

HOJA DE PERSONAJE

ASCENDENCIA

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

DEFENSAS

HABILIDADES

IDIOMAS

PERCEPCIÓN

VELOCIDAD

GOLPES

RECORDATORIOS

CD DE CLASE

NOTAS DE 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; quizás son parientes, o viajeros de la misma población o quizás 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 pagina.

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 quieras 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 quieras 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.

DOTES DE ASCENDENCIA Y GENERALES		APTITUDES DE CLASE		INVENTARIO	
Nivel	Aptitudes de ascendencia y de herencia	Dotes y rasgos de clase		Objetos sostenidos	Imp
3	Dote de ascendencia		7		
4	Dote de habilidad de bagaje				
	Dote de habilidad	Dote de clase			
5	Dote general	Rasgo de clase		Consumibles	Imp
6	Dote de habilidad	Dote de clase			
7	Dote de ascendencia	Mejoras	Rasgo de clase		
8	Dote de habilidad		Dote de clase		
9	Dote general		Rasgo de clase		
10	Dote de habilidad		Dote de clase		
11	Dote general		Rasgo de clase		
12	Dote de habilidad		Dote de clase		
13	Dote de ascendencia		Rasgo de clase		
14	Dote de habilidad		Dote de clase		
15	Dote general	Mejoras	Rasgo de clase		
16	Dote de habilidad		Dote de clase		
17	Dote de ascendencia		Rasgo de clase		
18	Dote de habilidad		Dote de clase		
19	Dote general		Rasgo de clase		
20	Dote de habilidad	Mejoras	Dote de clase		

IMPEDIMENTA
Objetos ligeros: 10 objetos de impedimenta ligeras + Impedimenta 1
Impedido 5 + Fue
Maximo 10 + Fue
Maximos investidos 10

RIQUEZA			
PC	PP	PO	PPT
Gemas y objetos de arte		Precio	Imp

Página dos—Aptitudes e inventario
©2024 Paizo Inc., Paizo, Pathfinder y el logo del Pathfinder logo son marcas registradas de Paizo Inc. Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

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
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

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 quieras 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.^{er} 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.^{er} 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
Conjurados
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.^{er} 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 infinge 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 quizás 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 lleves 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 legендario, 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 estás 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 averguzar 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, sumarás 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 infinge 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 infinge 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 exploras 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 de hacerle perder algunas aptitudes de clase hasta que expie 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 los 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 libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
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.^{er} 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. Despues 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. Despues 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.^{er} 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 lanterna 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







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 preventido 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, ¡asegurando 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
Conjurados
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; Rahadoum, 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



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
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- 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 Belkzen, 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 Carmésí 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 Zarzamaraña, 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 epéticos. 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 Lin-norm, 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 milenarios una guerra mágica entre dos magos inmortales, y el daño hecho por la soberbia de ambos jamás ha curado. Amplias franjas de terreno se

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 vivo; 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 Cheliax

Tema: corrupción política y espiritual

La nación de Cheliax es el Infierno en la tierra. Tras la muerte de Aroden, una guerra civil entre nobles vio como la Casa Thrune 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 cruelezas. Esta región incluye Cheliax, un imperio condenado cuyos líderes se han comprometido con el Infierno; Isger, un vasallo de Cheliax 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 Cheliax 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 espurar 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 Cheliax, 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, Rahadoum, Thuvia, Yermos de Maná
Shoanti	Bastión de Belkzen, 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 bandidaje o a la piratería, robar, socavar un tribunal respetuoso con las leyes

Atributo divino Constitución o Inteligencia

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: objeto ilusorio, 4º: creación, 7º: 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 1º: hechizar, 4º: sugerencia, 6º: doble engañoso

Fuente divina dañar

Santificación divina debe elegir sacrílega

Habilidad divina Engaño

Dominios confianza, fuego, tiranía, trampas

Arma predilecta maza

Calistria

Calistria, el Agujón 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 1º: hechizar, 3º: cautivar, 6º: 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 1º: pies ágiles, 2º: anodar, 5º: 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
Conjurados
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 sacrílego. El **rasgo sagrado** (pág. 461) indica una devoción poderosa hacia el altruismo, ayudar a otros y luchar contra fuerzas sacrilegas, como infernales y muertos vivientes. El **rasgo sacrílego** (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 sacrílego 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 sacrílego, cuando usas una aptitud santificada sumas a la misma tu rasgo sagrado o sacrílego.

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 1º: dormir, 4º: cambiar de sitio, 5º: 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 Cerrero 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 tí mismo por encima de tu comunidad

Atributo divino Constitución o Sabiduría

Beneficios para los devotos

Conjuros de clérigo 1º: golpe seguro, 3º: muro de espinos, 5º: 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 interrumpe.

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 1º: enlace mental, 2º: arma fantasmal, 4º: 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 1º: golpe seguro, 2º: agrandar, 4º: tormenta de armas

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrílega

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



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
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Beneficios para los devotos

Conjurados de clérigo 1º: ráfaga de viento, 3º relámpago, 5º: 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, deshonrarte a ti mismo, rehusar un desafío de un igual

Atributo divino Fuerza o Constitución

Beneficios para los devotos

Conjurados de clérigo 1º: golpe seguro, 2º: agrandar, 4º escudo de fuego

Fuente divina curar

Santificación divina debe elegir sagrada

Habilidad divina Intimidación

Dominios celo, 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, refinarse 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

Conjurados de clérigo 1º: saltar, 3º: acelerar, 4º: resiliencia de la montaña

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrílega

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

Conjurados de clérigo 1º: aguijón de araña, 2º: forma animal, 4º: pesadilla

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sacrílega

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

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

Fuente divina curar o dañar

Santificación divina puede elegir sagrada o sacrílega

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 latrocínio; 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

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

Anatemas 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.

