DEVIR

CONTENIDO EARLY ACCESS

¡Gracias por adquirir este manual!

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

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

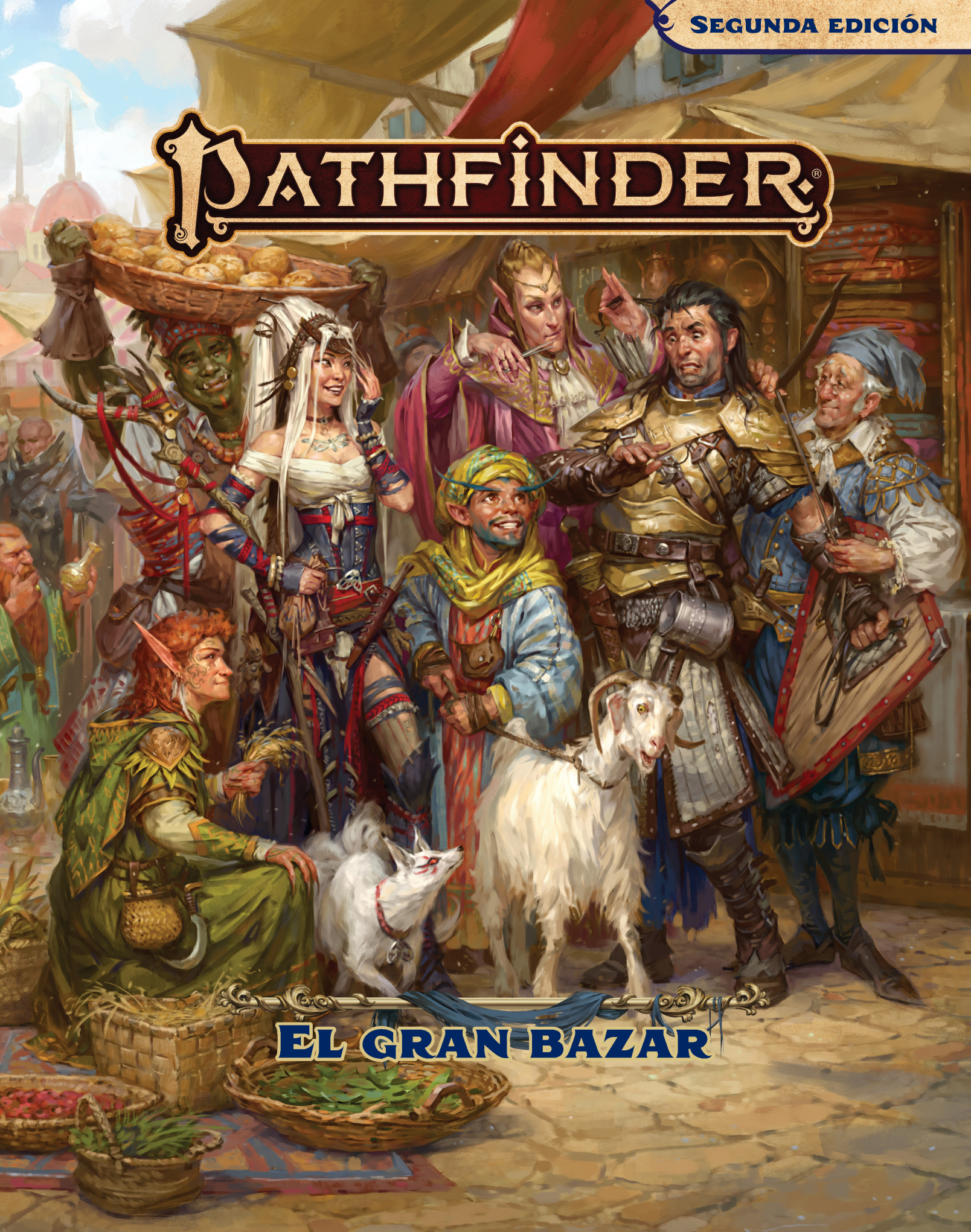
Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail rol@devir.com. Este e-mail solo está destinado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

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

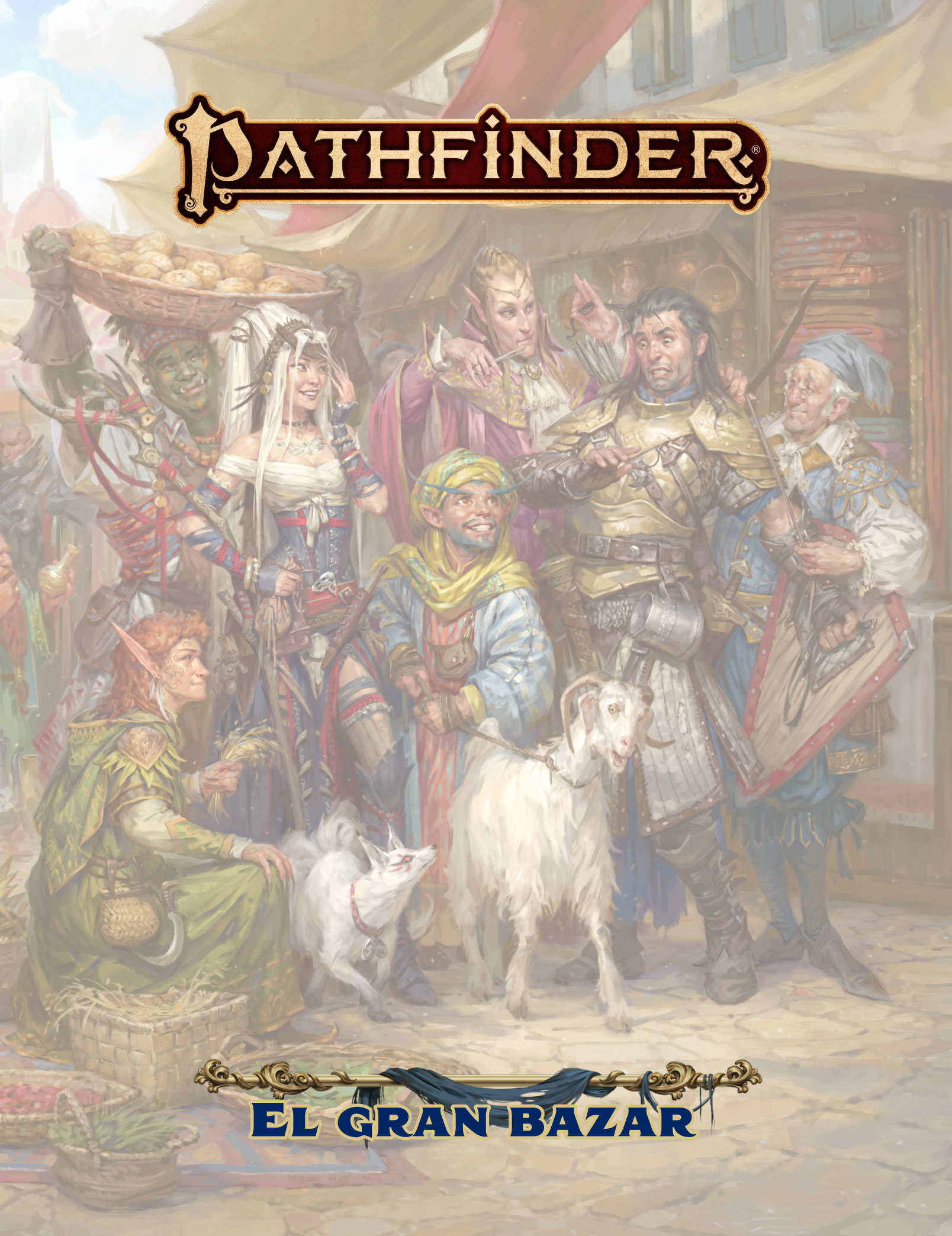
Gracias por confiar en nosotros.

Segunda edición

Pathfinder®



El gran bazar



Pathfinder®

El gran bazar

AUTORES
Tineke Bolleman, Logan Bonner, Jessica Catalan, Dominique Dickey, Dana Ebert, Steven Hammond, Sen H.H.S., Dustin Knight, Avi Kool, Aaron Lascano, Carlos Luna, Ron Lundeen, Sydney Meeker, Randal Meyer, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Andrew Mullen, Ianara Natividad, Dave Nelson, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Erin Roberts, David N. Ross, Simone D. Sallé, Mark Seifter, Shay Snow, Ashton Sperry, Amber Stewart, Andrew Stoeckle, Sarah Thompson, Isabelle Thorne, Jason Tondro y Scott D. Young

JEFATURA DE DESARROLLO
Eleanor Ferron y Luis Loza

JEFATURA DE DISEÑO
Mark Seifter

JEFATURA DE REDACCIÓN
Patrick Hurley y Avi Kool

REDACCIÓN
Eleanor Ferron, Patrick Hurley, Leo Glass, Avi Kool, Kieran Newton, Lu Pellazar, Simone D. Sallé, Elsa Sjunneson y Shay Snow

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Ekaterina Burmak

ILUSTRACIONES INTERIORES
David Astruga, Gislaine Avila, Loïc Canavaggia, Franklin Chan, Rael Dionisio, Fabio Gorla, Andrew Huerta, Sammy Khalid, Lucas Villalva Machado, Damien Mammoliti, Riccardo Moscatello, Rubén Pomares, Sandra Posada y Darko Stojanovic

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Sonja Morris

DISEÑO GRÁFICO
Emily Crowell

DIRECTOR CREATIVO
James Jacobs

DIRECTOR DE DISEÑO DE JUEGOS
Adam Daigle

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Joan Julià

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

CORRECCIÓN
Alejandra Gonzálezs

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

DEPÓSITO LEGAL: B 14163-2023

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

Devir Iberia
Rosselló 184, 5.ª planta
08008 Barcelona (España)
devir.com

ÍNDICE DE MATERIAS

¡BIENVENIDO AL GRAN BAZAR! 4
Mapa del Gran Bazar 6

ALMACÉN DE TESYOVENSKU 8
Metales celestes a precios de saldo! Eso sí, no preguntes de dónde vienen...

APAREJOS DE MOVILIDAD DE MORHEN 18
¡Estas ingeniosas herramientas hacen que más gente pueda lanzarse a la aventura!

EL BAÚL DEL BARGHEST 24
¿Buscas tesoros? Omira te echa una mano; tiene equipo e incluso consejos sobre dónde buscar. Si le caes bien, puede que hasta los consejos sean buenos.

BRILLOALEGRE 28
¡Todo el mundo necesita un poco de alegría de vez en cuando! ¡En Brilloalegre hallarás coloridos juguetes de todo tipo y tamaño!

CAMBIOS MATERIALES 32
Date un día de spa rejuvenecedor o un cambio de aspecto, ¡desde un nuevo atuendo hasta un rostro completamente distinto!

LA CARAVANA DE RELOJERÍA 36
Esa cosa llega rodando al bazar cada cierto tiempo y abre su negocio. A los niños les encanta el paraceraterio de relojería: ¡dos cobres por paseo!

LA CASA DE FIERAS 40
Mascotas y suministros para mascotas, bien cuidadas y a buen precio. Pero cuidado con criticar a los propietarios.

CUMBRES ABUNDANTES 44
¡Equipo aventurero mundano de calidad para aventureros mundanos de calidad!

EMPORIO SENSORIAL DE DRACORI 48
¡Esta tienda promete experiencias únicas para cada cliente! Cabe destacar que «únicas» no significa necesariamente buenas...

EL FILO INMACULADO 52
¡Herramientas nuevas y emocionantes con las que vapulear a tus enemigos!

JOYEROS JARDÍN URBANO 58
Joyas que crecen en plantas puede sonar raro, pero el trabajo que hacen allí impresionaría hasta al aristócrata más petulante.

LOGIA DEL CARNERO CAMPANERO 62
No sé muy bien por qué alguien iría en busca de monstruos, pero si ese es tu plan, la Logia tiene las mejores trampas y flechas para ello.

LA MÁSCARA Y LA LUNA 66
¡Reserva asiento para una experiencia *gourmet* única, o pide para llevar!

MUÑECOTE (ASCENDENCIA RARA) 70
¡Eso de ahí es un muñecote! Son la mar de prácticos, aunque no especialmente listos. No, no está en venta... ¿Cómo?... ¿Creo que ha dicho que quiere irse contigo?

PARAÍSO RECUPERADO 76
Vehículos reparados y restaurados, listos para llevarte donde quieras ir.

PERDIDO Y HALLADO 80
Te seré sincero, esta tienda vende cosas muy raras. Pero es muy popular, así que supongo que otros le ven algo que yo no...

RELICARIO DE EFEMÉRIDES 84
Las curiosidades en esta tienda tienen mucha historia... o eso afirma quien la lleva, y te comerá la oreja para convencerte.

RELIQUIAS Y REMEMORACIÓN 88
Pásate a tomar un té y oír una buena historia. ¡Suele haber réplicas a la venta de los objetos que salen en el relato!

REPOSO DEL GATITO 92
Algunos de estos amistosos familiares buscan un nuevo hogar, y otros pueden enseñarle trucos nuevos a tu familiar. ¡O puedes pasarte a tomar un café y charlar!

LA ROSA RESPLANDECIENTE 96
¡Mercancías musicales y canciones para ese cantante especial en tu vida! La marcaré en el mapa para que puedas encontrarla... o asegurarte de no pasar por ahí con tu bardo, como prefieras.

SALA DE LAS RUNAS 100
Esta tienda ofrece runas especiales que se cosen en tu ropa. ¡Van de fábula! ¡Mira, yo llevo una en un calcetín!

SOLUCIONES DE SALVAMENTO «EL SILURO» 104
¡Quienes buscan recuperar cargamento perdido (sea suyo o no) hallarán un millar de cachivaches en El Siluro!

TATUAJES TINTA DE KRAKEN 108
Si eres la clase de persona a la que le gusta que le claven cosas, puedes ir a que te pinchen ahí, ¡y salir con un bonito dibujo del que presumir!

TENDERETES DE CALLEJÓN 112
Uy, no vayas a esos. ¡No pueden pagarse ni siquiera buena publicidad!

ANUNCIOS DE ABSALOM 118
Cautivador 120
Luchador 122
Trucador de conjuros 124

TABLA DE EQUIPO Y GLOSARIO 128

Este libro hace referencia a varios otros productos de Pathfinder, pero esos suplementos adicionales no son necesarios para utilizar este libro. Los lectores interesados en las referencias a los libros de tapa dura de Pathfinder pueden encontrar las reglas completas de esos libros disponibles de forma gratuita en **paizo.com/prd**.

GJA *Guía del jugador avanzada*
GPPP *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*

¡BIENVENIDO AL GRAN BAZAR!

Discúlpame. No he podido evitar fijarme en que parece que te iría bien una ayuda, y un gentilhombre como yo está siempre dispuesto a echar una mano. ¿Es tu primera vez en Absalom?

¿Cómo? ¿El Gran Bazar? ¡Pues está a la vuelta de la esquina! Y por fortuna, conozco el Bazar al dedillo. Bwutuzu, a tu servicio, aunque por aquí me suelen llamar Pantera. Acompáñame, venga, y te enseñaré el lugar. Yo también tengo algunos asuntos que resolver ahí, y puedo aprovechar la ocasión.

El Gran Bazar es el núcleo, tanto física como espiritualmente, de las Monedas. Aquí puedes encontrar cualquier cosa que anheles, ¡sea lo que sea! Siempre que tengas diligencia y dedicación para buscarlo, claro, y dinero, mercancías o servicios que ofrecer a cambio. Se dice que el ojo de Abadar está siempre posado sobre el Gran Bazar, por lo que nada es gratis, pero los precios son justos. Puedes comprar algo tan simple como un precioso vestido o una espada rúnica, o tan maravilloso como un cuerpo nuevo, si el que llevas ahora no se adecúa a tu espíritu.

Mira, es por aquí, tras estas grandes puertas. Son un poco innecesarias, la verdad, pues el Gran Bazar nunca cierra del todo. Si Absalom es un dragón que nunca duerme, el Bazar es su corazón, cuyos latidos bombean sangre de plata por sus venas. El dinero que se gasta aquí viaja hasta la corte bárbara de Numeria, a los miles de templos de Vudra, e incluso atraviesa el globo hasta la lejana Tian Xia.

Ah, mira esto. Reliquias y Rememoración… ahí encontrarás réplicas de reliquias de Garund que comprar junto con sus historias. Por supuesto, primero deberás saciar el ansia de Khisa de historias nuevas; ni siquiera mi colección de relatos basta para aplacar su sed de sagas de lugares lejanos. Ese es otro aspecto del Bazar que le da al lugar su encanto; por cada tienda y tenderete extraño y asombroso, hay un tendero igual de intrigante, cada uno con historias que cuenta… y secretos que guarda bien. Pero si haces un amigo aquí, es para toda la vida, y yo siempre he dicho que un secreto compartido es una carga aliviada.

Visito el Bazar a diario, a veces simplemente para estimular mis sentidos con las maravillas que ahí se exponen. La visión de los coloridos escaparates y los compradores entusiasmados; el sonido de las voces emocionadas, comprando y vendiendo; y el olor de pociones, preparados, y comida exquisita. Eso último especialmente en *La Máscara y la Luna*: el mejor restaurante de Absalom, y su propietario es hijo de los elfos juramentados de la Espira, o eso dicen. Nunca he estado allí, por desgracia, pues me gusta quedarme en el centro del mundo. Pero quizá te llame la curiosidad, viajero, y entonces como guía tuyo me sentiría obligado a acompañarte... si encuentro tiempo para ello, claro. ¡Vamos, no te rías! Lo digo muy en serio.

Disculpa la pregunta, viajero, pero ¿qué es lo que estás buscando? Aquí hay mercancías en venta que no hallarás

en mercados menores del Mar Interior, cosas maravillosas y muy útiles. Seguro que has oído hablar de armas con runas, pero aquí en el Bazar puedes encontrar runas para capas y capuchas, cinturones y botas, que las mantienen limpias o hacen que siempre estén a mano. Las tiendas de aquí tienen las mejores galas de todo el Mar Interior, tanto místicas como mundanas, que harían llorar de envidia a un pavo real taldano. Si es por eso que has venido, prueba en Cambios Materiales al final de esa calle; aunque hace un tiempo que no paso por ahí, debo admitir, con tantas calamidades recientes. ¡Pero no hablemos de esas cosas! Hace demasiado buen día como para discutir cosas tristes, y ya se habla demasiado de penurias aquí en Absalom últimamente.

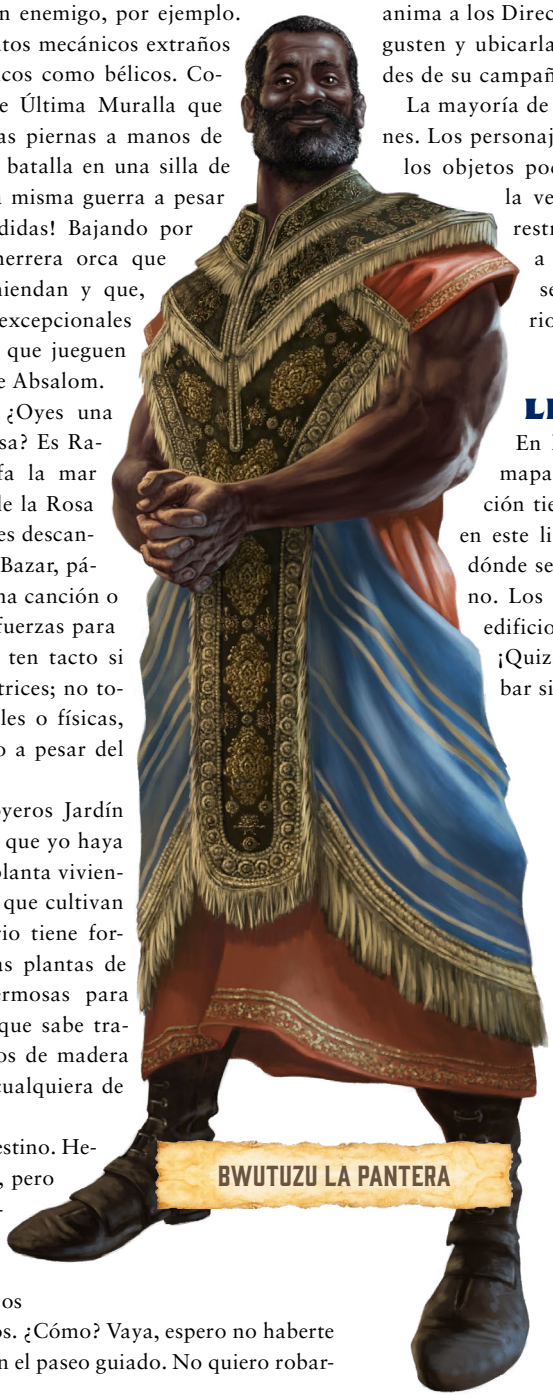
Los armeros del Gran Bazar guardan secretos poderosos. Hay armaduras tan brillantes como la sonrisa de Sarenrae capaces de cegar a un enemigo, por ejemplo. También se venden aparatos mecánicos extraños y complejos, tanto pacíficos como bélicos. Conozco a un Caballero de Última Muralla que hace tres meses perdió las piernas a manos de unos guls; ahora va a la batalla en una silla de ruedas, ¡y sigue dando la misma guerra a pesar de las extremidades perdidas! Bajando por este callejón, hay una herrera orca que muchos guerreros recomiendan y que, en su tiempo libre, forja excepcionales pájaros de alambre para que jueguen con ellos los huérfanos de Absalom.

Espera un momento! ¿Oyes una canción traída por la brisa? Es Ralliadra, una doncella elfa la mar de creativa, propietaria de la Rosa Resplandeciente. Si quieres descansar de las multitudes del Bazar, pásate por ahí a escuchar una canción o un par. ¡Te renovará las fuerzas para seguir de compras! Pero ten tacto si le preguntas por sus cicatrices; no todas las heridas son visibles o físicas, y a veces siguen doliendo a pesar del tiempo pasado.

Y aquí encontrarás Joyeros Jardín Urbano, ¡la única joyería que yo haya visto regentada por una planta viviente! Es uno de esos leshys que cultivan los druidas. El propietario tiene formas de convencer a otras plantas de que adopten formas hermosas para crear piezas únicas. Aunque sabe trabajar en metal, sus anillos de madera son tan brillantes como cualquiera de plata u oro.

Ah, ya llegamos a mi destino. Hemos dado un buen rodeo, pero no me importa en absoluto. El viaje es un destino en sí mismo, como suelo decir, y me gusta ver a viejos amigos y nuevos productos. ¿Cómo? Vaya, espero no haberte entretenido demasiado con el paseo guiado. No quiero robarte más tiempo. Quizá nos volvamos a cruzar antes que termine el día. ¡Y espero que disfrutes de tu visita al Gran Bazar!

—Bwutuzu la Pantera, Supervisor del Bazar, Guardián de las Medidas



BWUTUZU LA PANTERA

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Las tiendas de este libro son solo una pequeña selección de las que hay en el Gran Bazar de Absalom. El apartado de cada tienda incluye detalles de ambientación como descripciones del lugar y sus propietarios, así como ejemplos de ganchos de trama para uso de Directores de Juego… ¡y, por supuesto, una colección de equipo nuevo y emocionante que los PJ podrían comprar ahí! Aunque por defecto se da por hecho que esas tiendas están en el Gran Bazar, se anima a los Directores de Juego a tomar las tiendas que les gusten y ubicarlas donde mejor encajen con las necesidades de su campaña.

La mayoría de estas tiendas ofrecen objetos poco comunes. Los personajes que las visiten pueden acceder a todos los objetos poco comunes listados en sus productos a la venta, pero los objetos raros suelen tener restricciones adicionales. Se anima a los DJ a incluir otros objetos poco comunes que sean apropiados temáticamente al inventario de las tiendas.

LEYENDA DEL MAPA

En la siguiente página doble encontrarás un mapa del Gran Bazar de Absalom. A continuación tienes una lista de las tiendas que aparecen en este libro, junto con una leyenda para indicar dónde se encuentran en ese colosal mercado urbano. Los objetos en venta y propietarios de otros edificios en el mapa no vienen aquí definidos. ¡Quizá algún día esos propietarios pueden acabar siendo tus PJ!

1 Cumbres Abundantes
2 La Máscara y la Luna
3 *Reposo del Gatito*
4 Aparejos de movilidad de Morhen
5 La Rosa Resplandeciente
6 Almacén de Tesyovensku
7 Soluciones de Salvamento «el Siluro»
8 El Filo Inmaculado
9 Logia del Carnero Campanero
10 Brilloalegre
11 Reliquias y Rememoración
12 El Baúl del Barghest
13 Tatuajes Tinta de Kraken
14 Emporio Sensorial de Dracori
15 Relicario de Efemérides
16 Sala de las Runas
17 Joyeros Jardín Urbano
18 La Caravana de Relojería
19 Perdido y Encontrado
20 Cambios Materiales
21 La Casa de Fieras
22 Paraíso Recuperado

1
2
3
4
5
6
12
13
14
17
18

7
8
9
10
11
16
15
21
22
20
19

Almacén de Tesyovensku

«Por supuesto que tengo dos litros de djezet a la venta. Y tienes suerte de que sea yo quien lo venda porque, francamente, cualquier mercader menos profesional tendría curiosidad por saber qué planeas hacer con eso».

Tesyovensku opera un almacén de tamaño medio fuera del Bazar propiamente dicho, cuyo espacio alquila a proveedores de materiales de construcción. Como resultado, el almacén suele estar lleno de vigas de madera, ladrillos y sacos de cemento, lo que le da un aroma a madera recién aserrada y piedra húmeda.

Esperanza en la oscuridad

Tesyovensku (N buscador no binario bruja) nació y creció en una pequeña comunidad kayal en las tierras interiores de Nidal. A cambio de la semiindependencia de la comunidad, la Corte Sombría enviaba anualmente agentes para llevarse a un miembro de la comunidad como tributo. Ese fue el caso de Tesyovensku: la Corte Sombría le tomó cuando era adolescente, le metió en un carruaje sin ventanas y finalmente le entregó a la Capilla de la Carne Desgarrada, un laboratorio velstrac cientos de kilómetros al noreste en Numeria. Los velstracs de esa tierra lejana ansiaban experimentar con mortales con sangre de las sombras, y Tesyovensku fue su última adquisición.

Todos los días, el único consuelo de Tesyovensku en la solitaria oscuridad de su celda provenía de rezarle a la Abuela Araña para que le salvara de las maquinaciones de sus captores velstrac. Al principio, sus oraciones parecían quedar sin respuesta y Tesyovensku estuvo a punto de sucumbir a la desesperación. Hasta que un día descubrió una araña con un patrón llamativo suspendida en el aire que tejía una telaraña iluminada por la luna.

—Sígueme —le dijo, y luego se escabulló en la oscuridad. Tesyovensku la siguió y pronto descubrió que de algún modo había escapado de su celda y entrado en el Plano de la Sombra. La araña guio a Tesyovensku más allá de la mancha de ébano que marcaba el eco sombrío de la Capilla, y la pareja deambuló aparentemente durante días. En su estado debilitado, Tesyovensku no notó el momento exacto en que tanto la araña como el buscador cruzaron de vuelta al Plano Material, saliendo a trompicones de un callejón en la ciudad de Hajoth Hakados.

Los siguientes recuerdos de Tesyovensku son de ser atendido por **Cythrul** (LN misterio sortílego mujer alquimista), una famosa alquimista y experta en metales celestes. Cythrul cuidó a Tesyovensku hasta que recuperó la salud, y le demostró una decencia y compasión que este casi había olvidado que existían. Durante su convalecencia, Tesyovensku también aprendió las bases del oficio de Cythrul. Si bien no era particularmente hábil en alquimia, tenía facilidad para aprender las propiedades y usos de los metales celestiales. Eventualmente, llegó el momento de que Tesyovensku se abriera su propio camino en el mundo, por lo que Cythrul le entregó unos modestos fondos y un suministro inicial de metales celestes y se despidieron. Tesyovensku comenzó a viajar hacia el sur y finalmente se estableció en Absalom, donde abrió un negocio.

TESYOVENSKU

Los movimientos de Tesyovensku tienen una cualidad distintiva: en un momento son tan rígidos como un reloj y al siguiente, inquietantemente suaves. Este es el resultado de su tiempo bajo las 'atenciones' de los velstracs, y aunque le ha proporcionado algunos beneficios, los efectos secundarios no están totalmente bajo su control. Es reacio a discutir los detalles de su cautiverio en la Capilla de la Carne Desgarrada y aún más a dejar que nadie vea los resultados de las atenciones de los velstracs. Por ello, Tesyovensku suele llevar prendas largas y holgadas, cosidas o teñidas con patrones hipnóticos de varios grises, para mezclarse mejor con las sombras. Su única concesión de colores vivos es un mechón de cabello rizado teñido de color brillante que cuelga del centro de su cabeza, y que generalmente lleva peinado para un lado o escondido bajo una capucha. Nunca se le ha visto sin sus gafas ahumadas y aparentemente opacas, ni su querido familiar araña, Mitzyal.

Cythrul es la principal proveedora de metales celestes de Tesyovensku, aunque este considera a Cythrul más una mentora y figura materna que una socia comercial, y siempre se asegura de visitarla en sus viajes mensuales a Numeria. Tesyovensku también envía un porcentaje de sus ganancias a su antiguo pueblo: espera que los ingresos ayuden a su comunidad de tal manera que puedan renegociar el mal acuerdo que le llevó a su vida actual.

