetivo de este early access es poner a disposición de los usuarios el manual antes de que salga a la venta en formato físico para poder disfrutar de él lo antes posible.

Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail rol@devir.com. Este e-mail solo está destinado para los productos en early acces, no se contestarán e-mails de otros manuales de juego o productos.

Desde el departamento editorial de rol de Devir intentamos mejorar día a día para hacerte llegar nuestros libros en las mejores condiciones posibles.

Gracias por confiar en nosotros.

MANUAL DE JUEGO

DISEÑO DEL JUEGO
Logan Bonner, Jason Buhlmann, Lyz Liddell, Stephen
Radney-MacFarland y Mark Seiffter

TEXTO ADICIONAL
Alexander Augunas, Kate Baker, Jason Bulmahn,
Carlos Cabrera, Calder CaDavid, James Case,
Steven Hammond, Joan Hong, Vanessa Hoskins,
James Jacobs, Erik Keith, Luis Loza, Patchen Mortimer,
Dennis Muldoon, Mikhail Rekun, David N. Ross,
Michael Sayre, Mark Seiffter, Kendra Leigh Speedling,
Mark Thompson, Clark Valentine, Andrew White
y Linda Zayas-Palmer

DESARROLLO
Adam Daigle, Lyz Liddell y Erik Mona

EQUIPO DE DESARROLLO DE LA REMASTERIZACIÓN
Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Eleanor
Ferron, Jenny Jarzabski, Jason Keeley, Dustin Knight,
Luis Loza, Michael Sayre y Landon Winkler

JEFATURA DE REDACCIÓN
Avi Kool

REDACCIÓN
Amirali Attar Olyae, Judy Bauer, Christopher Paul
Carey, James Case, Adam Daigle, Felix Dritz, Jaym Gates,
Leo Glass, Patrick Hurley, James Jacobs, Jason Keeley,
Avi Kool, Priscilla Lagares, Lyz Liddell, Luis Loza, Lynne
M. Meyer, Erik Mona, Zac Moran, Ianara Natividad,
Adrian Ng, Lu Pellazar, Solomon St. John, Simone D.
Sallé, Elsa Sjunneson-Henry y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES
Biagio d'Alessandro, Hazem Ameen, Gislaine Avila,
Francesca Baerald, Klaher Baklaher, Giorgio Baroni,
Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Michele Esposito,
Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Mirko Faroni, Taylor Fisher,
Igor Grechanyi, Vlada Hladkova, Hai Hoang,
Raf Kayupov, Roman Kierszenbaum, Katerina Kirillova,
Ksenia Kozhevnikova, Pedro Kruger Garcia,
Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Stefano Moroni,
Federico Musetti, Alexander Nanitchkov,
Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Christoph Peters,
Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Miguel Regodón
Harkness, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo
Rullo, Gabriel Scavariello, Matheus Dorrow Schwartz,
Bryan Sola, Firat Solhan, Matteo Spirito, Alex Stone,
Matias Tapia, Brian Valez, Sam Yang y Denis Zbankov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Kent Hamilton, Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs y Luis Loza

EDITOR
Erik Mona

AGRADECIMIENTO ESPECIAL
Ron Edwards y John Stavropoulos

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Rosa María Arbós

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 8803-2024



DEVIR

Devir Iberia
Via Augusta 153-157,
Entl. Local 4
08021 Barcelona

devir.com



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

ÍNDICE DE MATERIAS

1	INTRODUCCIÓN	4
	Creación de personajes	17
	Subir de nivel	29
	Golarion y el Mar Interior	30
	Religión	35
2	ASCENDENCIAS Y BAGAJES	40
	Elfo	42
	Enano	46
	Gnomo	50
	Goblin	54
	Humano	58
	Leshy	62
	Mediano	66
	Orco	70
	Herencias versátiles	74
	Changeling	76
	Nefilim	78
	Ascendencia mixta	82
	Bagajes	84
	Idiomas	89
3	CLASES	90
	Bardo	94
	Brujo	108
	Clérigo	122
	Druida	136
	Explorador	150
	Guerrero	162
	Mago	178
	Pícaro	192
	Compañeros	206
	Arquetipos	215
4	HABILIDADES	224
	Tabla de habilidades	227
	Acciones de habilidad generales	228
	Habilidades	233

4

40

90

MANUAL DE JUEGO

5 DOTES 248

Tabla de dotes	249
Dotes	252

6 EQUIPO 266

Armadura	271
Escudos	274
Armas	275
Objetos	287

7 CONJUROS 296

Listas de conjuros	304
Conjuros	314
Conjuros de foco	370
Rituales	389

8 CÓMO JUGAR 396

Las reglas de un vistazo	398
Pruebas	400
Tiradas de daño	406
Inmunidad, Debilidad y Resistencia	408
Tipos de daño	409
Puntos de Golpe, Curación y Moribundo	410
Puntos de Héroe	413
Acciones	414
Movimiento	420
Efectos	426
Área	428
Aflicciones	430
Contrarrestar	431
Percepción y Detección	432
Modo de encuentro	435
Modo de exploración	438
Modo de tiempo libre	440

APÉNDICE DE ESTADOS 442

HOJA DE PERSONAJE 448

GLOSARIO E ÍNDICE 452

224

248

266

296

396

"¡Creo que va hacia ti!". Ezren gritó un aviso desde el callejón, pero ya era tarde.

Sin siquiera un susurro, el translúcido combatiente elfo cargó desde las sombras y su espada atravesó el costado de Kyra sin encontrar resistencia alguna. Parecía casi una ilusión.

Pero el dolor causado era bastante real.

"¡Por la luz de Sarenrae!", exclamó Kira, cayendo de rodillas y llevándose la mano al costado herido.

Era la tercera noche que habían invertido en recorrer los callejones de Caliphas en busca del legendario fantasma que llevaba meses aterrorizando a la población: la Cuchilla Silenciosa. El fantasma hacía honor a su nombre, moviéndose completamente en silencio y resultando imposible de rastrear; poco antes, aquella misma tarde, habían discutido si abandonar o no su búsqueda. Después de todo, quizá era tan sólo un rumor.

Ahora sabían la verdad.

Ezren llegó a la carrera desde el callejón, con el bastón alzado, pero no había rastro de la Cuchilla Silenciosa. Había vuelto a desaparecer. Se volvió para mirar a Kira. "¿Estás herida?"

"Con la bendición de la Flor del Alba, lo superaré", dijo con los dientes apretados. El corte era más grave de lo que parecía, pero confiaba en su fe: su diosa no permitiría que cayera. Mientras hablaba, una luz brillante empezó a curar la herida.

Mientras ambos miraban a su alrededor en busca de alguna señal del fantasma, sólo la niebla les informó de que se acercaba, arremolinándose alrededor de las invisibles pisadas de éste mientras cargaba de nuevo al ataque. La mente de Ezren se centró con precisión practicada, mientras su encantamiento moldeaba la fuerza arcana en forma de poderosos relámpagos, mientras que el cántico de Kyra a su diosa aportaba llamas sagradas de castigo, ardientes como el sol.

La pareja desató su magia, esperando desesperadamente detener con ella los estragos de la Cuchilla Silenciosa.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Pathfinder es un juego de rol (JdR) de fantasía de sobremesa, en el que un grupo de amigos y tú os reunís para relatar una historia de héroes valientes y de villanos astutos, en un mundo lleno de monstruos terroríficos y de tesoros increíbles. Y lo más importante es que Pathfinder es un juego en el que las elecciones de tu personaje determinan cómo se desarrolla el relato.

Las aventuras de Pathfinder tienen lugar en la Era de los Presagios Perdidos de Golarion, un peligroso mundo de fantasía lleno de antiguos imperios; extensas ciudades-estado; e incontables tumbas, dungeons y guaridas de monstruos con secretos y reliquias ocultos. Las aventuras de un personaje de Pathfinder podrían llevarle a ruinas submarinas abandonadas, criptas góticas embrujadas o universidades mágicas en ciudades de la jungla. ¡Te espera un mundo de aventuras sin fin!

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es un relato interactivo en el que un jugador, el Director de juego (DJ), prepara el escenario y presenta desafíos, mientras que otros jugadores adoptan los papeles de personajes jugadores (PJs) e intentan superar dichos desafíos. El peligro aparece en forma de monstruos, taimadas trampas y las maquinaciones de agentes adversos, pero Pathfinder también proporciona intrigas políticas, rompecabezas, tramas interpersonales y muchas cosas más.

Se juega típicamente con un grupo de entre cuatro y siete jugadores, en el que uno de ellos actúa como el DJ, que es quien prepara, presenta y preside el mundo de juego y su historia, planteando desafíos e interpretando tanto adversarios como aliados y transeúntes. Conforme cada escena fluye, cada jugador contribuye al relato respondiendo a las situaciones de acuerdo con la personalidad y las aptitudes de su personaje. Las tiradas de dado, combinadas con estadísticas preasignadas, añaden al juego un elemento de azar y determinan si los jugadores tienen éxito o fallan en sus acciones.

El flujo del juego

Pathfinder se juega en sesiones, durante las que los jugadores se reúnen en persona u *online* durante unas cuantas horas para jugar. Una historia completa puede ser tan corta como una sola sesión, lo que a menudo se denomina un "módulo", o puede extenderse a lo largo de múltiples sesiones, formando una campaña que podría durar meses o incluso años. Si al DJ le divierte relatar la historia y los jugadores se entretienen, la partida puede durar todo lo que quieras.

Una sesión puede consistir sobre todo en acción, con batallas contra bestias crueles, huidas de trampas infernales y la culminación de misiones heroicas. Alternativamente, podría incluir el negociar con un barón por los derechos de un fuerte, infiltrarse en un ejército de torpes gigantes o regatear con un ángel por un mechón de pelo para revivir a un amigo caído. En definitiva, depende de tu grupo y de ti determinar qué tipo de partida jugáis, desde la exploración de un dungeon hasta un drama político matizado o cualquier cosa intermedia.

Los Jugadores

Todos los implicados en una partida de Pathfinder son jugadores, incluyendo al Director de juego, pero en aras de la simplicidad, "jugador" se suele referir tan sólo a los participantes que no son el DJ. Antes de que empiece la partida, los jugadores se inventan una historia y una personalidad para sus personajes, utilizando las reglas a fin de determinar las estadísticas, aptitudes, puntos fuertes y puntos débiles de sus personajes. El DJ podría limitar las opciones disponibles durante la creación de personajes, pero los límites se tendrán que discutir por anticipado para que todo el mundo pueda crear héroes interesantes. En general, los únicos límites a los conceptos de personaje son la imaginación de los jugadores y las directrices del DJ.

Durante la partida, los jugadores describen las acciones que llevan a cabo sus personajes y tiran dados, utilizando las aptitudes de sus personajes. El DJ es quien resuelve el resultado de dichas acciones. A algunos jugadores les divierte interpretar (rolear) lo que hacen sus personajes como si fueran ellos, mientras que otros describen las acciones de sus personajes en tercera persona como si explicaran una historia. ¡Haz lo que más te plazca!

Si ésta es tu primera experiencia con un juego de rol, se recomienda que adoptes el papel de un jugador para familiarizarte con las reglas y con el mundo.

El Director de juego

Mientras los demás jugadores crean y controlan sus personajes, el Director de juego (DJ) está a cargo del relato y del mundo. El DJ describe todas las situaciones que los personajes experimentan en una aventura, considera cómo afectan al relato las acciones de estos e interpreta las reglas sobre la marcha. Para ello, utiliza las reglas y los consejos que se le brindan en el *Manual de dirección*.

El DJ puede crear una nueva aventura (tejiendo una narrativa, seleccionando los monstruos y asignando el pertinente tesoro) o bien se puede basar en una aventura publicada, utilizándola como base para la sesión y modificándola como sea necesario para acomodar a sus jugadores individuales y al estilo de juego del grupo. Algunos incluso dirigen partidas que combinan contenido original y publicado, mezclando ambos para formar una nueva narrativa.

Ser el DJ es un desafío, que requiere que adjudiques las reglas, cuentes el relato y hagas juegos malabares con otras responsabilidades. Pero también puede ser muy gratificante y vale la pena todo el trabajo requerido para dirigir una buena partida. Si es la primera vez que diriges, recuerda que lo único que importa es que todo el mundo, tú incluido, se lo pase bien. Todo lo demás viene de forma natural con práctica y con paciencia.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

LA PRIMERA REGLA

La primera regla de Pathfinder es que este juego es tuyo. Utilízalo para contar los relatos que te apetezcan, ser el personaje que quieres ser y compartir excitantes aventuras con tus amigos. Si cualquier otra regla se interpone en el camino de vuestra diversión, si el grupo está de acuerdo puedes alterarla o ignorarla para que encaje en tu relato. El auténtico objetivo de Pathfinder es que todo el mundo se divierta.

DADOS

Pathfinder requiere un juego de dados poliédricos. Cada dado tiene un número diferente de caras: cuatro, seis, ocho o más. Cuando estos dados se mencionan en el texto, se indican con una "d" seguida del número de caras del dado. Pathfinder utiliza dados de 4 caras (d4), dados de 6 caras (d6), dados de 8 caras (d8), dados de 10 caras (d10), dados de 12 caras (d12) y dados de 20 caras (d20). Si tienes que tirar muchos dados, un número delante de la "d" te dice cuántos. Por ejemplo, "4d6" significa que tienes que tirar 4 dados, todos ellos de 6 caras. Si una regla te pide que tires porcentaje (d%), generas un número entre 1 y 100 tirando 2 dados de 10 caras, tratando uno de ellos como el de las decenas y el otro como el de las unidades.

Jugar es para todos

Tanto si eres el DJ como si eres un jugador, participar en una partida de un juego de rol de sobremesa incluye un contrato social: todo el mundo se ha reunido para pasárselo bien. Para muchos, jugar a rol es una forma de escapar de los problemas de la vida diaria. Ten en cuenta a todo el mundo de la mesa y lo que buscan en la partida; cuando un grupo se reúne por vez primera, debería compartir lo que pretenden experimentar en la mesa, así como cualquier tema que les gustaría evitar. Todos deberían entender que podrían aparecer elementos que hicieran que algún jugador se sintiera incómodo o incluso molesto, y todo el mundo debería estar de acuerdo en respetar dichos límites durante el juego. De esa forma, todos pueden disfrutar juntos de la partida.

Pathfinder es un juego para todos, sea cual sea su edad, género, raza o identidad étnica, religión, orientación sexual o cualesquiera otras identidades y experiencias vitales. Es responsabilidad de todos los jugadores, no sólo del DJ, asegurarse de que la partida resulta divertida y acogedora para todos.

Herramientas de juego

Además de este libro, hay unas pocas cosas que necesitarás para jugar a Pathfinder. Todo eso lo puedes encontrar, o bien en tu tienda de juegos local o bien *online* en **devir.com**.

Hoja de personaje: cada jugador necesita una hoja de personaje para crear su personaje y anotar lo que le sucede durante el juego. Puedes encontrar una hoja de personaje en la parte final de este libro y *online* en forma de PDF gratuito.

Dados: los jugadores y el DJ necesitarán por lo menos un juego de dados poliédricos, aunque la mayor parte de participantes aporta los suyos. Los dados de seis caras son bastante comunes, pero todos los dados del juego se pueden encontrar en las tiendas de juegos o bien *online*. Consulta Dados en la barra lateral para más información sobre los diferentes tipos de dado y cómo se discuten en el texto.

Aventura: toda partida necesita una aventura que jugar, tanto si ha sido diseñada por el DJ como si aparece en un recurso publicado. Puedes encontrar una gran variedad de excitantes aventuras e incluso campañas completas (denominadas Sendas de aventuras) en **devir.com**.

Manual de monstruos: desde aterradores dragones hasta traviesos gremlins, los monstruos son una amenaza común a la que los personajes se podrían enfrentar, y cada tipo tiene sus propias estadísticas y aptitudes. Todos ellos se encuentran en el *Manual de monstruos*, un volumen de valor incalculable para los DJ. Las estadísticas de los monstruos también están disponibles *online* de forma gratuita (pero sólo en inglés) en **paizo.com/prd**.

Mapas y miniaturas: el caos del combate puede ser difícil de imaginar, por lo que muchos grupos utilizan mapas para representar el campo de batalla. Dichos mapas están marcados con una cuadrícula de 1 pulgada (2,54 cm), donde cada casilla representa 5 pies (1,5 m) en el juego. Se utilizan miniaturas y unas fichas ilustradas llamadas peones para representar a los personajes y a los adversarios a los que se enfrentan.

Accesorios adicionales: hay muchos accesorios adicionales que puedes añadir a tu partida para mejorar la experiencia, incluyendo herramientas que te ayudan a llevar la cuenta de los turnos en combate, mazos de cartas con referencias a reglas comunes, herramientas digitales de creación de personajes, mesas virtuales para el juego online e incluso música ambiental y efectos de sonido.

PUNTOS BÁSICOS DEL JUEGO

Antes de crear tu primer personaje o aventura, deberías entender ciertos conceptos básicos utilizados en el juego. Los nuevos conceptos se presentan en negrita para que sean fáciles de encontrar, pero este capítulo es sólo una introducción a los puntos básicos del juego. Las reglas completas se definen en capítulos posteriores y el glosario e índice alfabético de la parte posterior de este libro te ayudarán a encontrar las reglas específicas que puedas necesitar.

Cómo se definen los personajes

En Pathfinder, los jugadores adoptan el papel de **personajes jugadores (PJs)**, mientras que el Director de juego interpreta a los **personajes no jugadores (PNJs)** y los **monstruos**. Si bien tanto los PJs como los PNJs son importantes para el relato, en la partida tienen propósitos muy diferentes. Los PJs son los protagonistas (la narrativa gira a su alrededor) mientras que los PNJs y los monstruos son aliados, contactos, adversarios y villanos. Dicho esto, tanto los PJs como los PNJs y los monstruos comparten diversas características.

El **nivel** es una de las estadísticas más importantes del juego, puesto que representa el poder y las capacidades aproximadas de cada criatura individual. Los PJs pueden ir desde el nivel 1 al inicio de

su carrera como aventureros hasta el nivel 20, la cúspide de su poder. Conforme los personajes superan desafíos, derrotan enemigos y completan aventuras, acumulan **Puntos de experiencia (PX)**. Cada vez que un personaje amasa 1000 PX, sube de nivel, obteniendo nuevas aptitudes para poderse enfrentar a desafíos aún mayores. Un PJ de 1.^{er} nivel se podría enfrentar a una rata gigante o a un grupo de bandidos, pero a 20.^o nivel ese mismo personaje podría ser capaz de destruir una ciudad entera con un solo conjuro.

Además del nivel, los personajes están definidos por sus **atributos**, que miden el potencial en bruto de un personaje y se utilizan para calcular la mayor parte de sus demás estadísticas. En el juego hay seis atributos. La **Fuerza** representa la potencia física de un personaje, mientras que la **Destreza** representa la agilidad y la aptitud para evitar el peligro. La **Constitución** indica la salud general y el bienestar de un personaje. La **Inteligencia** representa el conocimiento en bruto y la aptitud para resolver problemas, mientras que la **Sabiduría** mide la perspicacia de un personaje y su aptitud para evaluar una situación. Por último, el **Carisma** indica el encanto, la persuasión y la fuerza de la personalidad. Los modificadores por atributo de las criaturas normales van desde un valor tan bajo como -5 hasta un valor tan alto como +5, representando las capacidades humanas normales. Los personajes de alto nivel pueden tener modificadores por atributo muy superiores a +5. Un modificador por atributo por encima de la media incrementa tu probabilidad de éxito en las tareas relacionadas con el mismo, mientras que los valores por debajo de la media disminuyen tu probabilidad.

Tu personaje jugador también está definido por algunas elecciones claves que tienes que tomar. La primera es su **ascendencia**, que representa quiénes son sus padres y su herencia, como por ejemplo humano, elfo o goblin. Lo siguiente es el bagaje del personaje, que describe su crianza, desde un mísero golfillo callejero hasta un noble adinerado. Por último, y lo más importante, la **clase** de un personaje define la mayoría de sus capacidades y de sus aptitudes, como el dominio que tiene un mago de poderosos conjuros arcanos o el poder de un druida para transformarse en una bestia temible.

Además de estas elecciones clave, los PJs también disponen de cierto número de **dotes**, aptitudes individuales seleccionadas durante la creación de personaje y conforme éste sube de nivel. Cada dote tiene un tipo para mostrar dónde se puede encontrar su explicación (por ejemplo, las dotes de elfo se pueden encontrar en la ascendencia elfo) y su tema (las dotes de mago, por ejemplo, conceden aptitudes que tienen que ver con los conjuros). Por último, los personajes tienen **habilidades** que miden su aptitud para esconderse, nadar, regatear y llevar a cabo otras tareas comunes.

Cómo crear una narrativa

Los personajes y sus elecciones crean la historia de Pathfinder, pero cómo interaccionan entre sí y con el mundo que les rodea viene gobernado por las reglas. Así que, si bien eres tú quien decide que tu personaje emprende un viaje épico para vencer a enemigos terroríficos y hacer del mundo un lugar más seguro, las probabilidades de éxito vienen determinadas por sus aptitudes, las elecciones que has tomado y el resultado de diversas tiradas de dado.

EL MUNDO COMO PARTICIPANTE

Aparte de personajes y de monstruos, el propio mundo de Pathfinder puede ser una fuerza presente en la mesa y en la narrativa. Si bien la presencia del ancho mundo puede constituir a veces un peligro obvio, como por ejemplo cuando una poderosa tormenta azota la campiña, el mundo también puede actuar de formas pequeñas y sutiles. Las trampas y los tesoros son igual de importantes en muchos relatos que las bestias más astutas. Para ayudarte a entender estos elementos del juego, muchos de ellos utilizan las mismas características que los personajes y que los monstruos. Por ejemplo, la mayor parte de los riesgos medioambientales tienen un nivel, que indica lo peligrosos que son, y el nivel de un objeto mágico te proporciona una idea de su poder global y de su impacto sobre el relato.

El Director de juego determina la premisa y el trasfondo de la mayoría de aventuras, aunque las historias y las personalidades de los personajes ciertamente juegan un papel. Una vez ha empezado una sesión de juego, los jugadores se turnan para describir lo que sus personajes pretenden hacer, mientras que el DJ determina el resultado, con todos los que están reunidos alrededor de la mesa trabajando juntos para crear el relato. El DJ también describe el entorno, las acciones de otros personajes y lo que sucede. Por ejemplo, podría anunciar que la población natal de los personajes lleva tiempo siendo atacada de forma regular por troles merodeadores. Los personajes podrían rastrear a los troles hasta una ciénaga cercana, ¡tan sólo para descubrir que les echó de su pantano un terrible dragón! Entonces, los PJs pueden elegir entre enfrentarse a una tribu entera de troles, al dragón o a unos y otro. Decidan lo que decidan, su éxito dependerá de las elecciones que hagan y de las tiradas de dado que obtengan durante el juego.

Una sola narrativa (incluyendo el planteamiento, el nudo y el desenlace) se denomina una **aventura**. Una serie de aventuras crea una narrativa aún mayor, denominada **campaña**. Una aventura podría durar varias sesiones, mientras que una campaña podría durar meses ¡o incluso años!

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO SE JUEGA

En una partida de Pathfinder, hay tres modos de juego que terminan el ritmo de cada escena del relato. La mayor parte del tiempo de tus personajes se invierte en la **exploración**, descubriendo misterios, resolviendo problemas e interactuando con otros personajes. Sin embargo, en la Era de los Presagios Perdidos abundan los peligros, y los personajes a menudo tienen un **encuentro**, luchando contra bestias salvajes y monstruos aterradoros. Por último, el tiempo se mueve rápidamente cuando los personajes disfrutan de **tiempo libre**, un descanso de los problemas del mundo y una posibilidad para descansar y entrenarse para expediciones futuras. A lo largo de la aventura, el juego transiciona varias veces entre estos tres modos, según resulta necesario para el relato. Cuanto más juegas, más cuenta te das de que cada modo tiene su propio estilo de juego, pero cambiar de un modo a otro tiene pocos límites rígidos.

Durante la partida, tu personaje se enfrentará a situaciones en las que el desenlace es incierto. Un personaje podría tener que escalar un risco vertical, rastrear a una quimera herida o pasar sin hacer ruido junto a un dragón dormido, todo lo cual

son tareas peligrosas cuyo fracaso implica un precio. En dichos casos, al personaje (o personajes) actuante se le pedirá que haga una **prueba** para determinar si tiene éxito o no. Una prueba se suele hacer tirando un solo dado de 20 caras (1d20) y sumando un número basado en el atributo pertinente. En dichos casos, los resultados altos siempre son buenos.

Una vez se ha hecho una prueba, el DJ compara el resultado con un número objetivo que se denomina **clase de dificultad (CD)** para determinar el resultado. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD, la prueba tiene éxito. Si es menor, la prueba es un fallo. Superar la CD en 10 o más se denomina **éxito crítico**, lo que suele conceder un resultado especialmente positivo. Similarmente, fallar la prueba por 10 o más es un **fallo crítico** (a veces denominado pifia). Esto resulta a veces en efectos negativos adicionales. También se suele conseguir un éxito crítico sacando un 20 en el dado cuando se hace una prueba (antes de sumar nada). Igualmente, sacar un 1 en el dado cuando se hace una prueba suele resultar en un fallo crítico. Ten en cuenta que no todas las pruebas tienen un efecto especial en caso de éxito crítico o de fallo crítico, y semejantes resultados deben tratarse como un éxito o fallo normal.

Por ejemplo, persiguiendo a la quimera herida, tu personaje podría ver su camino bloqueado por un río caudaloso. Decides cruzarlo a nado, pero el DJ declara que es una tarea peligrosa y te pide que hagas una prueba de la habilidad Atletismo (puesto que nadar está cubierto por la habilidad Atletismo). En tu hoja de personaje, ves que el tuyo tiene un modificador +8 para dichas pruebas. Tirando el d20 obtienes un 18, para un total de 26. El DJ lo compara con la CD (que era 16) y ve que has obtenido un éxito crítico (porque el resultado sobrepasa en 10 la CD). Tu personaje atraviesa rápidamente el río y continúa la persecución, empapado pero incólume. Si hubieras obtenido un resultado entre 26 y 16, tu personaje hubiera cruzado la mitad del río. Si tu resultado hubiera sido menor que 16, tu personaje podría haber sido arrastrado río abajo o, peor, haber sido tragado por la corriente empezando a ahogarse.

Las pruebas como ésta son el corazón del juego y se hacen en todo momento, en cualquier modo del juego, para determinar el resultado de las tareas. Si bien la tirada de dado es importante, la estadística que sumas a la tirada (llamada **modificador**) a menudo representa la diferencia entre el éxito y el fracaso. Cada personaje está compuesto de muchas estadísticas de este tipo, que gobiernan lo bueno que es haciendo algo, cada una de las cuales consta de un modificador debido a un atributo relevante más un **bonificador por competencia**, a veces modificado posteriormente por otros factores, como bonificadores o penalizadores debidos a equipo, conjuros, dotes, objetos mágicos y otras circunstancias especiales.

La competencia es una forma sencilla de calibrar el entrenamiento de tu personaje y su aptitud para una tarea en concreto. Se divide en cinco rangos diferentes: **no entrenado**, **entrenado**, **experto**, **maestro** y **legendario**. Cada rango concede un bonificador por competencia diferente. Si no estás entrenado en una estadística, tu bonificador por competencia es +0, es decir, que sólo te puedes basar en el potencial en bruto que representa tu modificador por atributo. Si tu rango de competencia en una estadística es entrenado, experto, maestro o legendario, tu bonificador es igual al nivel de tu personaje más otra cifra basada en el rango (2, 4, 6 y 8 respectivamente). Los rangos de competencia forman parte de casi todas las estadísticas del juego.

Exploración

La mayor parte del tiempo, tu personaje explorará el mundo, interactuando con otros personajes, viajando de un lugar a otro y superando desafíos. A esto se le llama exploración. Durante la exploración, el juego adopta una forma relativamente libre, con los jugadores respondiendo a la narrativa siempre que tienen idea de lo que hacer a continuación. Salir de la población a caballo, seguir el rastro de una tribu de orcos merodeadores, esquivar a los exploradores de la tribu y convencer a un cazador local de que ayude en un combate que se avecina, son todo ello ejemplos de cosas que pueden ocurrir durante la exploración.

Durante este modo de juego, el DJ pregunta a los jugadores qué están haciendo sus personajes mientras exploran. Esto es importante en caso de que surja un conflicto. Si estalla un combate, las tareas que emprendieron los PJs mientras exploraban podrían proporcionarles una ventaja o bien, de alguna forma, informar de cómo empieza el combate.

Encuentros

En el curso de vuestras aventuras, habrá momentos en los que una simple prueba de habilidad no bastará para resolver un desafío; por ejemplo, cuando unos monstruos terribles se interpongan en el camino de vuestros personajes y la única elección sea el combate. En Pathfinder, a esto se le denomina un encuentro. Los encuentros suelen implicar combate, pero también se pueden utilizar en situaciones en las que el tiempo es un factor crítico, por ejemplo durante una persecución o cuando se esquivan peligros.

Cuando la exploración se dirige de forma libre, los encuentros están más estructurados. Los jugadores y el DJ tiran **iniciativa** para determinar quién actúa y en qué orden. El encuentro se desarrolla a lo largo de cierta cantidad de **asaltos**, cada uno de los cuales equivale a unos 6 segundos de tiempo en el mundo del juego. Durante un asalto, cada participante actúa por **turno**. Cuando es tu turno de actuar, puedes utilizar hasta tres **acciones**. La mayoría de las cosas sencillas, como por ejemplo desenvainar una arma, moverse una distancia corta, abrir una puerta o dar un espadazo, utilizan una sola acción para llevarse a cabo. También existen las **actividades**, que utilizan más de una acción para llevarse a cabo; a menudo son aptitudes especiales de tu clase de personaje y dotes. Una actividad común en el juego es lanzar un conjuro, que por lo general requiere dos acciones.

Las **acciones gratuitas** (como por ejemplo soltar un objeto que tienes en la mano), no cuentan para las tres acciones que puedes llevar a cabo en tu turno. Finalmente, cada personaje puede utilizar hasta una **reacción** durante un asalto. Este tipo especial de acción se puede utilizar incluso cuando no es tu turno, pero sólo como respuesta a ciertos acontecimientos y sólo si dispones de una aptitud que lo permite. Los pícaros, por ejemplo, pueden seleccionar una dote que les permite utilizar su reacción para esquivar un ataque que se les viene encima.

Atacar a otra criatura es una de las acciones más comunes en combate, y se lleva a cabo utilizando la acción de **Golpear**. Esto requiere una tirada de ataque: una especie de prueba que se lleva a cabo contra la **Clase de Armadura (CA)** de la criatura a la que atacas. Los Golpes se pueden dar utilizando armas, conjuros o incluso partes del cuerpo de una criatura, como por ejemplo un puño, una zarpa o la cola. Sumas un modificador a esta tirada, basado en tu rango de competencia con el tipo de ataque que estas utilizando,

en tus atributos y en cualquier otro bonificador o penalizador basado en la situación. La CA del objetivo se calcula utilizando su rango de competencia en la armadura que lleva puesta y su modificador por Destreza. Un ataque inflige daño si impacta, y obtener un éxito crítico hace que el ataque inflija doble daño.

En tu turno puedes utilizar más de una acción de Golpear, pero cada ataque adicional después del primero es menos preciso. Esto se refleja mediante un **penalizador por ataque múltiple** que empieza a -5 en el segundo ataque pero se incrementa a -10 en el tercero. Hay muchas formas de reducir este penalizador, que se reinicia al final de tu turno.

Si tu personaje es designado como objetivo de una **relámpago** mágico o es víctima del mordisco de una serpiente venenosa, se te pedirá que lleves a cabo una tirada de salvación, que representa la aptitud de tu personaje para evitar el peligro o por lo demás resistir un ataque a su mente o su cuerpo. Una **tirada de salvación** es una prueba contra la CD de conjuro o la aptitud especial que ha designado como objetivo a tu personaje. Hay tres tipos de tiradas de salvación, y la competencia de un personaje en cada una dice mucho acerca de lo que puede soportar. Una tirada de salvación de **Fortaleza** se utiliza cuando la salud o la vitalidad de tu personaje están siendo atacadas, como por ejemplo debido a un veneno o una enfermedad. Una tirada de salvación de **Reflejos** se pide cuando tu personaje tiene que esquivar un peligro, por lo general algo que afecta un área grande, como por ejemplo la abrasadora explosión de un conjuro de *bola de fuego*. Por último, una tirada de salvación de **Voluntad** es a menudo tu defensa contra los conjuros y los efectos que designan como objetivo la mente de tu personaje, como por ejemplo un conjuro de *hechizar* o de *confusión*. Para todas las tiradas de salvación, un éxito reduce el efecto dañino, y obtener un éxito crítico suele significar que tu personaje sale ileso.

Los ataques, los conjuros, los peligros y las aptitudes especiales a menudo infligen **daño** a un personaje o le imponen uno o más **estados**; y a veces, ambas cosas. El daño se resta de los **Puntos de Golpe (PG)** de una criatura (una medida de la salud de ésta), y cuando una criatura queda reducida a 0 PG, queda inconsciente y podría morir. Un encuentro de combate suele durar hasta que uno de los bandos ha sido derrotado, y si bien eso puede significar la retirada o la rendición, en la mayoría de casos tiene lugar porque uno de los bandos está muerto o moribundo. Los estados pueden entorpecer a una criatura durante un tiempo, limitando las acciones que puede llevar a cabo y aplicando penalizadores a pruebas futuras. Algunos estados son incluso permanentes, y requieren que un personaje utilice magia poderosa para deshacer sus efectos.

