

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

GUÍA DEL JUGADOR

por James Jacobs

PATHFINDER

AUTOR

James Jacobs

TEXTOS ADICIONALES

Amanda Hamon

JEFATURA DE DESARROLLO

James Jacobs

JEFATURA DE DISEÑO

Logan Bonner

JEFATURA EDITORIAL

Leo Glass

REDACCIÓN

Judy Bauer y Leo Glass

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MÁRGENES

Leonardo Borazio

ILUSTRACIONES INTERIORES

Kiki Moch Rizky y Fırat Solhan

CARTÓGRAFO

Jason Juta

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO

James Jacobs

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Gabriel Waluconis

EDITOR

Erik Mona



Guía del jugador de *La Era de las Cenizas*

Cómo crear personajes	3
Alineamiento	3
Ascendencias	3
Clases	3
Idiomas	4
Religión	4
Bagajes de <i>La Era de las Cenizas</i>	4
Atlas de Breachill	6
Tiempo libre en Breachill	9
Descuento para aventureros	9
Mapa de Breachill	10



LA ERA DE LAS CENIZAS

SENDA DE AVENTURAS

LA REUNIÓN DE HÉROES

El Consistorio de Breachill tiene un largo historial de contratación de aventureros para que se hagan cargo de aquellos desafíos que afrontan sus residentes y sobrepasan los deberes de la guardia de la población. El comerciante que espera un cargamento de mercancías que aún no ha llegado, el pastor a quien misteriosamente se le han muerto todas las cabras durante la noche, el agricultor cuya cosecha de la temporada ha quedado arruinada o ha sido robada; se considera que investigar y resolver estos problemas son trabajos adecuados para aventureros, y por lo tanto, el Consistorio usa sus recursos para contratar héroes según necesidad. La cita mensual conocida como la Reunión de héroes es diferente a las reuniones de gobierno habituales del Consistorio, una táctica para separar los problemas de este tipo de los asuntos municipales ordinarios, lo que demuestra a la gente del pueblo que a menudo se da más importancia a los asuntos personales de sus miembros.

La Era de las Cenizas comienza cuando tus PJs se reúnen para asistir a la Reunión de héroes de este mes. Tenéis que decidir si vuestros PJs se conocen entre sí, o si se encuentran por primera vez en ese momento. ¡Es vuestra oportunidad de presentarlos a los demás PJs e interactuar un poco con los lugareños antes de que comience la Reunión de héroes!

para PJs no malignos. Siempre y cuando tus PJs puedan llevarse bien y no se dediquen a arrasar por completo las poblaciones que visitan en lugar de ayudar a los lugareños (ya sea por un sentimiento de altruismo y amabilidad o porque buscan fama y fortuna), encajarán sin problemas.

ASCENDENCIA

Como *La Era de las Cenizas* presenta una serie de tramas y localizaciones propias de las aventuras tradicionales, cualquiera de las ascendencias principales tiene cabida en esta campaña. De hecho, todo lo relacionado estrechamente con goblins, elfos, medianos, enanos, gnomos y humanos juega un papel importante en las seis partes de *La Era de las Cenizas*. Otras ascendencias deberían encajar sin mucho problema, pero cualquiera de las seis principales es más gratificante desde el punto de vista de la historia en esta primera Senda de aventuras de la Segunda Edición de *Pathfinder*.

CLASES

Los miembros de todas las clases tendrán muchas oportunidades para destacar en la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*. Un repertorio lo más completo posible de habilidades, dotes y opciones de clase le irá bien a tu grupo, ya que se enfrentará a un gran número de desafíos. Ten en cuenta que habrá muchas oportunidades entre aventuras

La ciudadela Altaerein es un castillo que corona la colina del Caballero Infernal, al este de Isger. Lleva abandonada muchos años, un legado de la Orden de Caballeros Infernales del Clavo que la población de la cercana población de Breachill ha ignorado hasta hoy en día. Pero cuando empiezan a arder extrañas fogatas en las almenas de la ciudadela, una goblin local y amiga de los ciudadanos de Breachill comienza a preocuparse porque su tribu, los Zumbadores audaces, vive en el castillo. Teme que los fuegos sean señales de socorro y desea asistir a la Reunión de héroes que se celebra cada mes en Breachill para pedir ayuda a una banda de aventureros locales. Por avatares del destino, la petición de ayuda llega a oídos de tu grupo de héroes, y ante la inminencia de un hado misterioso, ¿quién podría haber predicho que un acto de heroísmo local llevaría, con el tiempo, a desenmascarar una de las conspiraciones más arteras y peligrosas de la Era de los Presagios Perdidos?

Cómo crear personajes

La Era de las Cenizas comienza en la pequeña población de Breachill, cerca de la frontera oriental de Isger. Encontrarás un breve atlas de esta población relativamente remota en las páginas 6 a 9 de esta guía. Tus personajes deberán estar presentes en la población al comienzo de *La Era de las Cenizas* como habitantes o como visitantes, y no tener planes o intenciones inmediatas de viajar a otro lugar. Asimismo, ten en cuenta que, aunque tu grupo considere que Breachill es su población natal, viajará por los continentes de Avistan y Garund durante el transcurso de la campaña, por lo que debe estar dispuesto a pasar tiempo lejos de su hogar.