Anatemas 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, fuerza y protección

Edictos mantener la palabra dada, respetar la fuerza, 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 vivo 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



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
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

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	Magia	Llevas a cabo lo inesperado y lo inexplicable.
Agua	Controlas el agua y las masas acuáticas.	Muerte	Tienes el poder de acabar con la vida y de destruir a los muertos vivientes
Aire	Puedes controlar los vientos y el clima.	Muerte en vida	Tu magia tiene vínculos cercanos con los muertos vivientes.
Ambición	Te esfuerzas en mantenerte al nivel de la competencia e ir más rápido que ella	Naturaleza	Tienes poder sobre los animales y las plantas.
Celo	Tu fuego interior incrementa tu competencia en combate.	Oscuridad	Funcionas en la oscuridad y te llevas la luz.
Ciudades	Tienes poderes sobre los entornos urbanos y sus habitantes	Pasión	Evocas la pasión, ya se trate de amor o de lujuria.
Confianza	Vences tu miedo y proyectas orgullo.	Perfección	Luchas para perfeccionar tu mente, tu cuerpo y tu espíritu.
Conocimiento	Obtienes introspecciones divinas.	Pesadillas	Llenas las mentes de horror y miedo.
Creación	Tienes aptitudes divinas relacionadas con la artesanía y el arte	Poder	Tu potencia física se ve reforzada por la fuerza divina.
Curación	Tu magia curativa es particularmente poderosa.	Protección	Te proteges a ti mismo y a otros.
Destino	Ves y entiendes inevitabilidades ocultas.	Riqueza	Tienes poder sobre la riqueza, el comercio y los tesoros.
Destrucción	Eres un conductor de la devastación divina	Secreto	Proteges secretos y los mantienes ocultos.
Dolor	Castigas a quienes te molestan con el agudo agujón del dolor.	Sol	Aprovechas el poder del sol y de otras fuentes de luz castigando a los muertos vivientes
Familia	Ayudas y proteges a tu familia y a tu comunidad de forma más efectiva.	Sueños	Tienes el poder de entrar en los sueños y manipularlos.
Fuego	Controlas las llamas.	Suerte	Tienes una suerte que no es natural y que te mantiene apartado del peligro.
Indulgencia	Abusas de los festejos pero puedes desprenderte de los excesos.	Tierra	Controlas el suelo y la piedra.
Libertad	Te liberas a ti mismo y a otros de los grilletes y las restricciones.	Tiranía	Utilizas el poder para gobernar y esclavizar a otros.
Luna	Tienes bajo tu mando poderes asociados con la luna.	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

Conjurados de clérigo 1º: dolor fantasmal, 3º: muro de espinos, 5º: viaje umbrío

Fuente divina dañar

Santificación divina puede elegir sacrilegio

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.

MANUAL DE JUEGO

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 ayudarle 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 quizás 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.^{er} 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.^{er} 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.^{er} 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.^{er} 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.^{er} nivel, pero las elecciones posteriores puedes llevarlas a cabo de entre cualquier dote de tu nivel o inferior. Dichas dotes también indican a veces requisitos: 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
Conjurados
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 tratar 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 quieras 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 descendiente 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 élficas, 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.^{er} 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 multiclase para dicha clase, incluso si no cumples su prerequisito de nivel (pág. 215). Sigues teniendo que cumplir los demás prerequisitos 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.^{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 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

DOTE 1

ELFO

Ver envejecer y morir a tus amigos te llena de una melancolía que te protege contra las emociones dañinas. Obtiene 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

DOTE 1

ELFO

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

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ELFOS

DOTE 1

ELFO

Prefieres los arcos y otras armas elegantes. Obtiene 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

DOTE 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

DOTE 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 unconjuro 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

DOTE 1

ELFO

Has estudiado las artes élficas tradicionales, aprendiendo acerca de la magia arcana y del mundo que te rodea. Obtiene 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)

SEMLANTE DECIDIDO

DOTE 1

ELFO

Tu control místico y tus meditaciones te permiten resistir las influencias externas sobre tu conciencia. 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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.

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

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**DOTE 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**DOTE 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 unconjuro común de 2º 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. Invertiendo 1 día de tiempo libre, puedes cambiar el conjuro elegido a un conjuro común diferente de 2º rango de la misma tradición.

TREPADOR DE ÁRBOLES**DOTE 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****DOTE 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**DOTE 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****DOTE 17****ELFO**

Tu gente utilizaba magia poderosa para viajar entre mundos distintos 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.

ENANO

Los enanos tienen una bien merecida reputación como gente estoica y severa, pero también disponen de un celo desenfrenado 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 quieras 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 Ciudadelas Celestes en las montañas, que salpican la superficie, lo que puede crear enormes divisorias culturales entre los clanes enanos. Y sin embargo, todas las 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

Anatemas populares dejar sin completar una actividad o promesa, re-negar de tu familia