Tiempo libre

Los PJs no tienen por qué pasar todo su tiempo activo de aventuras. También se pueden recuperar de sus heridas, planificar conquistas futuras o dedicarse a una profesión. En Pathfinder a esto se le llama tiempo libre, y permite que el tiempo pase rápidamente mientras los personajes trabajan en tareas u objetivos a largo plazo. La mayoría de personajes pueden practicar una profesión en su tiempo libre, ganándose unas monedas, pero quienes disponen de las habilidades adecuadas también pueden invertir el tiempo en la artesanía, creando equipo nuevo o incluso objetos mágicos. Los personajes también pueden utilizar el tiempo libre para volver a entrenar, reemplazando una elección de personaje con otra para reflejar la evolución de sus prioridades. También podrían investigar un problema, aprender nuevos conjuros o incluso dirigir un negocio o un reino.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

TÉRMINOS CLAVE

Existe cierta cantidad de términos importantes que necesitas conocer para crear tu primer personaje o tu primera aventura. Algunos de los términos más importantes mencionados en las páginas anteriores se incluyen también aquí como referencia.

Acción

Durante los encuentros, cada criatura dispone de tres acciones durante su turno. Dichas acciones se invierten atacando, interactuando con objetos, moviéndose y utilizando aptitudes especiales. Las acciones disponibles para todos los personajes se detallan en el Capítulo 8.

Asalto

Un asalto es un periodo de tiempo durante un encuentro en el que todos los participantes tienen la oportunidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego.

Ascendencia

Una ascendencia es la gran familia de personas a la que pertenece un personaje. La ascendencia de un personaje determina sus Puntos de Golpe iniciales, idiomas, sentidos y Velocidad, y le proporciona acceso a las dotes de ascendencia. Las ascendencias se encuentran en el Capítulo 2.

Ataque

Cuando una criatura intenta dañar a otra, da un Golpe o utiliza alguna otra acción de ataque. La mayoría de ataques son Golpes dados con un arma, pero un personaje podría Golpear con el puño, hacer una presa, empujar con sus manos o atacar con un conjuro.

Bagaje

Un bagaje representa lo que un personaje experimentó antes de elegir el camino del aventurero. Cada bagaje concede una dote y entrenamiento en una o más habilidades. Puedes leer más acerca de los bagajes en el Capítulo 2.

Bonificadores y Penalizadores

Los bonificadores y los penalizadores se aplican a las pruebas y a ciertas estadísticas. Existen diversos tipos de unos y de otros. Si tienes más de un bonificador del mismo tipo, sólo utilizas el mejor. De igual forma, sólo utilizas el peor de los penalizadores del mismo tipo.

Clase

La clase representa la profesión aventurera elegida por un personaje. La clase de un personaje determina la mayoría de sus competencias, le concede Puntos de Golpe cada vez que sube de nivel y le proporciona acceso a un conjunto de dotes de clase. Las clases aparecen en el Capítulo 3.

Clase de armadura (CA)

Todas las criaturas del juego tienen una Clase de armadura. Dicha puntuación representa lo difícil que es acertar y dañar a una criatura. Viene a ser la Clase de dificultad para acertar a una criatura con un ataque.

Competencia

La competencia es un sistema que mide la aptitud de un personaje en una tarea o cualidad específica y se divide en cinco rangos:

no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario. La competencia proporciona un bonificador que se suma al determinar los siguientes modificadores y estadísticas: CA, tiradas de ataque, Percepción, tiradas de salvación, habilidades y la efectividad de los conjuros. Si no estás entrenado, tu bonificador por competencia es +0. Si dispones del rango entrenado, experto, maestro o legendario tu bonificador por competencia es igual a tu nivel de personaje más 2, 4, 6 u 8 respectivamente.

Conjuro

Los conjuros son efectos mágicos creados llevando a cabo encantamientos místicos y gestos que sólo conocen quienes disponen de un entrenamiento especial o de aptitudes innatas. Lanzar un conjuro es una actividad que suele requerir 2 acciones. Cada conjuro especifica cuál es su objetivo, las acciones necesarias para lanzarlo, sus efectos y cómo se puede resistir. Si una clase concede conjuros, lo básico de dicha aptitud se proporciona en la descripción de la clase del Capítulo 3, mientras que los conjuros en sí se detallan en el Capítulo 7.

Los conjuros tienen rangos que van de 1.º a 10.º, y que miden su poder; por lo general los personajes y los monstruos sólo pueden lanzar cierto número de conjuros de cualquier rango dado.

Director de juego (DJ)

El Director de juego es el jugador que adjudica las reglas y narra los diversos elementos del relato y del mundo Pathfinder que exploran los demás jugadores. El DJ utiliza las reglas que se detallan en el *Manual de dirección*.

Dote

Una dote es una aptitud que puedes seleccionar para tu personaje debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en habilidades. Algunas conceden la aptitud de utilizar acciones especiales, mientras que otras hacen más efectivas las acciones de que ya dispones.

Estado

Un efecto continuado que cambia la forma en que un personaje puede actuar o que altera alguna de sus estadísticas se denomina estado. Las reglas para los estados básicos utilizados en el juego se encuentran en el Apéndice de estados de la parte final de este libro.

Golarion

Pathfinder se desarrolla en el planeta Golarion durante la Era de los Presagios Perdidos. Es un mundo antiguo con una rica diversidad de gentes y de culturas, lugares excitantes que explorar y villanos letales. Empezando en la pág. 30 hay más información sobre la Era de los Presagios Perdidos, el mundo de Golarion y sus dioses.

Habilidad

Una habilidad representa la capacidad de una criatura para llevar a cabo ciertas tareas que requieren instrucción o práctica. Todos los personajes están entrenados en determinadas habilidades debido a

su bagaje y a su clase. Las habilidades se describen por completo en el Capítulo 4. Cada habilidad incluye formas en las que cualquiera puede utilizarla incluso si no está entrenado, así como usos que requieren que un personaje esté entrenado en la misma.

Iniciativa

Al inicio de un encuentro, todas las criaturas implicadas tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. Cuanto mayor es el resultado de su tirada, antes actúa una criatura. La iniciativa y el combate se describen en el Capítulo 8.

Interpretación

Describir las acciones de un personaje, a menudo mientras se actúa desde la perspectiva del mismo, se denomina interpretación (*NdT: también "roleo"*). Cuando un jugador habla o describe acciones desde la perspectiva de un personaje, está interpretando su papel.

Modificador por atributo

Cada criatura dispone de seis modificadores por atributo. Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Cada una de dichas cifras representa el potencial en bruto de una criatura y su entrenamiento en general. Los atributos se describen por completo más adelante en este capítulo.

Moneda

Las monedas más comunes del juego son las piezas de oro (po) y las piezas de plata (pp). Una po equivale a 10 pp. Además, una pp equivale a 10 piezas de cobre (pc) y 10 po valen 1 pieza de platino (ppt). Los personajes empiezan el juego con 15 po (o 150 pp) para gastar comprando equipo.

Nivel

Un nivel es un número que mide la potencia global de algo. Los PJs tienen un nivel que va de 1 a 20, lo que representa la experiencia que atesoran. Los monstruos, los PNJs, los peligros, las enfermedades y los venenos tienen niveles que van desde -1 hasta 30 y que miden el peligro que representan. El nivel de un objeto, por lo general entre 0 y 20 pero a veces mayor, indica su poder y su idoneidad como tesoro.

Percepción

La Percepción mide la aptitud de tu personaje para detectar objetos ocultos o situaciones poco usuales y suele determinar la rapidez con que el personaje salta a la acción en combate. Se describe por completo en el Capítulo 9.

Personaje jugador (PJ)

Este es un personaje creado y controlado por un jugador.

Personaje no jugador (PNJ)

Un personaje no jugador, controlado por el DJ, interactúa con los jugadores y ayuda a hacer avanzar el relato.

Prueba

Cuando un personaje acomete una acción en la que el éxito es incierto, puede hacer una prueba. Se trata de una tirada de un dado de 20 caras más el bonificador por la competencia relevante. Por ejemplo, una prueba de Percepción sumaría tu bonificador por Percepción.

Puntos de Golpe (PG)

Los Puntos de Golpe representan la cantidad de castigo que una criatura puede soportar antes de quedar inconsciente y empezar a morir. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación 1:1, mientras que la curación los restablece al mismo ritmo.

Rareza

En algunos elementos del juego se hace constar su rareza para denotar lo a menudo que se encuentran en el mundo del juego. La rareza se aplica principalmente al equipo y los objetos mágicos, pero los conjuros, las dotes y otros elementos de reglas también pueden tener rareza. Si no aparece ninguna rareza en los rasgos de un objeto, conjuro u otro elemento del juego, es **común**. Las opciones poco comunes sólo están disponibles para quienes disponen de un entrenamiento especial, crecieron en una cultura determinada o proceden de una parte del mundo en concreto. Esto se puede explicar mediante una entrada de "acceso", que explica los criterios para que algún personaje pueda elegirla como una opción común. Las opciones raras son casi imposibles de encontrar y por lo general sólo las puede dar el DJ, mientras que de las únicas literalmente sólo puede haber una en la partida. El DJ puede alterar la forma en que funciona la rareza o cambiar la de algún objeto individual para que encaje con el relato que pretende explicar.

Rasgo

Un rasgo es una palabra clave que proporciona información adicional sobre un elemento de las reglas, como a qué ascendencia pertenece una dote o la rareza de un objeto. A menudo, un rasgo indica cómo otras reglas interactúan con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas que dispone de dicho rasgo. Todos los rasgos utilizados en este libro aparecen en el Glosario e Índice, que empieza en la página 452.

Tirada de salvación (Salvación)

Cuando una criatura se ve sujeta a un efecto peligroso que tiene que ser evitado, hace una tirada de salvación para mitigar el efecto. La tirada de salvación es automática, no se tiene que utilizar ni una acción ni una reacción. A diferencia de la mayoría de pruebas, el personaje que no está actuando tira el d20 para una tirada de salvación y la criatura que está actuando proporciona la CD.

Hay tres tipos de tiradas de salvación: Fortaleza (para resistir enfermedades, venenos y efectos físicos), Reflejos (para evadir efectos que un personaje podría esquivar rápidamente) y Voluntad (para resistir efectos que tienen como objetivo la mente y la personalidad).

Turno

Durante el transcurso de un asalto, cada criatura lleva a cabo un solo turno, según su iniciativa. Durante su turno, una criatura puede normalmente utilizar hasta tres acciones.

Velocidad

La Velocidad es la distancia que un personaje puede mover utilizando una sola acción, medida en pies (m).

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

EJEMPLO DE JUEGO

El siguiente ejemplo se presenta para proporcionarte una mejor idea de cómo se juega a Pathfinder. En esta aventura, Erik es el director de juego. Luis interpreta a Valeros, un osado guerrero humano; Shay interpreta a Merisiel, una letal pícara elfa y Jessica interpreta el papel de Kyra, la esposa de Merisiel y una compasiva clériga humana de Sarenrae. El grupo ha decidido investigar unas desapariciones en una mina local.

Erik:	La entrada a la mina es una simple escala de hierro que desciende hacia la oscuridad de un pozo reforzado. Desde abajo resuena el sonido del metal crujiente.
Merisiel (Shay):	Los mineros necesitan luz para trabajar. Si está a oscuras, algo debe ir mal.
Kyra (Jessica):	Invoco la sagrada luz de Sarenrae y lanzo un conjuro de <i>luz</i> dorada por delante de nosotros.
Erik:	La radiación avanza e ilumina un tramo de la escala más abajo, que desciende unos 20 pies (6 m) antes de acabar en un túnel. No hay nada excepto tierra apisonada y vigas de madera de refuerzo directamente bajo vosotros, y no podéis ver más lejos.
Merisiel (Shay):	Yo tengo visión en la penumbra, así que bajare primero para asegurarme de que bajar es seguro. Aseguro mis dagas para poder bajar con sigilo escala abajo, buscando trampas mientras lo hago.
Erik:	Haz una prueba de Sigilo, pero buscar trampas es una prueba secreta, por lo que la tirada la haré yo. ¿Cuál es tu modificador a la Percepción?
Merisiel (Shay):	Tengo un + 6 a la Percepción y he sacado un 18 en la tirada de Sigilo.

Erik tira un d20 tras su pantalla de DJ, sin que le vean los jugadores, y obtiene un 17 en el dado para un total de 23. No hay trampas en el área que examina Merisiel, pero el resultado es más que suficiente para ver una kóbold asustada, oculta tras una vagoneta de mina. Debido a la prueba de Sigilo de Merisiel, la kóbold no la ve bajar por la escalera.

Erik:	Desciendes hasta una galería de mina de unos 30 pies (9 m) de anchura, con vigas de madera que refuerzan las paredes y el techo. No ves trampa alguna, pero un rostro de reptil de grandes ojos asoma desde detrás de una vagoneta. Visto más de cerca, es una kóbold que lleva puesta una chaqueta de cuero de minero.
Valeros (Luis):	Sigo a Merisiel escala abajo.
Kyra (Jessica):	Yo también.
Erik:	Cuando el sonido de vuestras pisadas en la escala de hierro resuena por la mina, ¡la kóbold se sobresalta! Da unos pasos hacia el interior

de la galería y después se detiene, como si tuviera más miedo de lo que hay en el interior que de vosotros.

Kyra (Jessica):	¡Oh, no! ¡Pobre kóbold!
Merisiel (Shay):	¿Puede alguien calmarla? ¿Se me da muy mal la gente!
Valeros (Luis):	Yo tengo un +3 en Diplomacia. Déjame que intente llamarla.
Erik:	¿Qué le dices?
Valeros (Luis):	"¡Hola, amiga! ¡No tengas miedo, hemos venido a ayudar!". He sacado un 15 en mi prueba de Diplomacia.
Erik:	¡Vale! La kóbold parece sobresaltada pero después corre hacia vosotros en busca de seguridad. «¡Oh! ¡Gracias a Torag que habéis venido!".
Merisiel (Shay):	¿Torag? Nos podría dar las gracias a nosotros, o por lo menos a Sarenrae.
Kyra (Jessica):	Eso ha sido muy bonito de tu parte, pero no hace falta que la regañes por mí.
Valeros (Luis):	Pregunto a la kóbold quién es y qué ha pasado aquí.
Erik:	Dice que su nombre es Krinek, y que trabaja en la mina. "¡Fuimos en busca de los mineros desaparecidos, pero cuando los encontramos estaban raros y podridos! ¡Nos atacaron y yo salí corriendo!".
Valeros (Luis):	Esto tiene mala pinta. Le digo a Krinek que vaya a un lugar seguro y después avanzo galería abajo con la espada y el escudo preparados.
Kyra (Jessica):	Yo voy a su lado, puesto que llevo la luz, y desenvaino la espada.
Erik:	Conforme avanzáis galería abajo, veis signos de lucha. Sangre a medio secar mancha el suelo, un rastro de manchas grandes que sugiere que algo o alguien estuvo sangrando aquí y después fue arrastrado galería abajo. Te parece que oyes algo que se mueve cerca.
Valeros (Luis):	Esto pinta aún peor. Salto por encima de la vagoneta de la mina para investigar.
Kyra (Jessica):	Voy con él. Si hay alguien herido, necesitará mi ayuda.
Merisiel (Shay):	Yo desenvaino una daga y me escondo tras una vagoneta.
Erik:	Merisiel se pone a cubierto mientras los otros dos avanzáis. Conforme os acercáis, empezáis a oler el débil pero inconfundible aroma de la putrefacción. La luz de Kyra ilumina de repente una forma humanoide descomunal, de ojos vidriosos y carne putrefacta que se empieza a desprender de sus huesos. A pesar de su estado de descomposición avanzada, se mueve hacia vosotros con fuerza malévol. ¡Tirad iniciativa! Valeros y Kyra tienen que tirar Percepción, mientras que Merisiel debería tirar Sigilo.

Todos tiran iniciativa. Luis obtiene un total de 13. Jessica lo hace mejor para Kyra, obteniendo un total de 14. Shay utiliza el Sigilo para su iniciativa, puesto que Merisiel se escondió al inicio del combate, y saca un 17 para un total de 25. Erik tira por la criatura, obteniendo un 12. Erik anota todos estos totales, colocando a todos en orden de mayor a menor.

Erik:	Parece que Merisiel actúa primero. Sea eso lo que sea, estás completamente segura de que no sabe que estás allí.
Merisiel (Shay):	¡Así me gusta! Para mi primera acción, me quiero acercar.
Erik:	Con una acción de Zancada te puedes acercar hasta 15 pies (4,5 m).
Merisiel (Shay):	Excelente. Para mi siguiente acción, le voy a lanzar una daga y utilizaré mi última acción para desenvainar otra.

Shay saca un 13 y suma 8, debido a la habilidad de Merisiel con las dagas arrojadizas, para un total de 21, pero la distancia significa que el ataque sufre un penalizador -2 para un resultado final de 19. Erik consulta sus notas y comprueba que el monstruo tiene una CA de 15.

Erik:	¡Eso es un impacto! Puedes tirar daño.
Merisiel (Shay):	Guay, y además hago daño adicional por ataque furtivo.

Los pícaros tienen la aptitud de infligir daño adicional a los enemigos que aún no han actuado en un encuentro. Este daño adicional también se aplica a los ataques contra enemigos distraídos. Shay tira 1d4 por la daga y 1d6 por el ataque furtivo. Como quiera que Merisiel tiene el enredo de pícaro ladrón, Shay suma el +4 por Destreza de Merisiel al daño, para un total de 9.

Erik:	Sisea cuando el arma se hunde en su hombro. Al penetrar el cuchillo, la carne se abre de golpe, y surgen regueros de pus que le bajan por el brazo. ¡A continuación va Kyra!
Kyra (Jessica):	¡Qué asco! Vale, esta criatura parece un muerto viviente, ¿se me ocurre algo sobre ella?
Erik:	Si utilizas una acción puedes recurrir a tu entrenamiento de clériga y hacer una prueba de Recordar conocimiento. Es una prueba secreta así que, ¿cuál es tu modificador por Religión?
Kyra (Jessica):	Es +7.

Erik saca un 12, y sumando el +7 de Kyra en Religión obtiene un total de 19 contra la CD de 16.

Erik:	Tu sospecha inicial era correcta. Es un zombi. Éste parece mayor porque ha sido potenciado mediante magia. Como quiera que ya te parecía que era un zombi, ¿por qué no formulas otra pregunta?
Kyra (Jessica):	¿Tiene alguna debilidad notable?

Erik:	Sí, es vulnerable tanto a la magia curativa como a las armas cortantes.
Merisiel (Shay):	¡Porras! ¡Si lo hubiera sabido, le habría dado un tajo con la daga!

Las dagas de Merisiel tienen un rasgo llamado versátil (cortante) que le permiten infligir a voluntad daño cortante en lugar de perforante. Desafortunadamente, al actuar no sabía que hacerlo así hubiera sido más efectivo.

Kyra (Jessica):	Voy a invertir mis últimas dos acciones en lanzar <i>arma rúnica</i> sobre la espada de Valeros. Eso le concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque y otro dado de daño. "¡Valeros, a por él!".
Valeros (Luis):	¡Hago lo que ella dice y voy a por él! Invierto una acción en alzar mi escudo y uso las dos acciones finales en llevar a cabo una Carga repentina.

Carga repentina es una dote de guerrero que permite a Valeros moverse dos veces y atacar al final de su movimiento, por un total de tan sólo dos acciones. Tira el dado para atacar y el resultado es un 20.

Valeros (Luis):	¡Un 20 natural! ¡Sumando mi bonificador, eso debe ser un éxito crítico!
Erik:	Tu espada acierta a la putrefacta criatura justo en el cuello, infligiendo doble daño. Sin embargo, cuando eso sucede vuelve a salir pus de la herida de forma explosiva. Haz una salvación de Fortaleza.

Para el daño del ataque, Luis tira 2d8 debido al conjuro de Kyra. Obtiene un total de 9 en la suma de los dados y después suma 4 del modificador por Fuerza de Valeros. Como quiera que es un éxito crítico, dobla el daño (26). Erik le suma otros 10 de daño debido a la debilidad de los zombis al daño cortante, para un total de 36 de los 70 puntos de Golpe que le quedan.

Valeros (Luis):	Ay, caramba. Un 1 natural en la salvación.
Erik:	Y es un fallo crítico, mira por dónde. Quedas indispuerto 1, lo que te impone un penalizador -1 a todas las tiradas de d20 y a la CA.
Valeros (Luis):	Estoy de acuerdo con Kyra, qué ascazo. ¿Me lo he llevado por delante con el impacto?
Erik:	Me temo que no. Se lanza contra ti, indiferente a sus graves heridas, intentando aporrearte con los puños.

Erik hace una tirada de ataque para el zombi bruto, obteniendo un 7 en el dado y sumando 11 de sus estadísticas para un total de 18. Normalmente, Valeros tiene una CA de 18. El ataque sería un impacto incluso si Valeros no estuviera dispuesto, pero falla porque Alzó su escudo durante su turno, incrementando en 2 su CA.

Este es el final del primer asalto de combate. El segundo asalto empieza inmediatamente después, utilizando el mismo orden de iniciativa que antes. El combate dista mucho de haber terminado...

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Si bien este capítulo está aquí para enseñarte los puntos básicos de Pathfinder, el resto del manual sirve como referencia durante el juego, y está organizado para que encuentres la regla que buscas de la forma más fácil posible. Las reglas se agrupan en capítulos, y los primeros se centran en la creación de personajes. Lo siguiente es un resumen de lo que puedes encontrar en cada capítulo.

Capítulo 1: Introducción

Esta introducción está diseñada para ayudarte a entender los parámetros básicos de Pathfinder. También incluye las reglas para crear a un personaje y subirlo de nivel, así como un ejemplo del proceso de creación de personajes. El capítulo acaba con una introducción a la Era de los Presagios Perdidos y a sus dioses.

Capítulo 2: Ascendencias y bagajes

Las reglas para las ascendencias y las herencias que representan la Era de los Presagios Perdidos se encuentran en este capítulo, incluyendo las opciones para las dotes de ascendencia. Los bagajes se encuentran al final de este capítulo, junto con una sección acerca de los idiomas, puesto que en la mayoría de casos dicha elección viene influenciada por qué ascendencia eliges.

Capítulo 3: Clases

Este capítulo contiene las reglas para ocho clases. La entrada de cada clase incluye directrices sobre cómo interpretar la clase, reglas para crear y hacer avanzar un personaje de dicha clase, ejemplos y todas las dotes de clase disponibles para los miembros de la misma. El capítulo también incluye reglas para los compañeros animales y los familiares, que pueden ser adquiridos por miembros

de diversas clases. Al final de este capítulo están las reglas de arquetipos: opciones especiales disponibles para los personajes conforme suben de nivel. Estas reglas permiten a un personaje hacer pinitos en las aptitudes de otra clase o concepto.

Capítulo 4: Habilidades

Las reglas para usar las habilidades se presentan en este capítulo, y detallan lo que puede hacer un personaje con una habilidad determinada, basándose en su rango de competencia. La ascendencia, el bagaje y la clase pueden definir algunas de las competencias en habilidades de un personaje y cada uno de ellos puede seleccionar también unas cuantas habilidades adicionales que reflejan su personalidad y su entrenamiento.

Capítulo 5: Dotes

Conforme un personaje sube de nivel, obtiene dotes adicionales que representan sus crecientes aptitudes. Las dotes generales y las dotes de habilidad (que son un subconjunto de las dotes generales) se detallan en este capítulo.

Capítulo 6: Equipo

En este capítulo puedes encontrar armaduras, armas y otro equipo, junto con el precio de los servicios, el coste de la vida y el de los animales (como por ejemplo caballos, perros y animales de carga).

Capítulo 7: Conjuros

Este capítulo empieza con las reglas sobre lanzamiento de conjuros, cómo se determinan sus efectos y cómo negar los conjuros de los enemigos (lo que se denomina contrarrestar). Después de eso, se incluyen las listas de conjuros para cada tradición de lanzamiento de conjuros, lo que hace fácil buscar rápidamente conjuros por rango. A continuación están las reglas de cada conjuro, por orden alfabético. Siguiendo las descripciones de los conjuros están todos los conjuros de foco, que son unos conjuros especiales concedidos por aptitudes y dotes específicas de una clase. Si bien la mayoría de conjuros aparecen en múltiples listas de conjuro, los de foco sólo se conceden a miembros de una clase específica y se agrupan juntos por clase para hacer más fácil encontrarlos. Por último, al final del capítulo están las reglas de los rituales, unos conjuros complicados y arriesgados que cualquier personaje puede lanzar (o al menos intentarlo).

Capítulo 8: Cómo se juega

Este importante capítulo contiene las reglas universales necesarias para jugar a Pathfinder, incluyendo las pertinentes a los diversos modos de juego, las acciones básicas que todo personaje puede llevar a cabo, las de combate y las de muerte y moribundos. Todos los jugadores deberían estar familiarizados con este capítulo, especialmente el DJ.

Apéndices

La parte final de este libro es un apéndice con las reglas de todos los estados que encontrarás en el juego. Esta sección también incluye una hoja de personaje en blanco y un índice con un glosario extenso de términos comunes y rasgos que te puedes encontrar en el juego.

FORMATO DE LAS REGLAS

A lo largo de este manual, verás estándares de formato que al principio podrían parecer un tanto inusuales. Hemos utilizado dichos estándares para que los elementos de reglas de este libro sean fáciles de reconocer.

Los nombres de las estadísticas específicas, habilidades, dotes, acciones y algunos otros elementos mecánicos de Pathfinder figuran con mayúscula inicial. De esta forma, cuando ves la frase "un Golpe designa como objetivo la Clase de armadura", sabes que tanto Golpe como Clase de armadura se refieren a las reglas.

Si hay una palabra o frase en cursiva, describe un conjuro o un objeto mágico. De esta forma, cuando ves la frase "la puerta está sellada mediante *cerrar*", sabes que la palabra se refiere al conjuro *cerrar* y no a un medio físico.


Pathfinder también utiliza muchos términos que se expresan típicamente como abreviaturas, como por ejemplo CA para Clase de armadura, CD para Clase de dificultad y PG para Puntos de Golpe. Si en algún momento te confunde un término de juego o una abreviatura, siempre puedes recurrir al Glosario e Índice, que empieza en la pág. 452 y buscarlo allí.

Cómo entender las acciones


Los personajes y sus adversarios afectan al mundo de Pathfinder utilizando acciones y generando efectos. Este es el caso sobre todo durante los encuentros, en los que cada acción cuenta. Cuando usas una acción, generas un efecto. Este efecto puede ser automático, pero a veces las acciones requieren que tires un dado y el efecto se basa en el resultado obtenido.

A lo largo de este libro, verás iconos especiales para denotar las acciones.


Acciones individuales

Las acciones individuales utilizan este símbolo: . Éste es el tipo más sencillo y común de acción. Podrás utilizar tres acciones individuales en tu turno en un encuentro, en cualquier orden que consideres oportuno.

Reacciones

Las reacciones utilizan este símbolo: . Estas acciones pueden utilizarse incluso cuando no es tu turno. Sólo dispones de una reacción por asalto de encuentro, y sólo puedes utilizarla cuando se cumple su desencadenante específico. A menudo, el desencadenante es una acción de otra criatura.

Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas utilizan este símbolo: . Las acciones gratuitas no requieren que utilices ninguna de tus tres acciones individuales o tu reacción. Una acción gratuita podría tener un desencadenante igual que una reacción. Si lo tiene, puedes utilizarla igual que una reacción, incluso si no es tu turno. Sin embargo, sólo puedes utilizar una acción gratuita por desencadenante, por lo que si puedes llevar a cabo múltiples acciones gratuitas con el mismo desencadenante, tienes que decidir cuál de ellas usar. Si tu acción gratuita no tiene desencadenante, la utilizas como una acción individual, pero no cuenta contra tu límite de tres acciones de ese turno.

Actividades

Las actividades son tareas especiales que completas invirtiendo



Acción individual



Dos acciones



Tres acciones



Reacción



Acción gratuita

juntas una o más de tus acciones. Por lo general, una actividad utiliza dos o más acciones y te permite hacer más cosas que una acción individual. Tienes que invertir todas las acciones que requiere una actividad para que sus efectos tengan lugar. El lanzamiento de conjuros es una de las actividades más comunes, puesto que la mayoría de ellos requieren más de una acción individual para lanzarse.

Las actividades que utilizan dos acciones usan este símbolo: . Las actividades que utilizan tres acciones usan este símbolo: . Hay unas cuantas actividades especiales, como por ejemplo los conjuros que puedes lanzar en un instante, que utilizan una acción gratuita o una reacción.

Todas las tareas que duran más de un turno son actividades. Si se supone que una actividad tiene que llevarse a cabo durante la exploración, tiene el rasgo exploración. Una actividad que tarda un día o más en llevarse a cabo y que sólo se puede acometer durante el tiempo libre tiene el rasgo tiempo libre.

Cómo interpretar las reglas

Este libro contiene muchos elementos de reglas que conceden a los personajes nuevas e interesantes maneras de responder a las situaciones del juego. Todos los personajes pueden utilizar las acciones básicas del Capítulo 9, pero un personaje individual a menudo dispone de reglas especiales que le permiten hacer cosas que la mayoría no puede. La mayoría de estas opciones son dotes, que se obtienen llevando a cabo determinadas elecciones durante la creación de personaje o cuando un personaje sube de nivel.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Sea cual sea la mecánica de juego que transmiten, los elementos de reglas siempre se presentan con el formato de un bloque de estadísticas, un resumen de las reglas necesario para que el monstruo, el personaje, el objeto u otro elemento de las reglas pueda cobrar vida durante el juego. Donde resulta apropiado, las presentaciones de las reglas se hacen con una explicación de su formato. Por ejemplo la sección de Ascendencia del Capítulo 2 contiene reglas para las ocho ascendencias de este libro y se da una explicación de las secciones de ascendencia al inicio de dicho capítulo.

A continuación se muestra el formato general de los bloques de estadísticas. Hay entradas en los bloques de estadísticas que se omiten cuando no aplican, por lo que no todos los elementos de las reglas disponen de todas las entradas mencionadas a continuación. Las acciones, las reacciones y las acciones gratuitas tienen todas ellas el icono correspondiente junto a su nombre para indicar su tipo. Una actividad que se puede completar en un solo turno tiene un símbolo que indica cuántas acciones se necesitan para completarla; las actividades que tardan más en llevarse a cabo omiten dichos iconos. Si un personaje tiene que alcanzar cierto nivel antes de acceder a una aptitud, dicho nivel se indica a la derecha del nombre en el bloque de estadísticas. Las reglas también disponen a menudo de rasgos asociados a ellas (los rasgos aparecen en el Glosario e Índice).

Los conjuros, el material alquímico y los objetos mágicos utilizan un formato similar, pero su bloque de estadísticas contiene cierta cantidad de elementos únicos, como por ejemplo las posibles tradiciones mágicas de un conjuro (ver el Capítulo 7 para más información sobre cómo interpretar los conjuros).

NOMBRE DE LA ACCIÓN O DE LA DOTE

NIVEL

RASGOS

Prerrequisitos Cualquier mínimo en atributos, dotes, rangos de competencia, etc. del que tienes que disponer para seleccionar este elemento de reglas se indica aquí. Las dotes también tienen un prerrequisito de nivel, indicado arriba.

Frecuencia El límite de lo a menudo que puedes utilizar la aptitud.

Desencadenante Las reacciones y algunas acciones gratuitas tienen desencadenantes que se deben cumplir antes de poderlas usar.

Requisitos A veces debes disponer de un objeto determinado o encontrarte en una circunstancia determinada para utilizar una aptitud.

Esta sección describe los efectos o beneficios de un elemento de las reglas. Si la regla es una acción, explica cuál es el efecto o lo que debes tirar en el dado. Si es una dote que modifica una acción existente o concede un efecto constante, el beneficio se explica aquí.

Especial Toda las cualidades especiales de la regla se explican en esta sección, que por lo general aparece en dotes que puedes seleccionar más de una vez, explicando lo que sucede cuando lo haces.

A veces una aptitud concede acciones múltiples o una acción además de otros beneficios. Esto se suele condensar en un formato más corto utilizando las mismas categorías.

Nombre de la acción (rasgos) **Frecuencia** lo a menudo que se puede usar; **Desencadenante** cuándo se puede utilizar una reacción o una acción gratuita; **Requisitos** algunas acciones requieren circunstancias específicas indicadas aquí; **Efecto** esta sección explica cómo cambia el mundo está aptitud.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar
este libroFormato de
las reglasCreación
de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CREACIÓN DE PERSONAJES

A menos que seas el DJ, lo primero que tienes que hacer cuando juegas a Pathfinder es crear tu personaje. Corre de tu cuenta imaginar las experiencias pasadas del mismo, su personalidad y su visión del mundo, y esto fijará el escenario de tu interpretación durante la partida. Utilizarás las mecánicas del juego para determinar la capacidad de tu personaje para llevar a cabo diversas tareas y para utilizar aptitudes especiales mientras juegas.