En *La Era de las Cenizas* aparece una amplia gama de elementos propios de las aventuras: los PJs sortearán dungeons mortales, interactuarán con PNJs interesantes en complicados encuentros sociales, se harán con legendarios tesoros, explorarán regiones inhóspitas y recorrerán zonas urbanas. Pero entre aventura y aventura, volverán a su hogar en Breachill, donde el grupo seguramente se haya ganado el derecho a vivir en el castillo abandonado de la cima de la colina del Caballero Infernal y a reconstruirlo, ¡siempre que logre sobrevivir a las aventuras iniciales que tienen lugar entre sus muros durante la primera aventura de la campaña, claro está!

Colabora con los demás jugadores y con el DJ en el proceso de concebir y crear a tu personaje para asegurarte de que funciona bien con los otros PJs y la trama general de *La Era de las Cenizas*. Los siguientes consejos deberían llevarte en la dirección correcta mientras generas a tu personaje.

ALINEAMIENTO

No hay ninguna restricción a los alineamientos de los PJs en la Senda de aventuras *La Era de las Cenizas*, aunque la lucha contra una fatalidad inminente y la resistencia contra una misteriosa organización de esclavistas son adecuadas

HABILIDADES DE SABER

Si estás pensando en elegir una habilidad de Saber para tu personaje, considera una de las siguientes opciones: arquitectura, Breachill, Dahak, desierto, dragón, enano, elfo, ingeniería, gnomo, goblin, gremios, mediano, jungla, Kintargo, política o las Tierras Oscuras. Si eres el DJ de *La Era de las Cenizas*, asegúrate de tener anotadas las habilidades de Cultura que eligen tus PJs. Tenlas en cuenta cuando les pidas que hagan pruebas de Recordar conocimiento, ¡y no olvides incluir las habilidades de Cultura como opciones en dichos casos!

(y, a veces, incluso durante las mismas) para realizar actividades de tiempo libre, y de hecho, una parte de la campaña está dedicada a restaurar y administrar un castillo propiedad de los PJs, por lo que tener algunos personajes con experiencia en Artesanía puede ser una sabia elección.

IDIOMAS

El idioma común es sin duda el más importante a la hora de hablar en esta Senda de aventuras, junto con enano, élfico, gnómico, goblin y mediano. El dracónico será también clave en muchas partes de la campaña. Otros idiomas destacarán en ciertos momentos, pero en la mayoría de los casos la comunicación será fluida si todos los idiomas anteriores están presentes en el grupo.

RELIGIÓN

Cualquiera de las religiones mencionadas en las *Reglas básicas* de *Pathfinder* es adecuada para los personajes de *La Era de las Cenizas*. Ten en cuenta que, si bien los dragones son un tema recurrente en esta campaña, adorar a un dios dracónico no es adecuado. Los dioses dracónicos no están particularmente involucrados, o lo están en tal medida que los PJs adoradores podrían dar problemas. Habla con tu DJ si quieras que tu personaje venere a un dios como Dahak para ver si está dispuesto a hacer algunos ajustes en la trama de *La Era de las Cenizas* y adaptarla según sea necesario, pero lo mejor será que dejes ese concepto de personaje para otra campaña. ¡Después de todo, *La Era de las Cenizas* tiene que ver con oponerse a la influencia dracónica, y no con reforzarla!

BAGAJES DE LA ERA DE LAS CENIZAS

Cuando llegue el momento de seleccionar un bagaje para tu PJ, deberías considerar uno de los bagajes de *La Era de las Cenizas* que se presentan a continuación. Estos bagajes garantizan que los objetivos de tu personaje coincidan con los de la Senda de aventuras, e incluyen razones por las que tu PJ podría asistir a la Reunión de héroes que da comienzo a la primera aventura, de forma que tienes una

excusa inmediata para unirte a los demás PJs y emprender tus primeras andanzas.

Siempre puedes elegir un bagaje de las *Reglas básicas* de *Pathfinder*. En ese caso, las opciones que tienen más sentido en *La Era de las Cenizas* son: acólito, animador, artesano, artista, batidor, bracero, cazador, cazarrecompensas, combatiente, detective, discípulo marcial, emisario, erudito, gladiador, guardia, manitas, mercader o nómada.

BUSCADOR DE LA VERDAD

BAGAJE

Ya seas lugareño o forastero, has oído hablar de un secreto oculto en el pasado de Breachill. Tal vez te han llegado extraños rumores sobre que el fundador de la población, Lamond Breachton, no fue el héroe que todos dicen, o tal vez tu abuela oyese historias a su propia abuela que contradicen la narrativa aceptada sobre la fundación. En tu búsqueda de la verdad has aprendido a sortear los enredos de la política y a no creer nunca al pie de la letra la palabra de nadie.