Un exterior oxidado

Tesyovensku compró su edificio como tapadera mundana para productos mucho más valiosos (pocos ladrones tienen interés en robar madera pesada o barriles de clavos), pero también por aprecio a su pared occidental, que muestra un antiguo mural de la vida pasada del edificio como casa de baños

iblydana. Tesyovensku quedó prendado del colorido mural en un lugar tan inusual, y sus figuras son visibles desde la oficina del almacén donde hace sus tratos. La mercancía real de Tesyovensku la lleva encima, escondida en una variedad de bolsillos y bolsos extradimensionales, y, para mercancías particularmente pesadas, una *bolsa de contención*. Una vez que un cliente ha sido investigado (Tesyovensku solo acepta nuevos clientes por recomendación directa), se le invita a la oficina para hacer un trato mientras toman extraños tés del Plano de la Sombra. Tesyovensku tiene una pequeña cantidad de casi todos los metales estelares disponibles en un momento dado, por lo general suficiente para fabricar algunos objetos o hacer otro uso de los materiales, aunque también sabe dónde encontrar cantidades mayores si se le pregunta.

Tesyovensku realiza expediciones mensuales a Numeria para reabastecerse, utilizando *caminar por la sombra* y sus conexiones a través de Cythrul para adquirir metales estelares en grandes cantidades. Para pedidos más grandes de metales estelares comunes, como una cantidad sustancial de adamantita para un gólem, Tesyovensku puede hacer arreglos para que el material esté disponible en una semana. La adquisición de grandes suministros de metales estelares extremadamente raros como el oricalco requiere una investigación y un esfuerzo considerables, y suele durar varias semanas.

VIEJAS HERIDAS Y NUEVOS CAMINOS

El almacén de Tesyovensku está justo detrás de la tienda de música de Ralliadra (pág. 97), y Tesyovensku disfruta escuchando la hermosa música que suele salir de sus ventanas. En cuanto a la propia Ralliadra, Tesyovensku tiene dudas. Por un lado, la historia de redención de Ralliadra (si es cierta) es algo inspirador: una prueba viviente de que uno puede escapar de las garras de los velstracs con el alma intacta. Por otro lado, tal herejía en Nidal es inaudita: la mayoría cree que el único kuthita que deja de serlo es porque está muerto. Tesyovensku agradecería a cualquiera que pudiera investigar a Ralliadra en su lugar: ve la posibilidad de tener una amistad con la elfa, pero no quiere arriesgarse a convertirse en el juguete de otro kuthita.

Tesyovensku puede ser una excelente fuente de información para grupos que quieran viajar a Numeria. Conoce las partes seguras de lugares que por lo general son peligrosos en los valles de la Caída y el Confín del Soberano, y tiene contactos en los pueblos independientes de las llanuras Numerias; Tesyovensku podría incluso ofrecer una carta de presentación a los clientes que quieran conocer a Cythrul. La única región de Numeria por la que Tesyovensku se niega a viajar son las colinas Sellen, pues su tiempo en la Capilla de la Carne Desgarrada todavía ocupa un lugar preponderante en su mente.

Puede que la ascendencia buscador de Tesyovensku haya atraído más atención de la que este querría. Absalom Sombría, la contrapartida incolora de Absalom en el Plano de la Sombra, es un próspero núcleo comercial por sí misma, con figuras poderosas y peligrosas que ocasionalmente se filtran en el mundo de Golarion. De particular interés es la Alianza de Ónice, el grupo comercial más antiguo de Absalom Sombría. La líder de la Alianza, **Sarnia Blakros** (LM buscador mujer psíquica), espera interceptar a Tesyovensku durante una de sus expediciones de suministro a Numeria y adquirir su metal celeste, ya sea mediante negociaciones o métodos más siniestros. Hasta ahora, Tesyovensku ha eludido a Sarnia, pero sabe que su suerte terminará por acabarse. Tesyovensku pretende ganarse la protección de Argrinyxia, la dragona umbral que gobierna Absalom Sombría, pero sabe que hará falta mucho trabajo (y riqueza) para conquistar a un dragón.

Últimamente, Teyovensku ha estado investigando otros métodos para ganar dinero. En particular, su capacidad para *caminar por la sombra* resulta útil para el transporte. Los grupos que necesitan viajar grandes distancias pueden contratar a Tesyovensku, que usa su magia para ahorrar tiempo en los viajes. Tesyovensku incluso ha comenzado a escoltar a viajeros hasta Absalom Sombría, aunque estos viajes conllevan riesgos mucho mayores y, por lo tanto, tarifas más elevadas.

ALMACÉN DE TESYOVENSKU

METALES CELESTES

Los metales celestes son materiales preciosos que cayeron a la superficie de Golarion desde el espacio exterior y mundos lejanos. Son extremadamente escasos fuera del país de Numeria, y herreros de todo el mundo los buscan por sus extrañas propiedades. Kevoth-Kul, el líder de Numeria, controla la mayor parte de la producción y exportación de metales celestes alrededor del Mar Interior, aunque algunos osados contrabandistas se arriesgan a sufrir la ira del señor de la guerra y buscan comerciar con estos bienes por su cuenta, tentados por la promesa de grandes beneficios. La ciudad de Absalom es una de las excepciones al dominio absoluto de Kevoth-Kul, pues se encuentra en el Mar Interior, que se creó cuando un meteorito impactó contra el planeta durante la Gran Caída. Buzos azarketi recorren los océanos circundantes en busca de trozos del precioso material, aunque hacerlo puede ser mortal debido a las criaturas abisales que acechan en las aguas.

La mayoría de metalúrgicos de Golarion reconocen siete tipos diferentes de metales celestes: abisio, adamantita (*Reglas básicas*, pág. 572), djezet, inubrix, noqual, oricalco (*Reglas básicas*, pág. 574) y sicatita. La adamantita es el metal celeste más común con diferencia, ya que su durabilidad excepcional le permite sobrevivir relativamente intacto a la entrada en la atmósfera de Golarion. Los herreros de Golarion y otros planetas suelen hacer aleaciones de metales celestes, tanto por la escasez de materiales como para intentar atenuar algunas de las propiedades más extremas que exhiben.

El regreso de la antigua ciudad thassiloniana de Xin-Edasseril ha revivido varias técnicas de aleaciones y encantamientos de metales celestes que se habían perdido durante la devastación de la Gran Caída. Con el paso de los siglos, Varisia y las naciones circundantes se han ido quedando sin metales celestes, por lo que la demanda de los mismos entre los ciudadanos de Nuevo Thassilon es altísima. Se dice que la Señora de las Runas Belimarius contempla los recursos de Numeria y Absalom con ojos codiciosos.

ABISIO — MATERIAL 0 MÁS

RARO PRECIOSO

El abisio, un metal azul verdoso con una inquietante luminiscencia verde, irradia un poder que es incompatible con la vida. La exposición imprudente a este material puede provocar daños a largo plazo en el sistema inmunológico; por ello, minar abisio es peligroso, pues grandes cantidades del metal en una zona hacen enfermar a las criaturas cercanas. Una criatura que lleva un objeto de abisio queda indispuesta 1 por un objeto de calidad normal e Impedimenta ligera, indispuesta 2 por un objeto de calidad normal e Impedimenta 1 o más o un objeto de alta calidad e Impedimenta ligera, o indispuesta 3 por un objeto de alta calidad e Impedimenta 1 o más. Este y todos los demás efectos del abisio que indisponen son efectos de veneno. Los artesanos pueden usar 1 fragmento de abisio para crear hasta 6 dosis de polvo venenoso de abisio. Herreros sin escrúpulos han aprovechado las propiedades tóxicas del abisio para crear armas nocivas y sustancias letales. Todos los objetos fabricados con abisio proyectan luz tenue en un radio de 10 pies (*3 m*).

Tipo fragmento de abisio; **Precio** 450 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de abisio; **Precio** 4.500 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de abisio de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 450 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de abisio de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de abisio	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	6	24	12
Calidad alta	10	40	20
Objetos			
Calidad normal	10	40	20
Calidad alta	13	52	26
Estructuras			
Calidad normal	20	80	40
Calidad alta	26	104	52

ARMA DE ABISIO — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso variable según el arma; **Impedimenta** variable según el arma

Las armas de abisio se pueden llevar de forma segura, ya que el metal tóxico está contenido dentro de una capa exterior. Sin embargo, la toxicidad inherente a estas armas azul verdosas puede irradiar heridas abiertas y envenenar al enemigo. Las armas de abisio tienen un espacio para runa de propiedad menos, pero infligen 1d4 de daño por veneno con un Golpe exitoso, y con un impacto crítico, el objetivo queda indispuesto 1, o indispuesto 2 con abisio de alta calidad.

Tipo arma de abisio de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po + 200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 250 po + 25 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de abisio de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po + 2.400 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 12.000 po + 1.200 po por unidad de Impedimenta

ARMADURA DE ABISIO — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

Por lo general, solo las criaturas inmunes a los efectos del abisio llevarían armaduras de abisio. Quedas indispuesto 2 si llevas una armadura hecha de abisio de calidad normal, o indispuesto 3 si llevas una armadura hecha de abisio de alta calidad. No puedes reducir tu estado indispuesto mientras llevas una armadura de abisio, o durante 1 hora después de quitártela. Una armadura de abisio también es peligrosa para las criaturas cercanas. Las criaturas a menos de 10 pies (*3 m*) de una armadura de abisio deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 30 para calidad normal o CD 40 para alta calidad) o quedan indispuestas 1 (indispuestas 2 con un fallo crítico). Tras ello, la criatura es temporalmente inmune durante 1 minuto, pero si permanece dentro del área durante más de 1 minuto, saca automáticamente un fallo crítico en la siguiente salvación.

Tipo armadura de abisio de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po + 200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir abisio por valor de por lo menos 250 po + 25 po por unidad de Impedimenta.

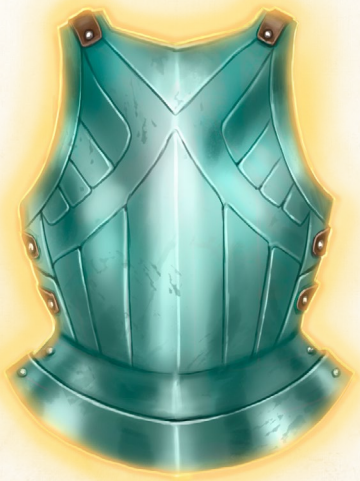
Tipo armadura de abisio de alta calidad; **Nivel** 19 **Precio** 40.000 po + 4.000 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir abisio por valor de por lo menos 20.000 po + 2.000 po por unidad de Impedimenta.

ESCUDO DE ABISIO — OBJETO 8 O MÁS

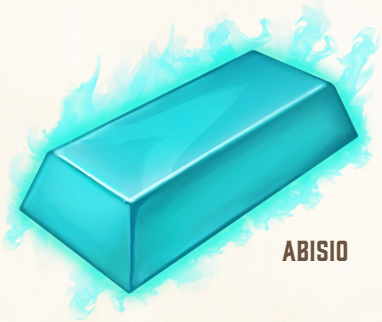
RARO

Uso varía según el escudo

Estos escudos resplandecientes están hechos de forma que el abisio esté contenido de forma segura dentro de una robusta capa

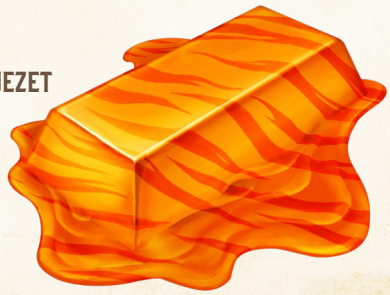


ARMADURA DE ABISIO



ABISIO

DOSIS DE DJEZET



DJEZET

exterior. Sin embargo, si el escudo se rompe, el metal tóxico queda expuesto. Si usas la reacción Bloqueo con el escudo contra un Golpe cuerpo a cuerpo de una criatura adyacente y el escudo se rompe, la criatura queda expuesta al abisio y queda indispuesta 1 con un escudo de calidad normal o indispuesta 2 con un escudo de alta calidad.

Tipo rodela de abisio de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 50 po

El escudo tiene Dureza 4, PG 16 y UR 8.

Tipo escudo de abisio de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 55 po

El escudo tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo rodela de abisio de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 4.000 po

El escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

Tipo escudo de abisio de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** abisio por valor de por lo menos 4.400 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

POLVO DE ABISIO — OBJETO 9

RARO | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | CONTACTO | VENENO

Precio 150 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Este polvo que brilla débilmente induce rápidamente los síntomas del envenenamiento por abisio.

Tirada de salvación Fortaleza CD 27; **Incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 8d6 daño por veneno e indispuesto 1 (1 minuto); **Etapa 2** 9d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 10d6 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto)

Requisitos de creación abisio por valor de por lo menos 75 po

DJEZET — MATERIAL 0 O MÁS

RARO | PRECIOSO

Este metal rojo óxido es líquido a temperatura ambiente, por lo que es difícil elaborar nada con él para la gran mayoría de metalúrgicos, y le ha granjeado el nombre de «hierro raudo» en algunos lugares. El djezet también es extremadamente reactivo a la magia, incluso en su forma de aleación sólida y manejable. Brilla cuando es objetivo de la magia, y los objetos elaborados con aleaciones de djezet brillan con estrías escarlatas, lo que lleva a algunos herreros a apodarlo «hierro tigre». Cuando son objetivo de conjuros, los objetos fabricados con aleaciones de djezet exhiben marcas rojas brillantes que duran 1 asalto o la duración del conjuro, lo que sea mayor. Una masa de djezet contiene suficiente metal para refinar hasta dos dosis de djezet (pág. 12).

Tipo masa de djezet; **Precio** 600 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de aleación de djezet; **Precio** 6.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de aleación de djezet de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de aleación de djezet de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 7.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de aleación de djezet	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	5	20	10
Calidad alta	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	9	36	18
Calidad alta	12	48	24
Estructuras			
Calidad normal	18	72	36
Calidad alta	24	96	48

ARMA DE DJEZET — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso variable según el arma; **Impedimenta** variable según el arma

El djezet en las armas absorbe poder mágico. Los impactos críticos

con un arma de djezet contra un lanzador de conjuros preparados o espontáneo hacen que el objetivo pierda un conjuro preparado o un espacio de conjuro espontáneo a menos que supere una salvación de Voluntad (CD 30 para calidad normal o CD 40 para alta calidad). El conjuro se selecciona al azar entre los tres niveles de conjuro más altos del lanzador (y luego entre los conjuros preparados en ese nivel, para un lanzador de conjuros preparados).

Tipo arma de djezet de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po + 180 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 225 po + 22,5 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de djezet de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 22.000 po + 2.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 11.000 po + 1.100 po por unidad de Impedimenta

ARMADURA DE DJEZET — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura hecha de aleación de djezet es fácil de encantar. Transferir runas a una armadura de djezet desde otra armadura elimina el coste habitual de 1/10 para grabar la runa. Este beneficio no afecta al coste de la runa en sí o al coste de transferir una runa de una armadura de djezet a una armadura que no sea de djezet. La armadura de djezet de alta calidad se puede grabar con una runa de propiedad adicional (hasta un máximo de cuatro en lugar de tres para una *armadura +3*).

Tipo armadura de djezet de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po + 180 po por unidad de Impedimenta; Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir djezet por valor de por lo menos 225 po + 22,5 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de djezet de alta calidad; **Nivel** 19 **Precio** 35.000 po + 3.500 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir djezet por valor de por lo menos 17.500 po + 1.750 po por unidad de Impedimenta.

DOSIS DE DJEZET — OBJETO 13

RARO CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 600 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Algunos magos llevan encima viales de djezet por sus efectos de potenciar la magia. Cuando bebes una dosis de djezet, si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro, puedes aplicar los efectos de las dotes de metamagia Conjuro de alcance (*Reglas básicas*, pág. 99) o Extender conjuro (*Reglas básicas*, pág. 134).

Requisitos de creación djezet por valor de por lo menos 300 po.

ESCUDO DE DJEZET — OBJETO 9 O MÁS

RARO

Uso varía según el escudo

Las caras rojas bruñidas de los escudos de aleación de djezet atraen efectos hechos de pura magia. Mientras tienes un escudo djezet Alzado, puedes usar la reacción de Bloqueo con el escudo cuando recibirías daño por energía además del desencadenante habitual de la reacción. Al sufrir daño por energía debido a un conjuro, la Dureza indicada del escudo se duplica.

Tipo rodela de djezet de calidad normal; **Nivel** 9; Precio 600 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 75 po

El escudo tiene Dureza 3, 12 PG y su UR es 6.

Tipo escudo de djezet de calidad normal; **Nivel** 9; **Precio** 660 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 82,5 po

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de djezet de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 4.000 po

El escudo tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de djezet de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** djezet por valor de por lo menos 4.400 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 32 y UR 16.

INUBRIX — MATERIAL 0 O MÁS

RARO PRECIOSO

La inusual estructura molecular de este metal pálido y maleable le permite atravesar parcialmente el hierro y el acero sin tocarlos. Aunque esa propiedad es útil para elaborar armas que ignoran las armaduras de metal, el inubrix es apenas más robusto que el plomo. Incluso en una aleación, este metal estelar es tan frágil que es difícil de usar para elaborar escudos fiables y muy poco idóneo para elaborar armaduras.

Tipo fragmento de inubrix; **Precio** 550 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de inubrix; **Precio** 5.500 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de inubrix de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de inubrix de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.500 po por unidad de Impedimenta

Objetos de inubrix	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	4	16	8
Calidad alta	7	28	14
Objetos			
Calidad normal	8	32	16
Calidad alta	11	44	22
Estructuras			
Calidad normal	17	68	34
Calidad alta	23	92	46

ARMA DE INUBRIX — OBJETO 11 O MÁS

RARO

Uso variable según el arma; **Impedimenta** variable según el arma

Aunque las armas de inubrix no tienen la misma pegada que otras más robustas, tienen la capacidad única de eludir parte de la protección que ofrecen las armaduras y los escudos metálicos. Un arma hecha de inubrix reduce en 1 el tamaño del dado de daño del arma. Sin embargo, ignora la resistencia al daño debido a efectos de especialización de armadura de las armaduras de metal y el bonificador por circunstancia a la CA de los escudos de metal. Los Golpes con armas de inubrix no desencadenan la reacción Bloqueo con el escudo de un escudo de metal. Las armas que normalmente infligen 1d4 de daño no pueden elaborarse con inubrix.

Tipo arma de inubrix de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 175 po + 17,5 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de inubrix de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po + 1.350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 6.750 po + 675 po por unidad de Impedimenta

ARMADURA DE INUBRIX — OBJETO 11 O MÁS

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La naturaleza maleable del inubrix significa que la armadura fabricada a partir del mismo es menos rígida de lo habitual, aunque esta movilidad ligeramente aumentada se paga con una menor protección. Las armaduras de metal fabricadas con inubrix obtienen el rasgo de armadura flexible; su bonificador por objeto a la CA disminuye en 1, pero su bonificador máximo de Destreza aumenta en 1.

Tipo armadura de inubrix de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po + 120 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir inubrix por valor de por lo menos 150 po + 15 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de inubrix de alta calidad; **Nivel** 18 **Precio** 18.000 po + 1.800 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir inubrix por valor de por lo menos 9.000 po + 900 po por unidad de Impedimenta.

ESCUDO DE INUBRIX — OBJETO 8 O MÁS

RARO

Uso varía según el escudo

El inubrix es mucho más blando que el acero, y es atípico que se use para hacer escudos. Un objeto hecho por un herrero inexperto se abollará con un solo golpe y resultará inútil en batalla. Sin embargo, su superficie flexible puede atrapar armas de metal. Puedes usar un escudo de inubrix (o un umbo o púas en un escudo de inubrix) para Desarmar un objeto de metal con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre; hacerlo usa el alcance del arma (si es diferente al tuyo) y añade el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque (si tiene) como bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. En caso de fallo crítico en una prueba para Desarmar un objeto de metal usando el escudo, puedes soltar el escudo para sufrir los efectos de un fallo en lugar de un fallo crítico. En caso de éxito crítico, aún necesitas tener una mano libre si quieres coger el objeto.

Tipo rodela de inubrix de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 320 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 40 po

El escudo tiene Dureza 2, PG 8 y UR 4.

Tipo escudo de inubrix de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 352 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 44 po

El escudo tiene Dureza 4, PG 16 y UR 8.

Tipo rodela de inubrix de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 2.500 po

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo de inubrix de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** inubrix por valor de por lo menos 2.750 po

El escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

NOQUAL — MATERIAL 0 O MÁS

RARO PRECIOSO

Ligero y fuerte, el noqual también demuestra una poderosa resistencia a la magia. Un efecto secundario de dicha resistencia es que crear armas mágicas a partir de noqual requiere tratamientos alquímicos complejos y costosos. Kevoth-Kul, el Soberano Negro de Numeria, ha desarrollado una aleación de noqual y hierro frío conocida como acero soberano para mitigar esa propiedad. Su apariencia cristalina puede hacer pensar que es frágil, pero este material de color verde pálido se puede trabajar de forma similar al hierro. Los objetos hechos de noqual tienen un bonificador +4 por circunstancia a las salvaciones contra la magia que hace el objeto y otorgan su bonificador a las salvaciones que el propietario hace específicamente para proteger el objeto de la magia (como contra el conjuro *presa oxidante*).

Tipo fragmento de noqual; **Precio** 600 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de noqual; **Precio 6.000** po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de noqual de calidad normal; **Nivel** 8; Precio 400 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de noqual de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 7.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de noqual	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	6	24	12
Calidad alta	10	40	20
Objetos			
Calidad normal	10	40	20
Calidad alta	13	52	26
Estructuras			
Calidad normal	20	80	40
Calidad alta	26	104	52

ARMA DE NOQUAL — OBJETO 13 O MÁS

RARO

Uso variable según el arma; **Impedimenta** variable según el arma

Las armas de noqual son la némesis de las criaturas convocadas y los efectos de conjuro que pueden dañarse con ataques convencionales. Contra dichos objetivos, un Golpe con un arma de noqual gana un bonificador por circunstancia al daño igual al doble del número de dados de daño del arma. Además, las armas de noqual interrumpen la concentración de los lanzadores de conjuros, y hacen que queden anonadados 1 durante 1 asalto en caso de impacto crítico.

Tipo arma de noqual de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** noqual por valor de por lo menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de noqual de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po + 2.400 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** noqual por valor de por lo menos 12.000 po + 1.200 po por unidad de Impedimenta

ARMADURA DE NOQUAL — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La mera visión de una armadura de noqual es suficiente para que algunos lanzadores de conjuros enemigos se retiren de la batalla. Mientras llevas una armadura de noqual, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA contra las tiradas de ataque de conjuro. Si Lanzas un conjuro mientras llevas una armadura de noqual, debes tener éxito en una prueba plana CD 5 o el conjuro falla.

Tipo armadura de noqual de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir noqual por valor de por lo menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de noqual de alta calidad; **Nivel** 19 **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir noqual por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

ESCUDO DE NOQUAL — OBJETO 17

RARO

Uso varía según el escudo

Los escudos de noqual son conocidamente difíciles de crear y requieren materiales de alta calidad, pero son especialmente efectivos contra la magia. Cuando tienes un escudo de noqual Alzado, obtienes su bonificador por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros que te tienen como objetivo (así como a la CA). Además, mientras el escudo está Alzado, cuando un oponente lanza un conjuro que te tiene como objetivo y obtiene un fallo crítico en la tirada de ataque de conjuro contra tu CA, puedes reflejar el conjuro contra él como reacción. Intenta una tirada de ataque a distancia contra la criatura desencadenante usando tu mayor competencia con un arma a distancia. Si tienes éxito, tu oponente sufre los efectos de una tirada de ataque de conjuro con éxito para su propio conjuro (o los efectos de un éxito crítico si tu tirada de ataque fue un éxito crítico).

Tipo rodela de noqual de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 14.000 po; Impedimenta L; **Requisitos de creación** noqual por valor de por lo menos 7.000 po

El escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

Tipo escudo de noqual de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 15.400 po; Impedimenta 1; **Requisitos de creación** noqual por valor de por lo menos 7.700 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

SICATITA — MATERIAL 0 O MÁS

RARO PRECIOSO

En su estado bruto, este mineral plateado está o bien hirviendo o bien helado. Los metalúrgicos no están de acuerdo sobre si la sicatita son dos sustancias relacionadas o una sustancia que determina su temperatura a través de algún proceso desconocido. Sea cual sea el motivo, la temperatura extrema del material significa que debe manipularse con cuidado. La sicatita caliente puede encender fácilmente materiales inflamables como el papel y la maleza seca, y la sicatita fría que se deja en áreas húmedas se rodea rápidamente con una gruesa capa de hielo. Una criatura que entra en contacto físico con una cantidad significativa de sicatita sufre 1 de daño por energía por cada asalto de contacto prolongado (daño por fuego o por frío, para sicatita caliente y fría, respectivamente).

Tipo fragmento de sicatita; **Precio** 500 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de sicatita; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de sicatita de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de sicatita de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de sicatita	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	6	24	12
Calidad alta	10	40	20
Objetos			
Calidad normal	10	40	20
Calidad alta	13	52	26
Estructuras			
Calidad normal	20	80	40
Calidad alta	26	104	52

ARMA DE SICATITA — OBJETO 11 O MÁS

RARO

Uso variable según el arma; **Impedimenta** variable según el arma

Elaborar armas a partir de sicatita suele ser desesperante para muchos armeros, ya que la temperatura extrema del metal puede hacer que se rompa mientras se trabaja. Las armas de sicatita tienen envolturas de empuñadura sustanciales para proteger a sus portadores de la temperatura extrema del metal. Están constantemente rodeadas por una neblina de calor o un halo de escarcha, según el tipo de sicatita. Las armas de sicatita obtienen automáticamente una runa de propiedad *flamígera* o *gélida*, para sicatita caliente y fría respectivamente, incluso si no están encantadas; esta runa no se puede quitar e inflige 1d8 de daño en lugar de 1d6 de daño. Ocupa

una de las ranuras de runa de propiedad del arma como es habitual. En su lugar, la sicatita de alta calidad adquiere una propiedad *flamígera mayor* (sicatita caliente) o *gélida mayor* (sicatita fría).

Tipo arma de sicatita de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 175 po + 17,5 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de sicatita de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po + 1.500 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 7.500 po + 750 po por unidad de Impedimenta

ARMADURA DE SICATITA — OBJETO 12 O MÁS

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de sicatita debe estar provista de capas protectoras para poder ponérsela con seguridad, lo que la hace más pesada que otros tipos de armadura; suma 1 a la Impedimenta típica de la armadura. Al llevar una armadura de sicatita fría, estás protegido del calor ambiental severo y extremo, y al llevar una armadura de sicatita caliente, estás protegido del frío ambiental severo y extremo. Un oponente que te tenga apresado o neutralizado con su cuerpo mientras llevas una armadura de sicatita de calidad normal sufre 4 de daño de energía al final de su turno (por fuego o por frío, para armadura de sicatita caliente y fría respectivamente), o 6 de daño con una armadura de sicatita de alta calidad.

Tipo armadura de sicatita de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir sicatita por valor de por lo menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de sicatita de alta calidad; **Nivel** 19 **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir sicatita por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

ESCUDO DE SICATITA — OBJETO 8 O MÁS

RARO

Uso varía según el escudo

Los escudos de sicatita emiten temperaturas extremas que los protegen del daño por energía. Una capa protectora en el lado del portador lo protege del calor o el frío emitido por la sicatita, pero hace que los escudos sean más voluminosos que la media. Los escudos de sicatita de calidad normal tienen resistencia 10 a su mismo tipo de energía: daño por fuego para un escudo de sicatita caliente o daño por frío para un escudo de sicatita fría, ya que las temperaturas deben ser aún más extremas para poder afectarlos. También brindan cierta resistencia a las temperaturas opuestas debido a su propia temperatura extrema, que se comparte contigo cuando Alzas el escudo. El escudo tiene resistencia 5 al tipo de daño opuesto (daño por frío para un escudo de sicatita caliente o daño por fuego para un escudo de sicatita fría), y mientras tengas un escudo de sicatita Alzado, también obtienes esa resistencia al tipo de daño opuesto. Para un escudo de sicatita de alta calidad, las resistencias aumentan de 10 a 20 para daños de su mismo tipo y de 5 a 10 para daños del tipo opuesto.

Tipo rodela de sicatita de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 50 po

El escudo tiene Dureza 4, PG 16 y UR 8. Resistencia 10 a su mismo tipo de daño y 5 al tipo opuesto.

Tipo escudo de sicatita de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** 2; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 55 po

El escudo tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12. Resistencia 10 a su mismo tipo de daño y 5 al tipo opuesto.

Tipo rodela de sicatita de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 4.000 po

El escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14. Resistencia 20 a su mismo tipo de daño y 10 al tipo opuesto.

Tipo escudo de sicatita de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** 2; **Requisitos de creación** sicatita por valor de por lo menos 4.400 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20. Resistencia 20 a su mismo tipo de daño y 10 al tipo opuesto.

Aparejos de movilidad de Morhen

«No es un defecto, ni un reemplazo. Para mí, es la libertad».