Esta sección proporciona una guía paso a paso para crear un personaje utilizando las reglas Pathfinder, precedida de una guía para ayudarte a entender los modificadores por atributo. Dichos modificadores son una parte crítica de tu personaje y se te pedirá que tomes decisiones sobre los mismos durante muchos de los pasos siguientes. Los pasos de la creación de personaje se presentan en el orden sugerido, pero podrás completarlos en el orden que quieras.

Muchos de los pasos descritos en las páginas 18 a 27 te animan a rellenar campos de tu hoja de personaje. La hoja de personaje se muestra en las páginas 22 a 23; puedes encontrar un ejemplar en la parte final de este libro o en devir.com como PDF de descarga gratuita. La hoja de personaje está diseñada para ser fácil de usar mientras juegas, pero crear un personaje discurre en un orden diferente, por lo que tendrás que moverte

hacia adelante y hacia atrás a lo largo de la hoja de personaje mientras lo creas. Además la hoja contiene todos los campos que puedes necesitar, pero no todos los personajes tienen cosas que rellenar en cada campo. Si un campo de la hoja no es aplicable a tu personaje, puedes simplemente dejarlo en blanco.

Todos los pasos de la creación de personaje se detallan en las siguientes páginas; cada uno de ellos viene marcado con un número que corresponde a la hoja de muestra de las páginas 22 a 23, mostrándote dónde va la información. Si el campo que tienes que rellenar está en la tercera o cuarta páginas de la hoja, que no se muestran, el texto te lo dirá.

Si estás creando un personaje de alto nivel, es una buena idea empezar con las instrucciones que se dan aquí, y después consultar la pág. 29, donde están las instrucciones sobre cómo subir de nivel a los personajes.

DE UN VISTAZO

Cuando pases página, verás una representación visual de las ascendencias y de las clases, que proporciona información de un vistazo para los jugadores que quieran sacar el máximo partido de sus modificadores por atributo iniciales. En el resumen de las ascendencias de la pág. 20, cada entrada indica qué modificadores por atributo mejora y también indica cualquier defecto por atributo que dicha ascendencia pudiera tener. Puedes encontrar más detalles sobre las mejoras y los defectos de atributo en Modificadores por atributo de la pág. 19.

Los resúmenes de las clases de la pág. 21 indican el atributo clave de cada clase, que es el utilizado para calcular la potencia de muchas de sus aptitudes de clase. Los personajes obtienen una mejora de atributo en su atributo clave cuando eligen clase. Dichos resúmenes también indican uno o más modificadores por atributos secundarios importantes para los miembros de dicha clase.

El bagaje del personaje también afecta sus modificadores por atributo, aunque hay más flexibilidad en las mejoras por atributo procedentes de un bagaje que en las procedentes de una clase. Para las descripciones de los bagajes, consulta las páginas 84 a 88.

PASO I: CREAR UN CONCEPTO

¿Qué tipo de héroe quieres interpretar? La respuesta a esta pregunta podría ser tan simple como "un valeroso combatiente", o tan complicada como "el hijo de unos vagabundos elfos, criado en una ciudad dominada por humanos y devoto de Sarenrae, diosa del sol". Considera la personalidad de tu personaje, anota unos cuantos detalles acerca de su pasado y piensa en cómo y por qué sale de aventuras. Te interesará consultar las ascendencias, los bagajes y las clases disponibles en Pathfinder. Los resúmenes de las páginas 20 a 21 pueden ayudarte a hacer que el concepto encaje con alguno de los elementos básicos de la reglas. Antes de que empiece una partida, suele ser una buena idea que los jugadores comenten entre sí cómo se han conocido sus personajes y cómo piensan trabajar juntos a lo largo de sus aventuras.

Cada jugador adopta una aproximación diferente a la creación de personaje. Algunos quieren uno que encaje bien en el relato, mientras que otros buscan una combinación de aptitudes que se complementen entre sí mecánicamente. En tu caso, podrías querer combinar ambas aproximaciones. ¡Cualquiera de ellas está bien!

Una vez tienes una buena idea acerca del personaje que te gustaría interpretar, dirígete al Paso 2 para empezar a construirlo.

Ascendencia, bagaje, clase o detalles

Si una de las ascendencias, bagajes o clases de personaje de Pathfinder te intriga en particular, es fácil construir un concepto de personaje alrededor de dichas opciones. Los resúmenes de las ascendencias y de las clases de las páginas 20 a 21 te permiten dar un vistazo a dichas opciones (los detalles completos aparecen en los Capítulos 2 y 3 respectivamente). Cada ascendencia dispone también de varias herencias que podrían refinar aún más tu concepto, como por ejemplo un gnomo con una conexión más fuerte con la magia feérica o uno que procede de bajo tierra, o bien un elfo ártico o de los bosques. Algunas herencias, conocidas como herencias versátiles, también se pueden aplicar a cualquier ascendencia; por ejemplo, los mortales con influencia divina pueden nacer de cualquier ascendencia como nefilim. Además, el juego dispone de muchos bagajes entre los que elegir, representando la educación de tu personaje, la forma de vida de su familia o su profesión anterior. Los bagajes se detallan más adelante en el Capítulo 2, que empieza en la pág. 84.

Construir un personaje alrededor de una ascendencia, bagaje o clase específicos puede ser una forma divertida de interactuar con el saber del mundo. ¿Te gustaría construir un personaje típico de la ascendencia o clase de su personaje, tal y como se describe en la entrada relevante, o preferirías interpretar un personaje que desafiara las nociones comúnmente aceptadas acerca de su gente? Por ejemplo, podrías interpretar un enano capaz de maravillarse por todo y a quien le encantaran los cambios, o bien un pícaro especialista en la interpretación y capaz de llevar a cabo increíbles proezas acrobáticas, pero con poco interés en moverse sigilosamente.

Puedes extraer tu concepto de cualquier aspecto de los detalles de un personaje. Puedes utilizar la interpretación para desafiar, no tan sólo las normas del mundo de ficción de Pathfinder, sino también las normas de la sociedad en la vida real. Tu personaje podría desafiar las nociones de género, explorar la identidad cultural, tener una discapacidad o cualquier combinación de estas sugerencias. Tu personaje puede vivir cualquier vida que te apetezca.

Fe

Quizás quieras interpretar a un personaje que es seguidor devoto de un dios específico. Pathfinder es un mundo rico en fes y filosofías, y que dispone de un amplio panteón, desde Cayden Cailean, el Héroe Borracho, patrón de los aventureros de buen corazón; hasta Desna, la Canción de las Esferas, diosa de los sueños y de las estrellas; pasando por Iomedae, la Heredera, diosa del honor, la justicia y el gobierno. Los dioses principales de Pathfinder aparecen en las páginas 35 a 39. Tu personaje podría verse tan atraído por una fe en particular que tú decidieras que debería ser un clérigo de dicho dios; en su lugar, podría ser un adorador laico que aplica las enseñanzas de su fe a la vida cotidiana o simplemente el hijo de unos padres devotos.

LOS SEIS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Uno de los aspectos más importantes de tu personaje son sus modificadores por atributo. Dichas cifras representan el potencial en bruto de tu personaje e influyen casi cualquiera de las demás estadísticas de tu hoja de personaje. La determinación de tus modificadores por atributo no se hace de golpe, sino que en su lugar se lleva a cabo a lo largo de varios pasos durante la creación de personaje.

Los modificadores por atributo se dividen en dos grupos principales: físicos y mentales. La Fuerza, la Destreza y la Constitución son modificadores por atributo físicos, y miden la potencia física, la agilidad y el aguante de tu personaje. En contraste, la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma son modificadores por atributo mentales y miden la capacidad de aprendizaje, la perspicacia y la fuerza de su personalidad.

La excelencia en un modificador por atributo mejora las pruebas y las estadísticas relacionadas con dicha aptitud, tal y como se describe a continuación. Cuando imagines tu personaje, deberías también decidir en qué modificadores por atributo quieres centrarte para conseguir la mejor probabilidad de éxito.

Fuerza

La Fuerza mide la potencia física de tu personaje y es importante si tu personaje tiene intención de participar en combates cuerpo a cuerpo. El modificador por Fuerza se suma a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo y determina la cantidad de peso que tu personaje puede transportar.

Destreza

La Destreza mide la agilidad, el equilibrio y los reflejos de tu personaje y es importante si tu personaje tiene intención de llevar a cabo ataques con armas a distancia o utilizar el sigilo para sorprender a sus enemigos. El modificador por Destreza se suma a la CA de tu personaje y a sus tiradas de salvación de Reflejos.

Constitución

La Constitución mide la salud y el vigor de tu personaje y es importante para todos los personajes, especialmente para los que pelean a corta distancia. El modificador por Constitución se suma a los Puntos de Golpe y a las tiradas de salvación de Fortaleza.

Inteligencia

La Inteligencia mide lo bien que tu personaje puede aprender y razonar. Una Inteligencia alta permite que tu personaje analice situaciones y entienda patrones y significa que puede entrenar habilidades adicionales y que es capaz de dominar idiomas adicionales.

Sabiduría

La Sabiduría mide el sentido común, la perspicacia y la intuición de tu personaje. Una Sabiduría elevada ayuda a tu personaje a detectar cosas escondidas y a resistir efectos mentales. El modificador por Sabiduría se suma a la Percepción y a las tiradas de salvación de Voluntad.

Carisma

El Carisma mide el magnetismo personal de tu personaje y la fuerza de su personalidad. Un modificador por Carisma elevado ayuda a construir relaciones y a influenciar los pensamientos y el estado de ánimo de los demás mediante las habilidades sociales.

UN VISTAZO A LOS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Cada modificador por atributo empieza en +0, lo que representa la media de la raza humana, pero conforme tomes decisiones de personaje, ajustarás dichos modificadores aplicando mejoras de atributo (que los incrementan) y defectos de atributo (que los disminuyen). Al construir tu personaje, recuerda aplicar ajustes de modificador por atributo cuando tomes las siguientes decisiones.

Ascendencia: cada ascendencia proporciona mejoras de atributo y, a veces, un defecto de atributo. Si aceptas algún defecto voluntario, aplícalo en este paso (consulta la barra lateral de la pág. 24).

Bagaje: el bagaje de tu personaje le proporciona dos mejoras de atributo.

Clase: la clase de tu personaje aplica una mejora de atributo a su atributo clave, que es el más importante para dicha clase.

Cuatro mejoras gratuitas: después de los demás pasos, aplicas otras cuatro mejoras de atributo a otros tantos atributos de tu elección para finalizar con tus modificadores iniciales.

Las mejoras de atributo

Una mejora de atributo suele incrementar en 1 el valor de un modificador. Sin embargo, si el modificador al que estás aplicando una mejora ya es +4 o superior, en su lugar has de marcar "mejora parcial" en la hoja de personaje para dicho atributo. Si ya tenía una marca parcial, mejora en 1 el atributo y borra la marca. A 1.º nivel, un personaje nunca puede tener un modificador por atributo superior a +4.

Cuando tu personaje obtiene una mejora de atributo, las reglas indican si debe ser aplicado a un modificador específico, a uno de una lista limitada o si se trata de una mejora "gratuita" que se puede aplicar a cualquier modificador por atributo de tu elección. Por ejemplo, los enanos obtienen una mejora de atributo a su modificador por Constitución y a

su modificador por Sabiduría, así como una mejora de atributo gratuita, que se puede aplicar a cualquier otro atributo.

Cuando obtienes mejoras de atributo múltiples al mismo tiempo, debes aplicar cada una a un modificador diferente. Esto significa que no puedes aplicar una mejora parcial a un modificador por atributo y aplicar otra simultáneamente para incrementarlo.

Defectos de atributo

Los defectos de atributo no son tan comunes en Pathfinder como las mejoras. Si tu personaje tiene un defecto de atributo (probablemente debido a su ascendencia), reduces en 1 el modificador por dicho atributo.

ASCENDENCIAS			
ELFO	ENANO	GNOMO	GOBLIN
Los elfos son un pueblo alto y de larga vida, con una fuerte tradición en el arte y en la magia. Pág. 42.	Los enanos son un pueblo bajito y fornido, que a menudo es obstinado, fiero y devoto. Pág. 46.	Los gnomos son un pueblo bajito y recio, con una curiosidad inacabable y hábitos excéntricos. Pág. 50.	Los goblins son un pueblo bajito, peleón y enérgico que se ha pasado milenios siendo difamado y temido. Pág. 54.
Mejoras de atributo*			
Destreza, Inteligencia, Gratuita	Constitución, Sabiduría, Gratuita	Constitución, Carisma, Gratuita	Destreza, Carisma, Gratuita
Defecto de atributo*			
Constitución	Carisma	Fuerza	Sabiduría

ASCENDENCIAS			
HUMANO	LESHY	MEDIANO	ORCO
Los humanos son un pueblo diverso y adaptable, con un amplio potencial y profundas ambiciones. Pág. 58	Los leshys son espíritus inmortales de la Naturaleza, situados en el cuerpo de plantas pequeñas, que buscan experimentar el mundo. Pág. 62.	Los medianos son un pueblo bajito y resiliente que exhibe una curiosidad y un sentido del humor notables. Pág. 66.	Los orcos son un pueblo orgulloso y fuerte, de complexión recia, que valora la potencia física y la gloria en combate. Pág. 70.
Mejoras de atributo*			
Dos mejoras de atributo gratuitas	Constitución, Sabiduría, Gratuita	Destreza, Sabiduría, Gratuita	Dos mejoras de atributo gratuitas
Defecto de atributo*			
—	Inteligencia	Fuerza	—

HERENCIAS VERSÁTILES		
Estas herencias se pueden elegir para un miembro de cualquier ascendencia.		
CHANGELING	NEFILIM	ASCENDENCIA MIXTA
Los changelings son hijos de hadas malignas, nacidos con magia ocultista y el potencial de oír una Llamada psíquica. Pág. 76.	Los nefilim están influenciados por la magia divina de la Esfera Exterior, y a menudo disponen de rasgos infernales o celestiales. Pág. 78.	Puedes crear un personaje, como por ejemplo un semielfo auiuvarin o un dromaar con sangre de orco, que procede de ascendencias múltiples. Pág. 82.

*Cualquier personaje puede elegir dos mejoras gratuitas en lugar de las mejoras y defectos indicados (pág. 24)

- Introducción
- Cómo se juega
- Términos clave
- Ejemplo de juego
- Cómo utilizar este libro
- Formato de las reglas
- Creación de personajes
- Subir de nivel
- Escenario
- Dioses
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

CLASES			
BARDO	BRUJO	CLÉRIGO	DRUIDA
El bardo distrae a los enemigos e inspira a los aliados con interpretaciones hábiles y secretos ocultistas. Pág. 94.	El brujo lanza conjuros y maldiciones que ha aprendido de un misterioso patrón a través de un poderoso familiar. Pág. 108.	El clérigo llama al poder de un dios para lanzar conjuros que pueden curar a sus aliados o dañar a sus enemigos. Pág. 122.	El druida utiliza la magia del mundo natural para reforzar a sus aliados y fustigar a sus enemigos. Pág. 136.
Atributo clave**			
Carisma	Inteligencia	Sabiduría	Sabiduría
Atributos secundarios			
Constitución, Destreza	Destreza, Sabiduría	Carisma, Constitución	Constitución, Destreza

CLASES			
EXPLORADOR	GUERRERO	MAGO	PÍCARO
El explorador es un maestro en utilizar el entorno, las trampas y los aliados animales para acosar a los enemigos. Pág. 150.	El guerrero es un maestro de las armas, las técnicas marciales y las combinaciones de ataque poderosas. Pág. 162.	El mago es un erudito cuyos depósitos de conocimiento arcano potencian sus maravillosos conjuros y aptitudes. Pág. 178.	El pícaro es un maestro de las trampas, de múltiples talentos, que golpea cuando los enemigos menos se lo esperan. Pág. 192.
Atributo clave**			
Destreza o Fuerza	Destreza o Fuerza, Constitución	Inteligencia	Destreza u otra
Atributos secundarios			
Constitución, Sabiduría	Carisma, Constitución	Destreza, Constitución	Carisma, Constitución

**Un personaje obtiene una mejora de atributo al atributo clave de su clase

Tus aliados

Podrías quererte coordinar con los demás jugadores al dar forma a tu concepto de personaje. Los personajes podrían tener ya algo en común; quizá son parientes, o viajeros de la misma población o quizá se han encontrado durante una aventura previa. Podrías discutir los aspectos mecánicos con los demás jugadores, creando personajes cuyas aptitudes de combate se complementaran entre sí. En este último caso, podría ser útil que un grupo incluyera personajes que infligieran daño, personajes que pudieran absorber daño y personajes que pudieran curar y apoyar a sus aliados. Sin embargo, las clases de Pathfinder incluyen un montón de elecciones y hay muchas opciones para crear cualquier tipo de personaje, por lo que no tienes por qué dejar que estas categorías amplias restrinjan tus decisiones.

LA HOJA DE PERSONAJE

Una vez has desarrollado tu concepto de personaje, anota unas cuantas frases que resumen tus ideas en la sección Notas de la tercera página de tu hoja de personaje. Anota cualquier detalle que hayas decidido, como por ejemplo el nombre de tu personaje, en las líneas apropiadas de la primera página.

PASO 2: EMPIEZA A CONSTRUIR LOS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

En este punto, tienes que empezar a construir los modificadores por atributo de tu personaje. En la pág. 19 se da un vistazo a los modificadores por atributo, por si quieres más información acerca de estos aspectos importantes de tu personaje y un resumen del proceso.

Todos los modificadores por atributo de tu personaje empiezan en +0 y conforme seleccionas tu ascendencia, bagaje y clase, aplicas mejoras de atributo, que incrementan en 1 un modificador, y defectos de atributo, que reducen en 1 un modificador. En este punto, anota simplemente un +0 en cada modificador por atributo y familiarízate con las reglas sobre mejoras y defectos de atributo de la pág. 19. Éste es también un buen momento para identificar qué modificador por atributo va a ser el más importante para tu personaje; por ejemplo, si quieres interpretar un arquero osado y ágil, podrías quererte centrar en un personaje con un atributo de Destreza elevado (para asegurarse de que es bueno con las armas a distancia), pero también con un poco de Carisma (para usar la labia con las autoridades si le pillan). Consulta Los Seis Modificadores por Atributo en la pág. 19 y los resúmenes de las clases en la pág. 21 para más información.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Diagrama de la Hoja de Personaje de Pathfinder. El diagrama muestra la estructura de la hoja con secciones numeradas del 3 al 8:

- 3:** Dotes de Ascendencia y Generales (Aptitudes de ascendencia y de herencia).
- 4:** Dote de habilidad de bagaje.
- 7:** Aptitudes de Clase (Dotes y rasgos de clase).
- 8:** Inventario (Objetos sostenidos, Consumibles, Objetos puestos, Investidos).

La hoja también incluye una sección de **IMPEDIMENTA** (Objetos ligeros, Impedido 5 + Fue, Máximo 10 + Fue, Máximo investidos 10) y una sección de **RIQUEZA** (PC, PP, PO, PPT).

**PASO 3:
SELECCIONA UNA ASCENDENCIA**

Selecciona una ascendencia para tu personaje. Los resúmenes de ascendencia de la pág. 20 proporcionan un vistazo a las opciones básicas de ascendencia de Pathfinder, y cada una de ellas se detalla por completo en el Capítulo 2. La ascendencia determina el tamaño, la Velocidad y los idiomas de tu personaje, además de contribuir a sus Puntos de Golpe. Cada una de ellas concede también mejoras y defectos de atributo para representar las capacidades básicas de la ascendencia.

Tomarás cuatro decisiones cuando selecciones la ascendencia de tu personaje:

- Elige la ascendencia en sí.
- Selecciona una herencia de las disponibles para dicha ascendencia, lo que definirá aún más los rasgos con los que nació tu personaje.
- Asigna cualquier mejora de atributo gratuita y decide si vas a adoptar algún defecto voluntario.
- Elige una dote de ascendencia, lo que representa una aptitud que tu héroe aprendió a temprana edad.

LA HOJA DE PERSONAJE

Anota la ascendencia y la herencia de tu personaje en el espacio apropiado en lo alto de la primera página de tu hoja de personaje.

Ajusta tus modificadores por atributo, sumando 1 a un modificador si has obtenido una mejora de atributo debido a tu ascendencia y restando 1 si se te impone un defecto de atributo debido a la misma. Anota el número de Puntos de Golpe que tu personaje deriva de su ascendencia; sumarás más cosas a este número más adelante. Finalmente, en los espacios apropiados, anota el tamaño, la Velocidad y los idiomas de tu personaje. Si la ascendencia de tu personaje le proporciona aptitudes especiales, anótalos en los espacios apropiados, como por ejemplo visión en la oscuridad en la sección Sentidos de la primera página y los conjuros innatos en la cuarta página. Anota la dote de ascendencia que seleccionaste en la sección Dotes de ascendencia de la segunda página de tu hoja de personaje.

**PASO 4:
ELIGE UN BAGAJE**

El bagaje de tu personaje representa su educación, una aptitud que lleva refinando desde su juventud u otro aspecto de su vida antes de convertirse en aventurero. Los bagajes de personaje aparecen en el Capítulo 2, empezando en la pág. 84. Suelen proporcionar dos mejoras de atributo (una que se puede aplicar a uno de entre dos modificadores por atributo específicos y otra gratuita), entrenamiento en una habilidad específica, entrenamiento en una habilidad de Saber y una dote de habilidad específica.

MEJORAS DE ASCENDENCIA ALTERNATIVAS

Las mejoras y defectos de atributo indicados en cada ascendencia representan tendencias generales o ayudan a guiar a los jugadores a crear el tipo de personajes de dicha ascendencia que es más probable que sigan la vida del aventurero. Sin embargo, las ascendencias no son monolíticas. Siempre tienes la opción de no aplicar las mejoras y defectos de atributo indicados en tu ascendencia y en su lugar seleccionar dos mejoras de atributo gratuitas.

OPCIONAL: DEFECTOS VOLUNTARIOS

A veces, es divertido interpretar un personaje con un defecto grave sea cual sea tu ascendencia. Cuando aplicas las mejoras y los defectos de atributo debidos a tu ascendencia, puedes añadir defectos adicionales. Esto sirve simplemente para interpretar un personaje con graves carencias y deberías consultar con el resto del grupo si quieres hacerlo. No puedes aplicar más de un defecto a un modificador por atributo en concreto.

LA HOJA DE PERSONAJE

Anota el bagaje de tu personaje en el espacio que hay en la parte superior de la primera página de tu hoja de personaje. Ajusta tus modificadores por atributo, sumando 1 a un modificador si has obtenido una mejora debido a tu bagaje. Anota la dote de habilidad que te proporciona el bagaje en la sección Dotes de habilidad de la segunda página de tu hoja de personaje. En la primera página, pon una marca junto a la casilla "En" al lado del nombre de la habilidad específica y para una habilidad de Saber para indicar que tu personaje está entrenado, y después anota el nombre de la habilidad de Saber concedida por tu bagaje.

PASO 5: ELIGE UNA CLASE

En este punto, tienes que decidir la clase de tu personaje. Una clase concede a tu personaje acceso a un conjunto de aptitudes heroicas, determina la efectividad con la que lucha y gobierna la facilidad con la que puede quitarse de encima ciertos efectos dañinos. Todas las clases se detallan por completo en el Capítulo 3, pero los resúmenes de la pág. 21 permiten dar un vistazo a cada una.

No necesitas anotar todavía todos los rasgos de clase de tu personaje. Tan sólo necesitas saber qué clase quieres interpretar, puesto que determina los modificadores por atributo que serán más importantes para tu personaje.

LA HOJA DE PERSONAJE

Anota tu clase de personaje en el espacio de la parte superior de la primera página de tu hoja de personaje, y después anota "1" en la casilla Nivel para indicar que tu personaje es de 1.º nivel. Junto a los modificadores por atributo, marca el modificador por atributo clave de la clase, y suma 1 al modificador por dicho atributo debido a la mejora que proporciona la clase. No te preocupes en anotar el resto de los rasgos y las aptitudes de tu clase de personaje; te encargarás de eso en el Paso 7.

PASO 6: ACABA LOS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Ahora que has hecho las principales elecciones mecánicas acerca de tu personaje, es hora de finalizar sus modificadores por atributo. Haz estas dos cosas:

- En primer lugar, asegúrate de haber aplicado todas las mejoras y defectos de atributo que has anotado en los pasos previos (debidos a tu ascendencia, tu bagaje y tu clase).
- Después, aplica cuatro mejoras de atributo gratuitas a los modificadores por atributo de tu personaje. Elige un modificador por atributo diferente para cada una e incrementa en 1 dicho modificador.

Recuerda que cada mejora de atributo suma 1 al modificador base de +0 y que cada defecto de atributo resta 1. No deberías acabar con ningún modificador por atributo más bajo que -1 ni más alto que +4.

LA HOJA DE PERSONAJE

Anota los modificadores por atributo iniciales de tu personaje en el recuadro proporcionado para cada uno en la primera página.

PASO 7: ANOTA LOS DETALLES DE TU CLASE

Ahora, anota todos los beneficios y rasgos de clase que tu carácter obtiene debido a la clase elegida. Aunque ya has anotado tu modificador por atributo clave, asegúrate de anotar los siguientes rasgos de clase.

- Para determinar el total de Puntos de Golpe iniciales de tu personaje, suma el número que obtiene debido a su ascendencia (elegido en el Paso 3) y el derivado de su clase.
- La sección Competencias iniciales de tu entrada de clase indica los rangos de competencia iniciales de tu personaje en cierto número de áreas. Elige en qué habilidades está entrenado tu personaje y anótalas, junto con las que tu clase fija. Si tu clase te proporcionaría el rango entrenado en una habilidad en la que ya lo estás (típicamente debido a tu bagaje), puedes seleccionar otra habilidad en la que estar entrenado.
- Consulta la tabla de avance de clase en la entrada de la tuya para averiguar los rasgos de clase que tu personaje obtiene a 1.º nivel. Ya has elegido una ascendencia, un bagaje y unas mejoras de atributo gratuitas, pero éstas se indican en la tabla como recordatorio. Algunos rasgos de clase requieren que lleves a cabo elecciones adicionales, como por ejemplo seleccionar conjuros.

LA HOJA DE PERSONAJE

Anota tu total de Puntos de Golpe en la primera página de tu hoja de personaje. Utiliza los espacios para las competencias (las casillas marcadas "En", "Ex", "M" y "L") de tu hoja de personaje para anotar sus competencias iniciales en Percepción, tiradas de salvación y las habilidades concedidas por su clase; marca "En" si tu personaje dispone del rango entrenado o bien "Ex" si dispone

- Introducción
 - Cómo se juega
 - Términos clave
 - Ejemplo de juego
 - Cómo utilizar este libro
 - Formato de las reglas
- Creación de personajes
 - Subir de nivel
 - Escenario
 - Dioses
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

del rango experto. Indica qué habilidades adicionales eliges en las que tu personaje está entrenado marcando la casilla de competencia "En" para cada habilidad seleccionada. Igualmente, anota las competencias en armadura de tu personaje en la sección CA de la parte superior de la primera página y sus competencias en armas en la parte inferior de la primera página. Anota todas las demás dotes y aptitudes de clase en la segunda página. No te preocupes aún por finalizar los valores de las estadísticas de tu personaje; te ocuparás de ello en el Paso 9.

**PASO 8:
COMPRAR EQUIPO**

A 1.º nivel, tu personaje dispone de 15 po (150 pp) para gastar en armadura, armas y otro equipo básico. La clase de tu personaje indica el tipo de armas y de armadura en las que está entrenado (¡o mejor!). Las armas determinan la cantidad de daño que se inflige en combate y la armadura influencia la Clase de armadura; estos cálculos se cubren con más detalle en el Paso 10.

También podrías querer comprar material como cuerda, antorchas y otro equipo de viaje, y quizá alguna sustancia curativa alquímica que otra, por si tienes problemas. Para más información sobre el equipo disponible y cuánto cuesta, consulta el Capítulo 6; existen incluso paquetes de equipo inicial indicados para cada clase en la pág. 268, para que sea más rápido seleccionarlo y para darte una idea de qué objetos y equipo priorizan determinadas clases.

LA HOJA DE PERSONAJE

Una vez has gastado la riqueza inicial de tu personaje, calcula todas las po, pp y pc que te quedan, anotando dichas cantidades en la sección Inventario de la segunda página. Anota las armas de tu personaje en las secciones Golpes cuerpo a cuerpo y Golpes a distancia de la primera página, dependiendo del arma, y el resto del equipo en la sección Inventario de la segunda página. En el Paso 9 calcularás las cifras específicas para los Golpes cuerpo a cuerpo y a distancia con las armas, y en el Paso 10 calcularás la CA cuando lles la armadura puesta.

**PASO 9:
CALCULA MODIFICADORES**

Con la mayoría de las grandes decisiones de tu personaje ya tomadas, es el momento de calcular los modificadores para cada una de las siguientes estadísticas. Si tu rango de competencia para una estadística es entrenado, experto, maestro o legendario, tu bonificador es igual al nivel de tu personaje más otra cifra basada en el rango de competencia (2, 4, 6 y 8 respectivamente). Si tu personaje no está entrenado, su modificador por competencia es +0.

Percepción

El modificador a la Percepción de tu personaje mide lo alerta que está y es igual a su bonificador por competencia en Percepción más su modificador por Sabiduría. Consulta la pág. 404 para más información.

CONJUROS Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Muchos personajes pueden aprender unos cuantos trucos o conjuros de foco, pero el bardo, el clérigo, el druida, el brujo y el mago obtienen todos ellos lanzamiento de conjuros, que es la aptitud para lanzar una amplia gama de conjuros. Si la clase de tu personaje le concede conjuros, deberías invertir algún tiempo durante el Paso 7 para averiguar qué conjuros conoce y cómo lanzarlos. La cuarta página de la hoja de personaje proporciona espacio para anotar la tradición mágica de tu personaje, su rango de competencia para su modificador de ataque de conjuros y su CD de conjuro. También hay espacio para anotar los conjuros del repertorio o libro de conjuros de tu personaje. Cada clase determina qué conjuros puede lanzar un personaje y cómo lo hace, pero los conjuros en sí y las reglas detalladas para el lanzamiento de conjuros están situadas en el Capítulo 7.

Tiradas de salvación

Para cada tipo de tirada de salvación, sumará el bonificador por competencia de tu personaje en Fortaleza, Reflejos o Voluntad (según sea apropiado) más el modificador por atributo asociado a dicho tipo de tirada de salvación. Para las tiradas de salvación de Fortaleza, utiliza el modificador por Constitución de tu personaje. Para las tiradas de salvación de Reflejos, utiliza su modificador por Destreza. Para las tiradas de salvación de Voluntad, utiliza su modificador por Sabiduría. A continuación suma cualquier bonificador o penalizador debido a aptitudes, dotes u objetos que siempre se aplican (pero no los modificadores, bonificadores o penalizadores que tan sólo se aplican en determinadas situaciones). Anota este número en la línea de dicha tirada de salvación.

Golpes cuerpo a cuerpo y Golpes a distancia

A continuación de donde has anotado las armas cuerpo a cuerpo y a distancia de tu personaje, calcula el modificador para Golpear con cada arma y cuánto daño inflige dicho Golpe. El modificador para un Golpe es igual al bonificador por competencia de tu personaje con dicha arma más su modificador por atributo (por lo general la Fuerza para los Golpes cuerpo a cuerpo y la Destreza para los Golpes a distancia). También sumas cualquier bonificador por objeto debido al arma y cualquier otro bonificador o penalizador permanente. También tienes que calcular cuánto daño inflige un Golpe con cada arma. Las armas cuerpo a cuerpo suelen sumar el modificador por Fuerza de tu personaje a las tiradas de daño, mientras que las armas a distancia podrían añadir todo o parte del modificador por Fuerza de tu personaje, dependiendo de los rasgos del arma. Consulta las entradas de arma en el Capítulo 6 para más información.

Habilidades

En la segunda casilla a la derecha de cada habilidad en tu hoja de personaje, hay una abreviatura para recordarte el modificador por atributo para dicha habilidad. Por cada habilidad en la que tu personaje está entrenado, suma tu bonificador por competencia para dicha habilidad (típicamente +3 para un personaje de 1.^{er} nivel) al modificador por atributo indicado, así como cualquier otro bonificador y penalizador aplicable, a fin de determinar el modificador total para dicha habilidad. Para las habilidades en que tu personaje no está entrenado, utiliza el mismo método, pero tu bonificador por competencia es +0.

LA HOJA DE PERSONAJE

Para la Percepción y las tiradas de salvación, anota tu bonificador por competencia y el modificador por atributo apropiado en las casillas previstas, y después anota el modificador total en el espacio más grande. Anota los modificadores por competencia, los modificadores por atributo y los modificadores totales para tus Golpes cuerpo a cuerpo y Golpes a distancia en la casilla que hay tras el nombre de cada arma, y anota también el daño de cada una, junto con los rasgos de dicho ataque. Para las habilidades, anota el modificador por atributo y el bonificador por competencia en la casilla apropiada para cada habilidad y después anota los modificadores totales por atributo en los espacios a la izquierda.