Planeas acudir a la Reunión de héroes para darte a conocer al Consistorio, ¡o tal vez para congraciarte con él para poder ir en busca de la verdad y descubrir por fin los secretos de Breachill!

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Fuerza o a la Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Engaño y Saber político. Obtienes la dote de habilidad Miénteme.

BUSCADOR DE REPUTACIÓN

BAGAJE

Es probable que seas de Breachill, pero a diferencia del heredero local, tu familia no tiene un patrimonio significativo en la población. También es posible que no tengas familia, e incluso que seas huérfano. Has visto a tanta gente hacerse famosa que acabaste saliendo a buscar fortuna por tu cuenta y pasaste un tiempo fuera, en las selvas o desiertos de Garund, o en los confines de las Tierras Oscuras, regiones que resultaron ser demasiado peligrosas para permanecer demasiado tiempo tú solo. Volviste a casa con una visión más prudente y con un conocimiento del mundo más allá de las fronteras de Breachill, pero igualmente determinado a hacerte famoso.

Has pensado que la mejor manera de conseguir ayuda en el empeño de labrarte tu propia reputación es unirte a un grupo de aventureros, y asistes a la Reunión de Héroes en busca de aliados.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a la Destreza o a la Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Supervivencia y en una habilidad de Saber a elegir entre Tierras Oscuras, desierto o selva. Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno (subterráneo si tienes Saber de las Tierras Oscuras, desierto si tienes Saber del desierto, o bosque si tienes Saber de la selva).

DESCENDIENTE RETORNADO

BAGAJE

No eres de Breachill; es probable que ni siquiera seas de Isger o de Avistan. En cualquier caso, tu vida ha sido difícil. A menudo has tenido que tomar decisiones complicadas y has desarrollado

la capacidad de comprender cómo funcionan las cosas (y la mejor manera de desmontarlas) que te ha ayudado a sobrevivir. Hace poco descubriste que tienes un antepasado oriundo de la población de Breachill con una modesta carrera como aventurero. No puedes dejar de preguntarte si habrías tenido una vida más fácil de haber crecido allí, y has decidido buscar esta pequeña población para saber más sobre ella.

Quieres acudir a la Reunión de héroes para seguir los pasos de tu antepasado, ya sea para honrar su memoria o para realizar las grandes hazañas que él no pudo.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Destreza o a la Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Latrocínio y Saber ingeniería. Obtienes la dote de habilidad Carterista.

ERUDITO DE LOS DRAGONES

BAGAJE

Los dragones te han fascinado desde que tienes memoria. Su enorme poder, su larga vida, las antiguas tradiciones que inspiran... Sea cual sea el origen de tu interés, has pasado gran parte de tu vida inmerso en todo lo que tiene que ver con ellos. Su estudio ha reforzado tu confianza y te ha adiestrado en un amplio abanico de métodos y tácticas que puedes usar para imponer tu voluntad a los demás.

Probablemente quieras asistir a la Reunión de héroes para conseguir fondos como aventurero con los que adquirir más textos sobre dragones, o tal vez porque querías encontrarte con uno en la vida real.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Fuerza o al Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Intimidación y Saber de los dragones. Obtienes la dote de habilidad Mirada intimidante.

FORÁNEO

BAGAJE

Nunca has estado en Breachill, ni tienes relación alguna con la población, pero estás de visita por casualidad. Puedes llegar viajando con un amigo, visitar a un viejo conocido, o sencillamente quieres ver una parte del mundo nueva para ti. Pero antes de venir a la población pasaste muchos años viviendo con una ascendencia distinta a la tuya. Tu infancia plural te ha abierto la mente y te ha proporcionado una naturaleza curiosa.

Tienes muchas ganas de conocer gente y culturas nuevas, y asistir a la Reunión de héroes te parece una forma interesante de hacerlo.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Constitución o a la Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Diplomacia más uno de los siguientes Saberes que esté asociado temáticamente con los miembros de la ascendencia con la que creciste: enano, elfo, gномо, goblin o mediano. Obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

HEREDERO LOCAL

BAGAJE

Eres oriundo de Breachill y has vivido aquí la mayor parte de tu vida, si no toda. Puedes ser hijo o hija de una conocida familia

aventurera local, o de una familia con una tradición histórica de servicio militar u otro servicio marcial. Probablemente tengas algún tipo de habilidad manual, ya que la gente de Breachill es muy autosuficiente.

La Reunión de héroes es una de las tradiciones más emblemáticas de tu población natal, y deseas asistir a ella para demostrar tus méritos al consejo, más allá de los que lleva consigo el nombre de tu familia.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Constitución o al Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

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

HISTORIADOR DE LOS CABALLEROS INFERNALES

BAGAJE

Las diferentes Órdenes de Caballeros Infernales te fascinan, ya sea porque quieres convertirte en uno, quieres oponerte a sus objetivos en todo momento, o simplemente sientes inspiración o curiosidad por aprender más sobre ellas.