Este gran edificio con aspecto de almacén cuenta con mucho espacio alrededor de sus enormes puertas de doble hoja, con amplias rampas que conducen a la entrada. Todo es práctico y eficiente; unos garfios de metal mantienen abiertas las puertas durante el horario de apertura, revelando una entrada lo bastante ancha como para que pasen cuatro personas a la vez. No hay alfombras cubriendo el suelo de baldosas, duro pero siempre limpio, y cada hilera de estantes de madera tiene la misma separación, con espacio suficiente para que una silla de ruedas pueda darse la vuelta sin problemas.

El lugar tiene un encanto distintivo. En el mostrador arde suavemente el incienso, hay etiquetas hechas a mano en escritura y braille pegadas a los estantes, y un arsenal personal de armas, armaduras y recuerdos interesantes de tierras lejanas adornan la pared del fondo. Normalmente se puede encontrar a **Morhen** (NB elfo protésico) tras el mostrador, o al menos alguna parte suya; suele dejar distraídamente su prótesis de brazo cuando no la está usando, por lo que no es inusual encontrar un brazo en lugar del propio elfo.

Heroicidades amables

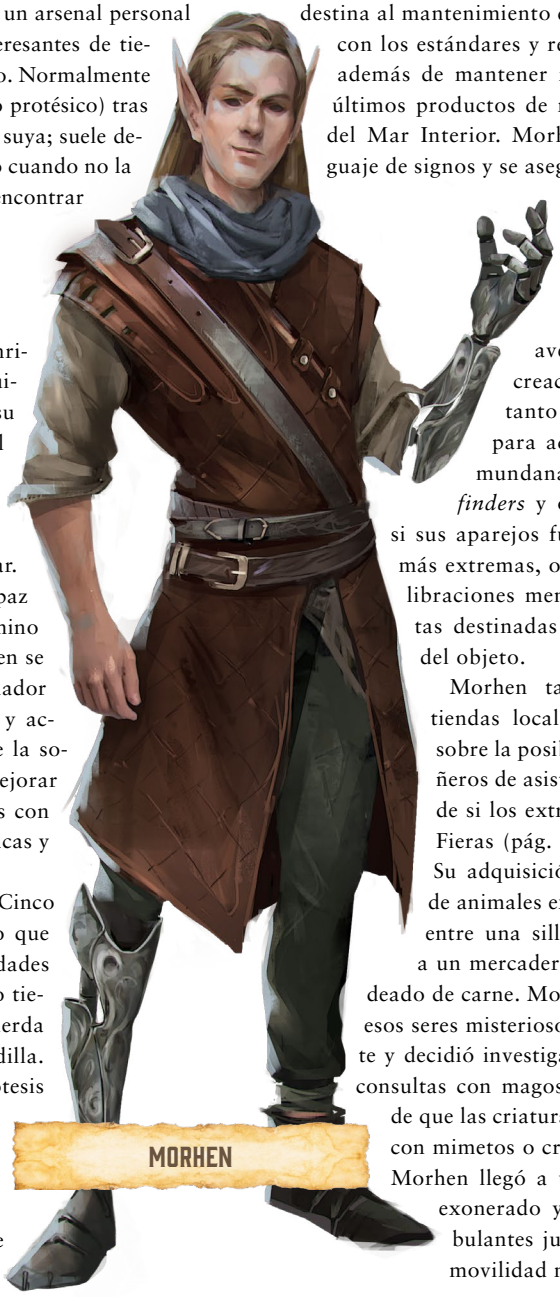
Morhen es un elfo de voz suave y sonrisa gentil. Emite una presencia tranquilizadora en todo momento y, dado su pasado aventurero, no es nada fácil alterarle. Este elfo amable y paciente prefiere hacer amigos en lugar de enemigos, pero no es de los que toleran las idioteces o se dejan mangonear. Cree firmemente que cualquiera es capaz de ir de aventuras y emprender el camino para dejar huella en el mundo. Morhen se enorgullece de su trabajo como diseñador y vendedor de ayudas de movilidad y accesibilidad, y está convencido de que la sociedad debe esforzarse siempre en mejorar y ser más accesible para las personas con discapacidad, con enfermedades crónicas y neurodivergentes.

Originario de las Montañas de los Cinco Reyes, Morhen nació con un defecto que impedía que algunas de sus extremidades se desarrollasen del todo. Por ello, no tiene brazo derecho y su pierna izquierda termina en un muñón debajo de la rodilla. A lo largo de su vida, ha usado prótesis de diversa calidad, comenzando con modelos básicos y toscos durante su infancia, hasta otros con más delicadeza y control de motricidad en su edad adulta. Su madre pretendía que heredara el negocio familiar de fabricación de armas élficas, pero un fatídico día, se sintió inspirado cuando un grupo de aventureros llegó a la tienda de la familia.

Durante las décadas siguientes, Morhen viajó por el mundo con aquellos compañeros de aventuras; aprendió a pelear, y se dio cuenta de que sus capacidades mejorarían si sus prótesis estuvieran más adaptadas a su nuevo estilo de vida. Esto dio inicio a su pasión por la elaboración de prótesis para aventureros y, en cuanto se retiró, abrió una tienda para que otros aventureros discapacitados tuvieran acceso a ese equipo para sus propias misiones. El negocio fue viento en popa, y la mayor parte del dinero que gana lo destina al mantenimiento de la tienda para que cumpla con los estándares y regulaciones de accesibilidad, además de mantener reservas actualizadas de los últimos productos de movilidad de toda la región del Mar Interior. Morhen también domina el lenguaje de signos y se asegura de que su tienda ofrezca opciones de texto grande y braille para todos los manuales y folletos a disposición de los clientes.

Tiene un gran interés en averiguar cómo rinden sus creaciones en la vida cotidiana, tanto para los aventureros como para aquellos con profesiones más mundanas. Colabora con los *Pathfinders* y otros exploradores para ver si sus aparejos funcionan en las condiciones más extremas, ofreciendo reparaciones y calibraciones menores mientras hace preguntas destinadas a mejorar la funcionalidad del objeto.

Morhen también ha contactado con tiendas locales de animales y familiares sobre la posibilidad de capacitar a compañeros de asistencia, aunque no está seguro de si los extraños animales de la Casa de Fieras (pág. 40) servirían para esa tarea. Su adquisición más reciente es una serie de animales extraños que parecen un cruce entre una silla y un carnero, confiscados a un mercader local por sospechas de moldeado de carne. Morhen supo de la existencia de esos seres misteriosos gracias a un antiguo cliente y decidió investigar el asunto. Tras numerosas consultas con magos y expertos para asegurarse de que las criaturas no estuvieran relacionadas con mimetos o creadas por medios malévolos, Morhen llegó a un acuerdo con el mercader exonerado y ahora vende las sillas ambulantes junto con sus herramientas de movilidad más mundanas.



MORHEN

Objetos de asistencia

Morhen vende una serie de artículos para ayudar con la accesibilidad y la movilidad. Sin embargo, no es el propietario intelectual de estos objetos. Hay elementos de movilidad de muchas clases disponibles por todo Golarion.

Bastones y muletas

Aunque hay quienes usan bastones de caminar como artículos de moda, los bastones y las muletas brindan varias funciones que se adaptan a las necesidades de un personaje. Los bastones de movilidad normalmente soportan el peso de una persona en lugar de la pierna o piernas afectadas, al igual que las muletas. Un bastón o muleta básicos tienen las mismas estadísticas que una clava cuando se blanden en combate. Hay otros bastones diseñados para su uso en combate y para golpear con fuerza, y tienen sus propias estadísticas. Estos cuatro objetos se pueden usar como armas, y puedes aplicarles runas de armas de forma normal. Usarlos como arma no impide su uso como elemento de movilidad.

Bastón básico — Objeto 0

Precio 5 pp

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Un bastón básico es un palo recto con un mango curvo, con una forma similar a la punta de un gancho. Su diseño simple está bien equilibrado y solo ayuda ligeramente a quitar peso de la pierna opuesta. Un bastón suele medir entre 2 y 3 pies (*60-90 cm*) de largo, pero se puede alargar o acortar según sea necesario.

Bastón de grifo — Objeto 0

Precio 1 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Un bastón de grifo recibe su nombre por la forma de su base, que presenta cuatro pequeños soportes con puntas extendidas de forma similar a las zarpas de un grifo. El pie de un bastón de grifo le permite mantenerse vertical por sí solo. Un bastón de grifo inflige 1d6 de daño contundente, tiene los rasgos A dos manos 1d10 y revés, y es un arma marcial cuerpo a cuerpo del grupo de armas de los palos.

Bastón de tantear — Objeto 0

Precio 5pp

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Tu bastón indica que tienes visión reducida o eres ciego. Al sostener este bastón frente a ti, les indicas a los que te rodean que tienes problemas de visión, lo que es particularmente útil en lugares urbanos o concurridos para que otros sepan que deben darte espacio. El bastón suele tener varios pies de longitud y generalmente llega a la barbilla del usuario, pero se puede alargar o acortar según sea necesario.

Los bastones de tantear están hechos de madera reforzada con el mismo proceso de fortalecimiento y tratamiento que un arco largo, lo que crea un bastón de alta calidad y lo suficientemente robusto como para que un dueño aventurero lo use como arma. Un bastón de tantear inflige 1d6 de daño contundente, tiene los rasgos barrido y sutil, y es un arma marcial cuerpo a cuerpo del grupo de armas de los palos.

Muleta básica — Objeto 0

Precio 5pp

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Las muletas se venden solas o a pares, según cuánto apoyo necesites al caminar. Una muleta encaja bajo la axila, y usas tu mano y el balanceo del brazo para moverte con ellas.

Ayudas de audición

Las ayudas de audición están hechas de una gran variedad de materiales, desde metal hasta madera. Las formas de cúpula, curvadas en receptores, hacen rebotar los sonidos hacia el canal auditivo, mejorando la recepción del sonido para las personas con problemas de audición. Hay modelos mágicos imbuidos con una pequeña carga de magia de adivinación, lo que ayuda a afinar y amplificar el sonido y filtrar cualquier interferencia, aunque esto no protege al usuario de efectos como el estado ensordecido cuando es provocado por magia. Las siguientes ayudas de audición se enumeran de más básicas a más avanzadas.

Audífono básico — Objeto 0

Precio 5 pp

Uso puesto; **Impedimenta** –

Un audífono básico reposa en el oído y está hecho de madera tallada, metal moldeado o incluso pequeñas piezas de relojería. La forma del aparejo ayuda a los que son duros de oído, y puedes llevar uno o dos dependiendo de tu pérdida de audición. Puedes colocarte o quitarte tus audífonos con una acción de Interactuar.

APAREJOS DE MOVILIDAD DE MORHEN

MULETAS

BASTÓN DE GRIFO

AUDÍFONO

SOPORTE PARA RODILLA

COSTES CUBIERTOS

Muchos aventureros hacen uso de elementos de asistencia, ya sea para ayudar con discapacidades, lesiones o por muchas otras razones. Si tu PJ está discapacitado desde nacimiento o desde un período de tiempo considerable antes de emprender su aventura, comienza con los objetos de asistencia que necesite como parte de su trasfondo. Esos objetos no se cuentan para el dinero inicial de tu personaje (*Reglas básicas*, pág. 271). Tu personaje solo puede comenzar con elementos de asistencia básicos, como un audífono básico, una prótesis básica, etc. Si tu personaje usa silla de ruedas, puede comenzar con una silla básica o una silla de viajero, con la mejora de control de impulsos si tu personaje la necesita debido a restricciones de movilidad u otras condiciones de salud. Cualquier objeto que tu personaje adquiera por su trasfondo de esta forma tampoco tiene valor cuando se vende.

AUDÍFONO MÁGICO — OBJETO 1

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 5 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Estos audífonos curvos se ponen por encima de la oreja y reposan tras ella, con un receptor que se ajusta a la abertura de la oreja. La parte externa del dispositivo detecta las ondas de sonido y, usando magia de adivinación, las transfiere a través del receptor hasta el oído. Puedes llevar uno o dos dependiendo de tu pérdida de audición, y puedes encenderlos o apagarlos con una acción de Interactuar.

AUDÍFONO POTENCIADO — OBJETO 3

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 50 po

Uso puesto; **Impedimenta** L

Este audífono funciona como un audífono mágico, pero está diseñado con una magia más potente y concentrada.

Activar ◆ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Tu audífono está actualmente encendido; **Efecto** Aumentas mentalmente la recepción de tu audífono. Obtienes un bonificador +1 por objeto a todas las pruebas de Percepción basadas en el oído durante 10 minutos.

SOPORTES DE ARTICULACIONES Y FÉRULAS

Los soportes de articulaciones pueden estar hechos de diversos materiales: cuero, tela, varillas de metal o madera, etc. Mientras el material sea lo suficientemente flexible como para doblarse a la vez que la articulación afectada, puede ser un buen soporte o férula. Los soportes se usan por muchas razones, como una vieja herida, artritis o problemas de estructura ósea. Brindan estabilidad y ayudan a la articulación a soportar el impacto de los esfuerzos cotidianos, como caminar, agacharse y usar los brazos o las manos, así como ejercicios más intensos, como pelear, rodar, saltar y correr. Los soportes y las férulas tienen mayor peso en la interpretación que en las mecánicas. Considera qué tipo de soporte se ajusta mejor a las necesidades de tu personaje.

FÉRULA — OBJETO 0

Precio 5 pp

Uso puesto; **Impedimenta** –

Las férulas se pueden aplicar a las siguientes articulaciones: dedo, mano, muñeca, codo, rodilla y espinilla. Se sujetan con correas al área deseada, pero tienen una estructura más rígida

que los soportes y aparatos ortopédicos, con barras de metal o de madera que se tensan con firmeza contra la estructura ósea para proporcionar un soporte constante (las férulas de anillo solo se adhieren a un solo dedo). Son un poco menos flexibles, pero aún tienes pleno uso de tus extremidades y dedos al usar una. Sigues teniendo movilidad total en la extremidad cuando no la usas, pero la extremidad sufre dolor y se siente menos segura sin el soporte adicional que normalmente tiene, lo que puede presentar síntomas físicos.

SOPORTE — OBJETO 0

Precio 5 pp

Uso puesto; **Impedimenta** –

Los soportes, también conocidos como prótesis, se pueden aplicar a cualquiera de las siguientes articulaciones principales: muñeca, codo, rodilla y tobillo. Por lo general, se ajustan alrededor del área deseada y brindan no solo apoyo sino calor que alivia los dolores y molestias. Sigues pudiendo usar tu extremidad o articulación incluso si no llevas el soporte, pero puedes sentir dolores y molestias peores de lo normal y pueden manifestarse en síntomas físicos.

PRÓTESIS

Una prótesis es un dispositivo artificial diseñado para reemplazar una parte del cuerpo faltante o dañada. Las prótesis están hechas de una gran variedad de materiales, que incluyen madera o metal para prótesis comunes y dispositivos de relojería o materiales raros para las más caras. Los avances en el campo de las prótesis han hecho que incluso la prótesis más básica pueda proporcionar todas las funciones de una parte del cuerpo que falta.

PRÓTESIS BÁSICA — OBJETO 0

Precio 5 pp

Uso puesto; **Impedimenta** –

Una prótesis básica reemplaza una parte del cuerpo faltante o dañada. Las prótesis más típicas suelen ser pies, ojos, manos y extremidades artificiales, aunque se puede diseñar una prótesis básica como reemplazo de cualquier parte del cuerpo. Una prótesis tiene una serie de cinturones o correas que la mantienen anclada al cuerpo. Puedes poner o quitar una prótesis como una acción de Interactuar.

PRÓTESIS DE PIERNA

ANILLOS DE LECTURA

Los *anillos de lectura* son pequeños objetos mágicos que se pueden fabricar en cualquier diseño que quiera el usuario y se pueden llevar en cualquier dedo. Están hechos de diversos materiales, como metal o madera, e imbuidos con magia de adivinación menor. Estos anillos ayudan a los usuarios ciegos o con problemas de visión a leer libros, tomos y otras formas de escritura similares, y solo necesitan pasar el dedo o la mano que lleva el anillo sobre las páginas para escuchar en su mente lo que está ahí escrito.

Si el usuario es sordociego, el anillo traducirá la escritura en signos táctiles u otro método para que el usuario perciba el significado de lo que está escrito.

ANILLO DE LECTURA — OBJETO 1 O MÁS

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Un *anillo de lectura* está personalizado para su usuario y solo es capaz de leer idiomas que el usuario domina con fluidez. Cada anillo es único y no puede ser utilizado por nadie más que su usuario vinculado específico. Vincular un anillo de lectura es un proceso que accede al potencial interno del usuario, similar a un objeto investido, excepto que el proceso *lleva* 10 minutos, es permanente y no cuenta para tu número de objetos investidos. Puedes llevar el anillo de varias maneras, a menudo en un dedo o en una cadena llevada alrededor de tu persona si no puedes tenerlo en un dedo. Puedes usar el anillo de lectura para leer texto realizando una acción de Interactuar, y se lee aproximadamente a la misma velocidad que un lector visual. No hay límite para cuán a menudo puedes usar el anillo para leer de esta forma.

Tipo *anillo de lectura;* **Nivel** 1; **Precio** 15 po

Tipo *anillo de lectura mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

Un *anillo de lectura mayor* tiene la misma función que el anillo normal, excepto porque puede leer cualquier idioma escrito y permite al usuario comprender lo que lee.

LA DISCAPACIDAD EN TUS PARTIDAS

Los objetos que aparecen en esta sección, así como las reglas para el lenguaje de signos en la pág. 65 de las *Reglas básicas*, pretenden ser inclusivos y acomodar a cualquier tipo de personaje en tus aventuras. Las reglas están pensadas para permitir que personajes discapacitados se aventuren junto con otros personajes sin encontrar impedimentos significativos. Si bien las reglas aquí cubren una amplia gama de escenarios, es imposible tener en cuenta todas las posibles experiencias de discapacidad o situaciones que puedan surgir en vuestra mesa. Por defecto, recomendamos que, en una situación inesperada, permitas que el personaje con discapacidad participe plenamente en la historia. Por ejemplo, si un área puede parecer difícil de alcanzar en una silla de ruedas, puedes pensar una forma divertida de describir cómo el personaje lo logra de todos modos usando el mecanismo de su silla de viajero, o si un personaje ha usado un *anillo de lectura* en una trampa que se activa al leer, podrías dictaminar que la trampa se activa igual que con cualquier otro. Sin embargo, los jugadores (incluyendo el DJ) deben trabajar juntos para encontrar la mejor forma de narrar las historias que desean contar en su mesa. Las opciones aquí pueden ajustarse exactamente a las necesidades de su grupo, o simplemente servir como inspiración para idear vuestro propio enfoque único. *Pathfinder* es un juego para todo el mundo, ¡por lo que todos los personajes deberían poder disfrutar de la emoción, el peligro y la diversión de las aventuras!

AYUDAS A LA VISIÓN

Las personas con problemas de visión usan varios objetos distintos para ayudar con la corrección. Estos objetos están hechos de una variedad de materiales y generalmente incluyen lentes de vidrio que ayudan a reenfocar la luz hacia el ojo del usuario.

LENTES CORRECTORAS BÁSICAS — OBJETO 0

Precio 5 pp
Uso puesto; **Impedimenta** –

Un conjunto de lentes correctoras puede adoptar la forma de anteojos o gafas especializadas. Puedes ponerte o quitarte las lentes correctoras como una acción de Interactuar.

SILLAS DE RUEDAS

La tienda de Morhen ofrece varios tipos de sillas de ruedas, algunas diseñadas para uso diario y otras enfocadas al combate y la aventura. Estas sillas proporcionan comodidad y apoyo al viajar. Puedes usar el objeto para necesidades ambulatorias o tareas cotidianas, como mejor se adapte a tu personaje. Hay sillas de ruedas de diversos tamaños para adaptarse a cada persona, independientemente de su altura o complexión. Cada silla de ruedas funciona de las siguientes maneras.

Correas de seguridad ajustables: estas correas se ajustan alrededor de tu cintura, rodillas y espinillas para mantenerte en la silla si es arrojada, tumbada o manejada con brusquedad. Puedes abrir y soltar las correas con una acción de Interactuar.

Límite de Impedimenta: una silla de ruedas es lo bastante fuerte como para cargar contigo y cualquier cantidad de Impedimenta que normalmente podrías sostener o transportar (*Reglas básicas*, pág. 271). Tu Impedimenta total transportada incluye todos los objetos que llevas puestos, transportas y guardas en tu silla de ruedas. Sufres los efectos habituales cuando llevas demasiada Impedimenta encima y en tu silla de ruedas: si llevas una cantidad de Impedimenta igual a 5 + tu modificador por Fuerza, estás impedido, y tu silla de ruedas y tú no podéis cargar con más de 10 + tu modificador por Fuerza. La propia Impedimenta de la silla de ruedas no cuenta contra su límite de Impedimenta mientras viajas en la silla de ruedas; se indica por si necesitas transportar la silla de ruedas por separado.

Estructura: una silla de ruedas suele estar hecha de materiales comunes como la madera, pero también puede estar hecha de acero, otros metales o incluso materiales más raros como el *mithril*. Se supone que las sillas de ruedas presentadas en esta sección están hechas de madera robusta.

Magia: la silla de ruedas se considera una extensión de ti mismo. Los conjuros o aptitudes que cambian tu forma corporal también se aplican a la silla, y esta se transforma contigo mientras la estés usando. Puedes elegir qué apariencia tiene esto. Por ejemplo, cuando te transformas con *forma de animal*, puedes optar por tener movilidad total en tus extremidades o hacer que la silla se transforme para convertirse en una silla de ruedas apropiada para esa forma, como arneses con ruedas para perros.

Movimiento: al usar una silla de ruedas, das Zancadas a tu velocidad normal (indicada en tu ascendencia, y aplicando bonificadores, penalizadores y ajustes adicionales). Una silla de ruedas se impulsa usando los aros de mano. Puedes impulsar la silla de ruedas incluso mientras sostienes algo con las manos, pero no si estás sujeto o no puedes mover las manos libremente. Te sigue afectando el terreno difícil y otras características del terreno. Cualquier efecto que te inmovilice, penalice tus Velocidades o similar a base de enredar o entorpecer tus piernas también afecta a la silla. Puedes usar todas tus acciones mientras estás en una silla de ruedas. Con el complemento de control de impulsos, puedes dirigir una silla con los dedos o con impulsos nerviosos.

Enderezamiento rápido: si la silla se vuelca o eres derribado mientras estás en la silla, puedes enderezarte usando la acción Ponerse de pie, aunque en este caso estás enderezando la silla de ruedas. Un aliado puede usar una acción de Interactuar para ayudarte a alzarte, permitiéndote Ponerte de pie como una acción gratuita desencadenada por su acción de Interactuar.

Tipos de sillas de ruedas

Las siguientes sillas de ruedas están disponibles en la tienda de Morhen, enumeradas de la más básica a la más avanzada.

SILLA DE RUEDAS BÁSICA — OBJETO 0

Precio 5 pp
Impedimenta 2

Esta silla de ruedas común es ideal para el uso diario, pero no está diseñada para actividades extenuantes. Las sillas básicas son más comunes entre los no aventureros.

SILLA DE VIAJERO — OBJETO 1

Precio 5 po
Impedimenta 3

Esta silla de ruedas está pensada para aventuras y viajes frecuentes. El diseño es elegante y a la moda, y proporciona gran comodidad y apoyo. Una silla de viajero tiene pequeños mecanismos hechos de piezas de madera entrelazadas, piezas de relojería u otros dispositivos, que permiten que suba o baje escaleras sin ninguna dificultad adicional (subir escaleras sigue siendo terreno difícil, al igual que para otros personajes), y se mueva sin complicaciones extras a través de otros terrenos comunes de aventuras, pudiendo incluso subir por escalas de mano.

SILLA DE VIRTUOSO — OBJETO 7

ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 350 po
Impedimenta 6

Una *silla de virtuoso* es una silla de viajero con la mejora de control de impulsos (ver más adelante) y un pequeño órgano (refiriéndonos aquí al instrumento musical) instalado en la estructura. Puedes utilizar la *silla de virtuoso* para realizar pruebas de Interpretación igual que podrías utilizar cualquier instrumento corriente, utilizando ambas manos. Cuando haces una prueba de Interpretación usando tu silla, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Usas tu silla para dar una Zancada hasta la velocidad de tu silla. Si tienes un truco de composición que esté activo actualmente, lo Mantienes como acción gratuita.

SILLA DE MINOTAURO — OBJETO 9

EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 600 po
Impedimenta 4

Una *silla de minotauro* es una silla de viajero con almacenamiento de silla, control de impulsos (ver más adelante) y *pinchos de ruedas +1* de

SILLA DE RUEDAS BÁSICA

ANILLO DE LECTURA

SILLA DE VIAJERO

Golpe hiriente (pág. 21). Se pueden mejorar, transferir o añadir runas a los pinchos de ruedas de forma normal. La silla almacena mágicamente la energía cinética del movimiento a lo largo del día, y puede gastarla para hacer una poderosa carga rápida.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Te abalanzas hacia adelante con la silla de ruedas en una poderosa carga, apartando a los enemigos que se interponen. Da una Zancada en línea recta, moviéndote a través de los espacios de los enemigos y atacando con los pinchos de ruedas contra cada enemigo en la línea. Si un enemigo está tumbado, se aplican los siguientes efectos: el ataque obtiene un bonificador +1 por circunstancia al daño por cada dado de daño del arma, y la runa *hiriente* inflige 1d12 de daño por sangrado persistente con un impacto (o 3d6 de daño por sangrado persistente con un impacto crítico).

Mejoras para sillas de ruedas

Pueden añadirse mejoras a la estructura de una silla de ruedas para aumentar sus capacidades. El coste incluye la instalación de la mejora.

ALMACENAMIENTO DE SILLA — OBJETO 0

Precio 1 po

La silla tiene un espacio asignado eficiente para guardar objetos adicionales. Esto reduce la cantidad de Impedimenta que ocupan los artículos al almacenarse en la silla, como una mochila. Los objetos equivalentes a los primeros 2 de Impedimenta guardados en tu silla no cuentan para tu límite de Impedimenta. Si usas almacenamiento de silla y una mochila al mismo tiempo, solo 2 de Impedimenta total no cuentan para tu límite, igual que si usaras varias mochilas u objetos similares a la vez.

CONTROL DE IMPULSOS — OBJETO 1

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 5 po

La mejora mágica *control de impulsos* conecta la silla de ruedas a tus dedos o impulsos nerviosos, haciéndola accesible para personas con restricciones de movilidad u otros problemas de salud. Sigues sin poder mover la silla de ruedas si se te impide hacerlo física o mágicamente; por ejemplo, si estás apresado o paralizado mágicamente.

CUCHILLAS DE RUEDAS — OBJETO 0

Precio 5 pp

Se ha fijado un conjunto de grandes cuchillas a las ruedas de tu silla. Mientras estás en la silla, obtienes un Golpe con cuchilla de rueda. Tu cuchilla de rueda inflige 1d4 de daño cortante y tiene los rasgos ágil, fijada y mano libre. Una hoja de rueda es un arma cuerpo a cuerpo simple del grupo de armas de las espadas. Puedes grabar runas de arma en unas cuchillas de rueda. Una silla de ruedas solo puede tener un arma fijada.

PINCHOS DE RUEDAS — OBJETO 0

Precio 5 pp

Se han añadido pinchos gruesos y afilados a las ruedas de la silla, lo que te otorga un ataque perforante. Mientras estás en la silla, obtienes un Golpe con pinchos de rueda. Tus pinchos de rueda infligen 1d4 de daño perforante y tienen los rasgos ágil, fijada y mano libre. Unos pinchos de rueda son un arma cuerpo a cuerpo simple del grupo de armas de los cuchillos. Puedes grabar runas de arma en unos pinchos de rueda. Una silla de ruedas solo puede tener un arma fijada.

RUEDAS REFORZADAS — OBJETO 0

Precio 5 pp

Las ruedas de la silla se han reforzado con llantas de metal resistente o una tapa de metal. Mientras estás en la silla, obtienes un Golpe con rueda. Tu rueda inflige 1d4 de daño contundente y tiene los rasgos ágil, fijada y mano libre. Una rueda reforzada es un arma cuerpo a cuerpo simple del grupo de armas de los palos. Puedes grabar runas de arma en unas ruedas reforzadas. Una silla de ruedas solo puede tener un arma fijada.

SILLA ANFIBIA — OBJETO 9

MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 575 po

Esta mejora mágica permite a la silla de ruedas variar su funcionalidad entre entornos terrestres y acuáticos sin problemas, impulsándose a través del agua o en tierra con la misma facilidad. Tu silla tiene una Velocidad terrestre base de 20 pies (*6 m*) si eso es más rápido que tu Velocidad terrestre (por ejemplo, si eres una criatura acuática sin Velocidad terrestre o con una Velocidad terrestre muy lenta), y tu silla tiene una Velocidad de nadar base de 20 pies (*6 m*) si eso es más rápido que cualquier Velocidad de nadar que tengas. Además, mientras vas en la silla, puedes respirar mágicamente bajo el agua si normalmente respiras aire, o respirar aire si normalmente solo puedes respirar bajo el agua.