Si tu personaje dispone de cualquier modificador, bonificador o penalizador debido a dotes o aptitudes que se aplican siempre, inclúyelo en los modificadores totales. Para los que se aplican tan sólo en determinadas situaciones, anótalos junto a los modificadores totales.

PASO 10: DETALLES DE ACABADO

Ahora añade los siguientes detalles a tu hoja de personaje. Hay casillas para los edictos y los anatemas, el dios, la edad y el género en la página 3 de la hoja de personaje.

Edictos y anatemas

Puedes adoptar edictos y anatemas para reforzar las creencias de tu personaje y guiar cómo reacciona en determinadas situaciones. Los **Edictos** son comportamientos que su filosofía personal o su código de conducta animan. Los **Anatemas** son lo contrario: acciones contrarias a tu punto de vista y violaciones de tu código personal. Por ejemplo, podrías declarar que sigues un edicto consistente en llevar anotaciones detalladas de cualquier dungeon que explores o considerar anatema negarte a ayudar a un amigo que lo necesita.

Para la mayoría de los personajes, esto es completamente opcional, aunque es mejor que consideres adoptar alguno al crear el personaje para afinar más cómo piensa. Si adoras a un dios, podrías inspirarte en los edictos y en los anatemas indicados para ellos en las páginas 35 a 39. Las entradas de ascendencia tienen una lista de edictos y de anatemas predominantes en sus respectivas sociedades.

Edictos y anatemas requeridos

Ciertas clases llevan vinculados ciertos anatemas; por ejemplo un clérigo obtiene los edictos y los anatemas de su dios. Violarlos puede hacerle perder algunas aptitudes de clase hasta que expíe su comportamiento o repare el daño (según se describa en la clase).

Cómo cambiar los edictos y los anatemas

Los edictos y los anatemas pueden cambiar durante la partida conforme las creencias de un personaje evolucionan, o conforme te das cuenta de que las acciones de tu personaje reflejan un conjunto de valores diferente al que inicialmente pensaste. En la mayoría de casos, puedes simplemente cambiar un edicto o anatema relevante y seguir jugando.

Dios

Anota el dios al que adora tu personaje, si ese es el caso. Todos los clérigos deben adorar a un dios. Consulta las págs. 35 a 39 para más información acerca de los dioses de Pathfinder.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar
este libroFormato de
las reglasCreación
de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Edad

Decide la edad de tu personaje y anótala en la tercera página de la hoja de personaje. La descripción sobre la ascendencia de tu personaje del Capítulo 2 proporciona alguna guía acerca de los rangos de edad de los miembros de dicha ascendencia. Más allá de eso, puedes interpretar un personaje de cualquier edad. No existe ningún ajuste mecánico a tu personaje por ser particularmente mayor, pero podrías querer tenerlo en cuenta al considerar tus modificadores por atributo iniciales y tu avance futuro. Los personajes particularmente jóvenes podrían cambiar el tono de algunas de las amenazas del juego, por lo que se recomienda que los personajes sean por lo menos jóvenes adultos.

Género

Todos los personajes de cualquier género biológico y orientación sexual tienen idéntica probabilidad de convertirse en aventureros. Anota dichos datos en la tercera página de la hoja de personaje.

CD de clase

Una CD de clase fija la dificultad de ciertas aptitudes concedida por tu clase de personaje. Esta CD es igual a 10 más su bonificador por competencia para su CD de clase (+3 para la mayoría de personajes de 1.º nivel) más el modificador por atributo clave de la clase.

Puntos de héroe

Tu personaje suele empezar cada sesión de juego con 1 pun-

to de héroe, y puedes obtener Puntos de Héroe adicionales durante las sesiones llevando a cabo gestas heroicas o ingeniándote estrategias inteligentes. Tu personaje puede utilizar los Puntos de Héroe para obtener determinados beneficios, como por ejemplo esquivar la muerte o repetir una tirada de d20. Consulta la pág. 413 para más información acerca de los Puntos de Héroe.

Clase de armadura (CA)

La Clase de armadura de tu personaje representa lo difícil que es acertarle en combate. Para calcular tu CA, suma 10 más el modificador por Destreza de tu personaje (hasta el límite al modificador por Destreza de su armadura; pág. 271), más su bonificador por competencia con su armadura, más su bonificador por objeto de armadura a su CA, más cualquier otro bonificador y penalizador permanente.

Impedimenta

La Impedimenta máxima de tu personaje determina la cantidad de peso que puede llevar de forma cómoda. Si lleva una cantidad total de Impedimenta superior a 5 más su modificador por Fuerza está impedido. Un personaje no puede transportar una cantidad total de Impedimenta superior a 10 más su modificador por Fuerza. La Impedimenta que tu personaje lleva es igual a la suma de la Impedimenta de todos los objetos que transporta; ten en cuenta que 10 objetos ligeros equivalen a Impedimenta 1. Puedes encontrar más información sobre la Impedimenta en el Capítulo 6.

EJEMPLO DE PERSONAJE

Este ejemplo paso a paso ilustra el proceso de creación de un personaje de Pathfinder.

Pasos 1 y 2

Adam está creando su primer personaje de Pathfinder. Después de hablarlo con el resto del grupo, ha decidido crear un druida enano. Después de reunir unas cuantas ideas empieza anotando un + 0 en cada modificador por atributo.

Paso 3

Adam consulta la entrada sobre los enanos en el Capítulo 2. Anota las mejoras de atributo a sus modificadores por Constitución y Sabiduría (lo que hace que ambos suban a +1). También aplica el defecto de atributo a su Carisma, que baja a -1. Para su mejora de atributo gratuita, elige Destreza a fin de reforzar sus defensas, lo que hace que suba también a +1. También anota los 10 Puntos de Golpe que su ascendencia le otorga. A continuación, vuelve a su hoja de personaje para anotar el tamaño, la Velocidad, el idioma y la aptitud de visión en la oscuridad que obtiene gracias a ser un enano. Por último, se decide sobre una herencia, anotando "enano de la roca" junto a enano, y elige una dote de ascendencia, decidiéndose por Corredor de las rocas, para mostrar la fuerte conexión de su personaje con la piedra.

Paso 4

Revisando los bagajes, a Adam le gusta la idea de un druida enano solitario, y el bagaje nómada es una buena elección para ello. Para la primera mejora de atributo que le concede el bagaje, Adam elige Sabiduría y para la mejora de atributo gratuita, elige Constitución, lo que hace que ambos modificadores suban a +2. En la segunda página, anota "Seguro (Supervivencia)" en el área Dotes de habilidad, en la línea Bagaje. Por último, volviendo a la primera página, anota "cueva" junto a la primera entrada de habilidad de Saber y marca la casilla "En" de dicha habilidad y de Supervivencia.

Paso 5

Adam anota "druida" en la línea de clase de su hoja de personaje y el número 1 en la casilla de nivel. La clase druida concede una mejora de atributo a su atributo clave, que es la Sabiduría, por lo que el modificador por atributo de Sabiduría del personaje de Adam sube a +3.

Paso 6

Adam tiene que aplicar otras cuatro mejoras de tributo para determinar sus modificadores por atributo iniciales. Después de pensarlo un poquito, aplica uno a Sabiduría (que sube a +4) puesto que es el más importante de su clase, y a Fuerza, Destreza y Constitución (que suben a +1, +2 y +3 respectivamente) para hacerle mejor en combate. Por último, anota los modificadores por atributo definitivos en su hoja de personaje.

Paso 7

Conforme Adam aplica su clase, tiene que pensar cierta cantidad de cosas. En primer lugar, empieza anotando todas sus competencias iniciales, marcando las casillas apropiadas en las

áreas Clase de armadura, Tiradas de salvación, Competencias en armas, Modificador al ataque de conjuro y CD de conjuro de la hoja. En cuanto a las habilidades, marca Naturaleza como entrenada y se da cuenta de que una vez elija su orden de druida, obtendrá el rango entrenado en otra habilidad determinada por dicha orden. A continuación tiene que elegir otras dos habilidades más (si su Inteligencia fuera mayor, obtendría más). Se decide por Atletismo y Medicina, marcando ambas como entrenadas. A continuación suma los 8 Puntos de Golpe debidos a la clase druida y su modificador por Constitución de +3 a los 10 Puntos de Golpe debidos a su ascendencia enana para un impresionante total de 21 Puntos de Golpe.

Avanzando hacia los rasgos de clase, Adam elige la dote Empatía animal de voz de la Naturaleza y marca dicha dote y la dote Bloqueo con el escudo en el área dotes adicionales. También anota el anatema debido a ser un druida y canción salvaje en su sección de idiomas. A continuación consulta las órdenes de druida y se decide por la orden indómita, lo que le concede su última habilidad entrenada (Intimidación), la aptitud de lanzar cambio indómito y la dote Forma indómita, que le permite lanzar un conjuro de foco para convertirse en un animal. Anota dichos conjuros en el área conjuros de foco de su hoja de personaje. Como quiera que tiene 2 conjuros de foco, anota que tiene 2 Puntos de Foco para utilizar lanzándolos.

Por último, un druida puede lanzar un número limitado de conjuros primigenios. Aunque los puede cambiar cada mañana, Adam siente curiosidad y consulta el Capítulo 7: Conjuros, para decidir qué conjuros podría lanzar. Anota cinco trucos y dos conjuros de 1.º nivel, marcándolos como preparados.

Paso 8

A continuación, Adam pasa al Capítulo 6: Equipo. Está entrenado en armadura intermedia y elige una armadura de pieles. En cuanto a armas, se decide por una lanza corta, pero compra dos en caso de que quisiera arrojar la primera. Anota todo ello en la parte de lantera de su hoja de personaje. Adam anota la lanza corta tanto en Golpes cuerpo a cuerpo como en Golpes a distancia, y también anota las garras que obtiene de *forma indómita* en sus Golpes cuerpo a cuerpo, puesto que está seguro de qué va a usar dicho conjuro con frecuencia. Anota el resto de su equipo en la sección Inventario de la segunda página, además de cualquier cantidad de monedas que le quedara tras comprar su equipo inicial.

Paso 9

Adam anota todos los modificadores por atributo a la Percepción, las tiradas de salvación, los Golpes y las habilidades. A continuación anota un "+3" en la casilla marcada "Comp" para indicar su bonificador por competencia en cada estadística en la que está entrenado (1 por su nivel, más 2 por el rango entrenado) y "+5" en cualquiera en la que tiene el rango experto. Luego suma sus modificadores para cada estadística.

Paso 10

Finalmente, Adam rellena los detalles finales de su personaje, calculando su CA y su límite de Impedimenta. Por último (pero no menos importante) rellena alguna información de último minuto acerca de su personaje y decide su nombre. ¡Gar, el druida enano, está listo para su primera aventura!

SUBIR DE NIVEL

Con cada bestia terrorífica y trampa mortal superadas, un personaje obtiene Puntos de Experiencia (PX), que le permiten subir de nivel. Cada nivel concede mayores aptitudes, una resistencia incrementada y nuevas capacidades, lo que permitirá que tu personaje se enfrente a desafíos aún mayores y consiga recompensas aún más impresionantes.

Cada vez que tu personaje obtiene 1000 Puntos de Experiencia, su nivel se incrementa en 1. En tu hoja de personaje, indica el nuevo nivel del tuyo junto al nombre de su clase y resta 1000 PX de su total. Si aún te quedan Puntos de Experiencia después de esto, anótalos: contarán para tu siguiente nivel, ¡de forma que tu personaje ya está en camino para volver a subir de nivel!

A continuación, vuelve a la entrada de tu clase de personaje. Incrementa su total de Puntos de Golpe en el número indicado para su clase. Después, échale una ojeada a la tabla de avance de clase y busca la fila del nuevo nivel de tu personaje. Éste obtiene todas las aptitudes indicadas para dicho nivel, incluyendo aptitudes nuevas específicas para su clase y beneficios adicionales que todos los personajes obtienen cuando suben de nivel. Por ejemplo, todos los personajes obtienen cuatro mejoras de tributo a 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores.

Puedes encontrar todas las nuevas aptitudes específicas para tu clase, incluyendo las dotes de clase, directamente en tu entrada de clase, aunque también puedes utilizar las dotes de clase para adoptar un arquetipo (pág. 215). La entrada de clase de tu personaje también explica cómo aplicar cualquier mejora de atributo e incremento de habilidades que tu personaje obtiene. Si obtiene una dote de ascendencia, vuelve a la entrada de la ascendencia de tu personaje en el Capítulo 2 y selecciona otra dote de ascendencia de entre la lista de opciones. Si obtiene un incremento de habilidad, consulta el Capítulo 4 para decidir a qué habilidad aplicarla. Si obtiene una dote general o una dote de habilidad, puedes elegir de entre las dotes indicadas en el Capítulo 5. Si puede lanzar conjuros, consulta la entrada de clase para detalles sobre cómo añadir espacios de conjuro y conjuros. También es una buena idea revisar los conjuros de tu personaje en el Capítulo 7 y ver si hay versiones potenciadas que ahora puede lanzar.

Una vez has hecho todas tus elecciones para el nuevo nivel de tu personaje, asegúrate de revisar la hoja de personaje y ajustar cualquier valor que ha cambiado. Como mínimo, todos tus modificadores por competencia a rango entrenado o mayor se incrementan en 1 porque has subido un nivel, por lo que tu CA, tiradas de ataque, Percepción, tiradas de salvación, modificadores por habilidad, CD de conjuro y CD de clase se incrementan por lo menos en 1. Podrías tener que cambiar otros valores, debido a incrementos de habilidad, mejoras de atributo o rasgos de clase que, o bien incrementan tu rango de competencia, o bien incrementan otras estadísticas a ciertos niveles. Si una mejora

LISTA DE CONTROL DE SUBIDAS DE NIVEL

Cada vez que subes de nivel, asegúrate de hacer todo lo siguiente:

- Incrementa en 1 tu nivel y resta 1000 PX de tu total de PX.
- Incrementa tus Puntos de Golpe máximos en la cantidad indicada en la entrada de tu clase del Capítulo 3.
- Añade rasgos de clase de la tabla de avance de la tuya, incluyendo mejoras de atributo e incrementos de habilidad.
- Selecciona dotes tal y como se indica en la tabla de avance de tu clase. Para las dotes de ascendencia, consulta el Capítulo 2. Para las dotes de clase, consulta la entrada de la tuya en el Capítulo 3. Para las dotes generales y las dotes de habilidad, consulta el Capítulo 5.
- Añade conjuros y espacios de conjuro si tu clase concede lanzamiento de conjuros. Consulta el Capítulo 7 para los conjuros.
- Incrementa en 1 todos tus bonificadores por competencia de rango entrenado o superior debido a tu nuevo nivel, y lleva a cabo otros incrementos a tus modificadores por competencia según sea necesario debido a incrementos de habilidad u otros rasgos de clase. Incrementa cualquier otra estadística que haya cambiado como resultado de las mejoras de atributo u otras aptitudes.
- Ajusta los bonificadores debido a las dotes y a las demás aptitudes que están basadas en tu nivel.

de atributo incrementa el modificador por Constitución de tu personaje, recalcula sus Puntos de Golpe máximos utilizando este nuevo modificador por Constitución (típicamente, eso significa añadir 1 Punto de Golpe por nivel). Si una mejora de atributo incrementa el modificador por Inteligencia de tu personaje, obtiene el rango entrenado en una habilidad adicional y un nuevo idioma. Algunas dotes conceden un beneficio basado en tu nivel, como por ejemplo Dureza, y dichos beneficios se ajustan también siempre que subes de nivel.

Puedes llevar a cabo los pasos del proceso de subida de nivel en cualquier orden que te parezca. Por ejemplo, si quieres adquirir la dote de habilidad Poderío intimidante como dote de habilidad a 10.º nivel, pero el modificador por Fuerza de tu personaje es tan sólo +2, puedes primero incrementar su modificador por Fuerza a +3 utilizando las mejoras de atributo obtenidas a 10.º nivel y después adquirir Poderío intimidante como dote de habilidad al mismo nivel.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice



TIERRAS DE LOS
REYES DE
LOS LINNORM

IRRISEN

REINO DE LOS SEÑORES
DE LOS MAMUTS

CICATRIZ DE SARKORIS

MENDEV

LAGO DE LAS
BRUMAS Y DE
LOS VELOS

TIERRAS DE LA SAGA

MONTAÑAS KODAR

NUEVO THASSILON

BASTIÓN
DE BELKZEN

USTALAV

NUMERIA

BREVOY

**LAS TIERRAS
QUEBRADAS**

REINOS FLUVIALES

**OJO
DEL TERROR**

RAZMIRAN

ISLA
DEL TERROR

LAGO
ENCARTHAN

KYONIN

GALT

MAR HUMEANTE

HERMEA

MONTAÑAS
GIRAMENTES

NIRMATHAS

OPRAK

MOLTHUNE

DRUMA

ZARZAMARAÑA

RAVOUNEL

MONTAÑAS MENADOR

ISGER

MONTAÑAS DE LOS
CINCO REYES

BOSQUE
VERDURAN

**ALTA
MAR**

EL VIEJO CHELIAX

CHELIAX

ANDORAN

TALDOR

ISLA DE KORTOS

ABSALOM

Océano ARCADIANO

EL MAR INTERIOR

RAHADOUM

THOVIA

EL CAMINO DORADO

OSIRION

QADIRA

MURO BARRERA

OJO DE ABENDEGO

TIERRAS EMPAPADAS

KATAPESH

KIBWE

NEX

JALMERAY

USARO

NANTAMBU

LOS GRILLETES

**LA EXTENSIÓN
DE MWANGI**

SIERRA
RESQUEBRAJADA

VERMOS DE MANÁ

GEB

**LAS TIERRAS
IMPOSIBLES**

CALA SANGRIENTA

SENGHOR

Océano OBARI

MAR FEBRIL

VIDRIAN

MZALI

GOLARION Y EL MAR INTERIOR

Si bien algunos jugadores prefieren crear un personaje y definirlo simplemente a través de la interpretación, otros podrían querer vincular su personaje con el mundo mediante su historia previa y sus motivos. Conocer el escenario del mundo en el que pretendes jugar puede ayudarte a dar forma a tu personaje o incluso suscitar nuevas ideas de personaje que no habías ni siquiera considerado.

Las reglas del JdR Pathfinder vienen con su propio escenario de campaña por defecto, conocido como Golarion. Golarion es un mundo de magia, extrañas bestias y monstruos, dragones, aventuras en las que se lucha con espadas e incluso algunos elementos de ciencia-ficción y de tecnología. Extrae su inspiración de muchas naciones y culturas del mundo real, a la vez que las combina con fantasía para convertirlo en un lugar aparte y único. Muchos y muy diversos personajes se encuentran como en casa en el escenario de Golarion, y hay muchos acontecimientos históricos, personas y ganchos de aventura alrededor de los cuales un jugador podría basar un personaje.

LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS

Durante la mayor parte de la existencia de Golarion, las profecías arcanas y las visiones divinas han prevenido acerca de acontecimientos importantes y grandes héroes. En el 4606 RA, una profecía decretó que el Dios de la Humanidad, Aroden, volvería a Golarion para iniciar una nueva era de gloria. En su lugar, Aroden murió, destruyendo a la vez la fiabilidad de las profecías. No vinculadas al destino ni guiadas por él, las gentes de Golarion son ahora libres de labrarse su propio destino en la era actual, la Era de los Presagios Perdidos.

¿Qué sabe mi personaje?

Como quiera que vive en un mundo de fantasía mágica, una persona de Golarion tiene un conjunto de suposiciones diferente al de alguien de la Tierra moderna. Las siguientes son unas cuantas de dichas suposiciones a tener en cuenta al crear tu personaje. Para más información sobre el mundo de Golarion, consulta la *Guía del Mundo de los Presagios Perdidos* para una primera aproximación, y la línea *Presagios Perdidos* para una visión más en profundidad de las diferentes partes del mundo.

- **Golarion es mágico.** Los relatos de magos que pueden lanzar conjuros y de servidores piadosos de los dioses que pueden conjurar milagros están por todas partes, y la gente sabe que son ciertos. Si bien los magos muy poderosos son escasos, la mayor parte de poblaciones disponen de unas cuantas personas con alguna aptitud mágica menor.
- **Golarion tiene tecnología.** El concepto de una pistola de chispa o de una máquina de relojería no resulta desconcertante para la mayoría de la gente, aunque en algunas regiones siempre hay alguna excepción. Sin embargo, la línea entre la tecnología y la magia resulta borrosa para muchos, ¡y podrían fácilmente confundir lo uno con lo otro!
- **Golarion es multicultural.** En gran medida como el mundo real, Golarion tiene muchas naciones y culturas diferentes, extendidas por todo el globo. El transporte mágico, las exploraciones históricas y las rutas comerciales bien asentadas han visto gente de todo el mundo viajar a otros lugares.

CÓMO AJUSTAR EL ESCENARIO

¡Tómate la libertad de hacer tuyo Golarion! Si algo que escribimos en nuestros libros se interpone en un concepto que quieres jugar, pregunta a tu grupo y a tu DJ si es posible cambiarlo. Lo importante no es que estés de acuerdo con el material "oficial" que publicamos, sino que la gente con la que juegas facilite un relato común.

De hecho, ¡ni siquiera tienes por qué utilizar este escenario de campaña! Si bien las reglas del JdR Pathfinder se basan en ciertas premisas acerca del mundo, muchas de ellas son comunes en el género de fantasía. Los elementos más específicos de Golarion se limitan a menudo a ciertas dotes y arquetipos que podrás cambiar y eliminar como creas oportuno. Puedes utilizar fácilmente las reglas de Pathfinder para dirigir un escenario diferente, o un mundo de tu propia creación.

LA SOCIEDAD PATHFINDER

La Sociedad Pathfinder, un prominente grupo de aventureros, exploradores y cronistas, es muy conocida en todo Golarion. Comparte su nombre con la campaña oficial de juego organizado de Paizo, que se juega en nuestro mundo. ¡Visita [PathfinderSociety.club](#) para averiguar cómo puedes participar!

Si bien los inmigrantes y los viajeros de otros continentes pueden no ser comunes, ciertamente no son imposibles.

- **Golarion es antiguo.** La historia conocida de Golarion abarca casi seis mil años, ¡eso sin incluir la historia que la gente no conoce! Este pasado largo e historiado significa que siempre hay algún secreto o descubrimiento nuevo que los eruditos pueden desenterrar, o bien alguna antigua maldición o amenaza, a la espera de ser descubierta y liberada.
- **Golarion es peligroso.** Casi siempre hay algo que causa problemas en Golarion, desde bandidos hasta dragones, pasando por nobles corruptos y aspirantes a tirano. Quienes quieren viajar buscan aventureros valientes que forjen el camino, jasegurando su seguridad en un mundo terrorífico!

LA REGIÓN DEL MAR INTERIOR

Como quiera que Golarion es tan grande, gran parte de las aventuras y de la información que publicamos se centra en una región específica del mundo. Esta región se conoce como la Región del mar Interior y consiste en el continente septentrional de Avistan y la mitad superior del continente meridional conocido como Garund. El mar Interior que da nombre a la región fue creado cuando un meteorito impactó contra el planeta en un suceso conocido como la Gran Caída, creando un largo golfo, ahora lleno de agua.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Para más simplicidad, la Región del mar Interior está dividida a su vez en las siguientes diez regiones, cada una de las cuales tiene un tema diferente. Dichos temas te pueden ayudar a vincular a tu personaje con el mundo, proporcionándole una historia previa que parezca formar parte de una historia mayor. Ten en cuenta que algunos de estos temas se basan en reglas y en saber expuestos en otros libros, lo que proporciona aún más posibilidades a tu personaje.

Absalom y la isla de la *Piedra Estelar*

Tema: megaciudad de fantasía

Conocida como la Ciudad del Centro del Mundo, Absalom exhibe la gloria y la miseria que tan sólo una metrópolis principal puede albergar al mismo tiempo. Su joya de la corona es la *Piedra Estelar*, un artefacto mágico que puede convertir en dios a quien la toca, pero sólo un puñado de personas han sobrevivido a dicho intento. La brillante promesa de oportunidades de Absalom está allí para quienes la buscan, si están dispuestos a ignorar el montón de cadáveres sobre los que dicha promesa se alza.

Ejemplos de personaje

- Un investigador hastiado que busca respuestas, pero que sabe que la verdad se encuentra en manos de gente poderosa, y por lo tanto fuera de su alcance.
- Un maestro trampero kóbold de las alcantarillas, que protege su hogar de las amenazas tanto de más arriba como de más abajo, mediante maquinaria y astucia.
- Un servidor de un dios fracasado, que conjura la esencia de su amo en busca de un nuevo intento de alcanzar la divinidad.

Alta Mar

Tema: confines sin ley y aventuras de capa y espada

Por mucho que se esfuerce, ninguna nación puede afirmar que controla los mares. Las flotas de poderosos imperios lo han intentado, tan sólo para ser víctimas de corsarios merodeadores y de huracanes sobrenaturales. A pesar del papel crucial de los mares en los viajes y en el comercio, los monstruos, los piratas y las civilizaciones subacuáticas hacen que los océanos sean una especie de batalla campal, y así es como le gusta a la mayoría de sus habitantes. Los piratas de los Grilletes son un azote para los mercaderes y las armadas están atrapadas en una formidable carrera de armamentos para permanecer un paso por delante de sus rápidos buques incursores. Los vastos océanos están también salpicados de ubicaciones misteriosas: la tortuosa Espira Mordiente, el cuartel general de asesinos situado en la isla Mediogalti o los restos desparramados del destruido continente de Azlant.

Ejemplos de personaje

- Un asesino Mantis Roja, a quien su dios ha encargado llevar a cabo contratos sangrientos por dinero como un rito sagrado.
- Un elfo de la Espira Mordiente, que sigue los misteriosos susurros de una divinidad fallecida.
- Un devorador de maldiciones tengu, de quien sus camaradas de navegación creen que es capaz de devorar la desventura; ¡tanto es así, que fue alistado a la fuerza!

El Camino Dorado

Tema: riqueza y antiguos imperios

Aunque los desiertos de esta región podrían parecer inhóspitos, en sus ríos abunda la vida, incluyendo algunas de las civilizaciones más antiguas del mar Interior. El prestigio de dichas civilizaciones, combinado con unas rutas comerciales extremadamente lucrativas, ha hecho que las naciones locales sean ricas y lujosas para muchos. A pesar de esta estabilidad, el país no carece de peligros: una historia antigua deja montones de antiguos monstruos y maldiciones, por no hablar de que algunos males que llevan mucho tiempo arraigados acechan en confines deshabitados para tomar como presa a los incautos. Evitar que esos antiguos imperios caigan en la decadencia podría ser incluso un desafío mayor y tanto los gobernantes como los eruditos buscan nuevas formas de hacer que sus naciones sigan siendo relevantes en un mundo cambiante.

Esta región incluye Katapesh, una ciudad mercado que hizo su fortuna mediante contratos ilícitos; Osirion, un imperio lleno de ruinas de su glorioso pasado; Qadira, una satrapía distante del oriental Imperio de Kelesh; Rahadom, una nación de ateos militantes que prohibió la religión después de que las guerras santas devastaran el país; y Thuvia, una pequeña nación famosa por sus maravillas alquímicas y tecnológicas.

Ejemplos de personaje

- Un arqueólogo especialista en evitar maldiciones, a quien el Príncipe de Rubí ha concedido un permiso especial para explorar tumbas antiguas y eliminar sus peligros.
- Un científico ateo que desarrolla medicinas innovadoras para curar sin tener que inclinarse a las exigencias de los dioses.
- Un ingeniero de relojería, que lucha para recrear las maravillosas tecnologías de un imperio largo tiempo extinguido.
- Un nómada del desierto, con el conocimiento de cómo evitar a los demonios y a los monstruos aullantes del Camino Dorado, buscado constantemente por los mercaderes como guía.
- Un estudiante de alquimia, que espera ser admitido algún día en la Ciudadela del Alquimista, y así aprender del hombre que descubrió el secreto de la inmortalidad.

La Extensión de Mwangi

Tema: ciudades poderosas y tierras vírgenes exuberantes.

Una de las regiones más diversas de Golarion, este paisaje ecuatorial está lleno de junglas, sabanas, montañas y pantanos. Anidadas en estas tierras vírgenes hay grandes ciudades-estado, aisladas principalmente debido a su autosuficiencia. La Extensión de Mwangi es rica tanto en recursos como en peligros, ambos derivados principalmente del mundo natural, si bien también acechan en los bosques amenazas sobrenaturales, desde dioses luciérnaga carnívoros hasta gorilas demoníacos. Esta región incluye Cala Sangrienta, un refugio de piratas de todo el mar Interior; Kibwe, una ciudad mercantil vigilada por misteriosas estatuas; Mzali, una antigua ciudad gobernada por un niño momificado; Nantambu, que alberga la academia mágica más antigua del Mar Interior; Senghor, una potencia naval provista de navíos únicos fabricados con cerámica; Usaro, una ciudad caótica controlada por simios y monos demoníacos; y Vidrian, una nación que recientemente se liberó de las cadenas coloniales.

Ejemplos de personaje

- Un alumno de Magaambya, arrancado de la vida de su poblado

para estudiar en la facultad mágica de Nantambu.

- Un rebelde vídrico, que consiguió arrancar la libertad de su nación de manos, tanto de sus supervisores de la metrópoli, como de los piratas.
- Un combatiente de los Leones Brillantes, que planea derrocar al niño-dios muerto viviente que gobierna su ciudad.
- Un astrólogo de la sumergida nación de Lirgen, buscando incansablemente la forma de acabar con el huracán eterno que destruyó su país.

El Ojo del Terror

Tema: horror y guerra

El Ojo del Terror es una tierra empapada en sangre. Desde los primeros días tras de la Gran Caída, en que las hordas de orcos surgieron de túneles subterráneos por delante de sus enemigos enanos, la región ha estado plagada por el conflicto y la carnicería. El infame liche Tar-Baphon, conocido como el Tirano Susurrante, ha alzado aquí ejércitos de muertos vivientes hasta tres veces; ha sido repelido dos veces por grupos de héroes, pero está por ver que se le pueda abatir una vez más. Y ni siquiera la abrumadora amenaza del liche podría ser capaz de superar los antiguos odios y a los 'halcones' ultranacionalistas que han sido como la peste para esta zona, como Molthune, que siempre planea conquistar Nirmathas y vengarse de Oprak.

Esta región incluye Belken, el hogar de las hordas de orcos que recientemente se unieron bajo la amenaza de Tar-Baphon; las Tierras de las Sepulturas, antiguamente la nación de Última Muralla a la que Tar-Baphon destruyó completamente hace pocos años; el Ojo del Terror, la isla en que Tar-Baphon ha establecido su guarida; Molthune, una nación militarista y ultranacionalista que recientemente ha sufrido unos cuantos golpes en su orgullo; Nirmathas, una región ferozmente independiente que libra un precario combate por su supervivencia; Oprak, una nación recién fundada por hobgoblins y otras criaturas a menudo consideradas "monstruos"; y Ustalav, una nación macabra y embrujada llena de fantasmas, licántropos, vampiros y otras criaturas de la noche.

Ejemplos de personaje

- Un vástago noble y condenado de Ustalav, que busca acabar con la maldición de su familia antes de que se cobre su vida.
- Un inventor exiliado, a quien se evita debido a sus incursiones en las nuevas tecnologías y su aún no explotado potencial.
- Un cruzado contra las hordas de muertos vivientes, rezando porque su recién hallada camaradería y el Juramento Carmesí que hizo le mantengan seguro, o por lo menos hagan que su muerte sea rápida y limpia.
- Un adusto campeón orco, veterano de las guerras contra la humanidad, y encargado ahora de forjar alianzas y realizar avances con la gente a la que antaño despreció.

Los Reinos Brillantes

Tema: caballeros, concilios y castillos

Los relatos de caballeros galantes y dragones que escupen fuego son el signo de los tiempos de esta tierra, aunque en estos días los dragones escasean y los caballeros son mucho más mundanos y desagradables. Aunque no alberga las naciones más poderosas, la influencia de esta región no se puede ignorar. Sus ejércitos han marchado para enfrentarse a algunas de las amenazas más temibles que la Región del mar Interior haya visto jamás, mientras que los eruditos de sus

ciudades extienden sus ideologías por todo el mundo, desde conmovedores apoyos a la democracia hasta la justicia sangrienta y la rebelión. Esta región incluye Andoran, un bastión del gobierno democrático y la libertad para todos; Druma, un centro comercial obsesionado con las ganancias materiales; las Montañas de los Cinco Reyes, que albergan los fracturados reinos de los enanos; Galt, una tierra azotada por la violencia y la revolución; Kyonin el hogar de los elfos, protegido por ilusiones; y Taldor, los restos osificados de uno de los imperios más poderosos del Mar Interior.

Ejemplos de personaje

- Un sonriente agente del gobierno, buscando a los enemigos del estado y ocupándose de ellos si es necesario.
- Un explorador elfo que recorre el corrompido bosque de Zaramaraña, abatiendo desde sus atalayas boscosas a cualquier demonio con el que se encuentra.
- Un prospector enano, que explora túneles a gran profundidad bajo tierra arriesgándose a tener encuentros con las terribles criaturas que acechan allí.