Has oído que cuando la Orden del Clavo abandonó la ciudadela Altaerein, dejó atrás la escritura del castillo para que cualquiera que fuese lo suficientemente valiente como para explorar las ruinas y las claramente abandonadas defensas fuera recompensado con la propiedad de la fortaleza. Has decidido asistir a la Reunión de héroes con la esperanza de poder explorar la ciudadela Altaerein.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Fuerza o a la Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sociedad y Saber arquitectura. Obtienes la dote de habilidad Gracia cortesana.

LIBERADO

BAGAJE

La nación de Ravounel formaba parte hasta hace relativamente poco de una nación más grande llamada Cheliax, donde la Iglesia de Asmodeo es la ley y el comercio de esclavos es legal. Tuviste la mala suerte de nacer esclavo, pero la fortuna de crecer en la población de Kintargo. Cuando Ravounel se separó de Cheliax, los líderes de la nueva nación liberaron a todos los esclavos y abrazaste de inmediato tu nueva vida. Tú decides cómo y por qué has venido a Breachill, ¡pero la libertad de elegir tu propio destino es tu principal motivación!

La idea de convertirte en aventurero te llama desde hace algún tiempo, y quieres rehacer tu vida como un héroe recompensado con fama y fortuna. Asistir a la Reunión de héroes es una gran oportunidad para encontrar un grupo con el que salir de aventuras.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Destreza o al Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sigilo y Saber de Kintargo. Obtienes la dote de habilidad Acechador del terreno.

VISIÓN INQUIETANTE

BAGAJE

Llevas toda la vida sufriendo aterradoras pesadillas sobre incendios. Pueden ser el resultado de una experiencia cercana a la muerte relacionada con el fuego, o es posible que desconoz-



cas su origen aparente. Hace poco te topaste con una imagen, historia u otro presagio que tenía que ver con el dios dragón de la destrucción Dahak, y te asaltó una desconcertante sensación de *déjà vu*: llegaste a pensar que el dios dracónico podría tener algo que ver con tus sueños y, en consecuencia, has estado investigando todo lo relacionado con el dios. Tus visiones también han reforzado tu fe y sientes una profunda pasión por todo lo relacionado con ella, incluso si no adoras a ningún dios.

Tu último sueño tenía, por primera vez, suficientes detalles como para identificar el entorno, y pudiste ver cómo ardía la población de Breachill. Has decidido asistir a la Reunión de héroes con la esperanza de salvar la población, que temes que pronto arda por completo.

Elije dos mejoras de característica. Una debe ser a la Constitución o a la Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Religión y Saber de Dahak. Obtienes la dote de habilidad Alumno del Canon.

Atlas de Breachill

La población de Breachill está ubicada en las estribaciones de las Montañas de los Cinco Reyes, en las tierras salvajes del este de Isger, a unas 50 millas (80 km) de la frontera con Druma. Esta pequeña población es joven en comparación con los demás asentamientos de la región, pues apenas cuenta con unos ciento setenta años, aunque tiene una historia fascinante que rivaliza con la de muchos lugares más antiguos. Breachill comenzó en sus humildes orígenes como un puesto avanzado apenas funcional de humanos amnésicos, pero la ayuda y guía de un poderoso mago condujo a aquellos temblorosos y moribundos desafortunados a fundar la recia y próspera población que es hoy en día.

La mayoría de los mil trescientos residentes de Breachill está compuesta de humanos cuya genealogía se remonta a uno de estos pioneros originales, de donde se derivan una identidad de perseverancia y una autosuficiencia por derecho de nacimiento que reconocen sus gentes. Como resultado, los residentes de Breachill son valientes y tienen una mentalidad comunitaria. A diferencia de los habitantes insulares de muchas poblaciones isgerias, acogen calorosamente a aventureros de todo tipo. Después de todo, la gente del pueblo debe su existencia a la benevolencia de un poderoso mago y aventurero, Lamond Breachton, cuyo legado es tan querido que es casi una religión. La mayoría de habitantes, casi sin excepción, se toman cualquier afrenta a Breachton proferida en la población como un insulto contra su propio honor.

Los habitantes de Breachill son recios, y lo más importante en la población son la autosuficiencia y las comodidades. Sus residentes son amables, tienden a ayudarse entre sí y tienen una mente abierta en lo que respecta a los extranjeros, gracias a su historia. Suelen divertirse y trabajar con el mismo entusiasmo, por lo

que la población cuenta con numerosas tabernas entre sus muchos negocios.

Los lugares de interés de Breachill se describen brevemente a continuación y aparecen en el mapa de la página 10.

1. ARCHIVOS DE BREACHILL

Los archivos de la población, conservados en un extenso (aunque mohoso) edificio al otro lado de la cerca del Ayuntamiento de Breachill, incluyen registros oficiales y relatos históricos que datan de la fundación del asentamiento. El archivero principal Jorell Colmillo Negro (semiorc bibliotecario) es uno de los ciudadanos que mejor conocen la historia de la población. Jorell estará encantado de ayudar a cualquier visitante a que encuentre lo que busca, incluso los registros más raros, pero mientras tanto suele parecer preocupado y entristecido porque no tiene suficiente personal.