AVENTURERO EN SILLA DE RUEDAS

COMPAÑEROS DE ASISTENCIA

Algunos usuarios han tenido problemas con el uso de sillas de ruedas mundanas en entornos peligrosos, o simplemente prefieren una estética diferente en sus artículos de movilidad. Con este fin, unos usuarios de magia han creado un extraño ser vivo que se parece a una silla, o a un cruce entre una silla y una bestia con pezuñas o patas peludas, conocido coloquialmente como «patisilla». A pesar de los esfuerzos desesperados de esos usuarios de la magia, este es el único nombre que ha calado. Un jugador que tiene acceso a un compañero animal puede elegir una patisilla como compañero.

Patisilla

Tu compañero es una extraña criatura que parece una silla con patas de bestia.

Tamaño Mediano o Grande

Cuerpo a cuerpo ◆ pezuña (ágil), **Daño** 1d6 contundente

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de golpe 8

Habilidad Sigilo

Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [9 m]), visión en la penumbra

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Especial montura

Beneficio por apoyo Tu patisilla interpone sus extremidades en la trayectoria de los ataques enemigos. Obtienes cobertura menor debido a tu patisilla contra todos los ataques, no solo aquellos en los que la patisilla estaría en el camino.

Maniobra avanzada Retirada cuidadosa

RETIRADA CUIDADOSA ◆◆

La patisilla te extrae con cuidado de una situación peliaguda. Da dos Pasos y luego una Zancada.

Accesorio de patisilla

El siguiente objeto de compañero fue desarrollado para mejorar las capacidades de las patisillas.

REPOSAMANOS ASTADOS — OBJETO 6 O MÁS

COMPAÑERO | EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** 1

Estos gruesos cuernos de toro o de carnero se funden en los reposabrazos de tu compañero patisilla, dándole más opciones agresivas. Tu compañero animal solo puede investir este objeto si es una patisilla.

Activar ◆ o ◆◆ visualizar; Frecuencia una vez por minuto; Efecto Pasas el dedo por la base de los cuernos, el efecto depende de cuántas acciones gastes.

◆ Tu patisilla extrae fuerza de su inercia. Hasta el final de su turno, si tu patisilla da una Zancada, inflige 2d6 de daño por fuerza adicional en su siguiente Golpe y, con un éxito crítico, empuja al objetivo 5 pies (*1,5 m*), alejándolo.

◆◆ Tu patisilla dispara un rayo de fuerza desde sus cuernos. El objetivo sufre 4d6 de daño por fuerza y debe intentar una salvación de Fortaleza CD 22.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo sufre la mitad de daño y es empujado 5 pies (*1,5 m*).

Fallo El objetivo sufre el daño completo y es empujado 10 pies (*3 m*).

Fallo crítico El objetivo sufre el doble de daño y es empujado 20 pies (*6 m*).

Tipo *reposamanos astados;* **Nivel** 6; **Precio** 225 po

Tipo *reposamanos astados mayores;* **Nivel** 13; **Precio** 2.750 po

La versión de 1 acción de esta activación inflige 3d6 de daño por fuerza adicional y empuja al objetivo 10 pies (3 m) en caso de éxito crítico. La versión de 2 acciones inflige 6d6 de daño por fuerza, y la CD de Fortaleza es 32.

PRÓTESIS MÁGICAS

Estas prótesis creadas mágicamente están pensadas para ir más allá de la practicidad para el aventurero ávido. Su diversidad de diseños y usos hace que aventureros de todas las clases puedan encontrar una prótesis adaptada a su estilo de vida específico. Además, algunos personajes pueden querer hacer uso de una prótesis mágica sin que les falte la parte del cuerpo asociada. En ese caso, hay disponible una variante de la prótesis que se coloca sobre la parte del cuerpo existente y utiliza las mismas estadísticas.

BRAZO INAMOVIBLE — OBJETO 9

MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 700 po

Uso puesto; **Impedimenta** 1

La barra plana de hierro de un *cetro inamovible* está integrada en la estructura central de este brazo protésico, con un pequeño botón colocado discretamente en la palma de la mano.

Activar ◆ Interactuar; **Efecto** Curvas los dedos hacia adentro para presionar el botón de la palma de tu mano, anclando el brazo protésico allí donde está. Tu brazo ya no se mueve, desafiando la gravedad si es necesario. Sigues pudiendo mover los dedos de la mano y tu codo, hombro y el resto de tu cuerpo mientras la magia está activa, pero no puedes mover la muñeca. Si vuelves a pulsar el botón, el cetro que hay dentro de tu brazo se desactiva, lo que pone fin a la magia que lo mantiene fijo. Mientras está anclado, el brazo solo se puede mover si se ejercen 8.000 libras (*3.500 kg*) de presión sobre él o si una criatura tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 40 para Abrir por la fuerza tu brazo. Una criatura puede advertir el botón oculto en la mano de la prótesis con un éxito en una prueba de Percepción CD 25 para Buscar.

OJO DE LO IMPERCEPTIBLE — OBJETO 8 O MÁS

ADIVINACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** L

Este ojo protésico fue diseñado por artesanos elfos, pero lo hay en una variedad de apariencias para diferentes ascendencias. Mientras llevas el ojo, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción visual.

Activar ◆◆ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Concentras el ojo en ver lo imperceptible. El ojo lanza *ver lo invisible* sobre ti.

Tipo *ojo de lo imperceptible*; **Nivel** 8; **Precio** 450 po

Tipo *ojo de lo imperceptible mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

El bonificador por objeto pasa a ser +2 y lanza *ver lo invisible* a 5º nivel sobre ti.

PRÓTESIS CAMBIANTE — OBJETO 6

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 210 po

Uso puesto; **Impedimenta** 1

Este brazo protésico está imbuido de magia de transmutación que lo puede transformar en armas.

Activar ◆◆◆ orden, Interactuar; **Requisitos** Estás empuñando un arma a una mano; **Efecto** La prótesis engulle el arma y la absorbe por completo. El arma deja de estar disponible hasta que uses esta activación para liberarla de la prótesis. La prótesis puede contener hasta dos objetos a la vez.

Activar ◆ visualizar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La prótesis adopta la forma de un arma que haya absorbido. La prótesis tiene las mismas estadísticas que el arma, incluyendo los efectos de cualquier runa inscrita. La prótesis permanece en la forma de dicha arma hasta que uses esta activación de nuevo para devolverle su forma original.

PATISILLA

PIE DE DESPEGUE — OBJETO 6 O MÁS

EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** 1

Estos pies y piernas protésicos, creados por alquimistas y lanzadores de conjuros enanos, están grabados con símbolos de evocación simples pero efectivos en la punta y el talón, lo que te permite saltar a grandes alturas y disparar descargas desde tus pies.

Activar ◆ visualizar; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Sales despedido del suelo, usando el impulso para dar un gran brinco. Los pies de despegue lanzan saltar sobre ti.

Activar ◆◆ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Disparas una descarga desde tus pies, infligiendo 4d6 de daño por fuerza a todas las criaturas en un cono de 15 pies (*4,5 m*), con una salvación básica de Reflejos.

Tipo *pie de despegue;* **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Tipo *pie de despegue mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Puedes usar la primera activación una vez cada minuto, y la segunda activación produce un cono de 30 pies (*9 m*) que inflige 8d6 de daño por fuerza.

El Baúl del Barghest

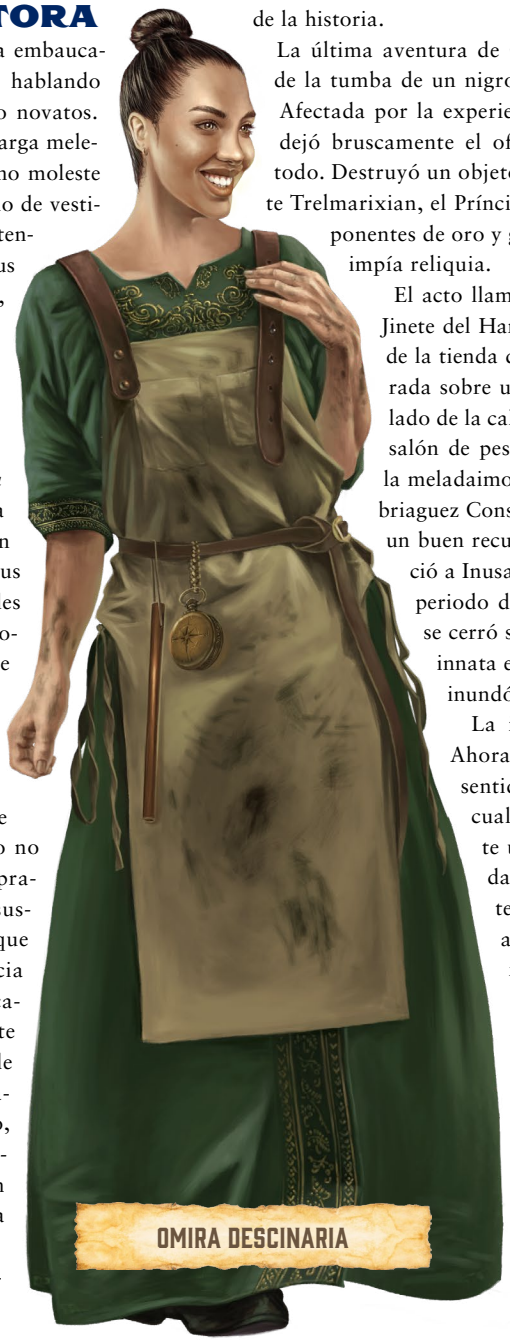
«Escucha, no puedo venderte confianza en tus camaradas o sus capacidades, pero a Sarenrae pongo por testigo de que mi equipo te auxiliará si estos te fallan».

Esta llamativa tienda se anuncia con orgullo y estridencia, apelando a las aspiraciones y a la pura avaricia de los aspirantes a buscadores de tesoros. Carteles adornan las paredes verdes y doradas con eslóganes como: «¡Saquea los castillos de asedio!», «¡Explora tumbas olvidadas!» y, quizá la más tendenciosa, «¡Sé tu propio jefe!». Sobre la puerta, el rótulo reza: «El Baúl del Barghest», con una caricatura de un barghest a un lado, y en el otro hay pintado un *orientador* y una *campanilla de apertura* de plata.

Una figura mentora

A **Omira Descinaria** (N humana pícara embaucadora sobrenatural) se la ve a menudo hablando con aventureros, tanto veteranos como novatos. Es relativamente alta y suele llevar su larga melena negra atada en un moño para que no moleste durante su horario laboral, y su atuendo de vestido verde y dorado con un delantal de tendera encima la hace inconfundible. Sus dedos suelen estar manchados de tinta, polvo o componentes de conjuros, pero lleva con orgullo las uñas exquisitamente decoradas. Antaño fue también una aventurera, y los únicos vestigios de esa vida cuelgan de un cordel en su cinto: un *orientador* y una *campanilla de apertura*. Ya con cuatro décadas a sus espaldas, ve a los aventureros con la mitad de edad que ella casi como sus aprendices. Disfruta proporcionándoles equipo, consejos, y (por unas pocas monedas más) cualquier rumor que le llegue sobre lugares donde ir de aventuras, así como los riesgos y posibles recompensas en ellos.

Omira consigue parte de las existencias de la tienda yendo detrás de aquellos que siguen sus consejos pero no regresan, y recolectando lo que compraron y otras cosas que llevasen con un suspiro melancólico y la esperanza de que el siguiente grupo tenga más prudencia y tiento. Esta práctica está a medio camino entre cuestionable y brutalmente pragmática, y Omira es consciente de ello. En las pocas ocasiones que un pariente (o el propio aventurero muerto, ahora revivido) viene a verla, suele devolverle los artículos familiares o con valor sentimental, y en más de una ocasión ha devuelto objetos robados por sus clientes a su propietario legalmente reconocido.



OMIRA DESCINARIA

La mayoría de clientes saben relativamente poco de su pasado, más allá de que fue miembro de la Sociedad *Pathfinder* (y técnicamente, aún lo es). Se retiró hace siete años, tras decidir que los riesgos superaban la recompensa al ver a varios compañeros de aventuras morir ante colmillos, conjuros o trampas. Su carrera fue lucrativa, sin embargo: pronto pagó las deudas de juego de su hermano Octavio, se pagó la transición a un cuerpo que coincidiese con su alma, y más tarde compró la tienda y el inventario que ahora ofrece a aquellos interesados en su antigua profesión. Al menos, eso es parte de la historia.

La última aventura de Omira fue un desastroso saqueo de la tumba de un nigromante adorador de daimonions. Afectada por la experiencia de perder a sus camaradas, dejó bruscamente el oficio, pero no salió indemne del todo. Destruyó un objeto, un incensario sagrado del Jinete Trelmarixian, el Príncipe Lisogénico, y vendió los componentes de oro y gemas en lugar de dejar intacta la impía reliquia.

El acto llamó la atención de una heraldo del Jinete del Hambre, y en el día de inauguración de la tienda de Omira, una curiosa puerta morada sobre unos escalones apareció en el otro lado de la calle. Era la entrada a un semiplano/salón de pesh de aquel infernal, desde el que la meladaimonion Inusalia, la Dama de la Embriaguez Consumidora, la llamaba. Omira tiene un buen recuerdo de la primera vez que conoció a Inusalia, pero no tiene recuerdos de un periodo de 10 minutos en el que la puerta se cerró sola y la infernal adoptó su forma innata en un estallido de bilis y cloro que inundó el olfato de Omira.

La infernal nunca se fue del todo. Ahora puede percibir a través de los sentidos de Omira, y toma nota de cualquier cliente extraño o lo bastante único. En cuanto se van, la meladaimonion interviene personalmente o manda servidores daimonions al siguiente destino de sus aventuras donde la presencia de infernales no despierte sospechas y, por tanto, no ponga en peligro esa fuente involuntaria de aperitivos exquisitos.

Suministros para buscadores de tesoros

El abarrotado escaparate de El Baúl del Barghest atrae la atención

de los transeúntes con expositores llamativos de objetos falsos de aspecto caro, como un cofre de monedas de latón, un cráneo de dragón falso, botellas de agua coloreada y elaboradas varitas y armas de atrezo con decoraciones ilusorias. Los artículos falsos también protegen contra intentos de robo, pues los ladrones pueden ir a por ellos en lugar de a por las cosas de valor real. En el interior, la meticulosa distribución de la tienda dirige la mirada del cliente hacia cada arma, varita, poción o fruslería mágica, cada una con su propio espacio y una descripción escrita junto al precio. Del techo cuelga un cartel vistoso que declara: «¡Pregunta todo lo que quieras!». De atender las peticiones más sencillas se encarga Pajarrancio, el familiar cuervo de Omira, que se posa en las vigas del techo y charla con los clientes, sonsacándoles información y rumores o recomendando artículos. Si se le pregunta a Omira por el pasado del cuervo, ella responde con una media sonrisa: «Que os lo cuente él, si quiere».

Aunque las decenas de armas, armaduras, provisiones para exploración, pociones, pergaminos y varitas llaman la atención, la pieza central de la sala es una enorme estatua de un barghest rugiente que le da a la tienda su nombre, sirve de pilar para el techo, y permite exhibir una colección siempre cambiante de capas, túnicas y armaduras. De los brazos extendidos de la estatua cuelgan cuerdas, cintos y cadenas, y sus manos y cola cuentan con plataformas para exhibir objetos más delicados. Omira a menudo inventa nuevos relatos sobre el origen de la estatua, que en realidad descubrió mientras construía la tienda. Lo que no sabe es que en realidad es un barghest mayor petrificado de nombre Ixishalis.

PISTAS PARA LOS TEMERARIOS

Omira vende frecuentemente un conjunto específico de brazales con la imagen de una mantícora rampante con ojos de espinela. Los ha vendido cinco veces, y cinco veces han regresado a su tienda, mezclados entre provisiones más mundanas. No tiene ni idea de por qué sucede, ni tampoco recuerda haberlos comprado nunca. Aun así, los vende una y otra vez, contenta con esa venta que al parecer se repone sola.

Recientemente, le vendieron a Omira un mapa de un complejo de túneles sin identificar bajo el barrio de la Puerta del Oeste, con una nota que pone: «¡El botín sigue dentro!», garabateada en el margen. No está segura de la veracidad del propio mapa, pero indica la supuesta ubicación de entrada a quienes están interesados o a quienes preguntan por rumores sobre tesoros. Recientemente, ha dejado de ofrecer esa información a aventureros poco experimentados, después de que tres grupos seguidos no hayan regresado.

Omira a veces frecuenta otras tiendas del Gran Bazar en busca de artículos que puedan convertirse en la próxima pieza central de su propio local. Hace unas pocas semanas, durante un paseo, una figura encapuchada corrió hacia Omira, le entregó apresuradamente un paquete y desapareció entre la multitud. El paquete contenía una nota que ponía: «Asegúrate de que se vende—W». Omira aún no ha abierto el paquete, y no tiene claro si debería siquiera echar un vistazo a su contenido. Puede que simplemente trate de endosárselo al próximo grupo de aventureros que entre en la tienda, o por lo menos que les pida ayuda para determinar el contenido del paquete antes que alguien lo abra.

Cada vez que Omira vende pesh o productos químicos cáusticos, le viene un recuerdo involuntario de la curiosa tienda al otro lado de la calle, con la puerta morada. Está segura de que estaba ahí el día que ella abrió su negocio, pero supone que habrá cerrado o hecho reformas, pues no le suena haberla visto desde entonces (el portal solo se manifiesta a voluntad de la infernal). Este recuerdo persistente la tiene últimamente tan atribulada que ha empezado a pedir ayuda a clientes duchos en adivinación o con intereses eruditos, algo que genera un poco de preocupación a la Dama de la Embriaguez Consumidora.

EL BAÚL DEL BARGHEST

A la venta en El Baúl del Barghest

El Baúl del Barghest ofrece diversos objetos mágicos muy adecuados para aventureros. Los siguientes son solo algunos de los artículos a la venta allí.

CORAZA DEL ESCARABEO — OBJETO 10

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 1.000 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

La coraza de esta *armadura de cuero +1 resistente imperecedera* (ver más adelante), cosida para que recuerde a un escarabajo osiriano, parece extrañamente quitinosa. Obtienes resistencia 5 al daño negativo.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Lanzas *forma de peste* de 1.er nivel. Solo puedes convertirte en escarabajo.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *forma de peste*.

ENERGIZANTE — RUNA 6

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 250 po

Uso grabada en un arma

Un arma con esta runa puede absorber daño por energía para potenciarse.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Sufres daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico; **Efecto** El arma queda imbuida con el tipo de energía desencadenante. Inflige 1d8 de daño adicional del tipo desencadenante hasta el final de tu siguiente turno. Como es habitual, si vuelves a usar esta reacción durante la duración, el daño no se combina; en lugar de eso, el 1d8 de daño se cambia al nuevo tipo de daño desencadenante y la duración pasa a ser hasta el final de tu siguiente turno

ESCUDO DE LA TEJEDORA — OBJETO 15

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 6.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Esta rodela extrañamente mullida (Dureza 10, PG 60, UR 30) parece el abdomen de una araña. Su lado defensivo está cubierto de vello fino, y dos pequeños hiladores sobresalen por debajo de su borde. Los hiladores funcionan como púas de *escudo +2 de golpe mayor*.

Activar ❖ Orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Animas el *escudo de la tejedora*. Ocho patas de araña surgen del borde del escudo, lo que te otorga una Velocidad de trepar de 25 pies (*7,5 m*) hasta el final de tu siguiente turno. Además, los hiladores cobran vida y producen seda durante 1 minuto. Los Golpes con el escudo con éxito hechos con el escudo de la tejedora durante ese periodo enredan al objetivo en seda, imponiendo un penalizador de -10 pies (*3 m*) a sus Velocidades durante 1 asalto. Si el Golpe ha sido un éxito crítico, en lugar de eso el objetivo queda inmovilizado durante 1 asalto. En cualquier caso, el objetivo puede intentar Huir (CD 30) para terminar el efecto antes.

FARO DEL DUELISTA — OBJETO 8

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | LUZ | MÁGICO

Precio 450 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Hay un guante con púas pegado a la parte frontal de esta rodela (Dureza 6, PG 24, UR 12), que funciona como púas de escudo +1 de golpe. El lado defensivo está repleto de ranuras y perforaciones, que emiten una luz brillante cuando se activa su magia.

Activar ❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Activas la luz interior del escudo. Intenta un Golpe cuerpo a cuerpo con el *faro del duelista*. Con un éxito, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 22 o queda cegado durante 1 asalto. Con un éxito crítico, el objetivo usa el resultado de un grado de éxito peor que el de su tirada de salvación de Fortaleza.

GANZÚA ABARCADORA — OBJETO 8

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EXTRADIMENSIONAL | MÁGICO

Precio 450 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Esta ganzúa tiene un pequeño compartimento que esconde otras púas pequeñas y herramientas en miniatura. La propia ganzúa es sorprendentemente maleable a pesar de albergar dichos contenidos. El compartimento oculta un número casi imposible de útiles varios, incluyendo un juego completo de herramientas de ladrón infiltrador y ganzúas de repuesto, material de disfraz de élite y cosméticos de repuesto apropiados, y material de escalada extrema, todo sin dejar de tener Impedimenta ligera. Eso hace que la *ganzúa abarcadora* sea una opción discreta muy apreciada por los pícaros que se infiltran en eventos de la alta sociedad, pues las ropas formales suelen tener pocos bolsillos y solo permiten a un personaje llevar unas herramientas de Impedimenta ligera.

IMPERECEDERA — RUNA 7

POCO COMÚN | CURACIÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 330 po

Uso grabada en una armadura

Estos símbolos fortalecen el vínculo entre tu cuerpo y tu alma, haciendo que esta quede amarrada cuando la muerte está cerca.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Obtienes el estado condenado o herido; **Efecto** Reduces el valor del estado desencadenante en 1.

MORRAL ENGATUSADOR — OBJETO 6

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Esta bandolera marrón está hecha de cuero rústico muy engrasado. Es lo bastante grande como para llevar objetos con una Impedimenta total de 1.

Activar 1 minuto (visualizar, Interactuar); **Efecto** Los documentos de dentro del morral se disfrazan mágicamente de documentos de un tipo similar, pero con información engañosa. Cualquiera que inspeccione un documento se da cuenta del disfraz con una prueba de Percepción CD 20 con éxito, pero determinar el texto real requiere una prueba de Sociedad CD 20 con éxito para Descifrar escritura. Eso dura hasta que uses esta activación de nuevo, lo cual termina el efecto para todos los documentos anteriormente disfrazados; hasta que uses la segunda activación

ROPERA BRILLANTE

GANZÚA ABARCADORA

CORAZA DEL ESCARABEO

para terminar el efecto para un único documento; o hasta que un documento permanezca fuera del morral durante 1 hora, lo que termina el efecto para el mismo.

Activar ❖ orden; **Efecto** Devuelves uno de los documentos a su estado original.

MUNICIÓN COMEPIEDRAS — OBJETO 12

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 325 po

Munición flecha, virote

Activar ❖ Interactuar

Cada pieza de *munición comepiedras* tiene una inusual piedra amarilla por punta. Cuando una *munición comepiedras* activada impacta a un objetivo, este debe intentar una salvación de Fortaleza CD 30.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La munición obstruye de forma superficial la garganta del objetivo. Durante 1 asalto, el objetivo sufre un penalizador -2 por estatus a las tiradas de ataque con su mandíbula o fauces, y a las pruebas de Atletismo.

Fallo La munición se inserta profundamente en la garganta del objetivo. El objetivo no puede usar Golpes con fauces o mandíbulas (si dispone de ellos) ni la aptitud Engullir hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico Igual que en fallo, y el objetivo queda debilitado 2 durante 1 asalto.

MUNICIÓN SILENCIADORA — OBJETO 9

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 125 po

Munición flecha, virote

Activar ❖ Interactuar

La *munición silenciadora* es especialmente densa y parece amortiguar los sonidos a su alrededor. Con un Golpe con éxito, una *munición silenciadora* activada crea un efecto de silencio de 2º nivel sobre el objetivo. El objetivo puede resistir los efectos de la munición con una salvación de Voluntad CD 25, pero sufre un penalizador -2 por circunstancia si el Golpe fue un éxito crítico. Mientras el efecto está activo, el objetivo puede usar una acción de Interactuar para tratar de arrancarse la flecha o virote y terminar antes el efecto; eso requiere una salvación de Voluntad CD 25.

ROPERA BRILLANTE — OBJETO 14

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | LUZ | MÁGICO

Precio 4.500 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta *espada ropera +2 de golpe mayor brillante* (*Secretos de la magia*, pág. 182) está formada completamente por energía radiante, incluso más de lo habitual en un arma *brillante*, y ha abandonado por completo su forma física. En lugar de infligir daño perforante, inflige daño por fuego, y además de los rasgos de arma habituales de una espada ropera, gana el rasgo versátil bueno o positivo.

VARITA DE GUERRA ESPIRITUAL — OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | FUERZA | MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta varita sobresale de una empuñadura ornamentada como una daga corta de madera.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *arma espiritual* al nivel indicado. En caso de golpe crítico, aplicas el efecto de especialización crítica del arma. Además, puedes grabar una de las siguientes runas de propiedad en la varita: *corrosiva, electrizante, flamígera, gélida, tronante* o sus respectivas versiones mayores. Los Golpes con el arma espiritual ganan los efectos de esa runa.

Tipo conjuro de 2.º nivel; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo conjuro de 4.º nivel; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

Tipo conjuro de 6.º nivel; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

Tipo conjuro de 8.º nivel; **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *arma espiritual* del nivel apropiado.

Brilloalegre

«¡Comparte unas risas, haz un amigo!».

Brilloalegre es una combinación de tienda de juguetes, tienda de bromas y santuario empíreo dirigida por una divertida goblin arcadiana y sus hermanos: un capuchino de coral inteligente y una muñeca viviente bromista.

Un alegre equipo

Ozi (CB goblin mujer juguetera) es una goblin alegre con brillantes ojos amarillos, una amplia sonrisa y una risa aguda que suena casi alocada. Es muy payasa y un manojo de nervios, y es más probable encontrarla jugando con sus propios productos que trabajando. Generosa y de buen corazón, Ozi es conocida por ayudar a los necesitados, en particular a niños, goblins y otras personas marginadas. Cree que «la risa puede cambiar el mundo»: levanta el ánimo, alivia las cargas y convierte a los enemigos en amigos.

La goblin nació junto a la costa de Arcadia y habría permanecido allí si no fuera por un encuentro casual con Gogpodda, una isla errante formada por restos flotantes, cadáveres de animales y materia vegetal. Cuando Ozi y su mejor amigo, un capuchino de coral (*Bestiary 3*) llamado Potl, vieron a Gogpodda, fueron nadando hasta ella para investigar. El dúo hizo buenas migas con los gnomos residentes y, cuando se dieron la vuelta para regresar, Arcadia era una mancha distante en el horizonte. A pesar de estar varados, Ozi y Potl conservaron el buen humor. Con el tiempo, fueron adoptados por Kip Fizzleton, un gnomo inventor que, sin darse cuenta, se convirtió en fabricante de juguetes intentando entretener a ese dúo que se aburría fácilmente.

Cuando Gogpodda llegó a Avistan, Ozi, Potl y Kip desembarcaron como familia y viajaron a Absalom, donde Kip abrió una tienda de juguetes. A Ozi y Potl les encantaba su nueva vida, pero, aunque el negocio de Kip iba viento en popa, este se aburría. Sabiendo que tenía que irse para no sucumbir a la Decoloración, Kip abandonó Absalom, pero no sin antes dar a Ozi y Potl un regalo de despedida: una muñeca que había creado con tanto amor que cobró vida. Ozi y Potl consideran a la muñecota (pág. 70), Yanelle, como una hermana. Kip visita a sus tres hijos dos veces al año y los deleita con cuentos, bagatelas y juguetes del extranjero.

Ozi es devota de Picoperi, el señor empíreo azata de los chistes, las bromas y las sorpresas agradables. Llamó a su tienda Brilloalegre en su honor y plantó un árbol de ceiba en el centro, el mismo tipo de árbol en el que se dice que vive Picoperi en el Elíseo. Ozi exhibe su fe y ascendencia con orgullo, vistiendo un chaleco de lana verde y amarillo en honor a su dios, junto con amplias faldas de lana en patrones geométricos de colores vivos inspiradas en su lejana tierra natal. Le gustan los cinturones demasiado grandes, que lleva orgullosa por encima de su chaleco, y los brazaletes desparejados que recubren sus muñecas por docenas.

Potl (CN capuchino de coral ladronzuelo) es un capuchino de coral inteligente y escandaloso, amante de las bromas y amigo de lo ajeno. Le gusta desafiar a los clientes a veloces duelos de chistes que él llama «choques chistosos», y ofrece un descuento a quien pueda ganarle en esa improvisación a contrarreloj. Tiene la costumbre de robar objetos pequeños de los clientes, de forma generalmente inofensiva ya que devuelve lo que se les ha «caído» a los clientes minutos después. Fuera de Brilloalegre no es tan altruista, y roba regularmente objetos brillantes a los transeúntes, un alijo que luego esconde culpablemente en los huecos del árbol de ceiba. A Potl también le gusta bucear en busca de tesoros cerca de la costa de Absalom, y se gana un sobresueldo vendiendo objetos que ha sacado de naufragios y ruinas hundidas desde su acuario en Brilloalegre.