Las Tierras de la Saga

Tema: aventura y legado heroicos

Una extensa frontera salpicada de ciudades, esta región exige ser explorada tanto por costumbre como por necesidad. Aquí vive aún mucha gente de estilo de vida nómada, recorriendo los caminos de las tierras vírgenes en animadas caravanas o siguiendo rebaños de una enorme megafauna que le sirve de comida. De vez en cuando, se pueden encontrar aventuras en dichos viajes, puesto que en el terreno abundan las ruinas curiosas y los monstruos épicos. Los misterios de las Tierras de la Saga no descansan fácilmente, puesto que poderosos lanzadores de conjuros del antiguo pasado han vuelto en las últimas décadas, ¡pretendiendo reclamar lo que antes fuera suyo! Esta región incluye Irrisen, unas tierras congeladas que conquistara la bruja Baba Yaga y ahora gobiernan sus descendientes; las Tierras de los Reyes de los Linnorm, una nación de temibles combatientes e incursores; Nueva Thassilon, un par de ciudades que han viajado por el tiempo desde miles de años en el pasado; el Reino de los Señores de los Mamuts, donde la megafauna de tiempos antiguos sigue viviendo junto a la humanidad; y Varisia, donde extrañas y poderosas ciudades salpican unas extensas tierras vírgenes.

Ejemplos de personaje

- Una bruja de hielo a la que un parentesco distante con Baba Yaga concedió magia de la escarcha, que intenta evitar la atención de sus crueles y poderosos parientes.
- Un ciudadano medio de un imperio largo tiempo perdido, arrastrado en el tiempo por poderes mágicos más allá de su control.
- Un mercader varisiano que recorre el continente para vender sus mercancías a un precio elevado a los nobles meridionales.

Las Tierras Imposibles

Tema: magia poderosa... y sus consecuencias

Las Tierras Imposibles existen, a pesar de su nombre, pero han sido bautizadas así por quienes dudan de sus esplendores y por quienes se horrorizan de sus atrocidades. Allí tuvo lugar durante varios milenios una guerra mágica entre dos magos inmortales, y el daño hecho por la soberbia de ambos jamás ha curado. Amplias franjas de terreno se

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ven azotadas por magia errática y mutantes muertos vivientes, además de estar plagadas por tormentas infernales de vidrio fundido y armas de guerra vivientes. Como respuesta al caos de la magia descontrolada, la gente ha desarrollado en su lugar tecnología fiable, aunque armas tan destructivas como pistolas y cañones pueden resultar igual de ruinosas que los conjuros que estaban destinadas a reemplazar.

Esta región incluye Alkenstar, una ciudad tecnológica ubicada en una región donde la magia ha muerto; Geb, una nación gobernada por un mago fantasmal y sus súbditos muertos vivientes; Jalmeray, una colonia de Vudra, llena de magia, disciplinas marciales y un legado mancillado; los Yermos de Maná, un desierto azotado por magia errática de la época de las guerras de los magos; y Nex, una nación de maravillas mágicas que ocultan su putrefacto interior.

Ejemplos de personaje

- Un mutante provisto de una arma de fuego que organiza asaltos a caravanas para conseguir las preciadas munición y pólvora negra.
- Un estudiante de alquimia de la ciudad con cúpula de cristal de Oenopion, que fue testigo del horrible destino de otro aprendiz y ahora teme por su vida.
- Una muñeca mágica diseñada para ser un simple constructo ayudante, pero que ha empezado a desarrollar una mente propia.
- Un profeta callejero que ha oído los susurros de las víctimas que fueron asesinadas y arrojadas al baño de cieno que habita bajo su ciudad.

Las Tierras Quebradas

Tema: supervivencia en un territorio extremo

La civilización está desconectada de las Tierras Quebradas, estando una y otras separadas por millas (*km*) de un terreno brutal. En algunas naciones, estos paisajes son simplemente tierras vírgenes, llenas de adversidades que otras tierras han olvidado: ríos caudalosos y terreno abrupto, donde los colonos se han de enfrentar a inviernos rigurosos y a animales salvajes para sobrevivir. En otras naciones, el entorno está plagado de peligros antinaturales, como por ejemplo legiones dispersas de demonios abandonados o bien horrores metálicos caídos de las estrellas. La vida es una lucha constante que deja poco tiempo para cualquier otra cosa, pero quienes lo consiguen suelen ser autosuficientes y duros como el acero.

Esta región incluye Brevoy, una nación antaño unida por un conquistador montado en un dragón pero que ahora se halla al borde de la guerra civil; Mendev, una nación de cruzados que lucha contra los restos de múltiples ejércitos demoníacos; Numeria, un territorio abrupto plagado por horrores robóticos de un navío espacial estrellado; Razmiran, una teocracia explotadora dirigida por un dios viviente; los Reinos Fluviales, una región sin ley donde los reinos se alzan y caen año tras año; y la Cicatriz de Sarkoris, una tierra asolada por los demonios, que ha obtenido recientemente una chispa de esperanza, la de poder verse restaurada algún día.

Ejemplos de personaje

- Un matador de demonios con heridas de guerra, veterano de una cruzada contra las Fisuras Exteriores que duró más de cien años.
- Un bárbaro que empuña una espada de otro mundo, un trofeo tecnológico más allá de su comprensión.
- Un llamador de dioses, que convoca a uno de los antiguos dioses sarkorianos en forma encarnada para que recorra la tierra a su lado.

- Un androide disfrazado, surgido de una nave espacial caída, y con la misión de encontrar su camino en un mundo que no le entiende.
- Un aspirante a rey, determinado a forjar una nación a partir de las tierras vírgenes; y, si tiene mucha suerte, a conservarla.

El Viejo Cheliox

Tema: corrupción política y espiritual

La nación de Cheliox es el Infierno en la tierra. Tras la muerte de Aroden, una guerra civil entre nobles vio como la Casa Thurne se alzaba triunfante, pero su victoria la selló un trato con los diablos. El que antaño fuera uno de los mayores imperios humanos de Golarion ha declinado en una tiranía de puño de hierro, que aplasta cualquier disensión con la toda la fuerza del estado. Sus aliados incluyen la nación de Nidal, un país que se entregó al dios de la oscuridad y del dolor para sobrevivir a un apocalipsis. Sin embargo, tan retorcidos reinos no carecen de desafíos, puesto que la rebelión continúa fermentando debido a sus crueldades. Esta región incluye Cheliox, un imperio condenado cuyos líderes se han comprometido con el Infierno; Isgar, un vasallo de Cheliox azotado por el abandono y por la guerra; Nidal, el dominio sombrío de Zon-Kuthon; y Ravounel, un antiguo estado vasallo que se liberó de Cheliox mediante un vacío legal en un contrato.

Ejemplos de personaje

- Un mediano rebelde que utiliza su estatus como miembro de una clase marginal ignorada para espiar a sus amos en beneficio de los luchadores de la libertad.
- Un seguidor secreto de Desna, la diosa de la suerte y de los sueños, que predica en Nidal evitando llamar la atención de los sacerdotes sombríos del país.
- Un noble de Cheliox, que firmó un contrato con el diablo en su juventud y está empezando a tener remordimientos.
- Un nativo de Nidal, a quien su dios patrón Zon-Kuthon ha concedido poderes sobre la oscuridad, tanto si le adora como si no.

IDIOMAS REGIONALES

Estos idiomas regionales son poco comunes fuera de la región donde se generaron. Un personaje que proceda de una de las regiones indicadas a continuación, tendrá automáticamente acceso a dicho idioma. En la Región del mar Interior, el idioma denominado común en las reglas es lo mismo que el taldano.

IDIOMAS REGIONALES

Idioma	Hablantes
Hállido	Ojo del Terror, Tierras de la Saga, Tierras Quebradas
Keleshio	Camino Dorado
Mwangi	Extensión de Mwangi, los Grilletes, Thuvia, Vidrian
Osiriano	Geb, Katapesh, Nex, Osirion, Rahadoun, Thuvia, Yermos de Maná
Shoanti	Bastión de Belken, Varisia
Skald	Irrisen, Tierras de los Reyes de los Linnorm
Tien	Tierras de los Reyes de los Linnorm, Reino de los Señores de los Mamuts, Tian Xia
Varisiano	Brevoy, Nidal, Nirmathas, Tierras de las Sepulturas, Ustalav, Varisia
Vudrano	Jalmeray, Katapesh, Nex, Vudra

RELIGIÓN

La selección de un dios es crítica para los clérigos, pero la mayoría de personajes presentan sus respetos a por lo menos un dios en busca de un foco en la vida y una guía en tiempos de adversidad o de necesidad. Algunos adoran en su lugar a un grupo de dioses dispuestos en un panteón, siguen una religión carente de dioses como la Fe Verde o una filosofía específica. A destacar que existen muchos más dioses, religiones y filosofías en cualquier mundo, Golarion incluido, de los que se detallan a continuación.

DIOSES

Cualquiera puede adorar a un dios, pero quienes lo hacen de forma devota deberían preocuparse de seguir los edictos de la fe (comportamientos que la fe anima) y evitar sus anatemas (acciones consideradas blasfemas que podrían hacer que un dios revocara sus bendiciones). Cada dios de los que se detallan a continuación tiene nombre y título, seguido por una breve descripción e información cultural, incluyendo los atributos para los personajes que eligen el bagaje Criado por la fe (pág. 86). Después vienen los beneficios disponibles para los devotos más ardientes de dichos dioses. Sólo obtienes dichos beneficios si eres un clérigo del dios o alguna otra regla te concede específicamente un beneficio de devoto.

Abadar

Abadar, el Amo de la Primera Bóveda, busca llevar la civilización a las tierras vírgenes del mundo, anima el respeto a la ley y promueve el comercio y el intercambio en el interior de la civilización. También anima a la cooperación entre las diversas ascendencias.

Áreas de interés ciudades, ley, mercaderes y riqueza

Edictos amasar riqueza mediante el trabajo duro y el comercio, llevar la civilización a las fronteras, respetar el imperio de la ley

Anatemas dedicarse al banditaje o a la piratería, robar, socavar un tribunal respetuoso con las leyes

Atributo divino Constitución o Inteligencia

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *objeto ilusorio*, 4.º: *creación*, 7.º: *palacio planario*

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrílega

Habilidad divina Sociedad

Dominios ciudades, riqueza, tierra, viajes

Arma predilecta ballesta

Asmodeo

Asmodeo, Príncipe de la Oscuridad, se deleita tentando a los mortales para que se den a la corrupción. Promueve jerarquías en las que todo el mundo sabe cuál es su lugar y se aprovecha del orden en beneficio propio.

Áreas de interés contratos, opresión, orgullo y tiranía

Edictos gobernar tiránicamente y torturar a los más débiles, mostrar sumisión a tus superiores, negociar contratos como mejor te beneficie

Anatemas compartir el poder con los débiles, insultar a Asmodeo mostrando clemencia para con tus enemigos, quebrantar un contrato

Atributo divino cualquiera (los personajes que se dedican a Asmodeo de esta forma tienen su alma vinculada al Príncipe Oscuro para toda la eternidad)

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *hechizar*, 4.º: *sugerencia*, 6.º: *doble engañoso*

Fuente divina dañar

Santificación divina debe elegir sacrílega

Habilidad divina Engaño

Dominios confianza, fuego, tiranía, trampas

Arma predilecta maza

Calistria

Calistria, el Aguijón Placentero, es una diosa traviesa y mercurial de la atracción que se deleita engañando a otros y que busca venganza contra quienes le faltan al respeto. Aunque la adoración de Calistria está más extendida entre los elfos, miembros de otras muchas ascendencias también la siguen.

Áreas de interés lujuria, trampas y venganza

Edictos buscar sensaciones hedonistas, perseguir la libertad personal, vengarse

Anatemas dejar un agravio sin responder, verse demasiado consumido por el amor o por la sed de venganza,

Atributo divino Destreza o Carisma

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *hechizar*, 3.º: *cautivar*, 6.º: *doble engañoso*

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrílega

Habilidad divina Engaño

Dominios dolor, pasión, secretos, trampas

Arma predilecta látigo

Cayden Cailean

El Dios Accidental ascendió de la vida mortal en un desafío de borracho. Cayden, el Héroe Borracho, promueve la libertad y anima a otros a encontrar su propio camino en la vida. Lucha por las causas justas y se deleita en las mejores satisfacciones.

Áreas de interés cerveza, libertad, valor y vino

Edictos ayudar a los oprimidos, buscar la gloria y la aventura, beber

Anatemas derrochar alcohol, oprimir a los vulnerables, ser desagradable o distante cuando se está borracho

Atributo divino Constitución o Carisma

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *pies ágiles*, 2.º: *anonadar*, 5.º: *alucinación*

Fuente divina curar

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina Atletismo

Dominios ciudades, indulgencia, libertad, poder

Arma predilecta espada ropera

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

SANTIFICACIÓN

Algunos dioses santifican a sus clérigos y a sus seguidores similarmente devotos. Esto concede al seguidor el rasgo sagrado o sacrilego. El **rasgo sagrado** (pág. 461) indica una devoción poderosa hacia el altruismo, ayudar a otros y luchar contra fuerzas sacrílegas, como infernales y muertos vivientes. El **rasgo sacrilego** (pág. 461), a su vez, muestra devoción hacia victimizar a otros, infligir daño y luchar contra los poderes celestiales. Los dioses que indican "debe elegir" ordenan que se obtenga el rasgo y los que indican "puede elegir" conceden al devoto la opción de elegirlo o no. Puedes tener el rasgo sagrado, el sacrilego o ninguno de los dos, pero jamás puedes tener ambos a la vez.

Los conjuros y otros efectos pueden tener también estos rasgos, haciéndolos más poderosos contra las criaturas que tienen el rasgo opuesto. Algunos conjuros y aptitudes tienen el **rasgo santificado**. Si tienes el rasgo sagrado o el sacrilego, cuando usas una aptitud santificada sumas a la misma tu rasgo sagrado o sacrilego.

Desna

Desna tiene puesta la mirada en los cielos, colocando estrellas para que guíen a los viajeros a través de la oscuridad y a los soñadores a través de las pesadillas.

La Canción de las Esferas se deleita en la libertad y el misterio, y anima a sus seguidores a hacer lo propio.

Áreas de interés estrellas, sueños, suerte y viajeros

Edictos ayudar a otros viajeros, buscar lo que la vida tiene para ofrecer, explorar nuevos lugares, expresarse mediante el arte y la canción

Anatemas causar miedo o desesperación, lanzar *pesadilla* o utilizar magia similar para corromper los sueños, tener un comportamiento intolerante

Atributo divino Carisma o Destreza

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *dormir*, 4.º: *cambiar de sitio*, 5.º: *potencial onírico*

Fuente divina curar

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina Acrobacias

Dominios luna, sueños, suerte, viajes

Arma predilecta cuchillo de estrella

Erastil

Hace mucho, Erastil era un dios astado de la caza, pero su adoración evolucionó para centrarse en las comunidades rurales. El Viejo Certero no desea otra cosa que una vida pacífica para sus seguidores, llamándoles a las armas tan solo cuando esa existencia pastoril se ve amenazada.

Áreas de interés caza, comercio, familia, granjas

Edictos cuidar de tu hogar y de tu familia, cumplir con tus deberes, mantener la paz, proteger la comunidad

Anatemas abandonar tu hogar en tiempo de necesidad, decir mentiras, mancillar tu reputación, ponerte a ti mismo por encima de tu comunidad

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *golpe seguro*, 3.º: *muro de espinos*, 5.º: *senda de la Naturaleza*

Fuente divina curar

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina Supervivencia

Dominios tierra, familia, naturaleza, riqueza

Arma predilecta arco largo

Farasma

Más antigua y poderosa que la mayoría de los demás dioses, Farasma juzga las almas de todos los que mueren desde su trono en el Osario. Mediante dichos juicios, la Dama de las Sepulturas se asegura de que el ciclo natural del nacimiento y la muerte (el Río de las Almas) no se interrumpa.

Áreas de interés destino, nacimiento, muerte, profecía y tiempo

Edictos dar a los cuerpos su merecido descanso, destruir a los muertos vivientes, luchar por entender las antiguas profecías

Anatemas crear muertos vivientes, profanar un cadáver, saquear una tumba

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *enlace mental*, 2.º: *arma fantasmal*, 4.º: *visión de la muerte*

Fuente divina curar

Santificación divina ninguna

Habilidad divina Medicina

Dominios conocimiento, curación, destino, muerte

Arma predilecta daga

Gorum

Quien busca la gloria en el campo de batalla reza plegarias a Nuestro Señor del Hierro. Gorum enfatiza el poder, animando a sus seguidores a buscar la guerra y el combate como la forma definitiva de adorarle.

Áreas de interés armas, batalla y fuerza

Edictos apurar tus límites, llevar armadura en combate, obtener la victoria en combate justo

Anatemas ganar una batalla con tácticas turbias o magia indirecta, matar prisioneros o enemigos que se han rendido, prevenir conflictos mediante la negociación

Atributo divino Fuerza o Constitución

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *golpe seguro*, 2.º: *agrandar*, 4.º: *tormenta de armas*

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrilega

Habilidad divina Atletismo

Dominios celo, confianza, destrucción, poder

Arma predilecta mandoble

Gozreh

Un dios de aspecto dual, Gozreh es el mar que encapsula la tierra y el viento que mueve su superficie. El Viento y las Olas es popular entre los druidas y entre quienes buscan preservar las tierras vírgenes.

Áreas de interés el clima, el mar y la Naturaleza

Edictos proteger, respetar y valorar la Naturaleza en todas sus formas

Anatemas asolar áreas de belleza natural, crear muertos vivientes, hacer que la civilización se entrometa en las tierras vírgenes

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *ráfaga de viento*, 3.º: *relámpago*, 5.º: *controlar las aguas*

Fuente divina *curar*

Santificación divina ninguna

Habilidad divina Supervivencia

Dominios agua, aire, Naturaleza, viajes

Arma predilecta tridente

Iomedae

Antes de su ascensión y de heredar muchos adoradores del dios de la humanidad, Iomedae era una combatiente sagrada en las guerras contra los muertos vivientes.

La Heredera defiende los valores de la virtud, luchando contra los malvados y los injustos.

Áreas de interés gobierno, honor, justicia y valor

Edictos albergar valor en el corazón, ejercer la templanza, luchar por la justicia y el honor

Anatemas abandonar a un compañero que te necesita, deshonorarte a ti mismo, rehusar un desafío de un igual

Atributo divino Fuerza o Constitución

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *golpe seguro*, 2.º: *agrandar*, 4.º: *escudo de fuego*

Fuente divina *curar*

Santificación divina debe elegir sagrada

Habilidad divina Intimidación

Dominios cielo, confianza, poder, verdad

Arma predilecta espada larga

Irori

Como mortal, Irori alcanzó la auténtica iluminación, lo que le permitió liberarse de los grilletes de la mortalidad y alcanzar la divinidad. Como dios, es el Maestro de Maestros, promueve la disciplina y enseña que quien puede dominarse a sí mismo encuentra los mayores beneficios que el mundo puede proporcionar.

Áreas de interés autoperfección, conocimiento e historia

Edictos ayudar a otros a perfeccionarse a sí mismos, practicar la disciplina, refinar cuerpo, mente y espíritu hasta un estado más perfecto, ser humilde

Anatemas destruir un texto histórico importante, fracasar repetidamente en mantener el autocontrol, implicarse en comportamientos abiertamente poco saludables o autodestructivos

Atributo divino Inteligencia o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *saltar*, 3.º: *acelerar*, 4.º: *resiliencia de la montaña*

Fuente divina *curar* o *dañar*

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrilega

Habilidad divina Atletismo

Dominios conocimiento, perfección, poder, verdad

Arma predilecta puño

Lamashtu

Lamashtu, la Madre de los Monstruos, se deleita en la corrupción de lo que es puro. Los cambios físicos y las

pesadillas que dejan sus intervenciones son tratados como regalos por sus seguidores y como terrores desagradables por el mundo exterior. Hay algunos que encuentran alivio o incluso una familia entre los seguidores de Lamashtu debido a la mayor aceptación de las diferencias que tiene su fe.

Áreas de interés aberraciones, monstruos y pesadillas

Edictos adoctrinar a otros en las enseñanzas de Lamashtu, conceder el poder a los apestados y a los oprimidos, convertir lo bello en monstruoso, revelar la corrupción y los defectos que hay en todas las cosas.

Anatemas intentar cambiar lo que te hace diferente, proporcionar auxilio a los enemigos de Lamashtu

Atributo divino Fuerza o Constitución

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *aguijón de araña*, 2.º: *forma animal*, 4.º: *pesadilla*

Fuente divina *curar* o *dañar*

Santificación divina puede elegir sacrilega

Habilidad divina Supervivencia

Dominios familia, pesadillas, poder, trampas

Arma predilecta alfanje

Nethys

Antiguamente un maestro mortal de la magia, Nethys buscó desentrañar todos los secretos de los Planos, ascendiendo a la divinidad cuando su mente entendió del todo el potencial completo de la magia. El Ojo que Todo

lo Ve es un dios dualista, que enseña a la vez los potenciales destructor y protector de la magia.

Áreas de interés magia

Edictos buscar el poder mágico y utilizarlo

Anatemas preferir las sendas mundanas a las de la magia

Atributo divino Inteligencia o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *descarga de fuerza*, 2.º: *incrustar mensaje*, 3.º: *levitar*, 4.º: *fluctuar*, 5.º: *carga telecinética*, 6.º: *muro de fuerza*, 7.º: *distorsionar la mente*, 8.º: *dilema*, 9.º: *detonar magia*

Fuente divina *curar* o *dañar*

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrilega

Habilidad divina Arcanos

Dominios conocimiento, destrucción, magia, protección

Arma predilecta bastón

Norgorber

Esta sombría figura suele ser adorada en cuatro aspectos: Dedos Negros, aliado de los alquimistas y de los envenenadores; el asesino Padre Desollador; el Maestro Gris, dedicado al latrocinio; y el secretista

Segador de Reputaciones.

Áreas de interés asesinato, avaricia, secretos y veneno

Edictos aprovechar cualquier ventaja en combate, mantener en secreto tu verdadera identidad, sacrificar a quien sea necesario, trabajar desde las sombras

Anatemas compartir libremente un secreto, mostrar clemencia, permitir que tu verdadera identidad se pueda conectar con tus tratos oscuros

Atributo divino Destreza o Inteligencia

Beneficios para los devotos

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Conjuros de clérigo 1º: *disfraz ilusorio*, 2º: *invisibilidad*, 4º: *visión de la muerte*

Fuente divina *dañar*

Santificación divina puede elegir sacrílega

Habilidad divina Sigilo

Dominios muerte, riqueza, secretos, trampas

Arma predilecta espada corta

Rovagug

Rovagug, la Bestia Agreste, fue aprisionado hace mucho en el núcleo de Golarion a manos de otros muchos dioses trabajando de conjunto, y busca liberarse algún día y desatar el caos sobre el mundo. Le sirven

sus semillas y quienes buscan la destrucción definitiva de todas las cosas.

Áreas de interés desastre, destrucción e ira

Edictos destruir todas las cosas, liberar a Rovagug de su prisión

Anatema crear algo nuevo, permitir que los lazos materiales que retengan, torturar a una víctima o retrasar de alguna otra forma su destrucción

Atributo divino Fuerza o Constitución

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: *respirar fuego*, 2º: *agrandar*, 6º: *desintegrar*

Fuente divina *dañar*

Santificación divina debe elegir sacrílega

Habilidad divina Atletismo

Dominios aire, cielo, destrucción, tierra

Arma predilecta gran hacha

Sarenrae

Antiguamente una poderosa ángel y señora empírea, Sarenrae dirigió los esfuerzos para aprisionar a Rovagug. La Flor del Alba busca redimir el mal donde le es posible, hacer que arda mediante el fuego del sol cuando no

puede ser redimido y restablecer a quienes han sido dañados por las maquinaciones del mal.

Áreas de interés curación, redención honesta y el sol

Edictos aportar ayuda a los enfermos y a los heridos, buscar y permitir la redención, destruir a la Semilla de Rovagug, proteger a los aliados.

Anatema crear muertos vivientes, denegar a una criatura arrepentida la oportunidad de redimirse, fracasar en derribar el mal, mentir

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: *respirar fuego*, 2º: *bola de fuego*, 6º: *muro de fuego*

Fuente divina *curar*

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina Medicina

Dominios curación, fuego, sol, verdad

Arma predilecta cimitarra

Shelyn

Shelyn, la Rosa Eterna, promueve la paz y el amor y anima a sus seguidores a crear belleza en un mundo que a veces es oscuro. Busca redimir algún día a su corrompido hermano Zon-Kuthon.

Áreas de interés amor, arte, belleza y música

Edictos elegir y perfeccionar un arte, liderar con el ejemplo, ser pacífico, ver la belleza en todas las cosas

Anatemas destruir el arte o permitir que sea destruido, a menos que sea para salvar una vida o para perseguir un arte mayor; negarse a aceptar una rendición

Atributo divino Sabiduría o a Carisma

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: *colores mareantes*, 3º: *cautivar*, 4º: *creación*

Fuente divina *curar*

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina elige entre Artesanía o Interpretación

Dominios creación, familia, pasión, protección

Arma predilecta guja

Torag

Aunque le adoran muchos enanos como el Padre de la Creación, Torag lucha para proteger todas las comunidades en las que es adorado y también la siguen quienes

valoran la artesanía y la creación.

Áreas de interés estrategia, forja y protección

Edictos mantener la palabra dada, respetar la forja, ser honorable y directo, servir a tu pueblo

Anatemas crear intencionalmente obras de calidad inferior, decir mentiras o engañar a alguien, mostrar compasión de forma continuada a los enemigos de tu pueblo cuando dichos enemigos han demostrado que no la merecen

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: *enlace mental*, 3º: *ligadura terrestre*, 4º: *creación*

Fuente divina *curar*

Santificación divina puede elegir sagrada

Habilidad divina Artesanía

Dominios creación, familia, protección, tierra

Arma predilecta martillo de guerra

Urgathoa

Encaprichada de los placeres del mundo de los vivos, Urgathoa escapó a las garras de la muerte y la otra vida, convirtiéndose en el primero de los muertos vivientes.

Ahora, la Princesa Pálida se regocija compartiendo sus apetitos hedonistas y extendiendo la muerte en vida.

Áreas de interés enfermedad, gula y muerte en vida

Edictos convertirse en muerto viviente al morir, crear o proteger muertos vivientes, saciar los propios apetitos

Anatemas destruir muertos vivientes, negar los propios apetitos, sacrificar la propia vida

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: *viruela goblin*, 2º: *falsa vitalidad*, 7º: *máscara del terror*

Fuente divina *dañar*

Santificación divina debe elegir sacrílega

Habilidad divina Intimidación

Dominios indulgencia, magia, muerte en vida, poder

Arma predilecta guadaña

DOMINIOS

Los clérigos y algunos otros devotos pueden obtener conjuros de dominio de sus dioses. Los siguientes dominios son los utilizados por los dioses principales de Golarion. Consulta la pág. 127 para ver como obtienen los clérigos los conjuros de dominio y las págs. 372 a 381 para los conjuros en sí.

Dominio	Descripción
Agua	Controlas el agua y las masas acuáticas.
Aire	Puedes controlar los vientos y el clima.
Ambición	Te esfuerzas en mantenerte al nivel de la competencia e ir más rápido que ella
Celo	Tu fuego interior incrementa tu competencia en combate.
Ciudades	Tienes poderes sobre los entornos urbanos y sus habitantes
Confianza	Vences tu miedo y proyectas orgullo.
Conocimiento	Obtienes introspecciones divinas.
Creación	Tienes aptitudes divinas relacionadas con la artesanía y el arte
Curación	Tu magia curativa es particularmente poderosa.
Destino	Ves y entiendes inevitabilidades ocultas.
Destrucción	Eres un conducto de la devastación divina
Dolor	Castigas a quienes te molestan con el agudo aguijón del dolor.
Familia	Ayudas y proteges a tu familia y a tu comunidad de forma más efectiva.
Fuego	Controlas las llamas.
Indulgencia	Abusas de los festejos pero puedes desprenderte de los excesos.
Libertad	Te liberas a ti mismo y a otros de los grilletes y las restricciones.
Luna	Tienes bajo tu mando poderes asociados con la luna.

Magia	Llevas a cabo lo inesperado y lo inexplicable.
Muerte	Tienes el poder de acabar con la vida y de destruir a los muertos vivientes
Muerte en vida	Tu magia tiene vínculos cercanos con los muertos vivientes.
Naturaleza	Tienes poder sobre los animales y las plantas.
Oscuridad	Funcionas en la oscuridad y te llevas la luz.
Pasión	Evocas la pasión, ya se trate de amor o de lujuria.
Perfección	Luchas para perfeccionar tu mente, tu cuerpo y tu espíritu.
Pesadillas	Llenas las mentes de horror y miedo.
Poder	Tu potencia física se ve reforzada por la fuerza divina.
Protección	Te proteges a ti mismo y a otros.
Riqueza	Tienes poder sobre la riqueza, el comercio y los tesoros.
Secreto	Proteges secretos y los mantienes ocultos.
Sol	Aprovechas el poder del sol y de otras fuentes de luz castigando a los muertos vivientes
Sueños	Tienes el poder de entrar en los sueños y manipularlos.
Suerte	Tienes una suerte que no es natural y que te mantiene apartado del peligro.
Tierra	Controlas el suelo y la piedra.
Tiranía	Utilizas el poder para gobernar y esclavizar a otros.
Trampas	Engañas a otros y haces jugarretas.
Verdad	Traspasas las mentiras y descubres la verdad.

Zon-Kuthon

Antiguamente un dios del arte, la belleza y la música como Shelyn, el Señor de la Medianoche volvió horriblemente cambiado de un viaje por los espacios oscuros entre los

Planos. Ahora, Zon-Kuthon enseña los placeres del dolor y la oscuridad.

Áreas de interés dolor, envidia, oscuridad y pérdida

Edictos llevar el dolor al mundo, mutilar el propio cuerpo

Anatemas crear fuentes de luz permanentes o duraderas, proporcionar solaz a quienes sufren

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1.º: *dolor fantasmal*, 3.º: *muro de espinos*, 5.º: *viaje umbrío*

Fuente divina *dañar*

Santificación divina puede elegir sacrilega

Habilidad divina Intimidación

Dominios ambición, destrucción, dolor, oscuridad

Arma predilecta cadena armada

FES Y FILOSOFÍAS

Por supuesto, la fe se puede expresar de muchas más formas

que venerando a un solo dios, o a varios. A continuación se presentan un par de ejemplos de religiones y filosofías carentes de dioses. Unas y otras carecen de un símbolo divino externo que ofrece beneficios a los devotos.

Ateísmo

Si bien muchos conceden que los dioses existen, algunos no les creen dignos de ser adorados y unos pocos incluso niegan por completo su presencia.

Edictos seguir el propio camino teniendo fe en las propias aptitudes para llegar a la excelencia

Anatemas ofrecer plegarias a un dios

Fe Verde

Los adoradores de la Fe Verde cuentan entre los suyos a muchos druidas. Consideran divina a la Naturaleza y extraen fuerza del conocimiento de su lugar en el orden natural.

Edictos conservar áreas de tierras vírgenes, guiar a la civilización para que crezca en armonía con la Naturaleza, proteger especies en peligro

Anatemas causar daño a los ecosistemas, matar animales por razones distintas a la autodefensa o el sustento, permitir el abuso de los recursos naturales.

Introducción

Cómo se juega

Términos clave

Ejemplo de juego

Cómo utilizar este libro

Formato de las reglas

Creación de personajes

Subir de nivel

Escenario

Dioses

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CAPÍTULO 2: ASCENDENCIAS Y BAGAJES

La ascendencia de tu personaje determina a qué gente puede llamar "los suyos", ya se trate de humanos diversos y ambiciosos, elfos insulares pero vivaces, enanos tradicionalistas y centrados en la familia o cualquiera del resto de otra gente que vive en Golarion. La ascendencia de un personaje y sus experiencias previas a su vida como aventurero (representadas por un bagaje) podrían ser partes clave de su identidad, moldear cómo ve el mundo y ayudarlo a encontrar su lugar en él.

Un personaje tiene una ascendencia y un bagaje, seleccionados ambos por ti durante la creación de personaje. También has de seleccionar cierta cantidad de idiomas. Una vez elegidos, la ascendencia y el bagaje no se pueden cambiar.

Este capítulo se divide en cuatro partes.

- Las **ascendencias** expresan la cultura de la que procede tu personaje. Dentro de las ascendencias están las herencias, subgrupos que tienen características únicas. Una ascendencia proporciona mejoras (y quizá defectos) de atributo, Puntos de Golpe, dotes de ascendencia y a veces aptitudes adicionales.
- Las **herencias** versátiles, que empiezan en la pág. 74, son opciones de herencia disponibles para todas las ascendencias para una personalización adicional, como por ejemplo un personaje de ascendencia mixta o uno con un origen más único o inusual.
- Los **bagajes**, que empiezan en la pág. 84, describen entrenamiento o entornos experimentados por tu personaje antes de convertirse en aventurero. El bagaje de tu personaje le proporciona mejoras de atributo, entrenamiento en habilidades y una dote de habilidad.
- Los **idiomas**, que empiezan en la pág. 89, permiten a tu personaje comunicarse con las maravillosas y extrañas personas y criaturas del mundo.