2. MADERERA DEL ARROYO DE BREACH

Esta construcción a las afueras de la floresta de la Marea Carmesí hace las veces de aserradero y taller de carpintería. Es una de las compañías madereras más grandes de Breachill, que proporciona la madera para muchas de las necesidades constructivas de la población y envía regularmente contingentes de leñadores a la floresta cercana, aunque a menudo arriesgan la vida ante las agresiones de jabalíes, pumas e incluso huargos y osos lechuza. Por eso la capataz de la explotación maderera, Narine Howerdell (semielfa leñadora), contrata a menudo aventureros para que escolten a los equipos de leñadores. El taller de carpintería asociado emplea a algunos de los mejores artesanos de Breachill bajo la supervisión del excéntrico Xandel Rynearsohn (humano carpintero).

3. AYUNTAMIENTO DE BREACHILL

La cámara utilizada para las reuniones públicas, incluidas las reuniones del Consistorio de la población y la Reunión de héroes, se encuentra en el Ayuntamiento de Breachill, que además alberga las oficinas de todos los miembros del personal de apoyo al gobierno local y las innumerables funciones municipales, así como instalaciones para la Guardia y los tribunales.

4. EL BARRIL DE CAYDEN

Esta taberna animada y bien cuidada es uno de los lugares más populares de Breachill para disfrutar de una buena comida y una cerveza, y también hace las veces de templo de Cayden Cailean, el despreocupado Dios Accidental. La propietaria, camarera principal y suma sacerdotisa es Brynne Taithe (humana clériga de Cayden Cailean), a quien le gusta más que nada que los aventureros cuenten historias conmovedoras de sus audaces hazañas y gestas, preferiblemente mientras consumen cerveza compulsivamente.

5. PELETERÍA FLORESTA CARMESÍ

A pesar de lo específico del nombre, la Peletería Floresta Carmesí es una completa tienda de ropa conocida por su sastrería de alta gama, su hermosa ropa de abrigo para climas fríos y sus finos arreglos. El establecimiento se orgullece de sus orígenes como proveedor de lujo para los más encopetados Caballeros Infernales, y de las paredes de caoba de la tienda cuelgan retratos de los primeros líderes de la Orden del Clavo ataviados con las elegantes ropas suministradas por la tienda. El actual propietario y sastre principal **Winthrop Finney** (humano sastre) es un recién llegado a Breachill, pero le apasiona su oficio y disfruta proveyendo a sus clientes de exquisitas galas.

6. LA GRAN CASA DE LOS SUEÑOS

La Gran Casa de los Sueños es un establecimiento de tipo monasterio dedicado a la diosa Desna y uno de los pocos templos que se dedican exclusivamente a dicho cometido en Breachill. Es el hogar de unos treinta sacerdotes y acólitos que viven, trabajan, estudian y rezan en los tranquilos salones del templo y en sus verdes jardines interiores. La Gran Casa de los Sueños ofrece un lugar de descanso para viajeros de todo tipo, y la mayoría de sus residentes están dispuestos a ofrecer curación a

un precio razonable. En las noches despejadas de verano, el sumo sacerdote **Kellen Carondil** (elfo clérigo de Desna) invita al público al observatorio del templo para contemplar las estrellas y reflexionar sobre la vocación de la diosa de los viajeros.

7. EL LAMENTO DE LAMOND

El Lamento de Lamond es un comedor social y un lugar de descanso para los oprimidos, ubicado en una de las partes más miserables de Breachill. El lugar se financia a través de una combinación de dinero público y donaciones, y su personal está formado por voluntarios de toda la comunidad. **Renatta Gilroy** (humana cocinera) supervisa actualmente el Lamento de Lamond. Esta mujer callada pero extraordinariamente amable suele ayudar a los invitados a sus expensas.

8. CÍRCULO MONUMENTAL

Este círculo pavimentado en mármol es el centro visible de Breachill. A su alrededor hay seis pozos profundos que abastecen de agua dulce a los habitantes y los negocios vecinos. En el centro del anillo hay una elegante estatua de bronce de 15 pies (4,5 m) de altura del mago **Lamond Breachton**, el fundador de Breachill y la figura histórica más importante de la población.



9. LA MORGUE DE MORTA

Este imponente edificio pintado de negro con pesadas cortinas color ónix es el hogar y negocio de Morta Valaskin (humana funeraria), una excéntrica mujer cuya ropa de diario incluye elaborados vestidos de luto, velos negros y guantes de satén hasta los codos. Para Morta, la muerte es un negocio y un estilo de vida. Se dice que es una de las cotillas mejor informadas de la población.

10. LA OREJA EN ESCABECHE

Esta taberna y bar de mala muerte es frecuentado tanto por lugareños como por aventureros, muchos de los cuales se enzarzan en trifulcas ruidosas y a veces violentas que tienen lugar con demasiada frecuencia para el gusto de los guardias de la población. La propietaria Roxie Denn (humana tabernera) siempre está buscando la forma de ampliar su clientela.