Yanelle (N muñecota contable) es una muñeca viviente a la que le apasionan las bromas bienintencionadas. Le gusta posar en lugares extraños, fingir ser inanimada y luego cambiar de lugar y de pose cada vez que los clientes no miran. Es considerablemente más paciente que sus hermanos, y por eso lleva las finanzas de Brilloalegre. Viste a la última moda multicultural de Absalom, con ropa hecha a la medida en Cambios Materiales (pág. 32), un hábito caro que puede permitirse porque se paga a sí misma considerablemente más que a sus hermanos. Aunque Madam Clavela podría transformar el cuerpo artificial de Yanelle en uno de carne y hueso, Yanelle acepta su propia identidad y no tiene interés en tales cambios.

Un templo a la alegría

Brilloalegre es un edificio alto y cilíndrico, de paredes limpias y recién pintadas cubiertas por una gran cantidad de ventanas. Su exterior está decorado con serpentinas verdes y amarillas que se agitan con la brisa, y su techo es una serie de ventanas de vidrio que se dejan abiertas para que entre el aire fresco y la fauna silvestre.

El interior de Brilloalegre huele a flores. La luz del sol brilla intensamente a través de sus grandes ventanales, dando un brillo especial a todo lo que hay en la tienda. Estantes curvos delinean las paredes exteriores, repletos de juguetes, juegos y baratijas divertidas que van desde muñecas y cometas hasta polvos para

estornudar y carruajes de cuerda. Los hermanos animan a los visitantes a probar los juguetes antes de comprarlos, lo que hace que a veces la tienda parezca más una sala de juegos que un negocio.

La ceiba crece en el centro de Brilloalegre, y de sus ramas cuelgan columpios, escaleras, redes y juguetes. Suele haber niños de todas las ascendencias trepando y jugando en el árbol la mayor parte de los días, sin que nadie les presione para que compren o se vayan; los tres tenderos se alegran mucho de la presencia de cada niño y se saben el nombre de la mayoría. Algunos juguetes en la ceiba (muñecas, pájaros e incluso un conejo de peluche) se mueven con vida propia, lo que lleva a algunos clientes a sospechar que en Brilloalegre residen más muñecotes de lo que admiten Yanelle y sus hermanos. El árbol de ceiba hace también de santuario a Picoperi, a quien Ozi sigue adorando con reverencia. Los pocos habitantes de Absalom que también rinden homenaje al humorístico azata visitan regularmente Brilloalegre, lo que convierte la tienda en un lugar fiable para contactar con otros miembros de la fe.

Tres enormes acuarios repartidos por la tienda sirven como hogar de Potl y como vitrinas para su colección de tesoros hundidos. A menudo reposa medio dentro y medio fuera de estos tanques, goteando agua en el suelo mientras socializa con los clientes. Uno de estos acuarios tiene una placa que dice: «Las asombrosas cosas hundidas de Potl: consultar precios». Potl está dispuesto a vender objetos de su colección, pero no sabe mucho de su historia o utilidad. Sus precios varían según el aprecio que le tenga a una pieza y cuánto cree que sus clientes están dispuestos a pagar.

LOCURA Y DIVERSIÓN CON LOS FIZZLETON

Ozi y Potl son fuentes fiables (pero irreverentes) de información sobre su tierra natal, Arcadia. Ambos hablan con fluidez razatlani, la lengua común del lejano continente. Potl es un ávido buceador que explora regularmente los naufragios y las ruinas hundidas alrededor de Absalom. No le importa demasiado la historia, pero tiene conocimiento de primera mano de muchos lugares submarinos y socializa con una variedad de criaturas acuáticas. Está dispuesto a hacer de guía a exploradores submarinos a cambio de una compensación monetaria y una parte del botín.

Hace apenas cuatro días, Potl regresó de una inmersión en el puerto, temblando, pálido y aferrando una resplandeciente concha dorada con incrustaciones de piedra larimar. Potl no recuerda encontrar esa reliquia, pero Yanelle insiste en que regresó murmurando la palabra «resplandor» con terror en los ojos desorbitados.

Ozi ha estado desarrollando su propia variante de un juego de cartas infantil usando cartas de presagio, y a menudo compra nuevas barajas cada vez que el Cartero Carretero (pág. 114) pasa cerca de la tienda. Los extravagantes torneos de Ozi han resultado ser populares entre los niños y algunos trabajadores aburridos del bazar, pero también han atraído a algunos participantes problemáticos. El más inquietante de ellos es una lanzadora de conjuros gnoma aterradoramente poderosa llamada **Ramius** (N gnoma poder antiguo), que siempre aparece con cartas de presagio que parecen tener siglos de antigüedad. El mayor problema, sin embargo, es un noble malcriado que está obsesionado con tener el mejor mazo: hasta la fecha ha amenazado a los niños con castigos absurdos cada vez que le ganan, ha tratado de comprar todas las cartas de presagio de la ciudad, e incluso ha intentado sobornar a Ozi para que amañe los torneos de cartas a su favor.

La ceiba de Brilloalegre tiene huecos naturales y cámaras ocultas en su tronco. En medio de estas cámaras se encuentran los dormitorios de Ozi y Yanelle, el alijo de bagatelas robadas de Potl, y literas adicionales en las que Ozi permite que los niños sin hogar duerman de forma gratuita. Le encantaría que personas altruistas la ayudasen a encontrar hogares permanentes para esos niños.

Juguetes de Brilloalegre

Ozi vende una amplia variedad de juguetes y regalos de broma. La mayoría de estos regalos sirven como entretenimiento para jóvenes y adultos por igual, pero algunos clientes listos (o ridículos) pueden encontrar formas de emplearlos para fines no previstos. A diferencia de muchas de las otras tiendas en el Gran Bazar, la mayoría de los juguetes que vende Ozi suelen estar disponibles en otras tiendas de juguetes, con la excepción de algunos brebajes alquímicos.

ARCILLA — OBJETO 0

Precio 1 pc

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** –

Esta arcilla maleable con base de aceite se puede moldear a mano y está disponible en una variedad de colores. Una sola unidad tiene 4 onzas (*110 g*) de arcilla.

BALÓN — OBJETO 0

Precio 3 pc

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Los balones para jugar tienen una gran variedad de formas, tamaños y materiales, como tela blanda, goma elástica o mimbre liviano, o formas como sacos llenos de alubias y pelotas de cuero duro.

BLOQUES — OBJETO 0

Precio 1 pc

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Estos bloques de madera se pueden apilar para construir estructuras poco estables. Un juego estándar viene en un pequeño saco y consta de 12 bloques.

CAJA ROMPECABEZAS — OBJETO 0 O MÁS

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Una caja rompecabezas cuenta con partes móviles, mecanismos de cierre y otros componentes diseñados para confundir al usuario. Resolver una caja rompecabezas normalmente requiere tres pruebas con éxito de Saber de juegos o Latrocinio para Forzar una cerradura, aunque hay cajas rompecabezas con innumerables configuraciones y temas, y el DJ puede determinar qué habilidades son apropiadas.

Tipo caja rompecabezas sencilla; **Nivel** 0; **Precio** 2 pp

La CD para resolver esta caja rompecabezas es 15.

Tipo caja rompecabezas compleja; **Nivel** 1; **Precio** 2 po

La CD para resolver esta caja rompecabezas es 20.

Tipo caja rompecabezas desafiante; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

La CD para resolver esta caja rompecabezas es 25.

Tipo caja rompecabezas hueca; **Nivel** 0 o más; **Precio** ver más adelante

Una caja rompecabezas hueca está diseñada para tener un compartimento vacío en el centro, lo que te permite ocultar un objeto dentro de la misma. Solo se puede acceder al objeto de su interior resolviendo la caja rompecabezas. Una caja rompecabezas hueca puede contener un artículo de Impedimenta insignificante que no tenga más de 3 centímetros de diámetro. Cualquier caja rompecabezas se puede convertir en una caja rompecabezas hueca; eso duplica su precio.

CANICAS — OBJETO 0

Precio 2 pc

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Estas diminutas esferas están hechas de piedra pulida y vidrio de colores, y vienen en una bolsa de 200. Puedes verter canicas en una casilla vacía adyacente a ti con una acción de Interactuar. La primera criatura que entre en esa casilla debe superar una prueba de Acrobacias CD 13 o una salvación de Reflejos (a su elección) o cae derribada. En cuanto una criatura entra en un espacio con canicas, se dispersan las suficientes como para que otras criaturas que entren en ese espacio no tengan que tirar para evitar caer.

CARRUAJE DE JUGUETE — OBJETO 0 O MÁS

Un carruaje de juguete en miniatura está tallado en madera y tiene ruedas totalmente funcionales. Puede tener un tamaño entre 5 y 20 centímetros de longitud, demasiado pequeño para que ni siquiera los monten criaturas Menudas. Si se empuja o se impulsa, los obstáculos y el terreno pueden ralentizar, detener, volcar o desviar el trayecto del carruaje.

Tipo carruaje de juguete; **Nivel** 0; **Precio** 5 pp; **Uso** sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Si se impulsa y se suelta como una acción de Interactuar, un carruaje de juguete rueda por el suelo hasta 20 pies (*6 m*).

Tipo carruaje de juguete de cuerda; **Nivel** 2; **Precio** 5 po; **Uso** sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Una pequeña manivela sobresale del lateral de este carruaje. Si se da cuerda con la manivela y el carruaje se suelta en el suelo, el carruaje se impulsa en línea recta a una Velocidad de 10 pies (*3 m*). Cada acción de Interactuar invertida en dar cuerda con la manivela impulsa el carruaje durante 1 asalto. Se le puede dar cuerda a un carruaje de juguete durante un máximo de 9 acciones en total, tras lo cual está demasiado apretado para darle más cuerda.

COMETA — OBJETO 0

Precio 4 pc

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Esta colorida cometa de tela se controla mediante hilos y vuela cuando coge viento.

JUEGOS — OBJETO 0 O MÁS

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Existe una variedad casi infinita de juegos en Golarion. Los juegos simples, incluidos los dados, las barajas de naipes o el dominó, cuestan 5 pp. Los juegos de mesa varían en precio desde 1 po para juegos de destreza como las Chanzas, 3 po para coloridos juegos para niños como Aventuras del Caldero y 5 po para juegos de estrategia complejos como Forjador de Reyes y los Invasores de Abendego. Los juegos de edición de lujo pueden tener precios mucho más altos, pues están hechos de componentes caros y son obras de arte de exquisita elaboración en sí mismos.

Tipo dados trucados; **Nivel** 1; **Precio** 5 po

Estos dados tienen un peso en un lado para asegurar que siempre caigan con el número deseado cara arriba. Los dados trucados te otorgan un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Saber de juegos para jugar con dados. Puedes determinar que un dado está trucado cuando lo manejas con una prueba secreta de Percepción CD 20 con éxito. Determinar que los dados están trucados sin tenerlos en mano es más difícil, especialmente porque los tramposos inteligentes sacan y esconden los dados trucados para no sacar siempre el mismo número

y levantar sospechas. En ese caso, un observador debe tener éxito en una prueba secreta de Percepción contra la CD de Saber (juego) o Latrocinio del que lo tira para notar los cambios o los patrones.

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN MAGNÉTICO — OBJETO 1

Precio 2 po
Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Esta colección de pequeños imanes y varillas de metal viene en una caja de madera. Los imanes son lo suficientemente fuertes como para adherirse firmemente a objetos metálicos, pero demasiado débiles para moverlos o suspenderlos. Las varillas de metal tienen medio centímetro de diámetro y varían en longitud de 3 a 6 pulgadas (7 a *15 cm*). Si se conectan a los imanes, estas varillas se pueden usar para construir formas y estructuras endebles, que se hunden si se les aplica peso o presión externa.

JUEGO DE PINTURA — OBJETO 0

Precio 1 po
Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Este conjunto de suministros de pintura incluye pinturas, pinceles, frascos, una paleta, un conjunto de lienzos pequeños y un caballete en miniatura. Puedes reabastecer tu juego de pintura con pinturas y lienzos adicionales por 1 pp.

MOLINETE — OBJETO 0

Precio 1 pc
Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Este molinete de papel y madera gira cuando lo sopla una persona o el viento.

MUÑECA — OBJETO 0 O MÁS

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Se pueden encontrar muñecas en una amplia variedad de formas por todo Golarion. Entre los más comunes se encuentran las figurillas pintadas, los animales de peluche elaborados con pieles y rellenos de algodón, las muñecas de porcelana con ropas exquisitas y cabello sedoso, los títeres de mano de tela y las marionetas elaboradas.

Tipo muñeca; **Nivel** 0; **Precio** 1 pp

Este es el precio de una muñeca estándar de cualquier tipo.

Tipo muñeca sorpresa; **Nivel** 1; **Precio** 1 po

Estas muñecas contienen un compartimento oculto o un bolsillo capaz de contener un único objeto de hasta Impedimenta ligera; normalmente una campana, un sonajero o flores secas.

Tipo muñeca sorpresa exquisita; **Nivel** 2; **Precio** 10 po

Esconder un objeto dentro de esta muñeca sorpresa hermosamente fabricada te otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo para Ocultar un objeto, ya que el compartimento está especialmente bien escondido y contrapesado para que la muñeca no se note desequilibrada al tener el objeto dentro.

POLVOS PARA ESTORNUDAR — OBJETO 2

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | INHALADO

Precio 7 po
Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar

Puedes arrojar polvos para estornudar a una criatura adyacente como una acción de Interactuar. El objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza CD 15 para evitar estornudar. Si falla la salvación, la criatura estornuda descontroladamente, y queda lentificada 1 durante 1 asalto. En caso de fallo crítico, la criatura queda lentificada 1 durante 3 asaltos en su lugar.

POLVO PETARDO — OBJETO 1

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | SÓNICO

Precio 1 po
Uso sostenido en en una mano; **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar

Puedes espolvorear polvo petardo en una casilla vacía adyacente a ti. La primera criatura que aplica presión al polvo petardo (por ejemplo, al moverse en esa casilla) hace que emita una serie de estallidos atronadores.

YO-YO — OBJETO 0

Precio 5 pc
Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Similar a un carrete de cuerda, un yo-yo consta de dos discos de madera conectados a un eje central enrollado con un cordel. Sujetando el extremo del cordel y soltando el yo-yo, un usuario experto puede enroscarlo y desenroscarlo, y realizar una gran variedad de trucos.

Cambios Materiales

«La belleza puede ser una jaula, y la carne, una prisión. El propósito de nuestro arte no es ofuscar la verdad, sino revelarla».

Esta *boutique* exhibe una construcción exquisita a partir de piedra blanca pulida, con casi cada centímetro cubierto de extensos y realistas relieves de hiedra en flor, ramas cargadas de bayas y pequeños animales como pájaros cantores, zorros y liebres. El interior de la tienda, cargado de intenso aroma a puntas de abeto frescas y petricor, es una unión entre opulencia y austeridad. Suelos de mármol del color de la nieve recién caída y bajorrelieves de yeso que representan abedules enmarcan las entradas arqueadas y se extienden hacia arriba, sosteniendo los techos abovedados.

ILTARA CLAVELA

Flores primaverales

Iltara Clavela (N humana bruja) es una mujer misteriosa que habla con un acento sutil y rítmico que no deja entrever sus orígenes irrisenios. Rizos plateados enmarcan sus pómulos altos y su barbilla afilada, mientras que profundas marcas de sonrisa arrugan las comisuras de sus cálidos ojos azul claro. Siempre elige sus palabras cuidadosamente, y son concisas y significativas, como las galas y accesorios a medida que llenan su guardarropa personal y *boutique* exclusiva. A pesar de su actitud alegre y acogedora, tiene poca paciencia para las tonterías y su ánimo puede volverse tempestuoso cuando se siente engañada o molesta.

Madam Clavela rara vez habla de su pasado, pero alguna vez ha rememorado con nostalgia una vida anterior en una tierra azotada por el invierno eterno. Cuenta la historia de un niño crepuscular nacido en las cortes invernales de las jadwiga, colmado de bendiciones y maldiciones por igual, pues sus padres habían cortejado el favor de un hada del invierno, tan antigua como cruel, para cumplir su deseo más profundo: un hijo dotado de magia feérica, que empuñaría cada transmutación de tormenta y escarcha con la misma facilidad que respiraría. Entre la nobleza, se hablaba en susurros del aterrador poder del joven. Mientras tanto, sus padres extendieron la creencia de que algún día lideraría sus ejércitos en una segunda Guerra Invernal.

Pero el hada del invierno se había guardado un grave secreto, ya que en el momento en que cruzó la mirada con el bebé, aprendió dos verdades: que albergaba un espíritu femenino y que nunca dirigiría un ejército. La pequeña expresó esas verdades en innumerables ocasiones, rogándole a sus padres que le permitieran renunciar a su nombre y buscar la magia que alinearía su cuerpo con su espíritu. Cuando finalmente la alistaron, huyó en secreto a las profundidades de Faescarcha, donde nadie se atrevió a perseguirla. Allí, buscó a las hadas de invierno e hizo un trato propio. Ninguna magia en todo Irrisen podía alinear su forma con su espíritu, afirmó el hada, por lo que la joven solo pidió que la ayudara a escapar para que pudiera buscar esa magia en otro lugar. El precio que pagó parecía trivial: el mismo nombre al que anhelaba renunciar, y pronto eligió uno nuevo mientras la bañaba su primer sol de verano en las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Sería Iltara y nunca volvería a fingir ser otra persona.

Iltara sobrevivió un tiempo gracias a sus habilidades como escriba de manuscritos, costurera y partera, pero nunca a su magia, ya que no se atrevía a revelarse como una bruja invernal. Hubo un día en que reparó los trajes coloridos y gastados de una compañía de artistas varisianos a cambio de una cena. Se apiadaron de la desgarbada y hambrienta adolescente y la invitaron a ser su costurera. Con el tiempo, su costura ganó confianza y empezó a aceptar labores de sastrería y estilismo.

Lejos del gélido norte, Iltara divulgó sus dones feéricos a sus compañeros y, para su satisfacción, firmó un segundo

trato: realizaría magia como «Madam Clavela» a cambio de su ayuda para acumular saber arcano. Estudió detenidamente cada nuevo conjuro, obsesionada con combinar sus principios de maneras cada vez menos convencionales. Sus camaradas no daban mucho crédito a su obsesión, hasta el día en que emergió mostrando con orgullo un rostro mejorado en el que no quedaban trazas de magia. Poco a poco, se fue afirmando en cada detalle de su cuerpo hasta que quedó claro que había encontrado su verdadera vocación. Desde el momento en que anunció sus nuevos servicios, su nombre circuló una vez más entre la nobleza. Llegó oro a raudales, así como montones de candidatos a socios y asistentes, y pronto se pudo permitir su primer carruaje, el primer paso hacia la fundación de Cambios Materiales en Absalom.

UN CAMBIO DE ASPECTO

La mayoría de los clientes llegan con cita previa, pero todo visitante es recibido por un asistente sonriente que atiende sus necesidades con entusiasmo. Los curiosos y los que vienen a cotillear no son mal recibidos, pero se topan con un mar de miradas y guiños de complicidad. Al fin y al cabo, entre el personal se dice que nadie va ahí por accidente. Aunque hay innumerables negocios que cubren las necesidades de moda de la élite de Absalom, Cambios Materiales atiende casi exclusivamente a aquellos que buscan una transformación más completa.

A partes iguales *boutique* de ropa, salón de belleza y *spa*, Cambios Materiales tiene en plantilla un equipo de maestros artesanos y practicantes arcanos. Algunos se especializan en objetos y alteraciones a medida (los testimonios dan fe de su capacidad para alterar incluso las prendas mágicas sin comprometer sus propiedades), mientras que otros aplican métodos patentados de combinar magia de transmutación e ilusión para rejuvenecer el cuerpo y el espíritu de sus clientes. Para muchos, eso significa prolongar su vigor juvenil, realzar su belleza natural o relajarse bajo un conjunto de ilusiones sensoriales. Para otros, puede significar una transformación física tan completa que luego resultan irreconocibles incluso para sus amigos más cercanos. Madam Clavela tiene debilidad por esos clientes, y a menudo insiste en supervisar personalmente sus transformaciones. Dicho proceso puede ser gradual y requerir múltiples citas, y algunos optan por comprar un paquete prémium que incluye alojamiento en el ático privado de la boutique hasta que termine.

¿CUÁL ES EL SECRETO?

Abundan los rumores sobre la boutique y su misteriosa propietaria. Muchos no pueden evitar comparar las transformaciones de Cambios Materiales con el moldeado de carne y algunos incluso llegan a acusar a Madam Clavela de haber robado su magia de las forjas de carne de Nex. Madam Clavela desmiente enseguida esas acusaciones, pero, en verdad, no le faltan rivales que podrían tratar de difamarla para obtener sus secretos arcanos patentados. Del mismo modo, ella no lo reconocerá fácilmente, pero nada le gustaría más que descubrir el origen de esos rumores para poder acallarlos de una vez por todas.

La capacidad de la *boutique* para cambiar drásticamente la apariencia de un cliente también ha atraído la atención de la Guardia de Absalom, que a menudo confronta a los empleados con insinuaciones veladas de que Madam Clavela usa su magia para ayudar a criminales a evadir la ley. Aunque nunca ha habido un incidente de este tipo entre sus clientes anteriores, eso no ha impedido las visitas de miembros de la guardia desconfiados. Madam Clavela está considerando si puede tirar de algún hilo político para hacer que esos desagradables agentes dejen de molestarla.

Si bien los extravagantes precios de la *boutique* cubren la mayoría de sus gastos, sigue requiriendo un suministro constante de reactivos mágicos. Si alguien quiere vender curiosidades mágicas o componentes adquiridos de bestias inusuales, un miembro veterano del personal seguramente estará dispuesto a examinarlos para evaluar su valor de venta. Sin embargo, el principal interés personal de Madam Clavela es ampliar su pericia mágica. Quienes le son cercanos atestiguan que incluso posee conocimientos secretos de pergaminos y tomos olvidados, que podría estar dispuesta a compartir con aventureros curtidos y dispuestos a enfrentarse a peligros ignotos para recolectarlos en su nombre.

CAMBIOS MATERIALES

A la venta en Cambios Materiales

Madam Clavela ofrece una gran variedad de prendas de ropa y trajes para quienes buscan cambios más sencillos o menos permanentes. A continuación hay algunos de los objetos que se pueden hallar en su tienda.

AJUSTES DE CARTERISTA — OBJETO 4

POCO COMÚN

Precio 100 po

Uso cosido en la ropa; **Impedimenta** –

Los ajustes de carterista modifican un atuendo existente, agregándole bolsillos interiores ocultos y costuras abiertas estratégicamente para ocultar pequeños objetos dentro del forro. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo para Ocultar un objeto de impedimenta ligera o menor en los bolsillos. Con un fallo (pero no un fallo crítico, que funciona normalmente) en la prueba de Sigilo para Ocultar tal objeto, quien te esté viendo sabe que estás ocultando un objeto en alguna parte, pero no lo encuentran a menos que tengan éxito en una prueba de Percepción CD 20 para localizar las costuras en la prenda.

PELUCA DE CONTENCIÓN — OBJETO 3

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EXTRADIMENSIONAL | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 45 po

Uso gorro puesto; **Impedimenta** L

Las *pelucas de contención* se crean a partir de fibras planares y contienen pequeños espacios extradimensionales accesibles dentro del cabello. Pueden contener hasta cuatro objetos de Impedimenta ligera en su interior, y la Impedimenta contenida dentro de la peluca no aumenta la Impedimenta de la peluca en sí. Puedes Interactuar con una *peluca de contención* para poner elementos dentro o sacar elementos de ella con mayor facilidad que con un contenedor mundano. Solo hace falta una única acción de Interactuar para retirar esos objetos, como un objeto puesto, en lugar de dos acciones de Interactuar, como un objeto guardado.

PELUCA RÁPIDA — OBJETO 2

POCO COMÚN | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 30 po

Uso gorro puesto; **Impedimenta** L

Una *peluca rápida* oculta mágicamente tu cabello natural mientras la llevas, eliminando la necesidad de trenzar o fijar tu pelo debajo de ella. Además, tu vello facial y cejas cambian de color para coincidir con la peluca mientras la llevas. Cuando se usa como parte de una prueba de Engaño para Imitar y pasar desapercibido cambiando tu cabello, ya no necesitas material de disfraz, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba y reduces el tiempo para preparar el disfraz de 10 minutos a 5 minutos. Sigues necesitando material de disfraz y el tiempo completo si usas cosméticos y otros accesorios para cambiar otros aspectos de tu disfraz o para Imitar a una persona específica, y la peluca solo proporciona su bonificador por objeto cuando Imitas a una persona específica si el color y estilo de pelo de esa persona coinciden con los de la peluca. Las *pelucas rápidas* se desenredan solas cuando no se usan.

PIEDRA GUARDARROPA — OBJETO 3 O MÁS

POCO COMÚN | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Este gran ojo de piedra es del tamaño de un puño y está decorado con elaborados grabados de túnicas y otras prendas.

Activar visualizar, Interactuar (1 minuto); **Efecto** Entras en un breve trance en el que te imaginas accediendo a un gran vestidor. Maniobras a través del interminable paisaje mental del vestidor y buscas las prendas de vestir, accesorios y otras prendas que desees. Tras la activación, obtienes los efectos de *disfraz ilusorio*, excepto que solo hace que parezcas llevar el atuendo exacto que elegiste dentro del paisaje mental. La ilusión también disfraza la *piedra guardarropa*, haciendo que combine con tu atuendo y no parezca fuera de lugar; por ejemplo, haciendo que parezca un guante o un brazalete, aunque sigue ocupando tu mano mientras estás bajo los efectos del *disfraz ilusorio*. Puedes Disipar el conjuro activamente, pero los efectos también se disipan inmediatamente si dejas de sostener la *piedra guardarropa*.

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo moderada; **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a una habilidad de Saber concreta asociada con tu vestimenta, como Saber (carpintería) al llevar ropas de carpintero o Saber (cocina) al llevar ropas de chef.

Activar visualizar, Interactuar (1 minuto); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *ojo fisgón*.

Tipo mayor; **Nivel** 20; **Precio** 55.000 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a pruebas de Percepción con la vista y un bonificador +3 por objeto a una habilidad de Saber concreta asociada con tu vestimenta.

Activar visualizar, Interactuar (1 minuto); **Efecto** Lanzas *ojo fisgón*.

Activar visualizar, Interactuar (10 minutos); **Efecto** La *piedra guardarropa* se parte por la mitad y se transforma permanentemente en un tipo concreto de túnica mágica a tu elección. Puede transformarse en cualquier túnica mágica de 20.º nivel o inferior a la que tengas acceso, exceptuando objetos que normalmente no puedan crearse, como artefactos. Este proceso es irreversible.

PRENDAS EXPERIMENTALES — OBJETO 2

POCO COMÚN

Precio 25 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Las prendas experimentales están hechas a medida en estilos radicales y vanguardistas por modistas independientes, utilizando materiales caros o excéntricos en patrones poco convencionales. A discreción del DJ, usar prendas experimentales puede otorgar un bonificador +1 por objeto o un penalizador -1 por objeto a las pruebas de Causar impresión, dependiendo del sentido de la moda del objetivo.

SOMBRERO SOMBRÍO — OBJETO 5

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 150 po

Uso gorro puesto; **Impedimenta** L

Este cómodo y elegante sombrero de ala ancha te protege mágicamente ante las áreas calurosas más insoportables, incluso aunque el calor no provenga del sol. Mientras usas el *sombrero sombrío*, estás protegido del calor leve y severo (pero no del calor extremo).

TÚNICA DE ENERGÍA — OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MAGICAL | TRANSMUTATION

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Esta túnica de lino de colores brillantes está cubierta con delicados bordados que representan criaturas y fenómenos naturales que se adaptan a su energía alineada, como truenos vivientes, charcos de ácido, llamas rugientes o marids danzantes.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pronuncias una palabra de mando, y los hilos bordados en la túnica brillan con intensidad. El beneficio que obtienes de la *túnica de energía* depende de su tipo.

Tipo *túnica de energía de fuego;* **Nivel** 7; **Precio** 320 po

Obtienes resistencia 5 al fuego. Cuando activas la túnica, obtienes un bonificador de +30 pies (*9 m*) a tu Velocidad durante 1 minuto, y dejas un leve rastro de llamas a tu paso.

Tipo *túnica de energía de frío;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po

Obtienes resistencia 5 al frío. Cuando activas la túnica, obtienes los efectos de *caminar sobre las aguas* durante 1 minuto, y vas congelando momentáneamente la superficie del agua a medida que andas por ella.

Tipo *túnica de energía de ácido;* **Nivel** 9; **Precio** 575 po

Obtienes resistencia 5 al ácido. Cuando activas la túnica, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad durante 1 minuto, pues el ácido de tus manos va creando puntos de agarre.

Tipo *túnica de energía de electricidad;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Obtienes resistencia 5 a la electricidad. Cuando activas la túnica, obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad durante 1 minuto.

TÚNICA DE URDIMBRE MÁGICA — OBJETO 2

POCO COMÚN | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 25 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Esta túnica está hecha de urdimbre mágica, un tejido creado al hilar ilusiones menores en hilos de seda de araña de éter. La urdimbre mágica es naturalmente borrosa y translúcida. Puede tomar la apariencia ilusoria de otras telas y prendas, y las *túnicas de urdimbre mágica* son muy buscadas por aventureros que quieren viajar ligeros sin renunciar a la moda.