LAS ENTRADAS DE ASCENDENCIA

Cada entrada incluye detalles acerca de la ascendencia y presenta los elementos de reglas que se describen a continuación.

Puntos de Golpe

Esto te informa de cuántos Puntos de Golpe obtiene tu personaje debido a su ascendencia a 1.º nivel. A esto le habrás de sumar los Puntos de Golpe derivados de su clase de personaje (incluyendo su modificador por Constitución). Para más información acerca de cómo se calculan los Puntos de Golpe, consulta el Paso 7: Anota los detalles de tu clase, en la pág. 24.

Tamaño

Esto te indica el tamaño físico de los miembros de la ascendencia. Mediano corresponde aproximadamente a la altura y el peso normales de un adulto humano, y Pequeño es aproximadamente la mitad de lo anterior.

Velocidad

Esta entrada indica cuánto puede moverse un miembro de la ascendencia cada vez que invierte una acción (como por ejemplo, una Zancada) para hacerlo.

Mejoras y defectos de atributo

Al crear un personaje de esta ascendencia, aplica las mejoras de atributo para incrementar aún los modificadores por atributo y posiblemente defectos de atributo para reducir otros (dependiendo de la ascendencia). Para más información acerca de las mejoras y de los defectos de atributo, consulta la pág. 19.

Mejoras de ascendencia alternativas: dada la amplia variedad de gente dentro de cualquier ascendencia, siempre puedes decidirte por dos mejoras de atributo gratuitas que representen a tu personaje, incluso si la ascendencia normalmente tiene tres mejoras y un defecto.

Idiomas

Esto te informa de los idiomas que hablan los miembros de dicha ascendencia a 1.º nivel. Si tu modificador por Inteligencia es +1 o superior, puedes seleccionar más idiomas de la lista correspondiente a tu ascendencia. Hay más información sobre los idiomas en la pág. 89.

Rasgos

Estos descriptores no conceden beneficio mecánico alguno, pero son importantes para determinar cómo interactúan con tu personaje ciertos conjuros, efectos y otros aspectos del juego.

Aptitudes especiales

Cualquier otra entrada de la barra lateral representa aptitudes, sentidos y otras cualidades que manifiestan todos los miembros de la ascendencia. Este dato se omite para las ascendencias que carecen de reglas especiales.

Herencias

A 1.º nivel seleccionas una herencia que refleja las aptitudes recibidas de tus antepasados o que son comunes entre aquellos de tu ascendencia en el entorno en el que naciste o creciste. Tan sólo tienes una herencia y no puedes cambiarla posteriormente. Una herencia no es lo mismo que una cultura o un grupo étnico, aunque algunas culturas o grupos étnicos podrían tener más o menos miembros de una herencia en particular.

Dotes de ascendencia

Esta sección presenta las dotes de ascendencia, que te permiten personalizar tu personaje. Obtienes tu primera dote de ascendencia a 1.º nivel, y obtienes otra a 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel, tal y como se indica en la tabla de avance de clase en las descripciones de cada clase.

Las dotes de ascendencia se organizan por nivel. Como personaje inicial, puedes elegir sólo de entre las dotes de ascendencia de 1.º nivel, pero las elecciones posteriores puedes llevarlas a cabo de entre cualquier dote de tu nivel o inferior. Dichas dotes también indican a veces prerequisites: requisitos que debe cumplir tu personaje para seleccionar dicha dote.

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

ELFO

Como pueblo antiguo que son, los elfos han visto grandes cambios y disponen de la perspectiva que sólo puede proceder de contemplar el arco de la historia. Tras abandonar Golarion en tiempos antiguos, volvieron a una tierra cambiada y siguen luchando para reclamar sus hogares ancestrales. Valoran la amabilidad, la inteligencia y la belleza, y muchos de ellos se esfuerzan en mejorar sus modales, apariencia y cultura. Sus estudios se adentran en un nivel de detalle que la mayoría de gentes de vida más corta encuentran excesivo o ineficiente. Son a menudo gente bastante privada, impregnada de los secretos de sus arboledas y grupos de parentesco. Son lentos en trabar amistad fuera de los de su ascendencia, puesto que los elfos que pasan su vida entre gente de vida más corta a menudo se vuelven taciturnos tras ver envejecer y morir a generaciones de compañeros. Entre sus compañeros elfos, a estos se les conoce como los Abandonados.

Si quieres un personaje mágico, místico y misterioso, deberías interpretar a un elfo.

Podrías...

- Tener un cuidado sumo en tus relaciones con la gente de vida más corta.
- Adoptar intereses especializados u oscuros, simplemente por el placer de dominarlos.

Otros probablemente...

- Se centran en tu apariencia, o bien admirando tu gracia, o bien tratándote como si fueras físicamente frágil.
- Se preocupan de que en privado les mires por encima del hombro o creen que eres condescendiente y distante.

Descripción física

Por lo general más altos que los humanos, los elfos tienen una elegancia frágil, acentuada por rasgos alargados y orejas puntiagudas. Sus ojos son anchos y redondeados, provistos de pupilas grandes y a menudo de colores vibrantes, que forman toda la parte visible del ojo. Dichas pupilas les proporcionan un aspecto ajeno y les permiten ver claramente en condiciones de muy poca luz.

Se adaptan gradualmente a su entorno y a sus compañeros, y a menudo adoptan rasgos físicos que reflejan su entorno. Por ejemplo un elfo que ha vivido en bosques primigenios durante siglos podría exhibir un cabello verdoso y dedos nudosos, mientras que otro que ha vivido en un desierto podría tener las pupilas y la piel doradas. Los elfos llegan físicamente a la edad adulta a los veinte años, aunque los demás elfos no les consideran emocionalmente maduros por

completo más o menos hasta cumplir su primer siglo. Un elfo típico puede vivir unos seiscientos años.

Sociedad

Su paciencia innata y su curiosidad intelectual hace que los elfos sean excelentes sabios, filósofos y magos, y sus sociedades están construidas sobre su sentido inherente del asombro y del conocimiento.

Los elfos albergan ideales firmemente asentados de individualismo, lo que permite a cada uno de ellos explorar múltiples ocupaciones antes de centrarse en un empeño o pasión particular que le encaja bien. Los elfos albergan notorios agravios contra sus rivales, a quienes denominan *ilduliel*, pero estas relaciones antagónicas a veces llegan a florecer en amistad a lo largo del tiempo. Un elfo guarda en secreto su nombre personal, que sólo conoce su familia y, cuando se encuentra con otra gente, utiliza un seudónimo.

Dicho seudónimo puede cambiar a lo largo del tiempo, debido a acontecimientos de su vida o bien por capricho. Diversos asociados de diferentes edades y regiones podrían conocer por distintos nombres a un mismo elfo. Los nombres de los elfos consisten en múltiples sílabas y están pensados para fluir de forma lírica, por lo menos en la lengua élfica.

Ejemplos de nombres: Aerel, Amrunelara, Caladrel, Dardlara, Faunra, Heldalel, Jathal, Lanliss, Oparal, Seldlon, Soumral, Talathel, Tessara, Variel, Yalandlara, Zordlon

Creencias

Los elfos son a menudo emocionales y caprichosos, y sin embargo albergan grandes ideales en su corazón. Prefieren dioses que comparten su amor de todo lo que es místico y artístico. Desna y Shelyn son favoritas particulares, la primera por su sentido del asombro y la segunda por su apreciación del arte. Calistria es la más notoria de las diosas elfas, puesto que representa muchos de los ideales de los elfos llevados al extremo.

Edictos populares buscar la belleza en la Naturaleza y el arte, demostrar superioridad a tu rival, explorar cosas que otros mantendrían ocultas

Anatemas populares abandonar tu propio camino, obligar a otra criatura a hacer algo.

HERENCIAS PARA ELFOS

Los elfos viven muchos años, tienen multitud de experiencias y se adaptan a su entorno tras habitar allí durante mucho tiempo. Elige una de las siguientes herencias para elfos a 1.º nivel.

Elfo antiguo

En tu larga vida, te has aventurado en muchos caminos y muchos estilos. Un elfo antiguo típico tiene por lo menos cien años de edad, aunque podrías ser más joven a discreción del DJ. Elige una clase diferente a la tuya. Obtienes la dote de dedicación multiclasa para dicha clase, incluso si no cumples su prerequisite de nivel (pág. 215). Sigues teniendo que cumplir los demás prerequisites para obtener la dote.

Elfo ártico

Vives en lo más profundo del norte congelado y has obtenido una increíble resistencia a los entornos fríos, lo que te concede una resistencia al frío igual a 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).

Elfo de las cavernas

Naciste o pasaste muchos años en túneles subterráneos o cavernas donde la luz escasea. Obtienes visión en la oscuridad.

Elfo de los susurros

Tus oídos están muy aguzados y son capaces de detectar incluso el más leve susurro o sonido. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la acción 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 3 para un objetivo oculto o a 9 para uno escondido. Este beneficio no se aplica si no puedes oír o si la criatura es incapaz de emitir sonidos (por ejemplo, si se ve afectada por un conjuro de *silencio*).

Elfo silvano

Estás adaptado a la vida en el bosque, en lo más profundo de la jungla o en un entorno similar, y sabes trepar a los árboles y usar el follaje en tu ventaja. Cuando Trepas a árboles, lianas y otro follaje, te mueves a la mitad de tu Velocidad con un éxito, y a Velocidad completa con un éxito crítico (y, si tienes Escalada rápida, te mueves a Velocidad completa con un éxito). Esto no te afecta si utilizas una Velocidad de trepar.

Siempre puedes utilizar la acción Ponerte a cubierto cuando estás en terreno de bosque para cubrirte, incluso si no estás cerca de un obstáculo tras el que te puedes Poner a cubierto.

Elfo vidente

Tienes una aptitud innata para detectar y entender los fenómenos mágicos. Puedes lanzar a voluntad el truco mágico *detectar magia* como un conjuro innato arcano. Un truco se potencia a un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Identificar magia y para Descifrar escritura de naturaleza mágica. Estas acciones de habilidad suelen utilizar las habilidades Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión.

DOTES DE ASCENDENCIA

A 1.º 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 elfo, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

PUNTOS DE GOLPE

6

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

30 pies (9 m)

MEJORAS DE ATRIBUTO

Destreza

Inteligencia

Gratuita

DEFECTO DE ATRIBUTO

Constitución

IDIOMAS

Común

Elfo

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

RASGOS

Elfo

Humanoide

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de ocultación 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

1.º NIVEL

ABANDONADO

NOTE 1

ELFO

Ver envejecer y morir a tus amigos te llena de una melancolía que te protege contra las emociones dañinas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos de las emociones. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ELFO ÁGIL

NOTE 1

ELFO

Tus músculos están bien entrenados. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ELFOS

NOTE 1

ELFO

Prefieres los arcos y otras armas elegantes. Obtienes acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo elfo. Tienes familiaridad con las armas con el rasgo elfo además de los arcos largos, arcos largos compuestos, espadas roperas, arcos cortos y arcos cortos compuestos; 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 5.º nivel, siempre que obtienes un impacto crítico con una de estas armas, obtienes su efecto de especialización crítica.

LONGEVIDAD ANCESTRAL

NOTE 1

ELFO

Prerrequisitos por lo menos cien años de edad

Has acumulado un amplio abanico de conocimientos vividos a lo largo de los años. Durante tus preparativos diarios, puedes reflexionar sobre tus experiencias vitales para obtener competencia a rango entrenado en una habilidad a tu elección. Esta competencia dura hasta que la preparas de nuevo. Como quiera que es temporal, no puedes utilizarla como prerrequisito para un incremento de habilidad o para una opción de personaje permanente como una dote.

MAGIA DE OTRO MUNDO

NOTE 1

ELFO

Tu magia élfica se manifiesta como un conjuro arcano sencillo, incluso si no estás entrenado formalmente en la magia. Elige un truco de la lista de conjuros arcanos (pág. 304). Puedes lanzar a voluntad este truco como un conjuro innato arcano. Un truco se potencia a un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

SABER DE LOS ELFOS

NOTE 1

ELFO

Has estudiado las artes élficas tradicionales, aprendiendo acerca de la magia arcana y del mundo que te rodea. Obtienes competencia a rango entrenado en Arcanos y en Naturaleza. 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 en Saber (elfos)

SEMBLANTE DECIDIDO

NOTE 1

ELFO

Tu control místico y tus meditaciones te permiten resistir las influencias externas sobre tu consciencia. Siempre que te ves afectado por un efecto mental que dura por lo menos 2 asaltos, puedes reducir en 1 asalto su duración.

Sigues necesitando dormir de forma natural, pero tratas tus tiradas de salvación contra efectos que te harían quedar dormido como un grado de éxito mejor. Esto protege tan solo contra los efectos de sueño, no contra otras formas de quedar inconsciente.

5.º NIVEL

EXPERIENCIA MARCIAL

NOTE 5

ELFO

Has cruzado aceros con una gran variedad de enemigos que empuñaban una amplia variedad de armas, y has aprendido lo básico de combatir con casi todas ellas. Cuando empuñas una arma en la que no tienes competencia, tratas tu nivel como tu bonificador por competencia.

A 11.º nivel, obtienes el rango entrenado en todas las armas.

PACIENCIA INTEMPORAL

NOTE 5

ELFO

Trabajas a un ritmo emanado de la longevidad, que potencia tu esmero. Puedes invertir voluntariamente el doble del tiempo habitual en una prueba de Percepción o de habilidad. Si lo haces, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba y no reduces automáticamente tu grado de éxito si te sale un 1 natural (sólo se considera un fallo crítico una tirada cuyo resultado es 10 menos que la clase de dificultad). Por ejemplo, podrías obtener dichos beneficios invirtiendo 2 acciones para Buscar, que normalmente sólo requiere 1 acción. Puedes obtener dichos beneficios durante la exploración invirtiendo el doble de tiempo de lo habitual o, en el tiempo libre, invirtiendo el doble de tiempo libre.

El DJ podría determinar que una situación no te concede beneficios si un retraso sería directamente contraproducente para tu propósito, como por ejemplo una negociación tensa con una criatura impaciente.

SOSPECHA ANCESTRAL

NOTE 5

ELFO

Los elfos, que tienen una vida muy larga, han visto alzarse y caer civilizaciones, a menudo a manos de fuerzas externas. Como resultado, han desarrollado cautela hacia quienes podrían querer influenciarlos o controlarlos. Has sido entrenado para resistir dichas manipulaciones, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos que te dejarían controlado, como por ejemplo *dominar*, y a las pruebas de Percepción para Averiguar intenciones cuando tratas de determinar si una criatura está bajo la influencia de uno de dichos efectos. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra uno de dichos efectos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

9.º NIVEL

LONGEVIDAD EXPERTA

NOTE 9

ELFO

Prerrequisitos Longevidad ancestral

Has continuado refinando el conocimiento y las habilidades obtenidas a lo largo de tu vida. Cuando eliges una habilidad en la que obtener el rango entrenado con Longevidad ancestral, puedes elegir una en la que ya dispones del rango entrenado, y obtener el rango experto en ella. Esto dura hasta que expira tu Longevidad ancestral.

Cuando los efectos de Longevidad ancestral y Longevidad experta expiran, puedes reconvertir uno de tus incrementos de habilidad. El incremento de habilidad que obtienes de esta reconversión tiene que hacer que obtengas, o bien el rango entrenado en la habilidad elegida con Longevidad ancestral, o bien el rango experto en la habilidad elegida con Longevidad experta.

PASO ELFO

NOTE 9

ELFO

Te mueves en una danza grácil, e incluso tus pasos son amplios. Puedes dar un Paso de 5 pies (1,5 m) dos veces.

PERSPICACIA DE OTRO MUNDO

NOTE 9

ELFO

Prerrequisitos por lo menos un conjuro innato obtenido de una dote de ascendencia de elfo.

La magia arcana de que dispones crece en poder y en complejidad. Elige un conjuro común de 2.º rango de la misma tradición que un conjuro innato previamente obtenido de otra dote de ascendencia de elfo (por ejemplo, de la lista arcana si tienes Magia de otro mundo). Puedes lanzar dicho conjuro como un conjuro innato una vez al día, utilizando la misma tradición que la lista de la que lo elegiste.

Tu magia es adaptable. Invirtiendo 1 día de tiempo libre, puedes cambiar el conjuro elegido a un conjuro común diferente de 2.º rango de la misma tradición.

TREPADOR DE ÁRBOLES

NOTE 9

ELFO

Has pasado gran parte de tu vida en las copas de los árboles y te has vuelto un experto en trepar de forma rápida y segura. Obtienes una Velocidad de trepar de 10 pies (3 m).

13.º NIVEL

LONGEVIDAD UNIVERSAL

NOTE 13

ELFO

Prerrequisitos Longevidad ancestral

Frecuencia una vez al día

Has perfeccionado tu capacidad para mantenerte al día en todas las habilidades que has aprendido durante tu larga vida, por lo que casi nunca estás enteramente sin entrenar en una habilidad. Reflexionas sobre tus experiencias vitales, cambiando la habilidad elegida con Longevidad ancestral (y la habilidad seleccionada con Longevidad experta si dispones de dicha dote).

VENGAR ALIADO

NOTE 13

ELFO FORTUNA

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Requisitos Estás a 30 pies (9 m) o menos de un aliado con el estado moribundo.

Aunque sabes que tarde o temprano vivirás más que tus compañeros, verles a las puertas de la muerte aporta claridad a tus ataques. Da un Golpe. Haz dos veces la tirada de ataque y utiliza el resultado más alto.

17.º NIVEL

VIAJERO MÁGICO

NOTE 17

ELFO

Tu gente utilizaba magia poderosa para viajar entre mundos distantes en el lejano pasado, y los restos de dicha magia hacen que semejante transporte sea más fácil para ti. Cuando eres el objetivo de un conjuro de teletransporte que transporta más de una persona, puede afectar a una persona adicional más allá del límite normal, elegida por el lanzador. Además, cuando eres el objetivo de un conjuro de teletransporte, tú y los demás objetivos no llegáis a una distancia superior a 1 milla (1,6 km) del objetivo designado, sea cual sea la distancia recorrida.

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

ENANO

Los enanos tienen una bien merecida reputación como gente estoica y severa, pero también disponen de un celo desenfadado y valoran profundamente la artesanía. Para un extraño, pueden parecer desconfiados y muy encerrados en sus respectivos clanes, pero para sus amigos y su familia, son cálidos y solícitos. Si bien la confianza por parte de un enano es difícil de ganar, una vez conseguida es fuerte como el hierro.

Si quieres interpretar a un personaje duro como el acero, un aventurero obstinado y constante, con una mezcla de dureza resistente y de sabiduría profunda, deberías interpretar a un enano.

Podrías...

- Luchar por mantener tu honor personal y negarte a dar un paso atrás.
- Apreciar la artesanía de calidad en todas sus formas e insistir en ella para todo tu equipo.

Otros probablemente...

- Te ven como obstinado, aunque si eso parece una cualidad o un defecto, cambia de un momento a otro.
- Reconocen la profunda conexión que tienes con tu familia, con tu herencia y con tus amigos.

Descripción física

Los enanos son bajitos y recios, más o menos un pie (30 cm) más bajos que la mayoría de humanos. Su cuerpo es ancho y compacto, y su constitución, recia. Los enanos de todos los géneros se enorgullecen de la longitud de su cabello y de su barba, que a menudo trenzan en intrincados patrones, algunos de los cuales representan clanes específicos. Una barba larga es un signo de madurez y de honor entre muchos clanes de enanos.

Los enanos suelen alcanzar físicamente la edad adulta alrededor de los veinticinco años, aunque su cultura, tradicionalista, valora más completar ceremonias de mayoría de edad diferentes para cada clan en lugar de simplemente llegar a una edad determinada. Un enano típico puede vivir unos trescientos cincuenta años.

Sociedad

Aunque el antiguo imperio enano cayó hace mucho, abrumado por enemigos orcos y de las razas goblin, los enanos de hoy en día retienen muchas de las cualidades que antaño les impulsaron hasta la grandeza: fiereza, agallas y tozudez en sus esfuerzos. Los enanos viven en Ciudades Celestes en las montañas, que salpican la superficie, lo que puede crear enormes divisorias culturales entre los clanes enanos. Y sin embargo, todos los pueblos enanos comparten la pasión por la cantería, la metalistería y la familia.

Es difícil ver algún enano sin la daga de su clan atada al cinto. Dicha daga se forja justo antes del nacimiento de un enano y es distintiva de su clan. Los enanos honran a sus hijos con nombres de antepasados o de héroes enanos. Al presentarse, suelen mencionar también su familia y su clan, además de cualquier cantidad de otras conexiones familiares y distinciones honoríficas.

Ejemplos de nombres: Agna, Bodill, Edrukk, Grunyar, Ingra, Kotri, Morgrym, Rogar, Torra, Yangrit

Creencias

Los enanos tienden a valorar el honor y a seguir férreamente las tradiciones de sus clanes y reinos. Tienen un fuerte sentido de la amistad y de la justicia, aunque a menudo son bastante particulares acerca de a quién consideran como amigo. Trabajan duro y juegan aún más duro... especialmente cuando hay una buena cerveza de por medio. Torag, dios de la raza enana, es su dios principal, aunque también es común la adoración de los miembros de la familia de Torag.

Edictos populares crear arte útil, proteger tu comunidad contra quienes quieren dañarla, tener siempre a mano tu daga de clan

Anatematos populares dejar sin completar una actividad o promesa, renegar de tu familia

HERENCIAS PARA ENANOS

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

Enano de la forja

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 Reposicionarte, 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 aflicción 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.º 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.º NIVEL

CORREDOR DE LAS ROCAS

NOTE 1

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

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ESTRATEGIA DE LA MONTAÑA

NOTE 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, hryngr u orco. Si tu ataque infligiría más de un dado de daño por arma (como suele ser común a niveles superiores al 1.º), 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 inflige 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

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

NO IMPEDIDO POR EL HIERRO

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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.

5.º NIVEL

DESAFIAR LA OSCURIDAD

NOTE 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 4.º 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

NOTE 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

NOTE 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.

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.º 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 inflige 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.º 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. Obtienes *pasaje mágico* como conjuro innato divino de 7.º 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.

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

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 razonamientos extraños, 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 quieres un personaje con un entusiasmo ilimitado y una visión extraña y mística de la moralidad y de la vida, deberías interpretar a un gnomo.

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 abor das 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 gnomo 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 retrasar 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, Zazuket, 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.º 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 efluvio 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 este conjuro a voluntad como un conjuro innato de la tradición elegida por ti. Un truco se potencia a un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Siempre que obtienes un conjuro 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 un conjuro innato primigenio. Un truco se potencia a un rango de conjuro 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.º 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 gnomos, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.º NIVEL

CAMARADERÍA FEÉRICA

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 gnomos. Obtienes familiaridad con las armas que tienen el rasgo gnomos además de la guja 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

NOTE 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

NOTE 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 gnomos pueden ir y venir rápidamente, puedes reconvertir Obsesión de gnomos a una subcategoría diferente de Saber en 1 día de tiempo libre.

PROFESOR DE ELOCUCIÓN DE ANIMALES

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 5

GNOMO

Prerrequisitos reserva de foco, por lo menos un conjuro innato de una herencia o dote de ascendencia de gnomos 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

NOTE 5

CONCENTRAR GNOMO ILUSIÓN PRIMIGENIO VISUAL

Donde otros graban su armadura para que sirva como conducto para sus imaginaciones, tu vívida 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

NOTE 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 2.º rango. Puedes lanzar cada uno de ellos una vez al día.

CONDUCTO VIVAZ

NOTE 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

NOTE 9

GNOMO

Prerrequisitos por lo menos un conjuro 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 2.º 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

NOTE 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 fognazo, 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 opuestos 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

OFUSCACIÓN INSTINTIVA

NOTE 13

GNOMO

ILUSIÓN

VISUAL

Prerrequisitos por lo menos un conjuro 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

DE VUELTA A CASA

NOTE 17

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 interplanario* 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

Gnomos

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 divertirse) 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 se sanean 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 encuentren 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.º 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 inflige 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 indispuerto.

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las aflicciones, contra sufrir el estado indispuerto 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.º 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, gnom, 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

Gnom

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!

NOTE 1

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

NOTE 1

GOBLIN

Cantas molestas canciones goblin, distrayendo 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 ti 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

NOTE 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 la usas.

RODILLA ♦

DOTÉ 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 inflige 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

DOTÉ 5

GOBLIN

Eres hábil rompiendo y desmantelando cosas. Volverlas a montar es la parte aburrida, así que no te sueles preocupar mucho de ello. Obtienes el rango entrenado en Latrocinio. 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 ♦

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 9

GOBLIN

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

13.ER NIVEL

MUY, MUY ESCURRIDIZO

DOTÉ 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 ♦

DOTÉ 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 tinte 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.º 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 prerrequisitos (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.º 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.º NIVEL

AMBICIÓN NATURAL

DOTÉ 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.º nivel para tu clase. Debes cumplir los prerrequisitos, pero puedes seleccionar la dote más adelante en el proceso de creación de personaje a fin de determinar qué prerrequisitos cumples.

ARMAS POCO CONVENCIONALES

DOTÉ 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

Conjuros

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

NOTE 1

HUMANO

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

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

HABILIDAD NATURAL

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 1

HUMANO

Prerrequisitos rasgo de clase lanzamiento de conjuros

A través del estudio de múltiples tradiciones mágicas, has alterado un conjuro para que encaje en tu estilo de lanzamiento. Elige 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

NOTE 5

HUMANO

Prerrequisitos Truco adaptado, poder lanzar conjuros de 3.º rango.

Has continuado adaptando tu magia para fusionar la tradición de tu

clase con tu tradición adaptada. Elige un truco o un conjuro de 1.º 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.º 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 inexperiencia. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la prueba de habilidad desencadenante.

POLIFACÉTICO

NOTE 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 adquirieras más dotes de tu arquetipo actual.

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

PRESTAR AYUDA EN GRUPO

NOTE 9

HUMANO

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 Prestarle 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

NOTE 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 (3 m) por circunstancia a tu Velocidad cuando haces viajes de largo recorrido.

13.º NIVEL

ENTRENAMIENTO GENERAL AVANZADO

NOTE 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

NOTE 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 remedia, 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

NOTE 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

NOTE 17

EMOCIÓN HUMANO MENTAL

Frecuencia una vez al día

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

Concedes hasta a 10 criaturas voluntarias a 30 pies (9 m) o menos los efectos de un conjuro de *convicción celosa* de 6.º rango, aunque el efecto acaba automáticamente sobre un objetivo si le das una orden que normalmente encontraría repugnante. Esta acción tendrá el rasgo auditivo o visual, dependiendo de cómo inspires a tus aliados.

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

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 quieres 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, Tejecuentos 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.º 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, aterrizas 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 tumbarte.

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 inflige 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

Feérico

Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre dracónico, élfico, gnomo, goblin, mediano, savkroth 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.º 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.º NIVEL

ALCANCE PRENSIL

NOTE 1

LESHY

Puedes extender una maraña de enredaderas o de zarzillos para sostener tus brazos y aumentar tu alcance. Cuando Empuñas una arma cuerpo a cuerpo que requiere dos manos, no tiene alcance e inflige 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

NOTE 1

LESHY

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

INTRÉPIDO

NOTE 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

NOTE 1

LESHY

Entiendes profundamente las tradiciones culturales de tu gente y sus fortalezas innatas. 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.

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

SOMBRA DE LAS TIERRAS SALVAJES

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 inflige 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 Reposicionarte, 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 tumbarte. 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.

REVERSIÓN RITUAL ◆◆**DOTÉ 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****DOTÉ 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**DOTÉ 9****LESHY**

Prerrequisitos Superstición leshy

Tienes un recuerdo que te otorga suerte. Obtienes 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**DOTÉ 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. Obtienes 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**DOTÉ 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** ◆◆**DOTÉ 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**DOTÉ 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* como conjuro 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****DOTÉ 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**DOTÉ 17****LESHY**

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

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

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 quieres 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 bronceados 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 cincuenta 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 entretenerse 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.º 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.º 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

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

1.º NIVEL

CHÁCHARA RÚSTICA

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

JINETE DE LA PRADERA

NOTE 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 poni o un perro de monta.

MEDIANO SIN RESTRICCIONES

NOTE 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 impondría 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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).

SOMBRAS DISTRACTORAS

NOTE 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 Esconderte 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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.º nivel de la ascendencia elegida para Ascendencia adoptada.

PISADA VIVAZ

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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.º NIVEL

DANZA DERRIBADORA

NOTE 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

NOTE 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 Ponerle a cubierto; si dispondrías de cobertura normal debido a una criatura, en su lugar obtienes cobertura mayor.

17.º NIVEL

YO SOMBRÍO

NOTE 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 desafiando 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 quieres 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 detenerte, 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 pelar.

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

DOTES DE ASCENDENCIA PARA ORCOS

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 orco, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.^{ER} NIVEL

ADIESTRADOR DE BESTIAS

NOTE 1

ORCO

Tienes una sorprendente capacidad innata para domar y dominar bestias feroces. Obtienes el rango entrenado en la habilidad Naturaleza y puedes elegir entre la dote general Mascota y la dote de habilidad Entrenar animal.

COLMILLOS

NOTE 1

ORCO

Tienes unos colmillos particularmente largos e irregulares, perfectos para arrancar la carne de los huesos. Obtienes un ataque sin arma de colmillo que inflige 1d6 daño perforante. Tus colmillos están en el grupo pelea y tienen los rasgos sutileza y sin armas.

Especial Sólo puedes adquirir esta dote a 1.^{er} nivel, y no puedes reconvertir otra dote en ésta. Sólo puedes reconvertir esta dote mediante medidas drásticas, como por ejemplo rompiendo, limando o extra- yendo tus colmillos.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ORCOS

NOTE 1

ORCO

En combate, prefieres las armas brutales que eran tradición para tus antepasados orcos. Obtienes acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo orco. Tienes familiaridad con las armas que tienen el rasgo orco, además del alfanje y de la gran hacha; a efectos de competencia, de ellas tratas cualesquiera armas marciales como armas sencillas y cualesquiera armas avanzadas como armas marciales.

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

FEROCIDAD DE ORCO

NOTE 1

ORCO

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Quedarías reducido a 0 Puntos de Golpe pero no morirías de inmediato.

La ferocidad en la batalla corre por tu sangre y te niegas a desplomarte debido a tus heridas, por terribles que sean. Evitas quedar tumbado y permaneces a 1 punto de Golpe, mientras que tu estado herido se incrementa en 1.

MARCA DEL CLAN

NOTE 1

ORCO

Luces cicatrices o tatuajes realizados por la marca de coraje de tu clan. Cuando seleccionas esta dote, elige una de las opciones de la tabla que viene a continuación. Estás entrenado en la habilidad indicada y obtienes un bonificador +1 por estatus a las salvaciones contra los conjuros de la tradición también indicada. Obtienes una gran marca o tatuaje en forma de emblema elegido o un concepto similar (por ejemplo, el Sol ardiente podría ser una antorcha, el sol, un volcán u otro símbolo flamígero, mientras que la Mano vacía podría ser un puño o una zarpa).

Emblema/marca de clan	Habilidad	Tradición
Sol ardiente	Diplomacia	arcana
Calavera	Supervivencia	primigenia
Cadáver profanado	Religión	divina
Mano vacía	Intimidación	ocultista

PUÑOS DE HIERRO

NOTE 1

ORCO

Tus puños se han forjado en la batalla y tu piel naturalmente dura y tus densos huesos se han endurecido aún más debido al conflicto. Tus ataques sin armas con el puño ya no tienen el rasgo no letal y obtienen el rasgo de arma empujar.

SABER DE LOS ORCOS

NOTE 1

ORCO

Los ancianos del clan te enseñaron la historia de tu pueblo, te contaron las grandes hazañas atléticas y compartieron contigo las dificultades que soportaron tus antepasados para que pudieras transmitir esta sabiduría a las generaciones futuras. Obtienes el rango entrenado en Atletismo y Supervivencia. 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 (orcos).

SUPERSTICIÓN DE ORCO

NOTE 1

CONCENTRAR ORCO

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

Te defiendes contra la magia basándote en técnicas derivadas de las supersticiones culturales de los orcos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación contra el conjuro o efecto mágico desencadenante.

5.º NIVEL

DESAFIAR A LA MUERTE

NOTE 5

ORCO

Prerrequisitos Ferocidad de orco

Eres excepcionalmente difícil de matar. La CD de tus pruebas de recuperación es igual a 9 + tu valor de moribundo, o bien 8 + tu valor de moribundo si dispones de la dote general Dureza. Además, siempre que alguien te devuelve a la vida utilizando magia que normalmente te dejaría debilitado durante una semana (como por ejemplo *revivir a los muertos* o el ritual *resurrección*), no sufres dicho estado.

GOLPES SANGRIENTOS

NOTE 5

ORCO

Tus ataques letales sin armas dejan magulladuras ensangrentadas o provocan graves hemorragias internas. Cuando obtienes un impacto crítico con un Golpe utilizando un ataque sin armas que no es no letal, el objetivo sufre 1d4 daño persistente por sangrado. Esto puede deberse a que se te impone el penalizador debido a utilizar un puño para un ataque letal o porque dispones de un ataque sin armas que carece del rasgo no letal debido a Colmillos o una aptitud similar.