11. HERMANOS POSANDI

Este negocio de albañilería situado a la orilla del Arroyo de Breach desde hace más de cinco generaciones, ha suministrado la mayoría de los ladrillos para las nuevas construcciones de los últimos cincuenta años en Breachill. Hermanos Posandi es una empresa familiar y todos sus empleados están de alguna manera conectados con el clan titular, ya sea porque son descendientes directos o primos, o porque se han casado con miembros de la familia. El concejal de la población Quentin Posandi (humano concejal) es el dueño y el gerente del negocio. Como casi siempre está en el Ayuntamiento ejerciendo sus funciones, la prima de Posandi, Amera Lang (humana albañil) administra en la actualidad los asuntos cotidianos. La familia es notoriamente reservada en lo que respecta a sus prácticas empresariales.

12. CUARTOS Y PIZCAS

Este edificio de doble escaparate alberga en un lado una tienda generalista llamada Pizcas, y en el otro, una armería llamada Cuartos. Desde el exterior parecen negocios separados, hasta que se descubre que ambos son obra de un mismo propietario, Crink Twiddleton (mediano mercader), un mediano de lengua afilada cuyas habilidades comerciales le sirven a menudo para vender artículos extravagantes a los clientes y convencerlos de que no sabían cuánto necesitaban sus productos. Crink es famoso por llevar trajes elegantes con sombreros alegres, y por tener un brillo travieso en los ojos. Pero es conocido, además de por su carisma pedestre, por importar productos de lujo y emplear a varios maestros armeros muy cualificados.

13. TIENDA DE LIBROS DEPENDIENTE

Este negocio minorista especializado, compra y vende tomos

raro y es famoso por su selección aburrida y académica, que abarca desde antiguos textos de historia hasta diarios personales de héroes muertos hace mucho tiempo en innumerables idiomas. La propietaria Voz Lirayne (semielfa librera) dirige esta tienda con la ayuda de su nuevo aprendiz Calmont Trenault (mediano escribano).

14. LA SONRISA DE SHELYN

Este edificio de secciones diferenciadas, situado en el Arroyo de Breach, es la sede del Gremio de Artesanos de Breachill y templo de Shelyn, diosa del arte, la belleza, el amor y la música. En un ala, los fieles adoran a la Rosa Eterna participando en clases de escultura y pintura, así como en actuaciones corales y orquestales, y los sacerdotes ofrecen curación a los necesitados. En la otra ala se puede encontrar a representantes de los artesanos y comerciantes de Breachill la mayoría de los días de la semana, y los clientes pagan una pequeña tarifa para reunirse con los más adecuados para sus necesidades de renovación, construcción y decoración. La presidenta del gremio, Tarindlara Vallindel (elfa clériga de Shelyn) es una intachable portavoz profesional, la viva imagen del esplendor sartorial y la clase, y una prominente shelynita.

15. CANTERÍA CABEZA DE COLMILLO

La cantería Cabeza de Colmillo es una pujante empresa fundada en la última década, que se dedica a construir cimientos y calzadas de piedra caliza, instalar decoración exterior en piedra y tallar lápidas. Se sabe que importa grandes barcazas de piedra extraída en las orillas del Arroyo de Breach directamente hasta sus puertas, y la sólida relación de la gerencia con el Ayuntamiento garantiza que todas las solicitudes de permisos se aprueben fácilmente. En los últimos años, Cabeza de Colmillo le ha arrebatado algunos clientes destacados a Hermanos Posandi, un golpe maestro para el propietario Rorsk Maldehachas (enano albañil), que siempre ha sospechado que sus rivales andan metidos en negocios turbios.

16. CARROS Y RUEDAS VÚSKER

En la misma entrada de la población de Breachill se encuentra Carros y Ruedas Vúsker, el lugar apropiado para los numerosos comerciantes ambulantes y caravanas de aventureros que pasan por la población. El capataz de los reparadores de carros y dueño del negocio Fadelby Vúsker (humano carretero) es inteligente y trabajador, y ha creado un negocio estable a partir de la pequeña tienda familiar que abrió su padre poco antes de que él naciera.

17. LA GRACIA DEL MAGO

Debido a su proximidad al Ayuntamiento de Breachill, la taberna *La Gracia del Mago* es el establecimiento elegido por muchos aventureros que esperan a que el Consistorio les dé trabajo cuando asistan a la Reunión de héroes mensual

de la población. Aventureros y trabajadores municipales se mezclan regularmente en este lugar, intercambian historias y, en general, disfrutando del ambiente creado por la diversa clientela. La taberna está especialmente animada los días previos a cada reunión del Consistorio, cuando los aventureros beben con los funcionarios de la población y puede presentarse algún miembro del mismo para tomar algo y comer. La posada tiene una larga tradición de ofrecer tostadas y servir estofado de jabalí con lentejas en la taberna antes de cada reunión, una práctica que la dueña, Trinil Uskwold (humana posadera) heredó de su abuelo, un destacado aventurero local a quien le encantaba ese menú antes de emprender sus intrépidos viajes. Las formas de sociabilidad propias del local favorecen que la multitud tienda a ser educada y habladora, aunque de vez en cuando haya aventureros descarados que causen algún alboroto.