Activar Interactuar (1 minuto); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes los efectos de un *disfraz ilusorio* de 1.er nivel, salvo porque la ilusión solo altera la apariencia de la túnica de *urdimbre mágica*, cambiándola a otra prenda con la apariencia que elijas. El conjuro persiste hasta la siguiente activación. Puedes Disipar la activación.

TÚNICA ESPEJADA — OBJETO 3

POCO COMÚN | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 55 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Miles de pequeños trozos de cristal reflectante han sido cosidos cuidadosamente a esta larga gabardina de seda.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** La *túnica espejada* fue activada por última vez para atraer la atención sobre ti, o no has usado la *túnica espejada* hoy; **Efecto** La *túnica espejada* Crea una distracción por ti con un modificador +9 a Engaño.

Activar ❖ Interactuar (visual); **Requisitos** La túnica espejada fue activada por última vez para alejar la atención de ti y estás oculto o no detectado ante por lo menos un enemigo; **Efecto** Atraes la atención hacia ti. Elige un enemigo para el que estuvieras oculto o no detectado. Te revelas ante todos y pasas a estar observado. El enemigo que has elegido desvía su atención hacia ti, quedando desprevenido para tus aliados hasta el inicio de tu siguiente turno. Si eres invisible o no puedes estar observado por otro motivo, no puedes usar esta activación.

AVENTURERO A LA MODA

La Caravana de Relojería

«Dejé muy claro que los zorros no están en venta».

A primera vista, la Caravana de Relojería no tiene un líder evidente. Los carromatos y las criaturas de relojería parecen viajar sin guía ni dirección. Pero si uno observa la caravana durante varios días (y algunas figuras misteriosas lo han hecho), advertirán que un hombre vestido con un guardapolvo de color azul baja ocasionalmente del caparazón hueco de una de sus criaturas de relojería y revisa la zona. En cuestión de minutos, ajustará la dirección y desaparecerá, y la caravana se pondrá de nuevo en camino.

SIHN SIPHANDON

El pecado accidental de Sihn Siphandon

El taciturno líder de la Caravana de Relojería es **Sihn Siphandon** (CB humano mago de relojería), un inventor aspirante de Ustalav que se hizo con artefactos tecnológicos del Monte Plateado en Numeria. Sin que él lo supiera, los artefactos alienígenas del Monte Plateado eran el blanco de la obsesiva, pero social y políticamente poderosa, Liga Técnica, un grupo de peligrosos magos y hechiceros. Consideraron una gran ofensa que Sihn descubriera, robara y realizara ingeniería inversa en tecnología del Monte Plateado, y enviaron asesinos tras él para evitar que difundiera las maravillas secretas que guardaban celosamente.

Innumerables asesinos han intentado matar a Sihn, pero mediante su astucia, constructos señuelo y paranoia, ha logrado evadirlos cada vez, aunque en alguna ocasión casi no lo cuenta. Ha perdido un brazo y la mitad de su pierna a manos de esos asesinos, pero rápidamente se fabricó prótesis utilizando piezas de relojería con la tecnología readaptada del Monte Plateado. Algunos miembros de la Liga Técnica pensaban que Sihn era invencible, o que murió años atrás y estaban simplemente ante un duplicado creado por sus constructos. Aunque vende sus productos mecánicos en parte para fastidiar a la Liga Técnica, también trata de venderlos solo a aquellos en los que confía que no presumirán de esa tecnología de forma imprudente. A pesar de sus esfuerzos, sabe que es casi seguro que, en el futuro, algún aventurero ansioso de fama cause más problemas de los que puede manejar.

Aunque la Liga Técnica ya no existe, Sihn todavía considera que su extrema precaución está justificada. A pesar de sus intenciones inocentes, sus acciones han causado abundantes problemas en Golarion. Una líder militar muy apreciada y prometedora de los ejércitos de Molthune murió en una escaramuza con fuerzas de Nirmathas, y sus superiores descubrieron que era una constructo mecánica, lo que desató una ola de pánico en el gobierno de Molthune. Muchos líderes militares ahora se preguntan cuál de ellos es realmente un *doppelgänger* mecánico, enviado para espiar sus tácticas. Grupos en Nirmathas y Molthune dan caza a una mente maestra inexistente a la que atribuyen una genialidad sobrehumana, completamente ignorantes de la existencia de Sihn; Sihn, a su vez, no es consciente de todos los problemas que ha causado al liberar esa creación. Otro grupo descontento con Sihn es la Catedral Mecánica de Absalom. El Ensamblador, un ser misterioso, y probablemente inorgánico, que dirige la insectoide Catedral Mecánica, guarda sus secretos celosamente y no le gusta que Sihn vaya exhibiendo esa tecnología.

Aunque es paranoico y a menudo rencoroso, Sihn no es ni cruel ni insensible, especialmente con sus creaciones. De hecho, siente una alegría desenfrenada al verlas triunfar como seres autorrealizados por derecho propio, y ante la felicidad

que sus creaciones proporcionan a otros. Quizás ese es el motivo por el que la Caravana de Relojería está abierta al público. En ocasiones, Sihn juega a un juego con sus constructos. «¿Quién creéis que envió a ese asesino?», les pregunta en broma, y sus diversos zorros, elefantes, hipogrifos y caballos dragón mecánicos le sugieren posibilidades. Luego dice: «¡Creo que tenéis razón!», y los deja a todos pensando que han resuelto un gran misterio.

A raíz de sus desventuras, Sihn ha ido recogiendo diversas piezas de relojería que limpia y arregla, y a las que aplica ingeniería inversa. Aunque está dispuesto a venderlas a compradores informados, poseer estos artículos puede ser peligroso. Si ciertos grupos descubren a individuos con esa tecnología, podrían acosar al comprador con el mismo fervor hostil con que tratan con Sihn.

UN CURIOSO CONVOY

Los carromatos automatizados y las grandes bestias mecánicas de la Caravana de Relojería se cuelan en la ciudad al amparo de la noche, y se acomodan mientras Sihn comprueba en silencio que nadie lo haya seguido. No es habitual que haga una parada en el Gran Bazar, pero cuando lo hace, es un espectáculo maravilloso.

Al día siguiente, el pasacalle de la caravana estalla en color y bullicio. Una calle entera se llena de exhibiciones al aire libre con todo tipo de elefantes y caballos dragón de relojería, que interactúan entre sí de formas adorables o curiosas. Un zorro bípedo y realista arroja una manzana a un caballo dragón, quien la aplasta con sus fauces ante el asombro de los niños, aunque los más observadores se dan cuenta de que en realidad no se la come. El aire se tiñe del olor a aceite y engranajes recalentados, las voces de multitudes ansiosas, el parloteo de las criaturas de relojería. Justo detrás de una cortina, lo que parece ser un caballo vivo se abre por la costura de su cuello, revelando engranajes de bronce doblados y cables chispeantes. De vez en cuando se estremece y da coces enloquecidas, y luego vuelve a ser un constructo sin vida. Un poco más lejos hay una madre-esfinge destripada entre otras construcciones de relojería en mal estado, en cuyo vientre hueco hay productos mágicos y mecánicos con etiquetas de precios pegadas. Una nota en su cuello pone: «Si me necesitáis, preguntadle al zorro. De lo contrario, me fio de que paguéis por lo que cogéis, ¡pero no olvidéis que los constructos tienen ojos! —S».

Muchos asumen que la Caravana de Relojería es solo una especie de feria ambulante y lo tratan como tal, admirando el caballo dragón mecánico y acariciando a los lagartos y perros bípedos pero realistas. Estos trucos están pensados para que la atención no recaiga en el dueño de la tienda, quien suele pasarse a husmear, ver las reacciones del público y localizar intrusos peligrosos. Sonríe al cazar al vuelo la risa fugaz de un niño, o desaparece en las sombras cuando uno de sus zorros mecánicos empieza a tirarle del abrigo.

SÍ, PERO, ¿DA LA HORA?

En ocasiones, un misterioso constructo se abre paso entre el asombrado gentío. Estos enigmáticos constructos, conocidos como Retumbos por sus atronadoras pisadas, son sirvientes de la Catedral Mecánica. Un inofensivo ciudadano en la multitud, aparentemente un residente cualquiera de Absalom, extiende la pierna y hace tropezar al Retumbo. Se estrella contra los adoquines entre algunas chispas y zumbidos ansiosos. El ciudadano se desliza tras una cortina y le susurra a Sihn al oído. Sihn abre un panel en la cara del ciudadano, ajusta algunos engranajes y pernos, y el residente regresa a seguir actuando como un inocente observador entre la multitud.

Aunque este particular Retumbo pronto abandona la búsqueda, el Acantilado Regente (los gobernantes de la Catedral Mecánica además del Ensamblador, que nunca han sido vistos por seres vivos) enviará otro, y otro más. En todo el tiempo que lleva en fuga, Sihn ha aprendido que la mejor manera de evitar que le pillen es irse, establecer la Caravana de Relojería en áreas remotas y pasar por las ciudades solo de forma ocasional. A pesar de su sofisticación y capacidad de pensamiento autónomo, ninguna de las creaciones de Sihn puede decir cuánto tiempo le queda antes de que le descubran.

CARAVANA DE RELOJERÍA

Artículos de Relojería

La mayoría de productos de Sihn a la venta son objetos mecánicos maravillosos, pero no inteligentes. En ocasiones, sin embargo, una de sus creaciones más independientes toma aprecio a un cliente.

Curiosidades de relojería

Mucha gente en Golarion nunca ha visto estos dispositivos innovadores o los considera poco más que baratijas entretenidas, lo cual es una gran ventaja para quienes sí que los usan. Si un objeto está marcado como poco común, significa que Sihn sabe cómo fabricarlo, y siempre tiene existencias especiales. Los artículos raros, sin embargo, son aquellos que a Sihn le gustaría fabricar, pero puede necesitar la ayuda de aventureros para hacerse con ingredientes raros para completar los planos.

Los objetos de **relojería** funcionan con mecanismos de relojería, pero no necesariamente hay que darles cuerda a diario.

Los **cachivaches** son un tipo especial de objetos consumibles. Los inventores con las dotes apropiadas pueden crear artilugios cada día durante sus preparaciones diarias.

Abejorro de relojería Vehículo 9

RARO | GRANDE | RELOJERÍA

Precio 2.100 po

Este extravagante vehículo lleva un pequeño número de pasajeros y tripulación. Es capaz de volar en periodos breves, pero el peso de los mecanismos de relojería impide su uso prolongado. Piloto, tripulantes y pasajero viajan montados sobre el lomo, a horcajadas en sillas de montar integradas.

Espacio 20 pies (*6 m*) de largo, 10 pies (*3 m*) de ancho, 8 pies (*2,4 m*) de alto

Tripulación 1 piloto, 2 tripulantes; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Artesanía (CD 28) o Saber del pilotaje (CD 26)

CA 23; **Fort** +18

Dureza 5; PG 120 (UR 60); **Inmunidades** de objeto; **Debilidades** electricidad 10 hasta que está roto

Velocidad volar 30 pies (*9 m*) (relojería)

Colisión 4d10 (CD 26)

Cuerda (10 minutos dar cuerda, 10 minutos de funcionamiento, CD 26, modo espera) Como todos los vehículos de relojería, un abejorro de relojería debe tener cuerda para funcionar, y una criatura puede reducir el tiempo de funcionamiento en 10 minutos superando una prueba de Inutilizar mecanismo con la CD indicada. El piloto de un vehículo de relojería puede ponerlo en modo espera como una actividad de 3 acciones. Su tiempo de funcionamiento no disminuye estando en espera. Hay más información en el apartado Cuerda de la pág. 132.

Araña bomba de relojería Objeto 8

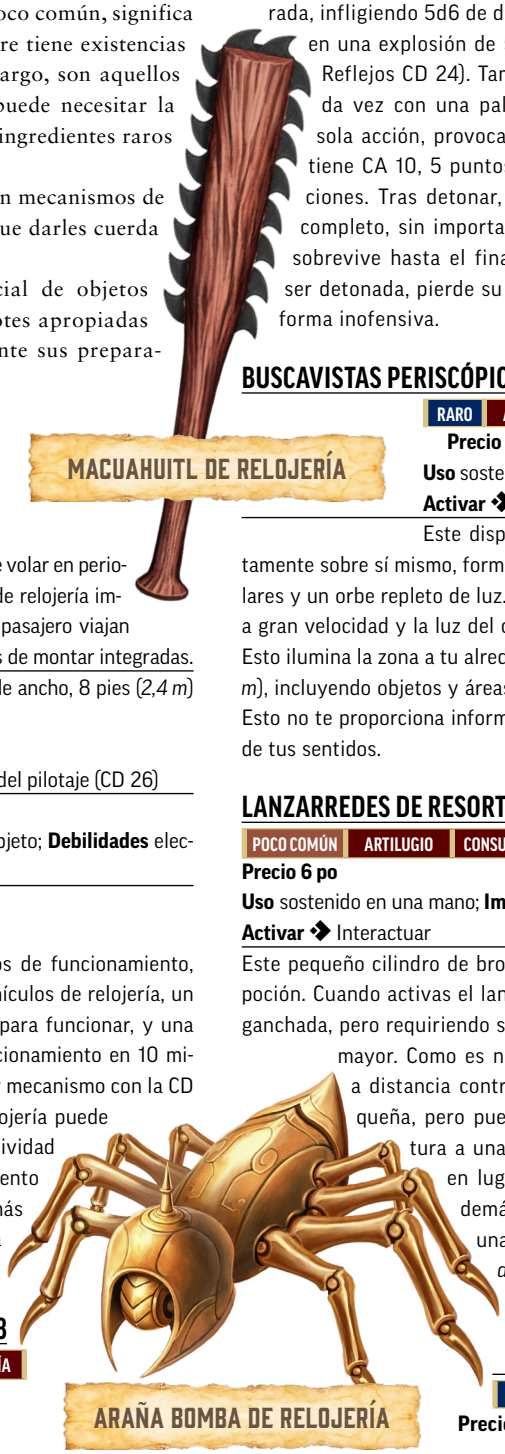
POCO COMÚN | ARTILUGIO | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Precio 100 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Activar ❖ Interactuar

Aunque la apariencia vagamente arácnida de este aparato no asuste a quienes padecen de aracnofobia, deberían preocuparse si empieza a hacer tic-tac. Cuando activas una araña bomba, la dejas en el suelo y corretea 5 pies (*1,5 m*) en línea recta, y sigue avanzando 5 pies (*1,5 m*) en la misma dirección al final de cada uno de tus turnos durante los siguientes 4 asaltos (con lo que recorre en total 25 pies [*7,5 m*]). Si sufre algún daño durante ese periodo, su abdomen abultado estalla en una feroz llamarada, infligiendo 5d6 de daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 5 pies (*1,5 m*) (salvación básica de Reflejos CD 24). También puedes activarla una segunda vez con una palabra de mando que requiere una sola acción, provocando que explote. La araña bomba tiene CA 10, 5 puntos de golpe y +0 a todas las salvaciones. Tras detonar, la araña bomba es destruida por completo, sin importar los efectos de su detonación. Si sobrevive hasta el final de la duración de 4 asaltos sin ser detonada, pierde su carga explosiva y se desmonta de forma inofensiva.



MACUAHUITL DE RELOJERÍA

ARAÑA BOMBA DE RELOJERÍA

Buscavistas periscópico Objeto 3

RARO | ARTILUGIO | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Precio 12 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este dispositivo esférico de bronce gira lentamente sobre sí mismo, formado por un cúmulo de espejos angulares y un orbe repleto de luz. Cuando activas el buscavistas, gira a gran velocidad y la luz del orbe se refleja en todas direcciones. Esto ilumina la zona a tu alrededor en una explosión de 30 pies (*9 m*), incluyendo objetos y áreas que no estén en tu línea de visión. Esto no te proporciona información adicional que no obtengas ya de tus sentidos.

Lanzarredes de resorte Objeto 2

POCO COMÚN | ARTILUGIO | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Precio 6 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Activar ❖ Interactuar

Este pequeño cilindro de bronce es del tamaño de un frasco de poción. Cuando activas el lanzador, este dispara una red desenganchada, pero requiriendo solo de una mano, y a una distancia mayor. Como es normal, haces una tirada de ataque a distancia contra una criatura Mediana o más pequeña, pero puedes tener como objetivo una criatura a una distancia de hasta 60 pies (*18 m*) en lugar de solo a 20 pies (*6 m*). Por lo demás, la trampa de red funciona como una red desenganchada (*Guía del jugador avanzada*, pág. 249).

Macuahuitl de relojería Objeto 8

RARO | RELOJERÍA

Precio 550 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Esta clava de madera finamente elaborada tiene un hermoso acabado lacado que reluce a la luz del sol. Un pesado anillo de engranajes forrados con trozos afilados de obsidiana gira automática y constantemente por toda la longitud de la clava de madera. Al golpear a un enemigo, los engranajes de obsidiana se hunden en su carne y la desgarran. Los engranajes giratorios también ayudan a destrabar la posición defensiva de un enemigo contra el arma.

El *macuahuitl* de relojería inflige 1d10 de daño cortante y tiene los rasgos revés, vigoroso y versátil Con. El *macuahuitl* de relojería es un arma avanzada a dos manos del grupo de los palos.

TACONES DE RELOJERÍA — OBJETO 7

RARO | RELOJERÍA

Price 300 gp

Uso zapatos puestos; **Impedimenta** L

Este calzado de relojería cuenta con un maravilloso tacón mecánico integrado en la base para aumentar tu velocidad. Al apoyar peso en el tacón, se activa un muelle que hace salir unas pequeñas ruedas de metal y te impulsa hacia delante. Obtienes un bonificador de +5 pies (*1,5 m*) por objeto a tu Velocidad.

FAMILIAR DE RELOJERÍA

FAMILIAR DE RELOJERÍA

Una criatura de relojería está normalmente formada completamente por engranajes giratorios y pequeños tubos de vapor de bronce. Puede adoptar la forma de cualquier animal Menudo, como un pequeño mamífero, reptil o ave. Sus ojos están tallados en cristal reluciente, con muchas facetas para ayudarlo a procesar lo que ve. Los dientes, pico y lengua están hechos de hierro. Cuando se mueve, sus articulaciones sueltan pequeños chirridos y silbidos, y ocasionalmente emite chispas eléctricas si se le perturba. Las criaturas de relojería que viven cerca del mar, o que se ven expuestas al agua con frecuencia, pueden exprimir limones y usar el jugo para lavarse. También pueden expulsar vapor de las tuberías de sus cuerpos para intimidar a un enemigo o proyectar pantallas de humo.

Un familiar de relojería es un familiar específico. Estos son familiares con aptitudes únicas (*Guía del jugador avanzada*, pág. 147). Para poder elegir un familiar específico, tu familiar debe ser capaz de tener el número de aptitudes requeridas en su plantilla. Un familiar específico obtiene los rasgos listados y varias aptitudes, incluyendo algunas que no se consiguen de otro modo. Igual que un familiar que tiene naturalmente una aptitud de familiar, no es posible cambiar ninguna de estas aptitudes concedidas o únicas. Una vez hayas elegido un familiar específico, no puedes cambiarlo sin perder tu familiar (se utilizan las mismas reglas que si tu familiar hubiera muerto). Si tu familiar obtiene más aptitudes de las necesarias para ser un familiar específico, puedes gastar las aptitudes restantes de forma normal.

Si tu familiar de relojería es destruido, puede ser devuelto a la vida a través de los medios convencionales que servirían con un familiar vivo, como mediante la magia de resurrección.

FAMILIAR DE RELOJERÍA — OBJETO 2

POCO COMÚN | CONSTRUCTO | RELOJERÍA

Número de aptitudes requerido 3

Aptitudes concedidas visión en la oscuridad

Relojería Tienes que dar cuerda a tu familiar de relojería, pero el proceso no es especialmente pesado o laborioso. Si pasas 1 minuto dando cuerda a tu familiar de relojería con una llave única que solo tú puedes usar, puede permanecer activo 24 horas, tras lo cual deja de percibir sus alrededores y no puede actuar hasta que le vuelvas a dar cuerda.

Los enemigos pueden intentar desactivar el familiar de relojería, con una CD estándar para tu nivel de Inutilizar mecanismo, para reducir el tiempo operativo restante en 1 hora (o 2 horas con un éxito crítico). Ciertas otras aptitudes que afectan negativamente a la tecnología también pueden reducir el tiempo operativo restante del familiar de relojería.

Algunas aptitudes, como Pantalla de vapor, requieren que tu familiar de relojería gaste parte de su tiempo operativo restante. No puede gastar más del que tiene, y se desactiva de inmediato en cuanto no le queda.

Puedes dar cuerda a tu familiar de relojería durante 1 minuto en cualquier momento para devolverle el máximo de 24 horas de tiempo operativo.

Fabricado Tu familiar de relojería está hecho de metal en lugar de carne y hueso, aunque sigue siendo lo bastante delicado en ciertas partes como para ser vulnerable a la violencia igual que una criatura viva. Es inmune a ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralizado, sangrado y veneno. Solo puede recuperar puntos de golpe mediante la acción de Reparar y otros métodos que arreglan objetos, pero no mediante curación de PG. Es destruido si se ve reducido a 0 PG.

Vulnerable a la electricidad Los componentes metálicos de un familiar de relojería son conductores de la electricidad y son muy susceptibles a corrientes eléctricas. **Obtiene** debilidad al daño por electricidad igual a tu nivel.

Pantalla de vapor ❖ **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Tu familiar de relojería exhala una gran nube de vapor en su casilla. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Intimidación, y las criaturas en la casilla del familiar tienen ocultación, pero no pueden usarla para Esconderse o Movimiento furtivo. El vapor y sus efectos perduran durante 1 asalto. Para usar esta aptitud, tu familiar de relojería debe gastar 1 hora de tiempo operativo

Alternar modo espera ❖❖ Tu familiar de relojería entra en modo espera. Su tiempo operativo no disminuye en modo espera, pero puede percibir sus alrededores (con un penalizador -2 a Percepción). No puede actuar, con una excepción: cuando le das la Orden de salir del modo espera, lo hace, usando esta acción de nuevo.

La Casa de Fieras

«Trabajar con animales es fantástico. A veces los compañeros lupinos se portan mal, pero en este trabajo aprendes pronto a verle las orejas al lobo».

La Casa de Fieras solo tiene un sencillo puesto en el propio Bazar: una tienda de verdad, lo suficientemente grande como para albergar cómodamente a sus animales, está muy por encima de las posibilidades de los tenderos **Darz** y **Cendra** (LB hobgoblins varón y mujer veterinarios). El puesto de madera simplemente tiene pintadas en su toldo las palabras «Casa de Fieras». Amuletos de madera con la forma de los animales actualmente disponibles cuelgan de la viga central. Tienen en venta arreos y equipo mundanos y ungüentos simples para dolencias generales. El puesto también sirve como punto de contacto para compradores potenciales o para programar citas para revisar a animales enfermos o heridos.

Pareja en los Charcos

Darz y Cendra son dos hobgoblins bajos y fornidos. Darz lleva una peluca de cabello negro liso y muy corto, y le falta el meñique izquierdo y parte del dedo anular. Suele estar de buen humor, silba mientras trabaja y le gustan los juegos de palabras malos. Cendra lleva una peluca castaña de rizos pronunciados que trata de atar en un moño y una prótesis en el pie derecho. Es la más seria de los dos y lleva las finanzas de la tienda, aunque habla con los animales mientras trabaja. Ambos hobgoblins tienen marcadas cicatrices en el cuerpo. La pareja lleva muchos años felizmente casada.

Buscando dejar atrás Oprak y sus costumbres militaristas, la pareja llegó a Absalom hace unos años. Ambos son hábiles en el manejo de animales, por lo que comenzaron cuidando mascotas y rebaños domésticos propiedad de otros, ofreciéndose como mozos de cuadra y administradores de ganado. Pero incluso en Absalom sufrieron una gran cantidad de prejuicios.

Con el dinero que ahorraron, la pareja compró un lugar abandonado en los Charcos, más ruina que edificio. A lo largo de los años, quitaron la suciedad, derribaron lo que quedaba del edificio y construyeron recintos para animales. Los Charcos, un lugar duro y a veces hostil, recibió a Darz y Cendra con los brazos abiertos. La pareja aportó estabilidad al área circundante al proporcionar trabajo, lo que hizo que esa zona fuera más segura y mejor mantenida, y evitase la influencia de las bandas. Lo que más sorprendió a sus desventurados vecinos fue ver que realmente se preocupaban por ellos. Al venir de la nada y haber trabajado duro a lo largo de años para ser reconocidos por su pericia, tanto entre los humanos como entre sus parientes, Darz y Cendra tratan a la gente de los Charcos como iguales, una actitud que por desgracia es poco común.

Cuando se le pregunta por sus dedos, Darz cuenta alegremente la historia de cómo perdió su dedo meñique tratando de domar a una hiena, aunque agrega: «acabamos llegando a un acuerdo». Su dedo anular, según dice, está en el vientre de un roc en alguna parte o, como suele añadir, «probablemente ya no lo esté», un comentario que siempre hace que Cendra ponga los ojos en blanco. Si se le pregunta lo mismo de su prótesis, Cendra se encoge de hombros y dice que no hay una historia entretenida detrás. Nació con un pie deformado y se acabó cansando del dolor y de estar siempre cansada. En lugar de escuchar a los clérigos en casa que ensalzaban las virtudes de un cuerpo «entero», se lo hizo amputar tras huir de Oprak.

Los animales que se adiestran y venden en la Casa de Fieras vienen de todas partes. Darz y Cendra tienen una estrecha colaboración con varios mercaderes, en quienes confían que les entregarán animales que han sido bien tratados y que no han sido arrancados de la Naturaleza. Algunos animales más pequeños los crían ellos mismos. En raras ocasiones, la pareja viaja lejos de Absalom para adquirir una criatura interesante y llevarla a la Casa de Fieras. Los animales incautados por la oficina de aduanas cuando no se pagan los impuestos de importación o

DARZ Y CENDRA

cuando la carga es robada, se han escapado o los han llevado ilegalmente a Absalom, a veces acaban en la Casa de Fieras. Cuando eso sucede, Darz y Cendra hacen todo lo posible para que los animales regresen a donde pertenecen o, si la situación lo hace imposible, para encontrarles un buen hogar.

Darz y Cendra trabajan intensamente con los animales a su cargo para adiestrarlos y encontrarles hogares adecuados. También brindan servicios médicos para mascotas o ganado enfermos. La gente puede llevar sus animales enfermos al puesto en el Bazar para una consulta, de forma que no haya riesgo de posible infección de los animales de la propia Casa de Fieras. Dependiendo de la herida o dolencia, el paciente puede alojarse en la Casa de Fieras, o bien el dueño puede concertar consultas donde reside el animal. Cendra insiste en cobrar por los trabajos de curación, incluso si eso significa que algunos se lleven su animal a otra parte.

UN OASIS EN LA MUGRE

Escondido en un rincón donde el barrio de los Charcos conecta con el Cuartel de los Extranjeros, hay un tranquilo patio verde. Una valla de hierro impide el acceso, y de ella cuelga un cartel de madera pintada junto a una campana. «Casa de Fieras», se lee, y debajo, «llame si necesita algo». Dentro del patio, un viejo sauce ha sobrevivido al agua subterránea salobre de los Charcos y se yergue inclinado pero intacto en el medio. Las ramas del árbol están cargadas de linternas junto con pequeños retazos de tela brillante y amuletos de animales hechos de toda clase de materiales. Cobertizos de madera de un solo piso se apoyan contra las paredes de piedra del patio en un lado, y en el otro se han construido establos. El aire huele a estiércol reciente.

Jardineras y macetas repletas de flora, de mundana a misteriosa, llenan los techos de los cobertizos y establos, creando una alfombra verde a lo largo de esas estructuras.

En el extremo izquierdo del patio, parte de los adoquines se ha hundido formando un sumidero. El agua del interior huele a sal y es sorprendentemente limpia, especialmente para los Charcos. Cuando un visitante toca el timbre, estallan resoplidos, chillidos, relinchos, aullidos, gruñidos y ladridos desde todos lados, pero los animales pronto vuelven a quedarse en silencio. En cambio, ojos brillantes llenos de curiosidad se dejan ver desde las puertas y tras las vallas.

OFERTA Y DEMANDAS

Darz y Cendra han traído estabilidad a su pequeño rincón de los Charcos, pero eso no ha sentado bien a las bandas locales, especialmente a la que gobierna tentativamente ese barrio sin ley. La prosperidad y la independencia financiera implican que los lugareños dependen menos de tratos injustos a cambio de protección y otros «favores». Muchas bandas han tratado de intimidar a la pareja para que coopere, pero Cendra se niega rotundamente. Desde entonces, las bandas han estado hostigando la Casa de Fieras y profiriendo amenazas. A Darz no le preocupa que hagan algo drástico, ya que la Casa de Fieras puede defenderse, pero a Cendra le preocupa que las bandas vayan primero a por blancos más fáciles.

Un biólogo bienintencionado pero ingenuo publicó recientemente un informe sobre un grupo de tejones gigantes de pelaje azul y plateado, una variante de color que antaño estuvo muy solicitada en Absalom, pero que durante mucho tiempo se creyó que se había extinguido debido a una gran variedad de factores humanos. Por desgracia, el descubrimiento ha provocado una entusiasta respuesta entre los criadores de tejones locales y los cazadores deportivos, y todos quieren hacerse con uno de esos raros tejones. Darz y Cendra esperan poder encontrar un modo de capturar y reubicar a las criaturas antes de que alguien más pueda encontrarlas, evitando que los errores del pasado lleven a las criaturas a la extinción una vez más. Por supuesto, es poco probable que los tejones entiendan la situación o cooperen, por lo que la pareja está buscando ayudantes fuertes y discretos.