PIEL CICATRICAL

NOTE 5

ORCO

Unas cicatrices gloriosas e historiadadas cubren y protegen gran

parte de tu cuerpo, envolviéndote en una armadura de carne que resiste cualquier herida más débil que aquellas a las que ya has sobrevivido. Tu CD para las pruebas planas con el fin de acabar con el daño persistente por sangrado se reduce de 15 a 10, o de 10 a 5 tras recibir una asistencia especialmente apropiada.

PODER ATLÉTICO

NOTE 5

ORCO

Sobrevivir en terrenos hostiles te ha proporcionado un gran talento para la movilidad. Siempre que obtienes un éxito en una prueba de Atletismo para Trepas o Nadar, en su lugar obtienes un éxito crítico.

9.º NIVEL

FEROCIDAD INMORTAL

NOTE 9

ORCO

Prerrequisitos Ferocidad de orco

Te resistes a las garras de la muerte con un vigor sobrenatural, desafiando a la muerte a que te reclame, a la vez que prometes que todo intento a tal efecto fracasará. Cuando utilizas Ferocidad de orco, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel.

SUPERSTICIÓN DOMINANTE

NOTE 9

ORCO

Prerrequisitos Superstición de orco

Te infundes de superstición y practicas antiguos ejercicios mentales de los orcos para desprenderse de los efectos de la magia. Obtienes en todo momento un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los conjuros y los efectos mágicos.

13.ER NIVEL

BESTIAS FEROCES

NOTE 13

ORCO

Prerrequisitos compañero animal, Mascota o Animal vinculado; Ferocidad de orco

Desde los tiempos antiguos, los domadores de bestias orcos más poderosos sacaban el verdadero espíritu de lucha de sus bestias compañeras, alimentando a las criaturas con una mezcla que incorporaba la propia sangre del orco. Todos los compañeros animales, mascotas, familiares y animales vinculados de que dispones obtienen la dote Ferocidad de orco y obtienen una reacción por asalto que pueden utilizar tan solo para Ferocidad de orco. Si tienes la dote de ascendencia Ferocidad inmortal, todos los compañeros animales, mascotas, familiares y animales vinculados de que dispones obtienen también los beneficios de dicha dote utilizando la reacción Ferocidad de orco.

DEVORADOR DE CONJUROS

NOTE 13

ORCO

Prerrequisitos Superstición de orco

No tan solo resistes la magia, sino que la devoras. Siempre que tienes éxito en una tirada de salvación contra un conjuro o un efecto mágico, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el doble del rango de conjuro, o bien como el nivel, si el efecto mágico no es un conjuro. Dichos Puntos de Golpe temporales duran hasta el final de tu siguiente turno.

FEROCIDAD SENSACIONAL

NOTE 13

ORCO

Prerrequisitos Ferocidad de orco

Si tienes tiempo para recomponerte tras un escarceo con la muerte, puedes reconstruir tu ferocidad y resistir golpes finales adicionales. Puedes utilizar Ferocidad de orco con una frecuencia de una vez por hora, en lugar de una vez al día.

17.º NIVEL

FEROCIDAD DESATADA

NOTE 17

ORCO

Prerrequisitos Ferocidad de orco

Desencadenante Utilizas Ferocidad de orco.

Atacas con saña incluso cuando esquivas la muerte. Da un solo Golpe cuerpo a cuerpo. Si dicho Golpe lleva a 0 Puntos de Golpe a un enemigo, esta activación de Ferocidad de orco no cuenta contra su frecuencia.

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

HERENCIAS VERSÁTILES

Los pueblos de Golarion son muchos y tienen una larga historia de entremezclarse o bien aventurarse con fuerzas capaces de alterar el propio tejido de un cuerpo o una alma mortal. Los hijos de semejantes padres podrían tener rasgos de cada uno de ellos o bien manifestaciones fisiológicas de las fuerzas por las que fueron influenciados sus antepasados, manifestándolo como una herencia específica.

Las más comunes de ellas, con mucha diferencia, son las herencias versátiles aiuvarin y dromaar, normalmente nacidas de un progenitor humano por un lado y o bien un progenitor elfo u orco por el otro. Otros individuos han nacido en circunstancias aún más extrañas, como por ejemplo teniendo un progenitor que fue afectado por energías monstruosas, extraplanarias o de muerte en vida. Como quiera que dichas circunstancias no son únicas para una sola ascendencia, dichas herencias (denominadas herencias versátiles) son igualmente compartidas por muchas ascendencias.

Golarion alberga una gran variedad de herencias versátiles. Algunas han nacido de criaturas inusuales o surgen de circunstancias específicas mundanas o sobrenaturales. Sin embargo, muchas resultan de una fusión de energía extraplanaria, ya sea a través de un progenitor directo, de antepasados más distantes o simplemente debido a una exposición directa a la quintaesencia de dicho Plano. A dichos individuos se les conoce como retoños planarios.

Como quiera que las circunstancias que dan origen a las herencias versátiles no están limitadas a una sola ascendencia, una herencia versátil puede ser elegida por un personaje de casi cualquier ascendencia. Algunas de ellas son más comunes que otras entre algunas ascendencias, y otras podrían indicar restricciones adicionales específicas a dicha herencia. Tu DJ puede imponer otras restricciones sobre qué ascendencias pueden utilizar una herencia versátil dada, basándose en el relato y el escenario.

¡LAS POSIBILIDADES SON ILIMITADAS!

Aunque un personaje sólo puede tener una herencia y una dote de linaje, las posibles permutaciones del bagaje y del árbol genealógico de un personaje son virtualmente ilimitadas. Un personaje aiuvarin podría tener un pariente changeling cuya naturaleza es visible en la coloración de sus ojos, incluso si no tienes acceso a dotes de ascendencia de changeling, y un enano nacido del foso podría muy bien tener un antepasado con influencias feéricas en su linaje, que se reflejan con una musa o patrón feérico obtenido gracias a su clase junto a su infernalidad ancestral.

CÓMO INTERPRETAR UNA HERENCIA VERSÁTIL

Para jugar con un personaje que tiene una herencia versátil, primero selecciona su ascendencia, igual que harías con cualquier personaje. Obtienes Puntos de Golpe, tamaño, Velocidad, mejoras de atributo y defectos de atributo, idiomas, rasgos y otras aptitudes de dicha ascendencia. A continuación, en lugar de elegir una herencia de las normalmente disponibles para dicha ascendencia, aplica la herencia versátil elegida. Obtienes todos los rasgos de tu herencia versátil, algunos de los cuales podrían modificar o reemplazar estadísticas, aptitudes o rasgos de tu ascendencia.

Como quiera que una herencia versátil es una herencia, sólo puedes tener una y no puedes tener ninguna otra además de esta.

A veces una herencia versátil podría concederte una aptitud que entra en conflicto con otra de tu ascendencia. En dichos casos, tú eliges de cuál de las aptitudes en conflicto dispone tu personaje.

Al seleccionar dotes de ascendencia, puedes elegir de entre las disponibles para tu ascendencia así como de entre las específicas para tu herencia versátil.

Dotes de linaje

Algunas dotes de ascendencia con una herencia versátil tienen el rasgo linaje. Dichas dotes especifican un linaje fisiológico del que dispone de tu personaje, como por ejemplo el tipo de saga que dio a luz a un personaje changeling o el tipo de ser extraplanario que influyó el nacimiento de un nefilim. Tan solo obtienes una dote de linaje; sólo puedes seleccionar semejante dote a 1.º nivel y no puedes reconvertir dicha dote en otra ni otra dote en ésta.

EN ESTE LIBRO

Este libro incluye las reglas para tres tipos de herencias versátiles.

Changeling

Hijos de las criaturas malignas y mágicas conocidas como sagas, los changelings comparten algunas de las aptitudes de su madre, como por ejemplo unas garras afiladas y magia ocultista. Muchos experimentan o temen la convocatoria psíquica de su madre, conocida como la Llamada, que les urge a buscar a su madre para poder ser transformados a su vez en sagas.

Los linajes de los changelings adoptan la apariencia de uno de los ojos del individuo, y son como sigue: maia salina para el hijo de una saga marina, maia bisoña para una saga dulce (*NdT: cetrina*), maia onírica para una saga chiflada (*NdT: nocturna*) y maia ferrosa para una saga de hierro (*NdT: annis*).

Retoños planarios: nefilim

La vida está presente en todas partes a través de los Planos del Multiverso, y que los mortales del Universo se entremezclen con las energías extraplanarias no es raro. Tanto si sus orígenes vienen de una relación física directa entre un mortal y un ser extraplanario o de alguna otra infusión de energía extraplanaria, a los mortales que llevan el poder de otro Plano se les conoce como retoños planarios. Existen numerosos tipos de retoños planarios, de la misma forma en que hay incontables tipos de seres a través de los Planos cuyo poder podría compartirse con un mortal. Este libro se centra en los nefilim, retoños planarios de los Planos fuertemente asociados con los conceptos del bien, el mal, el orden o la disolución y presenta linajes asociados con seres infernales y celestiales. Los nefilim son retoños planarios (mortales influenciados por Planos más allá del Universo), cuyos cuerpos o espíritus han sido influenciados por energías de un Plano Exterior, a menudo uno fuertemente asociado con religiones o filosofías mortales, como el Elíseo o las Fisuras Exteriores. Algunos nefilim nacen incluso con influencias supuestamente contradictorias, mostrando rasgos tanto de los celestiales como de los infernales.

Los linajes angélico, legislador y tocado por las musas representan aspectos diferentes de los planos celestiales, mientras que los engendros macabros, la prole infernal y los nacidos del foso representan series con influencias infernales.

Herencias de ascendencia mixta

Golarion disponen de numerosas metrópolis donde la gente de una amplia variedad de ascendencias se entremezcla. Además, aventureros de todos los bagajes y ascendencias a menudo acababan juntos y descubren que de la adversidad puede surgir el terreno común e incluso el amor. Como resultado, el mundo está lleno de gente cuyo linaje se puede trazar a por lo menos dos ascendencias diferentes. Los ejemplos más comunes de esto son los aiuváris y los dromaars, que tienen antepasados elfos y orcos respectivamente. Si bien todos los dromaars y aiuváris en el Mar Interior comparten humano como la otra parte de su origen, es posible que existan otras combinaciones.

Esta sección también describe cómo crear una herencia de ascendencia mixta personalizada al crear tu propio mundo.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Introducción

Ascendencias

Elfo

Enano

Gnomo

Goblin

Humano

Leshy

Mediano

Orcos

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

CHANGELING

Hay relatos de niños robados y reemplazados por monstruos en incontables culturas, pero los auténticos monstruos son las sagas que traen al mundo a estos extraños niños, o bien directamente gestándolos o indirectamente cuando la extraña magia de los rituales de sus aquelarres afecta a los bebés de las aldeas cercanas. Dichas criaturas se enfrentan a un sinfín de desafíos, y a menudo inician su vida como un ajeno abandonado o huérfano.

Aunque un changeling se suele parecer a un miembro ordinario de su ascendencia, sus ojos distintivos (cada uno de un color) les

distinguen. Uno de los ojos encaja con el linaje de su padre, mientras que el otro lo hace con el de su madre saga, a menudo con un tono antinatural como violeta o verde vívido. No todos los que tienen ojos de diferente color son changelings, pero esta manifestación de su herencia hace difícil para ellos ocultar su naturaleza y puede conducir a su destierro. Cuando llegan a la edad adulta, manifiestan otras características de su madre, incluyendo aptitudes sobrenaturales. Las más comunes son visión en la oscuridad, uñas como garras y magia innata.

Los changelings pueden ser de cualquier género, pero las mujeres en particular son vulnerables a la Llamada, una influencia psíquica que les anima a abandonar su vida mortal, unirse al aquelarre de las sagas y eventualmente convertirse en sagas ellas mismas. Los changelings que entienden su herencia a menudo temen la Llamada y pugnan para resistirse. Quienes permanecen en la ignorancia acerca de su origen podrían encontrarse sujetos a una terrible compulsión sin saber por qué.

Podrías...

- Apreciar y proteger a aquellos amigos y familiares que te aceptan tal y como eres.
- Tratar de comprender mejor a tu madre saga y los dones que te ha dado, para bien o para mal, o distanciarte de tu herencia.
- Temer el día en el que escuches la Llamada y preocuparte de no ser capaz de resistirte, o quizás ya luches cada día por resistir.

Otros probablemente...

- Dan por hecho que practicas magia ocultista o primigenia o que formas parte de un aquelarre.
- Se preocupan de que puedas ser un monstruo en secreto, o convertirte en uno, y te vuelvas contra ellos.
- Se fijan en tus peculiares ojos y especulen acerca de ellos.

Changeling (herencia poco común)

Tu madre era una saga. La heterocromía de tus ojos es el signo más evidente de este parentesco, pero también es probable que tengas una complexión más delgada, la piel más pálida y el pelo más oscuro que la mayoría de miembros de la ascendencia de tu otro progenitor. Obtienes el rasgo changeling. También obtienes visión en la penumbra, o visión en la oscuridad si tu ascendencia ya dispone de visión en la penumbra. Puedes seleccionar dotes de changeling y de la ascendencia de tu otro progenitor siempre que obtienes una dote de ascendencia.

DOTES PARA CHANGELINS

Las siguientes dotes están disponibles para los personajes changelings.

Linajes

Los changelings pueden seleccionar cualquiera de los siguientes linajes.

MAIA BISOÑA**NOTE 1****CHANGELING LINAJE**

Eres uno de los changelings más comunes, los nacidos de una saga dulce, y un ojo verde brillante indica dicho parentesco. La naturaleza manipuladora de tu madre y su versátil voz te conceden ventaja a la hora de engañar a los demás. Obtienes la dote de habilidad Mentiroso encantador. Si tiras Engaño para la iniciativa, los enemigos de dicho encuentro de combate que aún no han actuado están desprevenidos ante ti.

MAIA FERROSA**NOTE 1****CHANGELING LINAJE**

Tu madre era una saga de hierro conocida por su poderío físico, y tú tienes un ojo color violeta o gris metálico. Dispones de unas garras gruesas y recias hechas de hierro frío, que te crecen de forma natural. Obtienes un ataque sin armas de garra que inflige 1d6 daño cortante. Tus garras pertenecen al grupo pelea, tienen los rasgos sin armas y presa y son de hierro frío.

MAIA ONÍRICA**NOTE 1****CHANGELING LINAJE**

Eres hijo de una saga chiflada, lo que hace que uno de tus ojos sea violeta o incluso negro. Los poderes de tu madre sobre el sueño y los sueños te han concedido cierto grado de resistencia a dichos efectos, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a todas las tiradas de salvación contra los efectos de sueño y los efectos que causan o alteran los sueños.

Además, dormir resulta para ti más reparador. Recuperas tantos PG como tu modificador por Constitución multiplicado por el doble de tu nivel (en lugar de tan sólo multiplicado por tu nivel) y reduces en 2 en lugar de 1 cualquier estado propio de drenado y condenado.

MAIA SALINA**NOTE 1****CHANGELING LINAJE**

Tu madre era una saga marina, lo que te otorga un ojo verde o azul marino. Te sientes cómodo tanto en el mar como en la costa. Siempre que tienes éxito en una prueba de Atletismo para Nadar, obtienes en su lugar un éxito crítico. Si acabas tu turno en el agua sin haber tenido éxito en una acción de Nadar en este asalto, no te hundes (pero igualmente te podría arrastrar la corriente).

1.º NIVEL**GARRAS DE SAGA****NOTE 1****CHANGELING**

Cuando alcanzaste la mayoría de edad, las uñas empezaron a crecer largas y afiladas. Obtienes un ataque sin armas de garra que inflige 1d4 daño cortante. Tus garras pertenecen al grupo pelea y tienen los rasgos ágil, sutileza y sin armas.

Especial Las garras de saga pueden desarrollarse en cualquier momento de la vida de un changeling. Puedes seleccionar esta dote siempre que puedes obtener una dote de ascendencia, pero no puedes reconvertirla.

SABER DE LOS CHANGELINGS**NOTE 1****CHANGELING**

Muy consciente de tu verdadera naturaleza, has estudiado a las sagas y sus poderes. Obtienes el rango de competencia entrenado en Engaño y Ocultismo. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habili-

dades (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 (sagas).

VISTA DE SAGA**NOTE 1****CHANGELING**

Has nutrido las aptitudes sobrenaturales concedidas por tu madre saga, particularmente la vista. Obtienes visión en la oscuridad.

5.º NIVEL**CONVOCADO****NOTE 5****CHANGELING**

Has oído la Llamada, y al resistirte constantemente a ella has alzado un baluarte contra los efectos que tienen tu mente como objetivo. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad contra los efectos mentales. Si obtienes un éxito en tu tirada de salvación contra un efecto mental que te haría estar controlado, en su lugar obtienes un éxito crítico.

HIJO DE LA BRUMA**NOTE 5****CHANGELING**

Te camuflas con una sutileza antinatural. Cuando estás oculto o escondido, incrementa a 6 la CD de la prueba plana para designarte como objetivo si estás oculto o a 12 si estás escondido.

9.º NIVEL**GARRAS MALDITAS****NOTE 9****CHANGELING**

Prerrequisito ataque sin armas de garra

Tus garras portan la magia de tu madre saga. Cuando obtienes un impacto crítico con un Golpe de garra, el objetivo sufre 1d4 daño mental persistente adicional.

RESISTENCIA AL OCULTISMO**NOTE 9****CHANGELING**

Prerrequisitos rango experto en Ocultismo

Tu estudio de las prácticas ocultistas te ha mostrado cómo defenderte mejor contra ellas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a todas las tiradas de salvación contra los efectos ocultistas.

13.º NIVEL**MAGIA DE SAGA****NOTE 13****CHANGELING**

Gracias a tu herencia, puedes replicar parte de la magia de una saga. Elige un conjuro común de 4.º rango o inferior de los disponibles para un aquelarre, incluidos los aportados al mismo por una saga del tipo de tu madre. Puedes lanzar ese conjuro una vez al día como un conjuro innato ocultista de 4.º rango.

Los conjuros disponibles para todos los aquelarres son *augurio*, *clariaudencia*, *clarividencia*, *disfraz ilusorio*, *hechizar* y *mensaje onírico*. Los conjuros elegibles concedidos por los tipos de saga más prominentes son: **Saga chiflada** *arruinaconjuros*, *pesadilla*; **Saga de hierro** *arruinaconjuros*, *ligadura terrestre*; **Saga marina** *caminar sobre las aguas*, *forma humanoide*, *maldición del marinero*; **Saga dulce** *hechizar*, *maldición del paria*, *palabras almiaradas*

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

NEFILIM

Son incontables las leyendas que hablan de relaciones carnales entre mortales e inmortales, y de los hijos que nacen de dichos encuentros. Estos hijos, conocidos como retoños planario, son mortales que heredan la esencia sobrenatural de otro Plano, que se manifiesta a través de sus rasgos físicos distintivos y de sus poderes de otro mundo. Esta sección presenta las reglas para los nefilim, retoños planarios que pueden trazar su herencia extraplanaria hasta los celestiales, los infernales, los monitores y otros seres que a menudo se ven implicados en los asuntos religiosos de los mortales.

Un piadoso sacerdote de Erastil es visitado por un ángel en su juventud, y muchos años más tarde es padre de un niño con cabeza de alce y una marca de nacimiento en forma del símbolo religioso de Erastil, un arco y una flecha. Una poderosa hechicera evita una incursión de las Fisuras Exteriores, pero una esquirla de poder demoníaco infunde al bebé que lleva en su interior, que nace con colmillos y un par de minúsculos cuernos. Una caravana planaria atraviesa el Multiverso hasta que sus filas se llenan de niños con pezuñas diabólicas y halos angelicales. Estos niños, conocidos como nefilim, tienen la ambición y la capacidad de crecimiento y de cambio inherentes a sus antepasados mortales, a la vez que disponen también de cierta parte del poder y la apariencia de un ser o seres inmortales cuyas energías influenciaron su linaje.

Los nefilim son difíciles de categorizar por naturaleza. Algunos tienen rasgos tanto demoníacos como angelicales, mientras que otros disponen de aptitudes que desafían las ordenadas categorías de los eruditos. Sin embargo, la mayoría tiene rasgos que apuntan fuertemente a su linaje. Los nefilim que llevan el poder de los arcontes, a veces conocidos como legisladores, podrían exhibir ojos dorados o auras flamígeras, mientras que quienes descienden de los diablos, conocidos como prole infernal podrían tener la piel roja y pezuñas. Si bien el término nefilim describe en rasgos generales a dichos individuos, algunas culturas utilizan el nombre empiro o cambion para referirse a los nefilim con influencia celestial o infernal respectivamente. Otros nefilim reciben a veces los nombres aforita o ganzi, aunque esta entrada sólo se centra en los empiros y en los cambions.

Si quieres un personaje que ha sido infundido sobrenaturalmente con el poder de los Planos Exteriores, cuya apariencia es llamativa y notable y cuyas conexiones personales podrían extenderse más allá de los límites del Universo, deberías interpretar a un nefilim.

Podrías...

- Tener una autoestima elevada debido al poder o la influencia de tu herencia extraplanaria.
- Apoyarte en tu naturaleza extraplanaria percibida o rebelarte contra ella, abrazando la bondad angelical o retorciendo la furia demoníaca hacia fines mejores.
- Encontrar que establecer relaciones con otros es difícil, pero atesorar a quienes te valoran por quién eres y no por lo que eres.

Otros probablemente...

- Suponen que te habrás enfrentado a numerosos desafíos u obtenido ventajas injustas debido a tu herencia.
- Te confunden con un agente de una organización sagrada o sacrílega.
- Creen que tienes asociaciones con poderosas criaturas extraplanarias que potencialmente intentan regatear contigo para concederte su poder.

Neflim (herencia poco común)

Tu naturaleza se ha visto influenciada por celestiales, infernales o

monitores. Esto se manifiesta como una combinación de rasgos que delatan tu herencia, como por ejemplo ojos dorados, un halo, cuernos o una cola. Obtienes el rasgo neflim, además de los de tu ascendencia. Obtienes visión en la penumbra, o bien visión en la oscuridad si tu ascendencia ya tenía visión en la penumbra. Puedes elegir entre rasgos de neflim y rasgos de tu ascendencia siempre que obtienes una dote de ascendencia.

DOTES PARA NEFLIMS

Las siguientes dotes están disponibles para los personajes neflim.

Linajes

Un neflim puede seleccionar cualquiera de los siguientes linajes.

ANGÉLICO

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Desciendes de un ángel, un mensajero alado del Nirvana o de uno de los otros reinos celestiales. Obtienes el rango de competencia entrenado en Sociedad. Si ya estás entrenado en Sociedad (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección. Conoces el idioma emíreo y obtienes la dote de habilidad Multilingüe.

ENGENDRO MACABRO

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Tu linaje descende de un daimonion, una de las manifestaciones de formas horribles de muerte que devoran las almas en su vil hogar de Abaddon. Como resultado, te aferras tenazmente a las últimas briznas de tu propia fuerza vital. Obtienes la dote general Duro de pelar.

LEGISLADOR

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Tu linaje se remonta a los arcontes, guardianes de la montaña de siete niveles del Cielo y cuidadores de la ley y de la virtud en los mortales. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra los efectos de emoción y, si obtienes un éxito en una salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

NACIDO DEL FOSO

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Tu sangre lleva la marca de un demonio, una encarnación viva del pecado que proviene de las fétidas profundidades de las Fisuras Exteriores. El poder demoníaco corre por tus venas y se manifiesta de forma diferente en cada nacido del foso: podrías tener los dedos palmeados y desenvolverte en el agua, grandes manos capaces de luchar contra enemigos más grandes o alguna otra manifestación. Obtienes el rango entrenado en Atletismo. Si ya estás entrenado en Atletismo (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 una dote de habilidad cualquiera de 1.º nivel con el prerrequisito de disponer del rango entrenado en Atletismo, como refleja la manifestación de tu sangre infernal.

PROLE INFERNAL

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Tu linaje descende de los diablos, los conspiradores de la malévola jerarquía del Infierno. Eres tan hábil en percibir las mentiras y las palabras retorcidas como en construirlas. Estás entrenado en Engaño y en Saber

(legal). Si ya estás entrenado en Engaño (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 de habilidad Miénteme.

TOCADO POR LAS MUSAS

DOTE 1

LINAJE NEFILIM

Tu sangre resuena con el poder liberador de los azatas, encarnaciones vivas de la libertad del reino salvaje del Eliseo. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a Huir. Cuando sufres un fallo crítico en una prueba de Huir, en su lugar sufres un fallo, y cuando obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Introducción

Ascendencias

Elfo

Enano

Gnomo

Goblin

Humano

Leshy

Mediano

Orco

Herencias versátiles

Changeling

Neflim

Ascendencia

Mixta

Bagajes

Idiomas

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

1.º NIVEL**HALO****DOTE 1****NEFILIM**

Te rodea un halo de luz y de bondad que ilumina con los efectos de un truco divino de *luz*. Un truco se potencia a un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Puedes Mantener para suprimir o restablecer el halo.

MANIFESTACIÓN BESTIAL**DOTE 1****NEFILIM**

Parte de tu cuerpo tiene una influencia animalística debida a una criatura planaria. Tus manos acaban en garras, tienes pezuñas en lugar de pies, afilados dientes llenan tu boca o una cola se extiende de tu espina dorsal. Obtienes uno de los siguientes ataques sin armas a tu elección. Dicho ataque pertenece al grupo pelea y tiene los dados de daño y los rasgos indicados.

Cola 1d4 contundente (ágil, sutileza, sin armas)

Garra 1d4 cortante (ágil, sutileza, sin armas, versátil Per)

Mandíbulas 1d6 perforante (sutileza, sin armas)

Pezuña 1d6 contundente (sutileza, sin armas)

Especial sólo puedes seleccionar esta dote a 1.º nivel y no puedes, ni reconvertir otra dote en ella, ni reconvertirla en otra dote; tampoco puedes cambiar el tipo de ataque obtenido.

OJOS DE NEFILIM**DOTE 1****NEFILIM**

Prerrequisitos visión en la penumbra

Tus ojos pueden ver a través de la oscuridad con una agudeza visual parecida a la de la mayoría de seres extraplanarios. Obtienes visión en la oscuridad.

PEZUÑAS ÁGILES**DOTE 1****NEFILIM**

Dispones de pezuñas, alas en los tobillos o cualquier otro rasgo que acelera tu movimiento. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

Especial El incremento de Velocidad debido a esta dote no es acumulativo con ningún incremento de Velocidad debido a otras dotes de ascendencia.

SABER DE NEFILIM**DOTE 1****NEFILIM**

Conoces los secretos del Multiverso. Obtienes el rango de competencia entrenado en Diplomacia, Intimidación o 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.

También obtienes la dote general Saber adicional para una subcategoría de Saber de un Plano al que trazas tu linaje.

5.º NIVEL**COLA HÁBIL****DOTE 5****NEFILIM**

Siempre has tenido cola, pero con la práctica has aprendido a utilizarla para algo más que para indicar tu estado de ánimo. Puedes llevar a cabo acciones sencillas de Interactuar con la cola, como por ejemplo abrir

una puerta que no está cerrada con llave. Tu cola no puede llevar a cabo acciones que requieren dedos o una destreza manual significativa, incluyendo cualquier acción que requiere una prueba para tener éxito, y no puedes utilizarla para sostener objetos.

RESISTENCIA DE NEFILIM**DOTE 5****NEFILIM**

Resistes a la energía como tus predecesores extraplanarios. Elige entre uno de los siguientes tipos de daño por energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Obtienes resistencia 5 a ese tipo de daño.

El tipo de daño suele encajar con un ser extraplanario asociado a tu linaje. Por ejemplo un angélico podría elegir resistencia al frío, mientras que un prole infernal podría elegir resistencia al fuego.

SANGRE BENDITA**DOTE 5****NEFILIM**

Tu sangre recién derramada está santificada, con efectos similares a los del agua bendita (*Manual de dirección*). Si un infernal, muerto viviente o criatura con debilidad a lo sagrado bebe tu sangre o te inflige daño perforante o cortante mediante mandíbulas, colmillos o un ataque similar, dicha criatura sufre 1d6 daño espiritual con el rasgo sagrado. Tienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para Elaborar agua bendita utilizando tu sangre como uno de los ingredientes.

SÚPLICA EXTRAPLANARIA**DOTE 5****NEFILIM**

Llamas al poder divino para que bendiga a tus aliados o maldiga a tus enemigos. Elige entre *bendecir* y *perdición*. Puedes lanzar el conjuro elegido una vez al día como conjuro innato divino de 1.º rango.

VÁSTAGO DE MUCHOS PLANOS**DOTE 5****NEFILIM**

La larga y complicada historia de tu linaje se manifiesta en tu capacidad para extraer poder de más fuentes planarias que la mayoría de otros nefilim. Elige una dote de linaje de nefilim que aún no tienes; obtienes dicha dote y todos sus beneficios, incluso si ya habías adquirido una dote de linaje a 1.º nivel.

9.º NIVEL**ALAS DIVINAS****DOTE 9****DIVINO****MORFISMO****NEFILIM**

Frecuencia una vez al día

Con esfuerzo, puedes invocar en tu espalda unas alas mágicas de aspecto similar a las de tus antepasados extraplanarios, ya se trate de alas elegantemente emplumadas u ominosas alas de murciélago. Dichas alas duran 10 minutos. Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad terrestre mientras tus alas se manifiestan.

CONTRAMEDIDAS DIVINAS**DOTE 9****NEFILIM**

Has estudiado tu herencia extraplanaria con el intento de defenderte mejor, ya sea contra criaturas alineadas con tu linaje extraplanario u opuestas al mismo, y has visto que tus técnicas son igualmente poderosas contra celestiales, infernales y otros seres divinos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a todas las tiradas de salvación contra efectos divinos.

MAGIA CELESTIAL**NOTE 9****NEFILIM**

Prerrequisitos Angélico, Legislador, Tocado por las musas o cualquier dote de linaje asociada con los celestiales.

Dispones de magia celestial. Elige dos de entre los siguientes conjuros: *compartir vida, forma humanoide, luz eterna, luz reveladora, despejar la mente o pisada segura*. Puedes utilizar cada uno de los conjuros elegidos una vez al día como conjuro innato divino de 2.º rango.

Los angélicos suelen elegir *despejar la mente y forma humanoide*, los legisladores típicamente eligen *luz eterna y compartir vida* y los tocados por las musas acostumbran a disponer de *luz reveladora y pisada segura*.

MAGIA INFERNAL**NOTE 9****NEFILIM**

Prerrequisitos Prole infernal, Engendro macabro o Nacido del foso

Dispones de magia infernal. Elige dos de los siguientes conjuros: *disfrazar magia, estallar, falsa vitalidad, invisibilidad, paranoia o ver lo invisible*. Puedes utilizar cada uno de los conjuros elegidos una vez al día como conjuro innato divino de 2.º rango.

Los engendros macabros suelen elegir *falsa vitalidad y ver lo invisible*, los nacidos del foso, *paranoia y estallar* y la *prole infernal, invisibilidad y disfrazar magia*.

13.º NIVEL**CONVOCAR A UN PARIENTE NEFILIM****NOTE 13****NEFILIM**

Prerrequisitos cualquier dote de linaje de nefilim

Tienes una conexión con los Planos Exteriores, que te permite convocar a un aliado divino. Elige *convocar celestial, convocar infernal* u otro conjuro de 5.º rango capaz de llamar a una criatura extraplanaria apropiada a tu linaje. Una vez al día, puedes lanzar el conjuro elegido como un conjuro innato divino de 5.º rango, pero la criatura convocada debe ser de la misma categoría que tu linaje, como por ejemplo una criatura con el rasgo ángel si eres un angelical.

DESLIZARSE DE LADO**NOTE 13****NEFILIM**

Prerrequisitos Prole infernal, Engendro macabro o Nacido del foso u otra dote de linaje asociada con infernales o con el Maelstrom.

Como muchos infernales, tienes la aptitud sobrenatural de teletransportarte a un lugar seguro. Una vez al día, puedes lanzar *teletransporte* como un conjuro innato divino de 5.º rango.

MISERICORDIA CELESTIAL**NOTE 13****NEFILIM**

Prerrequisitos Angélico, Legislador, Tocado por las musas o cualquier dote de linaje asociada con los celestiales.

Tus poderes celestiales te permiten eliminar aflicciones menores con facilidad. Puedes lanzar *limpiar aflicción* una vez al día como conjuro innato divino de 4.º rango.

17.º NIVEL**ALAS ETERNAS****NOTE 17****NEFILIM**

Prerrequisitos Alas divinas

Tus alas forman ahora parte permanente de tu cuerpo. Obtienes los efectos de Alas divinas en todo momento, en lugar de tan sólo una vez al día durante 10 minutos.

DECLARACIÓN DIVINA**NOTE 17****NEFILIM**

Puedes pronunciar una palabra sagrada o sacrilega procedente de los reinos que hay más allá para castigar a tus enemigos. Una vez al día, puedes lanzar *decreto divino* como un conjuro innato divino de 7.º rango.

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

ASCENDENCIA MIXTA

Puedes elegir una ascendencia mixta para representar que tienes dos líneas ancestrales para tu personaje. Esto no impide que tengas más de dos ascendencias en tu genealogía, pero necesitarás discutirlo con tu DJ si quieres que haya más de dos reflejadas en las reglas. Las posibles combinaciones de ascendencias son inconmensurables, aunque la mayor parte de la población de la Región del mar Interior sólo está familiarizada con los aiuvarins y los dromaars, que son la gente más común de ascendencia mixta con la que uno se puede encontrar.