TIEMPO LIBRE EN BREACHILL

Durante el transcurso de *La Era de las Cenizas*, tendrás oportunidades de sobra para llevar a cabo actividades de tiempo libre, especialmente entre aventuras. Algunas veces incluso las tendrás durante una aventura. El DJ tendrá opciones para realizar actividades de tiempo libre especiales que se relacionan directamente con la aventura a medida que avanza la historia, en particular aquellas relacionadas con la tarea continuada de reparar un castillo y gestionarlo como base de operaciones, pero tú deberías considerar las actividades de tiempo libre que deseas realizar cuando estés creando el personaje.

Una actividad de tiempo libre a tener especialmente en cuenta es Obtener ingresos. Puedes aprovechar el tiempo libre con Artesanía, Interpretar o Saber para ganarte unas monedas extra realizando diversas tareas y trabajos. Debes determinar la naturaleza exacta del trabajo: decide con tu DJ lo que hará tu personaje para Obtener ingresos con la habilidad elegida.

Breachill es un asentamiento de 4.º nivel, pero de vez en cuando tu DJ puede informarte sobre tareas y trabajos de niveles más altos que podrían ser más lucrativos.

DESCUENTO PARA AVENTUREROS

Los aventureros son fuentes lucrativas de ingresos para los dueños de negocios en Breachill; los héroes que regresan de sus misiones cargados de efectivo son un reclamo monetario bien conocido por los constructores y artesanos locales. Breachill ofrece un “descuento para aventureros” a cualquier grupo que haya demostrado su valía y tenga en consideración los intereses de la población, para animar a los aventureros a gastar su dinero en ella.

Tu grupo de PJs obtendrá el descuento en algún momento de la primera aventura, cuando haya finalizado su primera búsqueda significativa. Una vez obtenido, disfrutarás de un descuento fijo del 5% en el precio de todos los

artículos y servicios adquiridos en Breachill.

Además, puedes seleccionar a un PNJ de la población para intentar formar un vínculo especial de amistad y confianza a medida que creces y progresas durante *La Era de las Cenizas*. El atlas anterior menciona a muchos de estos PNJs, pero puedes conocer a otros durante el transcurso de la partida. Entablar una amistad estrecha con alguien de Breachill no sólo afianza tu papel en la población como alguien en quien confía y admira la ciudadanía, sino que puede suponer beneficios o descuentos adicionales, como se detalla en la actividad de tiempo libre Entablar amistad con un lugareño, que se describe a continuación.

ENTABLAR AMISTAD CON UN LUGAREÑO

CONCENTRAR **LINGÜÍSTICA** **TIEMPO LIBRE**

Pasas el día junto a un PNJ cuya compañía valoras para fortalecer los lazos de amistad con él o ella. Siempre tienes la opción de hacer una prueba de Diplomacia para determinar el grado de éxito cuando intentas Entablar amistad con un lugareño, pero en vez de eso podrás hacer otra prueba de una habilidad que elijas para interactuar con el PNJ en una especialidad en la que pueda estar interesado. Por ejemplo, si quieres hacerte amigo de un herrero local, puedes hacer una prueba de Artesanía. O si quieres hacerte amigo de un herbolario, puedes hacer una prueba de Medicina o de Naturaleza. Mientras interactúes con un PNJ, podrás encontrar otros rasgos de su personalidad que te sugieran pruebas de habilidad alternativas; por ejemplo, después de charlar unos días con un cazador local, descubres que aprecia profundamente la música, lo que te permite hacer una prueba de Interpretación para entablar amistad con él. Si prefieres una prueba de una habilidad distinta a la Diplomacia, tu DJ decidirá si la prueba que has elegido es adecuada y, si no lo es, el resultado tiene un grado de éxito menos. La CD es 20, independientemente de la habilidad elegida.

Éxito crítico Entablas amistad con el PNJ, que empieza a pasar más tiempo contigo. Si es un comerciante, te oferta sus bienes y servicios con un descuento del 10% en lugar del 5%. Si el PNJ no es un comerciante, su amistad te otorgará un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia que hagas en Breachill como parte de las actividades de tiempo libre, siempre que te favorezca. Estos beneficios son permanentes mientras no hagas nada que ponga en peligro esta amistad (según lo determine el DJ). Una vez que te hayas ganado el favor permanente de un PNJ, el DJ podría decidir que dicho PNJ te ayudará también de otras formas.

Éxito Igual que éxito crítico, pero el favor del PNJ dura tantas semanas como tu modificador por Carisma (mínimo 1).

