

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 DOTE 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 DOTE 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 infinge 1d6 daño perforante. Tus colmillos están en el grupo pelea y tienen los rasgos sutilidad y sin armas.

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

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ORCOS DOTE 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 DOTE 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 DOTE 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	occulta

PUÑOS DE HIERRO DOTE 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 DOTE 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 (orcros).

SUPERSTICIÓN DE ORCO DOTE 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 basándose 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 DOTE 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 devuelva 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 DOTE 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 CICATRICIAL DOTE 5

ORCO

Unas cicatrices gloriosas e historiadas 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

DOTE 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 Trepar o Nadar, en su lugar obtienes un éxito crítico.

9.º NIVEL

FEROCIDAD INMORTAL

DOTE 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

DOTE 9

ORCO

Prerrequisitos Superstición de orco

Te infundes de superstición y prácticas antiguos ejercicios mentales de los orcos para desprenderte 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.º NIVEL

BESTIAS FEROCES

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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 VERSATIL

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 influenció 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 acaban 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 aiuvarins y los dromaars, que tienen antepasados elfos y orcos respectivamente. Si bien todos los dromaars y aiuvarins 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
Orco
Herencias versátiles
Changeling
Nefilim
Ascendencia Mixta
Bagajes
Idiomas
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



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 simfín 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 fijen 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.

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

MAIA BISOÑA

DOTE 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

DOTE 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 infinge 1d6 daño cortante. Tus garras pertenecen al grupo pelea, tienen los rasgos sin armas y presa y son de hierro frío.

MAIA ONÍRICA

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 1**CHANGELING**

Cuando alcanzaste la mayoría de edad, las uñas empezaron a crecer largas y afiladas. Obtienes un ataque sin armas de garra que infinge 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

DOTE 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

DOTE 1**CHANGELING**

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

5.º NIVEL

CONVOCADO

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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 unconjuro innato ocultista de 4.º rango.

Los conjuros disponibles para todos los aquelarres son *augurio*, *claraudiencia*, *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 almibaradas*.

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 atravesía 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 descenden 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 empero 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 empíreos y en los cambions.

Si quieras 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 rebellar 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.

Nefilim (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 nefilim, 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 nefilim y rasgos de tu ascendencia siempre que obtienes una dote de ascendencia.

DOTES PARA NEFLIMS

Las siguientes dotes están disponibles para los personajes nefilim.

Linajes

Un nefilim puede seleccionar cualquiera de los siguientes linajes.

ANGÉLICO

DOTE 1

LINAJE | NEFILIM

Descendes 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 empíreo y obtienes la dote de habilidad Multilingüe.

ENGENDRO MACABRO

DOTE 1

LINAJE | NEFILIM

Tu linaje desciende 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.^{er} 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 desciende de los diablos, los conspiradores de la malévolas jerarquías 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 Elíseo. 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

Efío

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**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.

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

MAGIA CELESTIAL

DOTE 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 comoconjuro innato divino de 2º 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

DOTE 9**NEFILIM**

Prerrequisitos Prole infernal, Engendro macabro o Nacido del foso

Dispones de magia infernal. Elige dos de los siguientes conjuros: *diseñar magia, estellar, 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 2º rango.

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

13^{ER} NIVEL

CONVOCAR A UN PARIENTE NEFILIM

DOTE 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 5º 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 5º 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

DOTE 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 5º rango.

MISERICORDIA CELESTIAL

DOTE 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 4º rango.

17º NIVEL

ALAS ETERNAS

DOTE 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

DOTE 17**NEFILIM**

Puedes pronunciar una palabra sagrada o sacrílega 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 7º rango.

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 quieras 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 abordable 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.^{er} NIVEL

ATAVISMO ÉLFICO

DOTE 1

AIUVARIN

Tu sangre élfica 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 mejore. Por ejemplo, no puedes adoptar la herencia Elfo antiguo (pág. 43) a menos que tu ascendencia no élfica 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.^{er} nivel y no puedes, ni reconvertir otra dote en ella, ni reconvertirla en otra dote.

GLORIA MERECIDA

DOTE 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 DOTE 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.^{er} rango una vez al día.

INSPIRAR IMITACIÓN DOTE 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 Belkzen 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 despiadas 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.^{ER} NIVEL

PACIFICADOR MONSTRUOSO

DOTE 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

DOTE 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.^{er} 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.^{er} 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.^{er} 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

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

En un circo o en las calles, te ganaste el sustento haciendo de acróbatas. 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

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.

BAGAJE

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 entretenir 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 bandidaje rural, robando a los viajeros 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 averguante 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 guías (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

Estas 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**

Levar 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 Mentirosa 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.

CREADO 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 Callejero.

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 dudosos.

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

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

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.

GOLFILO

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 Latrocínio y en una habilidad de Saber relativa a la ciudad en la que viviste como golfilo (como por ejemplo Saber [Abalom] 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 estas entrenado en enseñar a los niños y a los adultos acerca del mundo y de sus maravillas. De los libros a las clases, estas 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.

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

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 saldrás 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.

BAGAJE**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 quieras 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.

MARINO**BAGAJE**

Oíste la llamada del mar desde muy temprana edad. Quizás 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 ajetreo de la batalla, aprendiste a adaptarte a condiciones rápidamente cambiantes mientras atendías a las bajas. Apenas 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.

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.

SECTORIO**TRASFONDO**

Eras (o sigues siendo) miembro de una secta cuyos ritos podrían implicar danzas sagradas para asegurar una buena cosecha o temebundos rituales que llaman a los poderes oscuros. Podrías haberle 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 [llanuras] 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.^{er} 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 quieras 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, cíclopes
Mediano	Medianos
Orco	Orcos, semiorcos
Savkroth	Civilizaciones subterráneas, hombres serpiente

IDIOMAS POCO COMUNES

Idioma	Hablantes
Aklo	Hadas malignas, monstruos de otro mundo
Chtoniano	Demonios
Diabólico	Diablos
Empíreo	Ángeles y otros celestiales
Kholo	Los khulos, 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 asegurarte 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 viajan 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 requisitos) 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



MANUAL DE JUEGO