Herencia mixta personalizada: puedes comentar con tu DJ la forma de crear una herencia mixta para una ascendencia diferente a elfo u orco. Una herencia de ascendencia mixta personalizada es una herencia poco común. Elige una ascendencia para vincular a la herencia. Obtienes cualquier rasgo de dicha ascendencia y un nuevo rasgo debido a tu ascendencia combinada, de la misma forma en que la herencia aiuvarin concede los rasgos "elfo" y "aiuvarin". También obtienes visión en la penumbra si la ascendencia vinculada a dicha herencia tiene visión en la penumbra o visión en la oscuridad. La herencia te permite seleccionar dotes de ascendencia para la elegida además de las que pertenecen a tu ascendencia base. Tanto la herencia aiuvarin como la dromaar tienen dotes especiales, pero una herencia personalizada requerirá que trabajes con el DJ para crear o adaptar algunas.

AIUVARIN

Los hijos de los elfos con gente de otras ascendencias y los hijos de sus hijos se denominan "aiuvarin", una palabra élfica que se refiere a un poema sobre las hojas que caen al suelo con demasiada rapidez. Los aiuvarins más habituales en Golarion son hijos de un elfo y un humano o de dos aiuvarins. A quienes han nacido de una de dichas uniones se les denomina comúnmente "semielfos". La vida de un aiuvarin puede ser difícil, a menudo marcada por una lucha para encajar. Los aiuvarins no tienen patria propia en Golarion, ni hay poblaciones de aiuvarins particularmente vinculadas entre sí puesto que a menudo tienen tradiciones muy dispares debido a las trascendencias de sus progenitores. En su lugar, a menudo buscan aceptación en las culturas o asentamientos de sus progenitores.

Los aiuvarins a menudo tienen las orejas puntiagudas y pueden ser larguiruchos, además de manifestar rasgos de sus antepasados no elfos. Carecen de los ojos de aspecto ajeno de sus parientes elfos, y sus esfuerzos para encontrar sitio para sí mismos en comunidades en las que a menudo no están sintonizados con la cultura dominante conducen a muchos de ellos a convertirse en artistas o en animadores. A pesar de esta socialización innata, muchos tienen problemas para forjar lazos duraderos con uno u otro de los pueblos de sus padres debido a la distancia que perciben entre ambas comunidades en conjunto.

Los aiuvarins obtienen parte (pero no toda) de la longevidad de sus progenitores elfos, y quienes tienen un progenitor humano a menudo viven unos ciento cincuenta años. Esto hace que algunos de ellos teman la amistad y el romance con los humanos, sabiendo que muy probablemente vivirán más que sus compañeros.

Podrías...

- Ser retraído y encontrar difícil formar vínculos con los demás.
- Abrazar o rechazar fuertemente un lado u otro de tu ascendencia.
- Identificarte fuertemente con otra gente de ascendencia mixta y relacionarte con ella.

Otros probablemente...

- Te encuentran más fácilmente aborrible que los elfos.
- Te ven principalmente a través de la lente de tu herencia élfica.
- Restan importancia a los desafíos de estar atrapado entre dos culturas.

Aiuvarin (herencia)

Tienes elfos, o posiblemente otros aiuvarins en tu árbol genealógico. Tienes las orejas puntiagudas y otros signos reveladores de la herencia élfica. Obtienes el rasgo elfo, el rasgo aiuvarin y visión en la penumbra. Además, cuando obtienes una dote de ascendencia, puedes elegir entre las dotes de aiuvarin y de elfo además de las de tu otra ascendencia.

DOTES PARA AIUVARINS

Además de las dotes de tu ascendencia de elfo (pág. 44) las siguientes dotes están disponibles para los personajes aiuvarins.

1.º NIVEL

ATAVISMO ÉLFICO

NOTE 1

AIUVARIN

Tu sangre elfa es particularmente fuerte, concediéndote rasgos mucho más élficos que los de un aiuvarin típico. También podrías haber sido criado entre elfos, sumergido en la herencia de tus antepasados elfos. Obtienes los beneficios de la herencia élfica de tu pariente o antepasados elfos. Por lo general no puedes seleccionar una herencia que dependa de un rasgo élfico que no tienes o lo mejores. Por ejemplo, no puedes adoptar la herencia Elfo antiguo (pág. 43) a menos que tu ascendencia no elfa también tenga un intervalo de vida medido en múltiples siglos. En dichos casos, y a discreción del DJ, podrías obtener un beneficio diferente.

Especial Sólo puedes seleccionar esta dote a 1.º nivel y no puedes, ni reconvertir otra dote en ella, ni reconvertirla en otra dote.

GLORIA MERECEIDA

NOTE 1

AIUVARIN

Los elfos a menudo tienden a subestimar a los aiuvarins, y tienes experiencia en relatar historias de tus logros para ganarte su respeto. Obtienes el rango entrenado en Interpretación. Si ya estás entrenado en Interpretación (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Obtienes la dote Interpretación impresionante (pág. 258). Cuando haces una prueba de Interpretar para Causar impresión a un elfo, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres tan sólo un fallo.

5.º NIVEL

ENCANTO SOBRENATURAL

NOTE 5

AIUVARIN

La magia élfica de tu sangre se manifiesta como una fuerza que puedes utilizar para hacerte más atractivo o seductor. Puedes lanzar *hechizar* como un conjuro innato arcano de 1.º rango una vez al día.

INSPIRAR IMITACIÓN

NOTE 5

AIUVARIN

Tus acciones inspiran a tus aliados a grandes logros. Si obtienes un éxito crítico en una prueba de habilidad, automáticamente te calificas para utilizar la reacción Prestar ayuda cuando tratas de ayudar a un aliado utilizando la misma habilidad, incluso sin invertir una acción para prepararte para ello.

DROMAAR

Desde que los orcos de Belzen se han convertido en una vanguardia crítica en la guerra contra el Tirano Susurrante, luchando a veces junto a aliados de otras ascendencias, los niños con una mezcla de herencia de orco y de otra ascendencia (típicamente de humano) han crecido en número. Muchos de estos "semiorcos" se denominan a sí mismos "dromaars", una palabra orca que se refiere a aquellos tamborileros cuya música envía a las hordas a la guerra, y se ven como los heraldos de una nueva era para los orcos en la Región del mar Interior. Algunos humanoides intolerantes ven a los orcos como más parecidos a los monstruos que a las personas, odiándolos y temiéndolos simplemente debido a su linaje. Esto puede empujar a los dromaars a los márgenes de la sociedad, donde algunos encuentran trabajo como braceros, mercenarios o delincuentes. Muchos de los que no pueden soportar las indignidades vertidas sobre ellos en la sociedad humana encuentran un hogar entre sus parientes orcos o viajan a las tierras vírgenes.

Algunos humanos suponen que los dromaars son menos inteligentes o que no están civilizados, y estos raramente encuentran aceptación en las sociedades con mucha gente de ese tipo. Para un clan orco, un dromaar se considera a menudo un añadido valioso, compensando lo que podría faltarle en fuerza física con los dones obtenidos de su otra línea ancestral. Mientras algunos dromaars luchan para hacerse un nombre en las despiadadas jerarquías de los clanes orcos, otros podrían encontrar que la sociedad de los orcos es mucho más tolerante y puede crear oportunidades para rayar a gran altura.

Un dromaar con un progenitor humano puede vivir típicamente unos setenta años.

Podrías...

- Ignorar, abrazar u oponerte activamente a los estereotipos comunes acerca de los dromaars
- Sacar el máximo partido de tu tamaño y de tu fuerza, tanto física como socialmente.
- Mantener la distancia con la gente de otras ascendencias, en caso de que te rechacen injustamente debido a tus antepasados orcos.

Otros probablemente...

- Suponen que disfrutas con la lucha y te recreas en ella, pero que no te inclinas hacia los asuntos mágicos o intelectuales.
- Te compadecen por las trágicas circunstancias que suponen que rodearon tu concepción.
- Se apartan de tu camino y retroceden para no enfrentarse a tu ira.

Dromaar (herencia)

La fuerza de los orcos potencia tu linaje. Tienes un tinte verde en la piel y otros indicadores de la herencia orca. Obtienes el rasgo orco, el rasgo dromaar y visión en la penumbra. Cuando obtienes una dote de ascendencia, puedes elegir entre las dotes de dromaar y de orco además de las derivadas de tu otra ascendencia.

DOTES PARA DROMAARS

Además de las dotes de la ascendencia orca (pág. 72) las siguientes dotes están disponibles para los personajes dromaars.

1.º NIVEL

PACIFICADOR MONSTRUOSO

NOTE 1

DROMAAR

Tu naturaleza dual de humano y orco te ha otorgado una perspectiva única, permitiéndote cruzar la brecha entre los humanos y las muchas criaturas inteligentes del mundo a las que los humanos consideran monstruos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia contra criaturas inteligentes no humanoides y contra los humanoides marginalizados en la sociedad humana (a discreción del DJ, pero típicamente incluyendo al menos los gigantes, los goblins, los kóbolds y los orcos). También obtienes este bonificador a las pruebas de recepción para Averiguar los motivos de dichas criaturas.

VISTA DE ORCO

NOTE 1

DROMAAR

Prerrequisitos visión en la penumbra

Tu sangre de orco te concede la aguda vista de tus antepasados. Obtienes visión en la oscuridad, lo que te permite ver en condiciones de oscuridad y de luz tenue igual de bien que en luz brillante. Sin embargo, en la oscuridad sólo ves en blanco y negro.

Especial Sólo puedes seleccionar esta dote a 1.º nivel y no puedes, ni reconvertir otra dote en ella, ni reconvertirla en otra dote.

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

BAGAJES

Los bagajes te permiten personalizar a tu personaje basándose en su vida previa a las aventuras. Este es el paso siguiente en la historia de su vida después de su ascendencia, que refleja las circunstancias de su nacimiento. El bagaje de tu personaje puede ayudarte a aprender o retratar mejor su personalidad y además sugiere qué tipo de cosas es probable que conozca. Considera qué acontecimientos embarcaron a tu personaje en su camino a la vida aventurera y cómo se relacionan dichas circunstancias con su bagaje.

A 1.º nivel, cuando creas tu personaje, obtienes un bagaje a tu elección. Esta decisión es permanente, y no puedes cambiarla a niveles posteriores. Cada bagaje indicado aquí concede dos mejoras, una dote de habilidad y el rango de competencia entrenado en dos habilidades, una de las cuales es de Saber. Si obtienes el rango de competencia entrenado en una habilidad debido a tu bagaje y después obtendrías el rango de competencia entrenado en la misma habilidad debido a tu clase a 1.º nivel, en su lugar obtienes el rango entrenado en otra habilidad a tu elección.

Las habilidades de Saber representan un conocimiento profundo de un tema específico y se describen en la pág. 244. Si una de ellas implica una elección (por ejemplo, un tipo de terreno), explica tu preferencia al DJ, que tiene la última palabra sobre si es aceptable o no. Si te irían bien algunas sugerencias, la barra lateral Subcategorías comunes de Saber de la pág. 240 muestra cierta cantidad de habilidades de Saber adecuadas para la mayoría de campañas.

Las dotes de habilidad expanden las funciones de tus habilidades y aparecen en el Capítulo 5: Dotes.

ACÓLITO BAGAJE

Pasaste tus primeros días en un monasterio o claustro religioso. Puedes haber viajado por todo el mundo para extender el mensaje de tu religión o porque dejaste a un lado las enseñanzas de tu fe, pero en lo más profundo de tu interior siempre llevarás contigo las lecciones que aprendiste.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Religión y Saber (escritura). Obtienes la dote de habilidad Alumno del canon.

ACRÓBATA BAGAJE

En un circo o en las calles, te ganaste el sustento haciendo de acróbata. Podrías haberte decidido por las aventuras cuando se te acabó el dinero o simplemente cuando decidiste dar un uso mejor a tus habilidades.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Destreza, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Acrobacias y Saber (circo). Obtienes la dote de habilidad Equilibrio estable.

ADIVINO BAGAJE

Las hebras del Destino son claras para ti, puesto que has aprendido muchas de las formas tradicionales por las que los legos pueden adivinar el futuro. Podrías haber utilizado dichas habilidades para guiar a tu comunidad, o simplemente para ganar dinero. Pero incluso el más leve atisbo de estas prácticas te conecta con los misterios ocultos del universo.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Ocultismo y Saber (buenaventura). Obtienes la dote de habilidad Identificación de rarezas.

ANIMADOR BAGAJE

Gracias a una educación en las artes o bien debido a la práctica persistente, has aprendido a entretener a las multitudes. Puedes haber sido actor, bailarín, músico, mago callejero o cualquier otro tipo de animador.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Interpretar y Saber (teatro). Obtienes la dote de habilidad Interpretación fascinante.

ARTESANO BAGAJE

Como aprendiz, has practicado una forma particular de construir o de fabricar, desarrollando una habilidad especializada. Podrías haber sido un aprendiz de herrero, trabajando en la forja durante muchas horas, un joven sastre cosiendo ropa de todo tipo o un carpintero naval dando forma al casco de los barcos.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Inteligencia, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (gremio). Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

ARTISTA BAGAJE

Tu arte es tu mayor pasión, sea cual sea la forma que adopta. Salir de aventuras te podría ayudar a encontrar la inspiración o simplemente ser la forma de sobrevivir hasta que te conviertas en un artista de fama mundial.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (arte). Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

BANDIDO BAGAJE

Tu pasado incluye una cantidad poco desdeñable de bandillaje rural, robando a los viajeros y sobreviviendo por los pelos. Tanto si tus robos eran sancionados por un noble local o lo hiciste por propia iniciativa, acabaste por integrarte en la vida aventurera. Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en la habilidad Intimidación y en una habilidad de Saber relacionada con el terreno en el que trabajabas (como Saber [desierto] o Saber [llanuras]). Obtienes la dote de habilidad Intimidación de grupo.

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

BARMAN**BAGAJE**

Tienes cinco especialidades: levantar barriles, beber, pulir jarras, beber y beber. Trabajabas en un bar, donde aprendiste a resistir el licor y a socializar de forma bulliciosa.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber (alcohol). Obtienes la dote de habilidad Codearse.

BATIDOR**BAGAJE**

Las tierras vírgenes eran tu hogar y en ellas encontrabas senderos por los que guiar a los viajeros. Tu ansia viajera te puede haber llevado a la vida de aventurero, o quizás fueras batidor para un ejército y averiguaste que te gustaba la batalla.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en la habilidad Supervivencia y además en una habilidad de Saber relacionada con un terreno por el que guiabas (como por ejemplo Saber [bosques] o Saber [cavernas]). Obtienes la dote de habilidad Forrajeador.

BRACERO**BAGAJE**

Has pasado años llevando a cabo trabajos físicos arduos. Era una vida difícil, pero de alguna forma sobreviviste. Puedes haber abrazado las aventuras como forma más fácil de abrirte camino o te podrías aventurar a las órdenes de otro.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Constitución, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Atletismo y Saber (trabajo). Obtienes la dote de habilidad Porteador recio.

CAZADOR**BAGAJE**

Has perseguido y abatido animales y otras criaturas de las tierras vírgenes. Despellejar animales, preparar su carne y cocinarla formaron también parte de tu aprendizaje, todo lo cual te puede proporcionar recursos útiles al ir de aventuras.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (curtición). Obtienes la dote de habilidad Supervisar vida salvaje.

CAZARRECOMPENSAS**BAGAJE**

Llevar ante un tribunal a los prófugos de la ley te llenaba los bolsillos. Quizás lo hacías por un motivo altruista y buscabas encerrar a los delincuentes para que las calles fueran más seguras, o quizás el dinero fuera motivo suficiente. Tus técnicas para perseguir delincuentes son fácilmente transferibles a la vida de un aventurero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (legal). Obtienes la dote de habilidad Rastreador experto.

CHARLATÁN**BAGAJE**

Has viajado de un lugar a otro, vendiendo falsos amuletos y aceite de serpiente en una población y pretendiendo pertenecer a la realeza en el exilio para seducir a una rica heredera en la siguiente. Convertirte

en aventurero podría ser tu próxima gran estafa o un intento de poner tu talento al servicio de una causa mayor. Quizás es un poco de ambas cosas, puesto que das cuenta de que, después de haber pretendido ser un héroe, te has convertido en una máscara.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Engaño y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Mentiroso encantador.

COCINERO

BAGAJE

Creciste en la cocina de una taberna u otro establecimiento de comidas y allí llegaste a la excelencia, convirtiéndote en un cocinero excepcional. Horneando, cocinando, y elaborando un poco de cerveza, has pasado mucho tiempo desaparecido. Ya es hora de que salgas al mundo a ver cosas por tu cuenta. Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Inteligencia, y la otra es una mejora de atributo gratuita. Estas entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (cocina). Obtienes la dote de habilidad Conocedor.

COMBATIENTE

BAGAJE

En tus años mozos, te adentraste en la batalla como mercenario, combatiente defendiendo a un pueblo nómada, o miembro de una milicia o ejército. Podrías haber querido apartarte de la estructura regimentada de estas fuerzas o podrías haber sido siempre un combatiente independiente como eres ahora.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Constitución, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Intimidación y Saber (guerra). Obtienes la dote de habilidad Mirada intimidatoria.

CRiado POR LA FE

BAGAJE

Ya fuera en un monasterio, en una familia religiosa o tan sólo como parte de tu vida diaria, tu crianza estuvo impregnada de las tradiciones de un dios en particular (pág. 35). Podrías seguir dedicado a ello o podrías haberte apartado del credo de tu infancia, pero tus habilidades siguen basadas en tu devoción.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a un atributo especificado en el atributo divino de tu dios, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en la habilidad divina indicada para tu dios y obtienes la dote Seguro con ella. También estas entrenado en una habilidad de Saber relacionada con tu dios (Saber [Abadar], por ejemplo).

DELINCUENTE

BAGAJE

Como un independiente carente de escrúpulos o como miembro de una organización de los bajos fondos, viviste una vida delictiva. Te podrías haber convertido en aventurero en busca de redención, para huir de la ley o simplemente para tener acceso a más y mejor botín.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Inteligencia, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estás entrenado en las habilidades Sigilo y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Contrabandista experto.

DETECTIVE

BAGAJE

Resolviste delitos como inspector de policía o bien aceptaste trabajos de clientes ricos como investigador privado. Podrías haberte convertido en aventurero como parte de tu próximo gran misterio, pero

probablemente fuera debido a las consecuencias o al desenlace de un caso anterior.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Sociedad y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Callejeo.

DISCÍPULO MARCIAL

BAGAJE

Te has dedicado a un entrenamiento intenso y a un estudio riguroso para convertirte en un gran guerrero. La escuela a la que asististe pudo haber sido un monasterio tradicionalista, una academia militar de élite o la rama local de una prestigiosa organización mercenaria.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Destreza, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado, a tu elección, en la habilidad Acrobacias o Atletismo. Obtienes una dote de habilidad: Caída de gato si has elegido Acrobacias o Salto veloz si has elegido Atletismo. También estas entrenado en la habilidad Saber (guerra).

EMISARIO

BAGAJE

Como diplomático o mensajero, has viajado por todas partes. Comunicarte con gente nueva y tejer alianzas eran tus puntos fuertes.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en la habilidad Sociedad y en una habilidad de Saber relacionada con una ciudad que has visitado a menudo. Obtienes la dote de habilidad Multilingüe.

ERMITAÑO

BAGAJE

En un lugar aislado, como por ejemplo una cueva, un oasis remoto o una mansión solitaria, llevaste una vida de soledad. Las aventuras podrían representar un alivio temporal a la soledad o un cambio no deseado, pero en cualquier caso, lo más probable es que seas muy poco sofisticado.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Inteligencia, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en la habilidad Naturaleza u Ocultismo, y además una habilidad de Saber relacionada con el terreno en el que viviste como ermitaño (como por ejemplo Saber [cuevas] o Saber [desierto]). Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

ERUDITO

BAGAJE

Se te da muy bien aprender y pasaste mucho tiempo apartado del mundo exterior para aprender todo lo posible. Leíste acerca de tantos lugares y cosas maravillosos en tus libros, que siempre soñaste con verlos algún día en la realidad. Por último, la curiosidad te condujo a abandonar los estudios y convertirte en aventurero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estás entrenado a elegir (una) entre las habilidades Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, y obtienes la dote de habilidad Seguro en la habilidad elegida. También estas entrenado en la habilidad Saber (academia).

GLADIADOR

BAGAJE

Los sangrientos juegos de la arena te enseñaron el arte del combate. Antes de llegar a la verdadera fama te marchaste (o huiste) de la arena para explorar el mundo. Tu habilidad en hacer brotar la sangre y en

atraer la atención de una multitud te resultan muy útiles en tu nueva vida de aventuras.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Interpretar y Saber (gladiadores). Obtienes la dote de habilidad Interpretación impresionante.

GOLFILLO

BAGAJE

Te ganabas (muy poco) la vida vaciando bolsillos en las calles de una gran ciudad, sin saber dónde ibas a encontrar tu siguiente comida. Si bien algunos se van de aventuras en busca de la gloria, tú lo hiciste para sobrevivir.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Constitución, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en Latrocinio y en una habilidad de Saber relativa a la ciudad en la que viviste como golfillo (como por ejemplo Saber [Ab-salom] o Saber [Magnimar]). Obtienes la dote de habilidad Carterista.

GUARDIA

BAGAJE

Serviste en la guardia, o bien por patriotismo, o bien por la necesidad de ganarte la vida. De una forma u otra, sabes cómo hacer hablar a un sospechoso difícil. Dejaras la guardia por el motivo que la dejaras, podrías pensar que las aventuras son una forma de utilizar tus habilidades en un escenario mayor.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Intimidación y Saber (legal) o Saber (guerra). Obtienes la dote de habilidad Intimidación rápida.

HERBOLARIO

BAGAJE

Como boticario formalmente entrenado o practicante rural de la medicina popular, averiguaste las propiedades curativas de las diversas hierbas.

Estas acostumbrado a recolectar las curas naturales adecuadas en todo tipo de entorno y prepararlas correctamente.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Naturaleza y Saber (hierbas). Obtienes la dote de habilidad Medicina natural.

JUGADOR

BAGAJE

La excitación de ganar te atrajo a los juegos de azar. Podría haberse tratado de un negocio secundario que palideció en comparación a los riesgos reales de las aventuras, o bien podrías haber pasado momentos difíciles debido al juego y haberte dedicado a las aventuras como forma de salir de dicha espiral.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Engaño y Saber (juego). Obtienes la dote de habilidad Miénteme.

LABRADOR

BAGAJE

Con una fuerte espalda y una comprensión de los ciclos estacionales,

arabas la tierra y te ocupabas de las cosechas. Tu granja pudo haber sido arrasada por unos invasores, pudiste haber perdido la familia que te vinculaba a la tierra o simplemente te pudiste haber cansado del trabajo, pero en algún momento te convertiste en aventurero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Atletismo y Saber (agricultura). Con el Atletismo obtienes la dote de habilidad Seguro.

LETRADO

BAGAJE

Montones de manuales de jurisprudencia, profesores austeros y mucha experiencia en los tribunales te han instruido en los asuntos legales. Eres capaz de organizar una acusación o una defensa en un tribunal y tiendes a estar al día de las leyes locales, puesto que nunca se puede decir cuándo vas a necesitar dicho conocimiento a corto plazo.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita

Estas entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber (legal). Obtienes la dote de habilidad Impresión de grupo.

MAESTRO

BAGAJE

Eres increíblemente culto, hábil y quizás incluso estás entrenado en enseñar a los niños y a los adultos acerca del mundo y de sus maravillas. De los libros a las clases, estás dedicado a impartir el conocimiento a todos. Sin embargo, no todo se puede enseñar o aprender a partir de un libro, por lo que te has convertido en aventurero para aprender temas de forma más directa y transmitir dicha sabiduría a tus alumnos.

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

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado a elegir entre las habilidades Interpretar y Sociedad, así como en la habilidad Saber (academia). Obtienes la dote de habilidad Profesional experto.

MANITAS

BAGAJE

Crear todo tipo de inventos menores sacia tu sed de resolución de problemas. Tus habilidades para la ingeniería tienen una deriva particularmente creativa y nadie es capaz de decir con qué saldrá la próxima vez. Podría tratarse de un artilugio genial con un potencial tremendo... o podría explotar.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Destreza o a Inteligencia, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

MARINO

BAGAJE

Oíste la llamada del mar desde muy temprana edad. Quizá te enrolaste en un mercante, te alistaste en la marina o incluso te uniste a una tripulación de piratas y de maleantes.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Destreza, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y Saber (navegar). Obtienes la dote de habilidad Merodeador subacuático.

MÉDICO DE CAMPAÑA

BAGAJE

En el caótico ajeteo de la batalla, aprendiste a adaptarte a condiciones rápidamente cambiantes mientras atendías a las bajas. Apañaste a soldados, guardias u otros combatientes y aprendiste bastante acerca de la logística de la guerra.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Medicina y Saber (guerra). Obtienes la dote de habilidad Medicina de batalla.

MERCADER

BAGAJE

Despachabas mercancías a cambio de dinero (o las intercambiabas) en una tienda polvorienta, puesto de mercado o caravana de mercaderes. Las habilidades que aprendiste las sigues aplicando en la vida de aventurero, donde haber conseguido un buen trato en una armadura podría prevenir tu muerte.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber (mercantil). Obtienes la dote de habilidad Buscador de gangas.

MINERO

BAGAJE

Te ganabas la vida arrancando minerales preciosos de las profundidades sin luz de la tierra. Las aventuras pueden haberte parecido lucrativas o sofisticadas, comparadas con tan agotadora tarea y, si tienes que volver bajo tierra, esta vez piensas hacerlo provisto de una arma real en lugar de un pico de minero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (minería). Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno con el terreno subterráneo.

NOBLE

BAGAJE

Para la gente común, la vida de un noble puede parecer un lujo idílico, pero tras crecer como noble o como aspirante a la nobleza conoces la realidad: el destino de un noble es la obligación y la intriga. Tanto si buscas escapar de tus deberes mediante las aventuras como si quieres mejorar tu estatus, has cambiado la pompa y el boato por la vida de aventurero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sociedad y a elegir entre Saber (genealogía) y Saber (heráldica). Obtienes la dote de habilidad Gracia cortesana.

NÓMADA

BAGAJE

Viajando por todo lo largo y ancho del mundo, has acumulado tácticas básicas para sobrevivir por los caminos y las tierras desconocidas, aprendiendo a subsistir con pocos suministros y aún menos comodidades. Como aventurero, sigues viajando, a menudo a lugares incluso más peligrosos.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Supervivencia y además en una habilidad de Saber relacionada con un terreno al que viajaste (como por ejemplo Saber [desierto] o Saber [pantano]). Obtienes la dote de habilidad Seguro con Supervivencia.

PRESO

BAGAJE

Puedes haber estado preso por algún delito (siendo culpable o no). Ahora que tu sentencia ha acabado o has huido, te aprovechas al máximo de la recién estrenada libertad de tu vida como aventurero.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Fuerza o a Constitución, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sigilo y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Contrabandista experto.

SECTARIO

TRASFONDO

Eras (o sigues siendo) miembro de una secta cuyos ritos podrían implicar danzas sagradas para asegurar una buena cosecha o tremendos rituales que llaman a los poderes oscuros. Podrías haberte dedicado a las aventuras para hacer avanzar los objetivos de tu secta, para iniciarte en los misterios mayores del mundo o para huir de prácticas o de exigencias poco agradables. Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Ocultismo y en una habilidad de Saber relacionada con tu dios o tu secta. Obtienes la dote de habilidad Instruido en secretos.

SUSURRADOR DE ANIMALES

BAGAJE

Siempre has notado una conexión con los animales y te costó un esfuerzo mínimo aprender a entrenarlos. Cuando viajas, te encuentras continuamente con diferentes criaturas, haciéndote amigo de ellas por el camino.

Elige dos mejoras de atributo. Una tiene que ser a Sabiduría o a Carisma, y la otra es una mejora de atributo gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Naturaleza y en una habilidad de Saber relacionada con un terreno habitado por los animales que te gustan (como Saber [lanuras] o Saber [pantanos]). Obtienes la dote de habilidad Adiestrar animal.

IDIOMAS

La gente de la Región del mar Interior habla docenas de idiomas diferentes, junto con centenares de dialectos y variaciones regionales. Si bien un personaje se las puede arreglar con el taldano, también conocido como común, conocer otro idioma es vital en algunas regiones. Ser capaz de hablar estos idiomas te puede ayudar en una negociación, a espiar a tus enemigos o simplemente a comerciar. Los idiomas también te conceden la oportunidad de contextualizar tu personaje en el mundo y dar sentido a tus otras elecciones de personaje.

La entrada de tu ascendencia indica qué idiomas conoces a 1.º nivel. Típicamente, esto significa que puedes leer y escribir dichos idiomas. Disponer de un modificador por Inteligencia positivo te concede tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia. Puedes elegir dichos idiomas de la lista que se presenta en la entrada de la ascendencia de tu personaje y de los disponibles en tu región o para tu grupo étnico. Si algún idioma de los que quieres seleccionar no está en dichas listas pregúntale a tu DJ qué disponibilidad tiene.

Los idiomas que se presentan aquí están agrupados de acuerdo a lo comunes que son en la Región del mar Interior. Los idiomas comunes te los encuentras de forma regular por todo el Mar Interior, incluso entre quienes no son hablantes nativos. Los idiomas poco comunes (ver la tabla Idiomas poco comunes y los Idiomas regionales) los hablan más frecuentemente los nativos de cada zona, pero también los hablan algunos eruditos y otros que están interesados en la respectiva cultura asociada.

Muchos idiomas poco comunes los hablan nativos de otros Planos que aparecen raramente cerca del Mar Interior si no se los convoca. Los mortales que aprenden dichos idiomas podrían pasarse la vida entera sin conocer a un hablante nativo.

Es posible que tu personaje aprenda idiomas más adelante en su carrera de aventurero. Por ejemplo, seleccionar la dote Multilingüe concede a un personaje dos idiomas nuevos elegidos de entre los que se indican a continuación. Si más adelante tu Inteligencia cambia, puedes ajustar de forma correspondiente tu número de idiomas. Otras habilidades o efectos podrían otorgar acceso a idiomas comunes o poco comunes, tal y como se detalla en sus descripciones. Los idiomas raros o secretos tan solo pueden ser descubiertos a través del juego.

IDIOMAS COMUNES

Idioma	Hablantes
Común	Humanos, enanos, elfos, medianos y otras ascendencias comunes
Dracónico	Dragones, humanoides reptilianos
Elfo	Elfos, semielfos
Enano	Enanos
Feérico	Hadas, centauros, criaturas del tipo planta y hongo
Gnomo	Gnomos
Goblin	Goblins, hobgoblins, bugbears
Jotun	Gigantes, ogros, troles, ciclopes
Mediano	Medianos
Orco	Orcos, semiorcos
Savkroth	Civilizaciones subterráneas, hombres serpiente

IDIOMAS POCO COMUNES

Idioma	Hablantes
Aklo	Hadas malignas, monstruos de otro mundo
Chthoniano	Demonios
Diabólico	Diablos
Empíreo	Ángeles y otros celestiales
Kholo	Los kholos, que tienen forma de hiena
Lengua sombría	Nidaleses, criaturas del Inframundo
Necril	Guls, muertos vivientes inteligentes
Petrano	Criaturas elementales de tierra
Pírico	Criaturas elementales de fuego
Sussurano	Criaturas elementales de aire, criaturas voladoras
Talásico	Criaturas acuáticas, criaturas elementales de agua

IDIOMAS REGIONALES

Los idiomas regionales dependen del mundo de juego en el que estás. El Capítulo 1: Introducción, indica los idiomas regionales del mundo de Pathfinder y dónde se hablan (pág. 34).

Los idiomas regionales son poco comunes pero los personajes de dicha región tienen acceso a ellos durante la creación de personaje. Para los personajes con menos exposición a la región o al idioma, comprueba con tu DJ para asegurarnos de que hablar dicho idioma tiene sentido para tu personaje.

La mayoría de personajes aprenden el idioma común. Éste es el idioma más utilizado en la región donde tiene lugar la campaña. En la Región del mar Interior de Golarion, por ejemplo, la lengua común es el taldano. Los personajes que hablan común podrían enfrentarse a una barrera idiomática si viajaran a otro lugar con un idioma común diferente.

EL LENGUAJE DE SIGNOS

La entrada de idioma para la mayoría de personajes indica los idiomas que utilizan para comunicarse con la palabra hablada. Sin embargo, podrías conocer los lenguajes de signos asociados con los idiomas que conoces, o bien podrías saber leer los labios. Mediante las dotes de habilidad Lenguaje de signos o Leer los labios puedes aprender una cosa, la otra, o ambas. Si estás creando un personaje que es sordo, duro de oído o incapaz de hablar, discute con tu DJ si tiene sentido que conozca algún lenguaje de signos o sepa leer los labios. Si es así, tu DJ podría permitirte elegir una de dichas dotes gratuitamente (incluso si no cumples los prerrequisitos) para representar tu concepto de personaje.

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