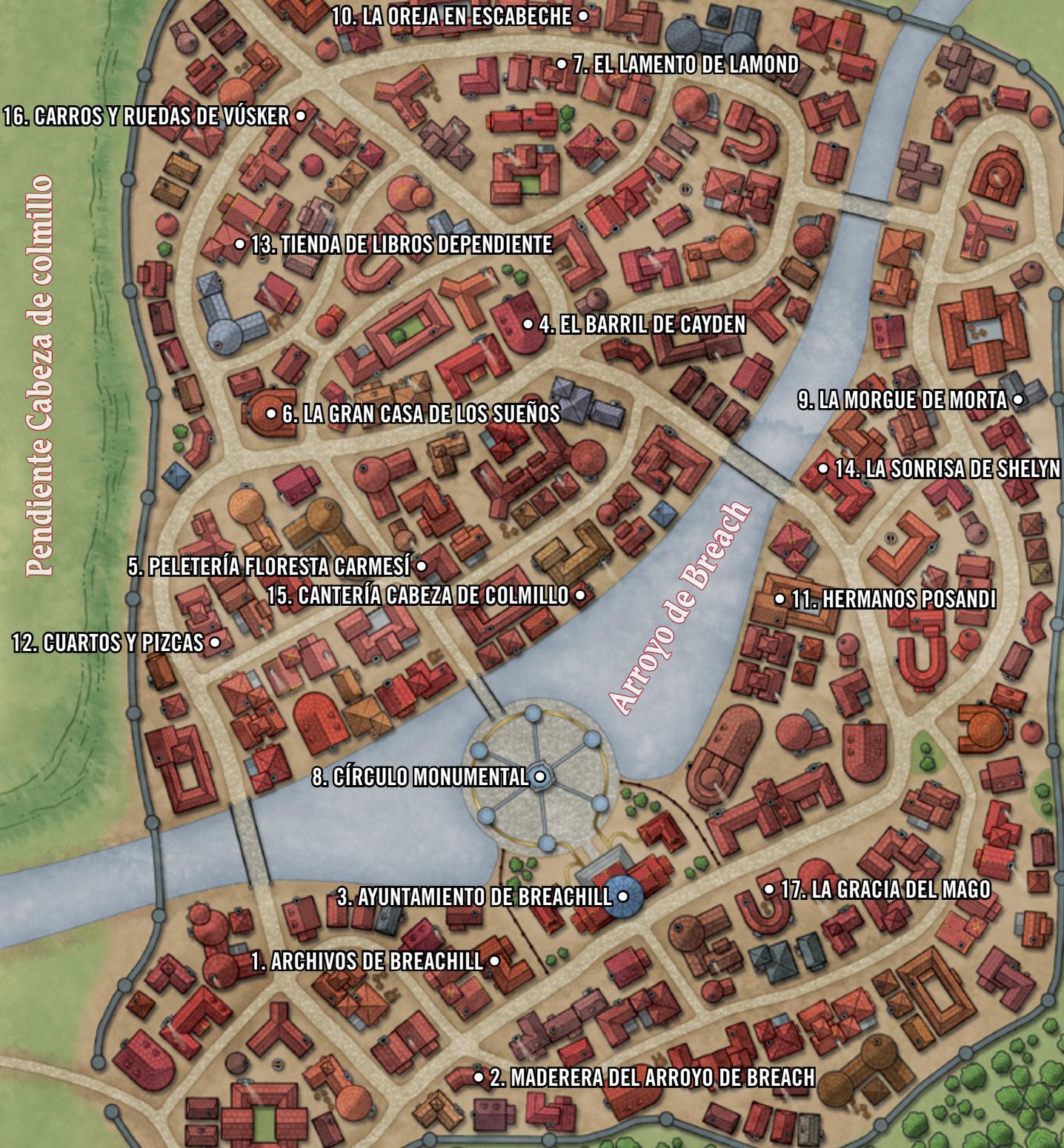
Fracaso No te ganas el favor del PNJ.

Fracaso crítico El PNJ se siente ofendido o insultado por algo que has hecho. Pierdes cualquier efecto de un éxito continuado o un éxito crítico con el PNJ, y la CD para usar Entablar amistad con un lugareño de nuevo con dicho PNJ aumenta en 5.

Breachill



Pendiente Cabeza de colmillo



0

300 PIES (90 M)

Floresta de la Marea Carmesí

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and/or product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Guía del jugador de La Era de las Cenizas © 2019, Paizo Inc. © 2020 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Autores: James Jacobs y Amanda Hamon; Traductor: Dídac Bermejo.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • John Compton

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño senior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción senior • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Productor de RRSS • Payton Smith

Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Coordinación de la tienda online • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes-Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Editora • Vanessa Carballo

Traducción • Dídac Bermejo

Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Revisor • Luis Miguel Rebollar

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol *Pathfinder* (Segunda Edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(c), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, díoses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio. (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

La Guía del jugador *La Era de las Cenizas* © 2019, Paizo Inc. © 2020 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society*, *Starfinder* y el logo de *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Battles*, las Aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, los peones *Pathfinder*, *Pathfinder Player Companion*, el juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder Tales*, la Guía del mundo *Pathfinder*, el logo P de *Pathfinder*, las Sendas de Aventuras *Starfinder*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, el Juego de rol *Starfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.