Raros lagartos sarkorianos han aparecido recientemente en el mercado de mascotas de Absalom, lo que tiene a Darz y Cendra muy preocupados. Los lagartos son de un hermoso color rojo y tostado y, dado que Sarkoris casi fue destruida por la Herida del Mundo, son extremadamente raros. Un aumento en la demanda en el mercado de mascotas exóticas de Absalom podría llevar a la extinción de esas criaturas. Darz y Cendra quieren comenzar a seguir el rastro desde los compradores hasta los vendedores y luego hasta quienquiera que los importe desde Sarkoris… y si alguien está dispuesto a ello, seguir el rastro hasta las tierras salvajes de la propia Sarkoris.

LA CASA DE FIERAS

Compañeros animales

Los clientes de la Casa de Fieras pueden encontrar tanto compañeros animales como objetos para compañeros. La tienda vende objetos para compañeros comunes, así como algunos poco comunes.

Nuevos compañeros

La mayoría de animales resultan familiares a cualquier cliente, pero algunos pueden parecer extraños a quienes no provienen de Absalom.

Capibara

Tu compañero animal es una capibara, un roedor gigante común en los bosques de Arcadia.

Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ◆ cabeza (ágil), **Daño** 1d6 contundente
Fue +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0
Puntos de golpe 6
Habilidad Supervivencia
Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*]), visión en la penumbra
Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 15 pies (*4,5 m*)
Beneficio por apoyo Tu capibara te ayuda en combate. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente tirada de ataque en un Golpe contra un enemigo dentro del alcance de la capibara. El bonificador dura hasta la primera vez que lo uses o hasta el inicio de tu siguiente turno, lo que ocurra antes.
Maniobra avanzada Rociada distractora

Rociada distractora ◆◆◆

La capibara rocía un objetivo adyacente con sus glándulas odoríferas. El objetivo debe intentar una salvación de Fortaleza. Limpiarse el almizcle requiere una acción de Interactuar y pone fin al efecto. Esto utiliza una CD entrenada usando el modificador por Constitución de la capibara o una CD experta si la capibara está especializada.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.
Éxito La criatura queda torpe 1 durante 1 asalto.
Fallo La criatura queda torpe 1 durante 1 minuto.
Fallo crítico La criatura queda torpe 2 durante 1 minuto.

Escarabajo

Tu compañero animal es un gran escarabajo astado incapaz de volar.

Tamaño Mediano o Grande
Cuerpo a cuerpo ◆ mandíbula, **Daño** 1d8 perforante
Cuerpo a cuerpo ◆ pie (ágil), **Daño** 1d6 contundente
Fue +3, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de golpe 8
Habilidad Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra
Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Especial montura
Beneficio por apoyo Tu escarabajo da pisotones y embiste a los enemigos, desequilibrándolos o apartándolos cuando creas una apertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, mientras estés montado en tu escarabajo, tus Golpes que infligen daño dejan al objetivo desprevenido hasta el final de tu siguiente turno, o bien lo alejan 5 pies (*1,5 m*) del escarabajo (esto es movimiento forzado). El objetivo elige qué efecto ocurre.
Maniobra avanzada Apresurarse

Apresurarse ◆◆◆

El escarabajo se mueve a una velocidad increíble. Da tres Zancadas.

Pájaro terrorífico

Tu compañero es un pájaro terrorífico, una especie de gran ave carnívora no voladora.

Tamaño Grande
Cuerpo a cuerpo ◆ pico, **Daño** 1d8 perforante
Cuerpo a cuerpo ◆ espolón (ágil), **Daño** 1d6 perforante
Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de golpe 8
Habilidad Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra
Velocidad 40 pies (*12 m*)
Especial montura
Beneficio por apoyo Tu pájaro terrorífico le chilla a tus enemigos cuando creas una apertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que infligen daño a una criatura dentro del alcance de tu pájaro terrorífico dejan al objetivo desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.
Maniobra avanzada Picotazo desgarrador

Picotazo desgarrador ◆◆◆

El pájaro terrorífico realiza un Golpe con pico; si impacta, el blanco sufre 2d6 de daño por sangrado persistente.

Compañero escarabajo

Pangolin

Tu compañero animal es un pangolín especialmente grande, como los ugvashi de Vudra.

Tamaño Mediano

Cuerpo a cuerpo ◆ cuerpo, **Daño** 1d8 contundente
Cuerpo a cuerpo ◆ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante
Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de golpe 8
Habilidad Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Beneficio por apoyo Tu pangolín desgarra a tus enemigos con sus escamas aserradas. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura dentro del alcance de tu pangolín también le infligen 1d6 de daño por sangrado persistente. Si tu pangolín es ágil o salvaje, el daño por sangrado persistente aumenta a 2d6.
Maniobra avanzada Hacerse una bola

HACERSE UNA BOLA ◆

El pangolín se enrosca en una bola para defenderse. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA. Cualquier criatura que impacte al pangolín con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo mientras está Hecho una bola sufre 2d6 de daño por sangrado persistente. El pangolín no puede moverse, usar sus ataques sin armas o realizar otras acciones que requieran el uso de sus extremidades mientras se Hace una bola, pero puede desplegarse como una sola acción, y deja de estar Hecho una bola.

Polilla

Tu compañero animal es una polilla frugívora gigante con una fuerte probóscide capaz de perforar la carne.
Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ◆ probóscide (sutil), Daño 1d6 perforante
Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0
Puntos de golpe 6
Habilidad Sigilo
Sentidos olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*]), visión en la oscuridad
Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 30 pies (*9 m*)
Especial Tu polilla es invisible a la ecolocalización
Beneficio por apoyo Tu polilla libera una lluvia de polvo para revelar a tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si dañas a una criatura oculta o escondida en el alcance de tu polilla con un Golpe, solo hace falta una prueba plana CD 3 para elegir como objetivo esa criatura si está oculta, o CD 9 si está escondida. La CD reducida dura hasta el final de tu siguiente turno.
Maniobra avanzada Grito ultrasónico

GRITO ULTRASÓNICO ◆◆

La polilla bate las alas y emite chirridos ultrasónicos que revuelven los sentidos de las criaturas cercanas. Elige una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos de la polilla. Esa criatura debe hacer una salvación de Fortaleza. Esto usa una CD entrenada usando el modificador por Constitución de la polilla o una CD experta si la polilla está especializada.
Éxito El objetivo trata todas las criaturas como ocultas en su siguiente ataque antes del inicio de tu siguiente turno.
Fallo La criatura trata todas las criaturas como ocultas hasta el inicio de tu siguiente turno.
Fallo crítico Igual que en fallo, y el objetivo está además aturdido 1.

Objetos para compañero

Aunque sus animales atraen gran parte de la atención, la mayoría de los beneficios de Darz y Cendra vienen del equipo útil que venden a otros amantes de los animales.

BARDA DE CABALGAR OLAS — OBJETO 5

POCO COMÚN | COMPAÑERO | INVESTIDO | PRIMIGENIO | TRANSMUTACIÓN
Precio 130 po
Uso barda puesta; **Impedimenta** L

Esta barda ligera está cubierta de patrones en forma de ondas. La barda se ajusta para adaptarse a tu compañero animal independientemente de su forma.
Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pasas un dedo por los patrones de olas en la barda, lo que otorga a tu compañero una Velocidad de nadar de 30 pies (*9 m*) durante 10 minutos. Si su compañero ya tenía una Velocidad de nadar, en su lugar obtiene un bonificador de +10 pies (*3 m*) por objeto a su Velocidad de nadar durante 10 minutos. Aunque el compañero no tenga la habilidad especial de monta, sigue pudiendo Nadar mientras lo montan.

COLLAR DE FORMA DE PLAGA — OBJETO 7

POCO COMÚN | COMPAÑERO | INVESTIDO | PRIMIGENIO | TRANSMUTATION
Precio 350 po
Uso collar puesto; **Impedimenta** 1

Este robusto collar de cuero tiene grabadas formas animales teseladas. Una vez investido, las formas animales cambian para coincidir con las de tu compañero.
Activar ◆◆ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas el collar y tu compañero se divide en una plaga de cientos de versiones Menudas idénticas de sí mismo durante 1 minuto. Su espacio se vuelve Grande, obtiene las debilidades y resistencias de una plaga de arañas (*Bestiario*, pág. 19) y el rasgo plaga, aunque no gana mente de plaga, ya que está controlado por una sola mente. Sus ataques desarmados son sustituidos por un ataque de plaga de una sola acción que inflige 1d8 de daño del tipo que normalmente infligen los ataques desarmados del compañero a cualquier enemigo en su espacio, con una salvación básica de Reflejos CD 23. Mientras está en forma de plaga, tu compañero puede realizar la acción de Apoyar, pero no su maniobra avanzada. Sus otras estadísticas no cambian. Si el compañero se ve reducido a 0 puntos de golpe mientras está en forma de plaga, el compañero se recombina inmediatamente en su forma original en un espacio disponible, además de los efectos habituales de verse reducido a 0 puntos de golpe.

ESTATUILLA DE ALBERGUE — OBJETO 4

POCO COMÚN | COMPAÑERO | INVESTIDO | PRIMIGENIO | TRANSMUTACIÓN
Precio 80 po
Uso puesto; **Impedimenta** L

Esta estatuilla de esteatita parece un bulto indefinido con una forma vagamente animal, que se lleva en una banda o cordón alrededor del cuello del compañero. Cuando tu compañero inviste el objeto, la estatuilla cambia para asemejarse a una versión en en miniatura del compañero tallada en esteatita.
Activar ◆◆ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas a tu compañero, fusionándolo con la estatuilla y terminando la activación con la estatuilla en tu mano (o en el suelo en tu espacio si no tienes una mano libre). Mientras está en forma de estatuilla, tu compañero tiene el estado petrificado, y su tamaño es Menudo.
Activar ◆◆ visualizar, Interactuar; **Requisitos** Tu compañero está en forma de estatuilla; **Efecto** Llamas a tu compañero a partir de la estatuilla, provocando que se desfusione y aparezca en un espacio desocupado adyacente a ti.

Cumbres Abundantes

«No es una competición».

Cuesta creer que Cumbres Abundantes comenzó como un carrito de venta ambulante. Hoy, el gran edificio tiene una silueta impresionante, adornada con rosas trepadoras, flores de luna y otras enredaderas en flor. Un gran letrero de madera pintada tiene escrito el nombre de la tienda sobre el pico de una montaña nevada y un valle boscoso que recuerdan a la tierra natal de la dueña. Los observadores perspicaces podrían relacionar la pequeña cadena rota tallada en la esquina del letrero con la corona de rosas sobre la puerta e inferir que Nadian y su familia veneran a Milani. Un cartel en la ventana da la bienvenida a viajeros de todos los orígenes y procedencias.

El negocio familiar

Nacida de padres semiorcos progenie del risco en los picos de la Niebla al sur de Galt, **Nadian Orstelierre** (NB semiorca comerciante) pasó sus primeros años sorteando el tumulto del país devastado por la guerra con su familia, viajando ligeros y aprendiendo a sobrevivir en la Naturaleza. Con la esperanza de encontrar un lugar más seguro y estable para asentarse, la familia Orstelierre se unió a una caravana de mercaderes y lentamente fue desplazándose hacia el sureste, echando finalmente raíces en Absalom cuando Nadian era una adolescente. Sus padres establecieron una pequeña tienda de artículos generales usando habilidades refinadas durante sus viajes, pero Nadian echaba de menos la carretera y se hizo guardia de caravanas. Aunque su principal ambición por entonces era la aventura, la carismática joven acabó haciendo conexiones con varios comerciantes y mercaderes de toda la región.

Ahora, con casi cuarenta años, la experimentada aventurera ha regresado para hacerse cargo de la próspera tienda, que ha crecido considerablemente desde sus humildes comienzos hace más de una década. Sus conexiones en la carretera mantienen a Cumbres Abundantes bien abastecida con equipo nuevo e innovador, así como con sus clásicos favoritos de confianza, todos los cuales Nadian está ansiosa por compartir con aventureros tanto nuevos como experimentados. Con la ayuda de su excelente memoria, saluda con entusiasmo a los clientes que regresan con un aluvión de preguntas sobre el rendimiento de su equipo.

Nadian dirigió la tienda sola durante un tiempo tras su regreso, pero cuando un viejo camarada de aventuras apareció buscando un descanso del camino, Nadian lo invitó gustosa a unirse. **Rie Alkanek** (CB kóbold no binario inventore) demostró ser el complemento perfecto para la naturaleza extrovertida y encantadora de Nadian; su comportamiento más tranquilo no es menos entusiasta en cuanto se le anima a hablar sobre percances pasados y nuevas innovaciones, especialmente dada la gran cantidad de idiomas que domina, todo en su voz grave y tranquilizadora. Sus habilidades han permitido que el dúo de Cumbres Abundantes ofrezca reparaciones de equipo gratuitas para todos los clientes. Incluso ha pintado el letrero en el escaparate.

Hasta con la ayuda de Rie, la tienda mantiene ocupada a Nadian, pero de algún modo encuentra tiempo para sus innumerables pasatiempos, siempre aprendiendo algo nuevo. Suele cantar con una voz grave y ronca, y recientemente ha centrado sus atenciones musicales en aprender a tocar el laúd; a veces se la puede oír practicando desde las ventanas del desván sobre la tienda cuando está cerrada. También es una ferviente jardinera y apicultora, y si se le pregunta, cita esta actividad como uno de los motivos por los que estaba dispuesta a retirarse temprano de la vida aventurera y señala: «Es difícil cuidar de un jardín cuando eres nómada, y resulta que cuando soy más feliz es cuando trabajo la tierra con mis manos». Sin embargo, Nadian no ha dejado de viajar del todo; de vez en cuando sale a comprobar personalmente una ruta comercial o a montar una parada en una feria estacional en un pueblo vecino.

A pesar de su personalidad sociable y extrovertida, y lo mucho que disfruta intercambiando historias de aventuras con su clientela, Nadian es más reservada a la hora de hablar de su vida personal, insistiendo repetidamente a sus padres que está demasiado ocupada con la tienda para líos románticos. Intercambia bromas y coqueteos amistosos con otros comerciantes y tenderos, pero es difícil saber si alberga sentimientos más serios u optimistas bajo su actitud encantadora habitual. Por ahora, parece contentarse con fomentar amistades, cultivar conexiones profesionales y pasar su tiempo libre en multitud de proyectos personales e intereses creativos.

Aun siendo tan independiente y autosuficiente, Nadian valora profundamente la comunidad, y eso es evidente en sus prácticas comerciales. Le encanta recomendar a los clientes otras tiendas especializadas, ve a los demás mercaderes como colaboradores en lugar de competencia, y regularmente expone productos de pequeños creadores locales junto con los suyos propios elaborados y adquiridos. Bajo su liderazgo, Cumbres Abundantes ha crecido desde sus humildes comienzos hasta convertirse en un floreciente proveedor comunitario.

UN SANTUARIO PARA EL AVENTURERO

La tienda en sí tiene una gama de equipo extensa pero bien organizada que cubrirá las necesidades de cualquier viajero, y parece tan amistosa, capaz y lista para la aventura como su propietario. La parte pública es cálida y acogedora: suele haber una canasta de productos agrícolas gratuitos en el mostrador de la tienda durante la temporada de cosecha, junto con ramos de flores silvestres frescas. Una pequeña biblioteca de guías de campo, mapas y diarios de viaje llena los estantes circundantes; dos sillones cerca de una estufa de leña invitan a los clientes a probar el té fermentado casero de Nadian y la selección rotativa de miel mientras ojean el material de lectura e intercambian historias del camino.

Pasado el mostrador y la sala de estar, la tienda se abre a dos áreas distintas: la mitad del edificio contiene estantes ordenados con una gran variedad de productos y equipo, mientras que la otra alberga el banco de trabajo de Rie, las escaleras al ático y un espacio abierto donde Nadian organiza regularmente clases gratuitas y demostraciones de equipo para aventureros principiantes.

La puerta trasera de la tienda, que a menudo se deja abierta para que corra el aire y está custodiada por un gato muy dormilón, da a un pequeño jardín rebosante de verduras, hierbas y flores, claramente la fuente de los arreglos florales frescos que adornan el mostrador.

SERVICIO COMUNITARIO

Siguiendo sus valores comunales, Nadian mantiene un «Tablero de la comunidad» detrás del mostrador que actualiza con frecuencia, con carteles de todo tipo: ofertas de trabajos ocasionales, lecciones de música, mascotas perdidas o recompensas más grandes (cuya legitimidad ha sido verificada por Nadian). Hay panfletos para reclutar aventureros y notas garabateadas con actualizaciones sobre las condiciones de los senderos. También se incluye un calendario de varios espectáculos, competiciones y otros eventos en la ciudad.

La cordialidad genuina de Nadian y el humor tranquilo de Rie hacen que la mayoría de gente a la que conocen les coja aprecio, pero tienen tolerancia cero con los abusones y los mentirosos. Se está gestando cierta fricción con un grupo de mercaderes que operan un negocio de fuentes cuestionables en Diobel. Nadian está siendo cautelosa al respecto, y agradecería más información sobre las prácticas potencialmente explotadoras del grupo antes de decidir cómo proceder.

Mientras tanto, Nadian ha oído rumores sobre el descubrimiento de un nuevo atajo a través de los montes Kortos. Se muestra escéptica debido a los peligros, pero si fuera cierto, aceleraría el comercio terrestre en la zona. Está demasiado ocupada para investigar por sí misma, pero siempre está dispuesta a pagar por información de calidad si algún aventurero habilidoso lo comprueba; ofrece además una bonificación adicional si los exploradores aceptan probar un nuevo objeto para ella.

Equipo aventurero

Cumbres Abundantes ofrece una gran variedad de equipo aventurero. La tienda cuenta con todo el equipo aventurero común, y también el siguiente equipo.

ARIETE PORTÁTIL — OBJETO 3 O MÁS

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 3

Un ariete portátil es una viga de madera herrada con asideros diseñada para abrir por la fuerza puertas, portones y otros obstáculos similares. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas para Abrir por la fuerza esos obstáculos.

Tipo ariete portátil; **Nivel** 3; **Precio** 20 po

Tipo ariete portátil reforzado; **Nivel** 9; **Precio** 600 po

Un ariete portátil reforzado te otorga un bonificador +2 por objeto a las pruebas para Abrir por la fuerza obstáculos.

BOLSA DE SANGRE FALSA — OBJETO 0

CONSUMIBLE

Precio 1 po

Uso puesta bajo armadura ligera o ropas; **Impedimenta** L

Los aventureros han encontrado diversos usos para estas vejigas llenas de sangre de animal, que originalmente se usaban en producciones teatrales. Cada vez que sufras daño cortante o perforante con la bolsa de sangre falsa bajo tu ropa o armadura, haz una prueba plana CD 11. Si tienes éxito, la bolsa de sangre se perfora. Tú o un aliado podéis perforar el paquete oculto intencionalmente. Al fingir una herida, la bolsa de sangre otorga un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño apropiadas, como para Mentir sobre estar herido. Las aptitudes que se activan cuando una criatura inflige daño por sangrado, determinan si una criatura está sangrando o se basan de otro modo en el daño por sangrado no se activan ni se aplican debido a la sangre de una bolsa de sangre falsa, lo que podría significar que las criaturas con tales aptitudes se dan cuenta automáticamente de la artimaña.

CARRETILLA — OBJETO 0

Precio 5 pp

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 5

Este pequeño vehículo de tracción manual tiene una sola rueda y está diseñado para transportar grandes cargas a lo largo de cierta distancia. Una carretilla normalmente puede contener objetos con hasta Impedimenta 5 sin problemas. El DJ puede decidir que puede contener más Impedimenta de objetos concretos, como arena, o menos Impedimenta de otros objetos, como rocas de forma irregular.

Puedes levantar o bajar una carretilla con una acción de Interactuar, y puedes dar Zancadas a tu Velocidad normal mientras tienes la carretilla levantada, aunque estás impedido mientras empujas una carretilla. Puedes Soltar una carretilla de forma normal, pero una carretilla cargada tiene una posibilidad de volcarse si no la bajas con cuidado. Si Sueltas una carretilla, intenta una prueba plana CD 7. Si fallas, la carretilla se vuelca, derramando su contenido en un espacio adyacente determinado al azar.

ESCALERA PLEGABLE — OBJETO 0

Precio 3 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 1 (3 desplegada)

Esta escalera de mano de 10 pies (*3 m*) dotada de múltiples bisagras es útil para subir a sitios o atravesar fosos peligrosos. Puedes plegar o desplegar la escalera con dos acciones de Interactuar totales, que no necesitan ser consecutivas.

GAFAS AHUMADAS — OBJETO 3

Precio 20 po

Uso puestas

Estas gafas usan lentes hechas de vidrio ahumado para proteger contra criaturas con ataques de mirada. Mientras llevas gafas ahumadas, siempre se considera que Desvías la mirada (*Reglas básicas*, pág. 472), pero todas las criaturas tienen ocultación contra ti. El hecho de que las gafas oculten criaturas es parte de lo que otorga al usuario los beneficios del objeto. Si tienes una forma de negar la ocultación debido a las gafas ahumadas, tampoco obtendrás sus beneficios.

GOFRERA — OBJETO 0 O MÁS

Impedimenta 1

Este par de placas de metal unidas con bisagras tiene tachuelas en el interior de cada placa para dar textura a la masa pastelera que cocines con él. Viertes la masa en las placas, cierras el dispositivo y lo colocas sobre una hoguera o estufa para cocinarla.

Tipo gofrera; **Nivel** 0; **Precio** 5 pp

Tipo gofrera con grabado; **Nivel** 1; **Precio** 2 po

Las placas de esta gofrera cuentan con una insignia noble, un símbolo religioso u otro diseño que se graba en la masa.

Tipo gofrera de *mithril*; **Nivel** 8; **Precio** 355 po

Las placas de esta gofrera están hechas de *mithril* de calidad normal en lugar de hierro y pueden tener un grabado en las placas. Como otros utensilios de cocina de *mithril*, la comida rara vez se pega a una gofrera de *mithril*. Como está hecha de *mithril*, es un objeto poco común.

Tipo gofrera de *mithril* de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.005 po

Digna de emperadores y semidioses, esta gofrera está hecha de mithril de alta calidad. Aunque la mayoría de metalúrgicos aseguran que la mucho más asequible gofrera de *mithril* de calidad normal mantiene todas las propiedades antiadherentes del *mithril*, la élite de la élite insiste en que solo los gofres hechos con gofreras de *mithril* de alta calidad consiguen la forma y textura más perfectas. Nadian tiene a la venta una gofrera de *mithril* de alta calidad adornada con un símbolo arcaico asociado con Milani de antes de que se convirtiera en una divinidad, que supuestamente se usó para hacer gofres a la propia Milani durante su vida mortal. Como está hecha de *mithril*, es un objeto poco común.

MÁSCARA — OBJETO 0 O MÁS

Uso máscara puesta; **Impedimenta** –

Una máscara te ayuda a usar la acción de Imitar para hacerte pasar por alguien que no eres.

Tipo máscara ordinaria; **Nivel** 0; **Precio** 5 pc

Esta máscara ordinaria está hecha de un material barato, como papel maché o tela simple. Se puede ajustar para llevarla sobre otra máscara.

Tipo máscara buena; **Nivel** 0; **Precio** 2 po

Esta máscara bien elaborada, adecuada para un noble en una mascarada, está hecha con una artesanía impecable y materiales caros, como porcelana y filigrana de oro.

Tipo máscara de la peste; **Nivel** 1; **Precio** 10 po

Esta máscara de pájaro estilizada está equipada con un filtro básico. La máscara de la peste intenta contrarrestar los venenos inhalados o enfermedades transmitidas por el aire cada asalto que respiras. Los mismos filtros de reemplazo que se usan en los purificadores de agua (*Pathfinder Society Guide*) se pueden usar con una máscara de la peste, lo que te otorga el modificador de contrarrestar y los efectos del filtro durante 20 minutos. Las máscaras de la peste son objetos poco comunes porque los filtros que usan para protegerse de los venenos y enfermedades inhalados son poco comunes en sí mismos. Como tal, puedes comprar una máscara de la peste sin filtro como objeto común, aunque en ese caso suele ser más rentable comprar una máscara buena con forma de máscara de la peste.

Tipo máscara de goma; **Nivel** 1; **Precio** 5 po

Las máscaras de goma están esculpidas para parecerse a la cara de otra criatura. Puedes usar esta máscara para ayudar a disminuir la dificultad de Imitar a una criatura concreta con una cara muy distinta a la tuya.

POLVO — OBJETO 0

CONSUMIBLE

Precio 1 pp

Uso sostenida en una manos; **Impedimenta** L

Una bolsa de polvo contiene tiza en polvo, harina o materiales similares. Además de otros usos del polvo, puede ser útil durante las aventuras para ayudar a localizar criaturas invisibles. Puedes arrojar el polvo a una casilla adyacente como una acción de Interactuar. Si hay una criatura en esa casilla, se vuelve temporalmente observada hasta el final de tu turno, aunque la criatura sigue teniendo ocultación debido a la invisibilidad. El polvo pronto se desprende o se vuelve invisible, impidiendo que rastrees a la criatura de forma indefinida.

ROPA ARRANCABLE — OBJETO 0

Precio 5 pp

Uso modifica ropas ya existentes

Se sabe que tanto intérpretes como delincuentes usan ropa desechable diseñada para ser arrancada del cuerpo rápida y fácilmente. Esta prenda es lo suficientemente holgada como para llevarse sobre otro atuendo, incluida una armadura ligera. La ropa arrancable se puede quitar con una acción de Interactuar. El precio indicado aquí es para modificar un atuendo existente; si quieres comprar un atuendo arrancable, añade este precio al del propio atuendo como parte de la misma compra.

TRAJE PARA PLAGAS — OBJETO 1 O MÁS

Precio 20 po

Uso pegado a ropa de explorador

Estas gruesas capas de ropa superpuestas se combinan con un sombrero a juego, que dispone de una red de malla colgada de su ala ancha para mantenerte a salvo de los insectos. Obtienes resistencia 3 al daño físico infligido por plagas. La ropa de explorador alterada de esta manera tiene un límite a la Destreza de +2, un penalizador a las pruebas de -1 y un penalizador a la Velocidad de -5 pies (*1,5 m*) sin importar tu Fuerza.

Tipo traje para plagas; **Nivel** 1; **Precio** 20 po

Tipo traje para plagas impenetrable; **Nivel** 8; **Precio** 420 po

Un traje para plagas impenetrable está hecho de una malla cara y finamente diseñada para evitar por completo que las plagas puedan entrar. Obtienes resistencia 10 al daño físico infligido por plagas mientras lleves un traje para plagas impenetrable, en lugar de 3.

VEJIGA DE AIRE — OBJETO 0

Precio 1 pp

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L (1 si está inflada)

Esta vejiga de animal lastrada se puede inflar con aire como preparación para una inmersión. Contiene suficiente aire para respirar durante un asalto. Como acción gratuita, puedes inhalar el contenido de la bolsa de aire, lo que restablece el número de asaltos que puedes aguantar la respiración (consulta las reglas de ahogamiento y asfixia en la pág. 478 de las *Reglas básicas*). Puede inflar la vejiga o quitarle el lastre como acción de Interactuar. Una vejiga inflada suelta sin lastre flotará hacia la superficie del agua a una velocidad de 60 pies (*18 m*) por asalto.

Emporio Sensorial de Dracori

«La diversión se puede encontrar en todas partes. Solo hay que estar dispuesto a buscarla».

El Emporio Sensorial de Dracori es uno de los edificios más evidentes del Gran Bazar, y quizá de toda Absalom. Sus grandes paredes circulares y su techo cónico bajo evocan la carpa de un circo, al igual que las llamativas rayas violetas y blancas que recorren el lateral del edificio. El camino hasta la entrada está bordeado por dos jardineras, llenas hasta arriba de flores de todas las formas y colores, colocadas desordenadamente. El edificio no tiene puerta, solo una cortina con un diseño colorido o un alegre eslogan diferente cada día. En combinación con las ventanas casi siempre abiertas, sonidos y olores distintos emanan constantemente del edificio hacia el mundo exterior.

Nueva inspiración

Fribinella Dracori (NB gnomo no binario sensólogo) nació y creció en Absalom, en las Monedas. Como a todos los niños gnomos, se le advirtió desde una edad temprana sobre la Decoloración, y sus padres a menudo le decían que disfrutara de la ciudad tanto como pudiera, porque la familia solo estaría allí hasta que alcanzara la mayoría de edad, tras lo cual se mudarían en busca de experiencias emocionantes. Sin embargo, Fribinella tenía otros planes; amaba Absalom con una pasión ardiente, y tenía la certeza de que nunca se aburriría de ella. En su decimoctavo cumpleaños, se despidió de sus padres con lágrimas en los ojos y comenzó una década vertiginosa de aprendizajes de seis meses, romances fugaces e incluso un breve periodo en la Sociedad *Pathfinder*. Se aficionó a pasatiempos que iban desde la costura hasta el buceo en mar abierto, dejando Absalom durante semanas, pero siempre volviendo a casa. Se enamoró, se casó y formó una familia. Pero aun así no fue suficiente.

La monotonía fue gradual al principio, tanto que Fribinella ni se dio cuenta, hasta que un año se despertó y se percató de pronto de que le habían salido bolsas bajo los ojos y varios mechones de pelo se le habían vuelto grises. Con angustia, buscó cualquier forma de darle emoción a su vida, pero descubrió que los últimos 50 años habían vuelto la ciudad familiar y ordinaria. Pasaron los años, y su familia vio con horror cómo Fribinella envejecía y encanecía mucho antes de lo que debería. Su pareja le rogó que se mudaran, que encontraran un lugar nuevo donde diversificarse, pero el tiempo había endurecido su determinación: si iba a Decolorarse, quería que fuera en la ciudad que le había dado todas las grandes experiencias de su desafortunadamente joven vida.

FRIBINELLA DRACORI

Su punto de inflexión tuvo lugar en uno de sus paseos habituales, mientras disfrutaba en silencio de la ciudad y aceptaba su destino. Cuando dobló una esquina por la que había pasado mil veces antes, un olor desconocido le invadió la nariz: un carrito regentado por un antiguo aventurero, que vendía comida con extrañas especias de la lejana Arcadia. El aroma era algo verdadera y genuinamente nuevo que Fribinella nunca había experimentado antes, y que activó sus sentidos. Eso le dio una idea: las cosas que uno podía hacer en una ciudad eran finitas, pero las experiencias no eran simplemente hacer cosas. Si pudiera capturar cómo se sentían las cosas, entonces tal vez podría mantener a raya la Decoloración. Con un vigor que no había sentido en años, corrió al boticario, compró suministros de alquimia y recurrió a la experiencia de una docena de aprendizajes para comenzar a experimentar.

Veinte años más tarde, los frutos de esa revelación no solo siguen llenando de entusiasmo a Fribinella, sino a cualquier gnomo y, de hecho, a cualquier absalomiano. Los clientes del Emporio Sensorial de Dracori son recibidos personalmente por el alegre gnomo o sus aprendices, y se les ofrece un recorrido de experiencias. Fribinella vende sus productos con una energía frenética, ensalzando todo lo que le pueda interesar a un cliente y contando sus propias experiencias y experimentos con ese producto. Su comportamiento no refleja en absoluto su edad aparente, aunque su cuerpo sí; a menudo necesita detenerse y sentarse un rato, pero tan pronto como las rodillas dejan de dolerle, vuelve a la carga. Para Fribinella, todos los clientes son importantes, pero presta especial atención a los gnomos que se ven particularmente cansados y les ofrece grandes descuentos, ofertas de dos por uno o, en ocasiones, simplemente les entrega en mano una botella de «Tumbarse en una colina verde en un cálido día de otoño» de forma gratuita.

Un banquete para los sentidos

El interior de la extensa tienda está organizado por sentidos. En la sección de la Vista, pancartas y tapices coloridos cubren las paredes sobre contenedores de fuegos artificiales y estantes de alucinógenos no adictivos, todos ellos más o menos legales. La sección del Oído está repleta de instrumentos musicales inusuales de todos los rincones del mundo. La sección del Olfato consta de una sola pared recubierta de velas e incienso, mientras que la sección

del Gusto ocupa otra pared con un enorme estante de especias lleno de botellas etiquetadas como «Sabor púrpura» y «Esencia de Mi Bemol». En el centro del edificio, la sección de «Extravagancias multisensoriales» presenta una amplia selección de preparados alquímicos hechos para estimular varios sentidos o inducir temporalmente tipos específicos de sinestesia. El sótano de Dracori también ofrece salas de privación sensorial que prometen una experiencia salvaje por sí solas y una que te cambia la vida cuando se combinan con sus productos.

POSIBLES EFECTOS SECUNDARIOS...

Los habituales del Bazar saben que Fribinella paga generosamente a sujetos dispuestos a probar sus últimos brebajes. Su experimento más reciente es un poderoso alucinógeno que induce un estado de sueño lúcido compartido que puede recrear simulaciones de eventos tanto históricos como ficticios. No está exento de problemas: no ha descubierto aún cómo solucionar el molesto inconveniente de que la muerte en el sueño es permanente, por lo cual necesita aventureros experimentados para su última ronda de pruebas.

Fribinella jura y perjura que sus elixires son seguros pero, si le presionan, admitirá que un uso frecuente de sus alucinógenos podría, muy raramente, provocar que se empiece a confundir la realidad con la ficción. Normalmente lo detecta pronto y puede administrar tratamientos, pero una de sus clientas favoritas ha desaparecido poco después de mostrar síntomas. Fribinella agradecería si alguien pudiera encontrar a la clienta y asegurarse de que esté a salvo.

Hace años que Fribinella sueña con crear una nueva especia con sabor a rayos (pero en sentido literal). Ha experimentado con rayos conjurados mágicamente, pero el regusto deja mucho que desear. Los relámpagos capturados desde el suelo también tienen un sabor sorprendentemente soso. Sin embargo, no piensa rendirse, y ha oído que se avecina una tormenta en los montes Kortos. Pagará una buena suma de oro a quien esté dispuesto a llevar una botella atraparrayos al pico más alto que pueda escalar y atrapar unos cuantos relámpagos.

Entre las innumerables experiencias vividas por Fribinella a lo largo de los años, hay algunas que anhela volver a experimentar, aunque eso pueda acercar su Decoloración. Una de ellas provino de un perfume que creó durante un estupor tras una larga y ardua carrera. Fribinella soñó con figuras misteriosas que hablaban de los secretos del multiverso, así como de la posibilidad de que elevase su ser y aprendiese la verdad sobre esos seres enigmáticos. Fribinella se despertó un tiempo después e inmediatamente intentó recrear el perfume para visitar de nuevo las figuras. Por desgracia, su extremo agotamiento le impidió recordar los ingredientes exactos que había usado, y ha estado persiguiendo esa experiencia desde entonces. Fribinella pagaría generosamente a alguien que pudiera brindarle una experiencia cercana a esa que le atormenta aún a día de hoy.

Algo que Fribinella aún no ha encontrado nunca es la sangre de un dios. Es consciente de que buscar un dios del que extraer sangre probablemente sea en vano, por lo que se conforma con la siguiente mejor opción: la sangre de un heraldo. Fribinella cree que los heraldos de varios dioses estarían dispuestos a compartir una sola gota por un intercambio adecuado. Lo único que necesita Fribinella es un grupo de aventureros dispuestos y capaces de llamar a un heraldo divino y negociar en su nombre. Llamar al heraldo probablemente sea fácil para un aventurero lo bastante poderoso; lo difícil será convencerlo de que ceda un poco de sangre.

EMPORIO SENSORIAL DE DRACORI

Artículos sensoriales de Dracori

Los clientes que buscan experimentar nuevas emociones, sensaciones y mucho más pueden acudir siempre al Emporio Sensorial de Dracori. A continuación hay solo una pequeña selección de artículos de la tienda. Si bien no se puede comprar ni vender una trampa de lazo, Fribinella vende las fórmulas para las trampas de lazo poco comunes aquí enumeradas, así como los materiales necesarios para fabricarlas.

MONEDA RECONFORTANTE — OBJETO 3

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 45 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Esta gruesa moneda de plata está muy gastada por un lado, tomando forma de concavidad.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Frotas el pulgar por el lado estriado y te llena una sensación de confort y seguridad. Reduces tu estado asustado en 1.

POCIÓN DE LIBÉLULA — OBJETO 12

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MÁGICO | MORFISMO | POCIÓN | TRANSMUTACIÓN

Precio 310 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tus ojos se transforman en los de una libélula gigante, con sus miles de facetas envolviéndote la cabeza, y un par de alas de insecto largas y delicadas te crecen desde la parte superior de la espalda. Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad terrestre. Además, obtienes visión en la penumbra y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Percepción visual, y no puedes ser flanqueado excepto por criaturas de nivel superior al tuyo (aunque las criaturas de nivel inferior aún pueden ayudar a sus aliados de nivel superior a flanquear). Estos efectos duran 1 minuto.

SALÓN DE JUEGO PORTÁTIL — OBJETO 8

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EDIFICIO | MÁGICO

Precio 500 po

Impedimenta L (cuando no está activado)

Un *salón de juego portátil* parece una ruleta en miniatura, salvo porque está marcada con runas indescifrables en lugar de números.

Activar (1 minuto) orden, Interactuar, visualizar; **Efecto** La ruleta crece hasta volverse una sala circular de 30 pies (*9 m*) de diámetro, con una puerta en un lado. Seis sillas rodean una mesa circular, de 10 pies (*3 m*) de diámetro. La parte inferior de la mesa consta de cajones extraíbles llenos de dados, cartas de presagio, fichas y otros accesorios para jugar y apostar. Hay un barrilete de un galón (*3,8 l*) lleno de cerveza u otra bebida similar y provisto de un pequeño grifo colgado junto a la puerta, que se rellena hasta su máxima capacidad cada día; también puedes traer tu propia bebida si necesitas más de la que proporciona el salón de juego.

Puedes volver del revés la mesa central como actividad de 3 acciones, que tiene el rasgo manipular, para devolver el salón de juego a su forma original.

TRAMPA DE LAZO DE BOLA DE ESPEJOS — TRAMPA DE LAZO 6

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO | VISUAL

Precio 40 po

Dentro de esta pequeña esfera cubierta de espejos hay una mezcla de virutas de metal y polvos de destello que se prende cuando se agita, lo que hace que la bola destelle y gire. Cuando una criatura entra en la casilla, la bola salta por los aires y todas las criaturas a 10 pies (*3 m*) o menos que puedan ver la bola de espejos deben superar una salvación de Fortaleza CD 22 o quedan deslumbradas durante 1 asalto. Con un fallo crítico, las criaturas afectadas quedan deslumbradas durante 1 minuto en su lugar.

TRAMPA DE LAZO DE CHISPA MOJADA — TRAMPA DE LAZO 5

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 25 po

Una placa de cobre oculta esconde un saco de anguilas eléctricas. Cuando una criatura pisa la placa, las anguilas se agitan, y la criatura sufre 4d8 de daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 21). En caso de fallo crítico, la corriente provoca que la criatura quede aturdida 2. Las anguilas no sufren daño tras el uso, pero el mecanismo se rompe como es habitual en las trampas de lazo.

TRAMPA DE LAZO DE COHETE DE BREA — TRAMPA DE LAZO 4

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Cubres un pequeño fuego artificial con una gruesa capa de resina y alquitrán para que se adhiera firmemente a un objetivo. Cuando una criatura entra en la casilla, el cohete se dispara contra la criatura y potencialmente se adhiere a ella. Tú determinas la dirección en la que está encarado el cohete al fabricar la trampa de lazo. La criatura desencadenante debe intentar una salvación de Reflejos CD 20.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre un impacto de refilón por el cohete y queda desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

Fallo El recubrimiento de brea y resina del cohete se adhiere a la criatura, y no puede despegarse con solo sacudir. La criatura queda desprevenida durante 1 asalto, y torpe 1 durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 20).

Fallo crítico Igual que en fallo, pero la criatura sufre un impacto directo. Sufre 2d6 de daño contundente y es empujada 10 pies (*3 m*) en la dirección en la que está encarado el cohete.

TRAMPA DE LAZO DE VÍSCERAS DE TEJÓN — TRAMPA DE LAZO 10

POCO COMÚN | CONSUMABLE | FIRE | MECHANICAL | SNARE | TRAP

Precio 170 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa, unas vísceras de tejón putrefactas y recubiertas en aceite hiperinflamable y otros reactivos incendiarios caen sobre la casilla de la trampa y hasta dos casillas adyacentes que eliges al preparar la trampa. El aceite ardiente inflige 5d8 de daño por fuego a las criaturas en las casillas afectadas, y deben intentar una salvación de Fortaleza CD 27.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad de daño y 1d8 de daño por fuego persistente.

Fallo La criatura sufre el daño completo y 2d8 de daño por fuego persistente, y está indispuesta 1.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero la criatura está indispuesta 2.

POCIÓN DE LIBÉLULA

SALÓN DE JUEGO PORTÁTIL

TRAMPA DE LAZO RESPLANDECIENTE

VAPOR FASTIDIOSO

TRAMPA DE LAZO RESPLANDECIENTE — TRAMPA DE LAZO 4

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO | VISUAL

Precio 18 po

Este recipiente con resorte contiene pequeñas partículas de mica, arena y vidrio molido, y se puede conectar a un cable trampa u ocultar en un contenedor. La primera criatura que entre en la casilla o abra el contenedor debe intentar una salvación de Reflejos CD 20 mientras el área se llena de polvo brillante que se adhiere a la piel, el pelaje y la ropa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Sigilo durante 1 minuto o hasta que use una acción de Interactuar para eliminar el polvo brillante.

Fallo La criatura sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Sigilo durante 2 minutos o hasta que use una actividad de 2 acciones, que tiene el rasgo manipular, para eliminar el polvo brillante. Si la criatura era invisible, el polvo la delinea durante 1 asalto, haciendo que esté oculta en lugar de no detectada para los sentidos visuales.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero el penalizador es -4. El polvo brillante se pega durante 5 minutos o hasta que la criatura use una actividad de 3 acciones, que tiene el rasgo manipular, para eliminarlo. El polvo sigue cayendo alrededor de la criatura hasta que se elimine del todo, dejando un rastro a su paso cuando se mueve y revelando su ubicación aproximada; la criatura está oculta para cualquier criatura que pueda ver el polvo brillante si normalmente estaría no detectada.

UNGÜENTO DE PIEL DE SAPO — OBJETO 3 O MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | VENENO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Este ungüento espeso y aceitoso reacciona con el aire para exudar una mucosidad tóxica cuando se aplica a la piel. Una vez aplicado, puedes activar el ungüento de una de las dos formas que se detallan a continuación. Tras usar alguna de las reacciones, la mucosidad restante pierde sus propiedades reactivas y se desprende a medida que termina el efecto. Solo puedes tener una dosis aplicada a la vez. Si no usas ninguna de las dos reacciones, tras 10 minutos, la mucosidad se desmigaja y el efecto termina.

Activar ↻ Interactuar; **Desencadenante** Impactas a una criatura con un Golpe cuerpo a cuerpo; **Efecto** Arrojas mucosidad sobre la criatura, infligiendo 1d4 de daño por veneno persistente.

Activar ↻ Interactuar; **Desencadenante** Eres impactado por un ataque cuerpo a cuerpo que inflige daño físico; **Efecto** La mucosidad amortigua el golpe, otorgándote resistencia 3 al daño físico contra el ataque desencadenante.

Tipo ungüento de piel de sapo; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Tipo ungüento de piel de sapo mayor; **Nivel** 7; **Precio** 55 po

El daño por veneno persistente aumenta a 2d4, y la resistencia aumenta a 5.

Tipo ungüento de piel de sapo superior; **Nivel** 11; **Precio** 225 po

El daño por veneno persistente aumenta a 3d4, la resistencia aumenta a 8, y la duración aumenta a hasta 1 hora si no usas la reacción.

VAPOR FASTIDIOSO — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMIBLE | INHALADO | MENTAL | SALPICADURA | VENENO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Este frasco contiene un fino polvo rojo hecho de bayas tóxicas. Una bomba de vapor fastidioso inflige el daño mental y el daño mental por salpicadura indicados. Con un impacto, el objetivo debe tener éxito en una prueba plana CD 5 antes de realizar acciones con el rasgo concentrar. Esto dura hasta el final de su próximo turno (1 minuto en caso de impacto crítico).

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 4 po

La bomba inflige 1d6 de daño mental y 1 de daño mental por salpicadura.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 2d6 de daño mental y 2 de daño mental por salpicadura.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 3d6 de daño mental y 3 de daño mental por salpicadura.

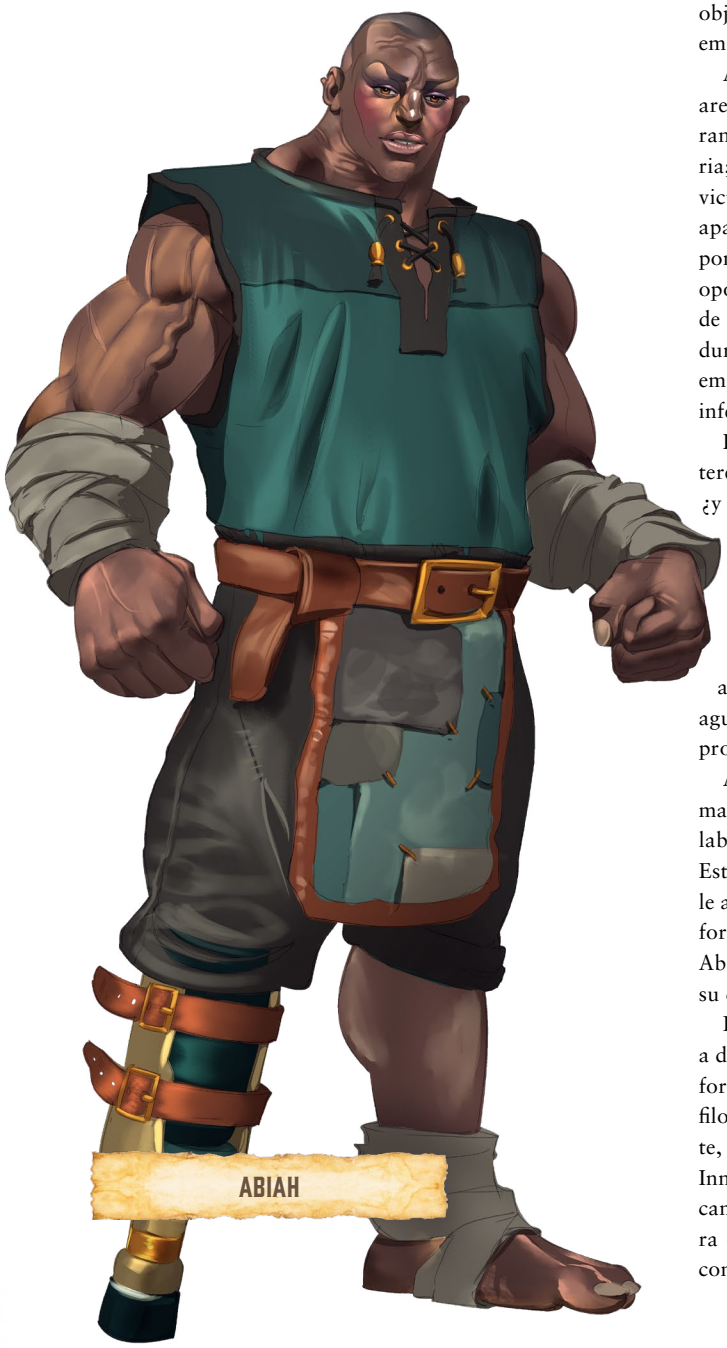
Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 4d6 de daño mental y 4 de daño mental por salpicadura.

El Filo Inmaculado

«Claro, lo puedes encontrar más barato al final de la calle. Pero recuerda, pagas por lo que recibes».

El Filo Inmaculado es una tienda grande y robusta con una torre adjunta habilitada como vivienda. De su chimenea brotan constantemente columnas de humo oscuro. Pequeñas ventanas iluminan la sala delantera de la tienda, dejando que la luz del sol reluzca sobre diversas armas de calidad. La puerta principal de madera se deja abierta durante el horario comercial y del edificio brota aire cálido. Las puertas de doble hoja de la parte trasera, que conducen a un estrecho callejón tras el edificio, permanecen abiertas de par en par siempre que el herrero, **Abiah** (N humano agénero ex-gladiador) está forjando armas. Desde el callejón, uno puede sentir el calor que emana de la tienda y oír el tañido metálico de Abiah que martillea nuevas armas y armaduras.



Una vida reforjada

Natural de Absalom, Abiah creció entendiendo la importancia del comercio y cómo los bienes de buena manufactura recorrían el mundo conocido. Un escudo resistente forjado en Absalom debería poder viajar hasta Vudra y regresar, protegiendo a su portador durante todo el trayecto. Los que admiran las obras de Abiah dicen que ese aprecio por los objetos bien hechos le hace idóneo para ser comerciante. Sin embargo, su primera carrera fue la de luchador.

A los veinte años de edad, Abiah comenzó a pelear en las arenas de gladiadores de Puerto Enigma, y vivió de ello durante casi una década. Su motivación era la búsqueda de gloria; la compensación monetaria solo hacía aún más dulces las victorias. Se hizo un nombre al salir triunfante en situaciones aparentemente insuperables, haciendo apuestas arriesgadas poniendo su vida en juego y rara vez rindiéndose ante ningún oponente. Así fue hasta que su espada se quebró bajo el golpe de un martillo de guerra, quedándose solo con la empuñadura y el pomo. Abiah no se rindió y siguió luchando con la empuñadura rota hasta que su oponente le aplastó la parte inferior de la pierna, que tuvo que ser amputada.

Durante su convalecencia, a Abiah, que nunca se había interesado por la herrería, le atormentaba una sola pregunta: ¿y si pudiera forjar una espada que no se rompiera, de modo que el portador nunca quedara a merced de su oponente? Para ello tendría que aprender el arte de la herrería, por lo que regresó a Absalom e inició su aprendizaje con Ester Atarah, un maestro herrero conocido en toda la ciudad por la belleza funcional de su trabajo. Abiah fue aprendiz de Ester durante años. Comenzó yendo a buscar agua y limpiando la tienda hasta finalmente poder forjar sus propias espadas.

Abiah comenzó a experimentar con nuevos diseños de armas de filo. Al principio, hacía este trabajo fuera del horario laboral, además de sus otras tareas en la herrería de Ester. Ester pronto se dio cuenta de la experimentación de Abiah y le animó a ello, brindándole la guía necesaria mientras Abiah forjaba espada tras espada. Pronto, la calidad del trabajo de Abiah fue tal que Ester consideró que ya podía trabajar por su cuenta. Pronto, abrió una tienda en el Gran Bazar.

En cuanto hubo establecido su negocio, Abiah se aventuró a diseñar armaduras y escudos para complementar sus armas forjadas a mano. También se abrió a otros tipos de armas de filo, aplicando sus habilidades a dagas y lanzas. Actualmente, Abiah se centra en diseñar un hacha de batalla duradera. Innova continuamente en su búsqueda de la perfección inalcanzable: crear un arma que nunca se rompa, o una armadura que pueda resistir cualquier golpe. Recientemente, Abiah contrató a una aprendiz para que le ayude con su trabajo,

una joven orca llamada Brula. Abiah también ha formado su propia familia. Cuando termina con el martillo y las tenazas cada noche, se retira a la torre anexa a la herrería donde esperan su esposa, Hilda, y su hija, Orpha. Es la única parte de la tienda donde la temperatura es templada.

Aunque tiene buen carácter, Abiah se forjó en el combate; el canto del acero, ya sea en la batalla o en la fragua, le importa más que la atención al cliente. Como tal, prefiere dejar la mayoría de interacciones con clientes a Brula, cuya naturaleza habladora y precoz la hace idónea para el trabajo. La única forma garantizada de hacer hablar a Abiah es quejarse de armas mal hechas o despreciar el trabajo de herreros menos hábiles. Al escuchar eso, Abiah cuenta la historia de por qué fundó El Filo Inmaculado.

PRACTICAR Y PULIR

Aunque el calor de El Filo Inmaculado se nota desde fuera de la tienda, dentro de la herrería es casi insoportable. La sala frontal es sofocante y huele a pulidor de metales. Estantes de armas y accesorios recubren las paredes. En cada esquina hay un maniquí con una armadura de placas completa, cada una detallada con elaboradas filigranas. Sobre los maniquíes cuelgan bustos que llevan corazas ornamentadas más simples, evidencia de los trabajos menos ambiciosos de Abiah. Cuando no está atendiendo la caja, Brula se ocupa de pulir la plétora de armas, en su mayoría espadas, dagas, lanzas y hachas. Se puede oír el tañido rítmico del metal contra metal procedente de la trastienda, junto con los silbidos desafinados de Abiah mientras trabaja.

Si la sala frontal de la tienda es sofocante, la sala posterior es un infierno. Las puertas traseras se dejan abiertas para que entre la brisa, pero eso no frena mucho el calor del fuego de la fragua. Aquí es donde suele encontrarse Abiah, martillando el metal para darle forma y esbozando continuamente diseños de armas más fuertes e innovadoras.

LA IMITACIÓN ES ADULACIÓN

Abiah se lleva bien con varios otros herreros y no tienen problema en compartir consejos y hablar de trabajo, pero lo que no puede tolerar es el robo de su propiedad intelectual. Existe el rumor de que Forjado a Llama, una herrería rival, ha deconstruido varios de los diseños patentados de Abiah, los ha reproducido y ha intentado hacerlos pasar por obra suya. Abiah pagará una recompensa a cualquiera que pueda confirmar que sus diseños están siendo robados y poner fin a ello, ya sea mediante la violencia o por medios más creativos.

Abiah también busca constantemente armas de otras tierras para poder aprender de su elaboración. Ha oído rumores de un alijo de espadas de Tian Xia, forjadas por el legendario herrero Kele Yalar hace más de tres siglos, enterrado en un templo cercano, aunque no ha podido averiguar en qué templo o cómo obtener las armas ocultas. Abiah ha prometido una espada personalizada, forjada según las especificaciones del futuro dueño, a cambio de determinar dónde están escondidas las espadas ancestrales, y una recompensa monetaria adicional si además logran traérselas.

EL FILO INMACULADO

Armas y armaduras

La tienda de Abiah ofrece una variedad increíblemente amplia de armas, armaduras y escudos, así como accesorios para todos estos armamentos. Estos incorporan estilos y tradiciones de todo Golarion.

Ajustes de armaduras y escudos

Para los aventureros que no están satisfechos con las armaduras y escudos de uso común, hay ajustes disponibles para modificar esos objetos y maximizar su potencial. Las siguientes son solo algunas modificaciones posibles para el equipo defensivo. Cada uno de estos nuevos elementos hace uso del rasgo ajuste.

Ajuste: los objetos con este rasgo están pensados para alterar piezas de equipo existentes, normalmente armas, armaduras y escudos. Cada objeto dado indica qué tipo de equipo modifica. Un ajuste que modifica armaduras no puede modificar ropa de explorador. Cada pieza de equipo solo puede verse afectada por un solo ajuste a la vez. A menos que se indique lo contrario, añadir o eliminar un ajuste requiere usar una actividad de 10 minutos y un material de reparaciones.

Cadenas entrelazadas — Objeto 1

POCO COMÚN | AJUSTE

Precio 5 po

Uso aplicadas a armadura; **Impedimenta** 1

Este conjunto de cadenas está completamente cubierto de púas y cuchillas afiladas. Las cadenas entrelazadas no están equilibradas para servir como armas, sino que se envuelven alrededor del cuerpo del usuario para disuadir a los atacantes y, para algunos, como elección estilística. Mientras llevas cadenas entrelazadas, obtienes la reacción Espinas. Además de sus peligros, el peso de las cadenas entrelazadas también aumenta la Impedimenta de tu armadura en 1, el valor del apartado Fuerza en 2 y el penalizador a chequeos en 2.

Espinas ↻ Desencadenante Eres impactado por un ataque sin armas; **Efecto** Te retuerces para dañar a tu atacante con las púas y cuchillas de tus cadenas. Haz una tirada de ataque contra el atacante desencadenante usando tu modificador de ataque sin arma. Con un impacto, la criatura atacante sufre 1d6 de daño perforante. Este daño aumenta a 2d6 si la armadura tiene una runa de *potencia +1,* 3d6 si tiene una runa de *potencia +2* o 4d6 si tiene una runa de *potencia +3.* Sin embargo, tanto si impactas como si fallas, sufres un daño perforante igual al número de d6 de daño perforante que infligirías a tu atacante.

Emblema de dragón — Objeto 1

POCO COMÚN | AJUSTE

Precio 10 po

Uso aplicado a escudo; **Impedimenta** –

Esta variante de umbo de escudo suele tener forma de cabeza de dragón, con las fauces lo suficientemente abiertas como para encajar un pequeño recipiente de líquido en su interior. El emblema de dragón se puede grabar con runas de arma, como un escudo o púas de escudo, pero por lo demás no altera las estadísticas de tu escudo. Un emblema de dragón en un escudo no se puede combinar con un arma fijada, como las púas de escudo.

Puedes usar una acción de Interactuar para colocar una bomba alquímica en las fauces del emblema. Mientras haya una bomba encajada en el escudo, sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque con el escudo. Cuando Golpeas con éxito a una criatura con el escudo, el recipiente se rompe, exponiendo a la criatura impactada (y a ti mismo) a la sustancia que contiene. Esto cuenta como un impacto con éxito con la bomba contra la criatura si está adyacente a ti o un impacto con éxito contra la casilla adyacente apropiada si no lo está. La bomba inflige daño por salpicadura de forma normal a las criaturas circundantes, incluyéndote a ti. Además, la bomba inflige daño completo al escudo al que estaba fijada.

Mejora de escudo — Objeto 0

POCO COMÚN | AJUSTE

Precio 8 pp

Uso aplicado a escudo; **Impedimenta** –

Existen numerosos métodos para modificar los escudos: varillas dentadas para atrapar armas, bordes afilados, acolchado para dar golpes no letales... pero todos comparten funcionalidades básicas. Una mejora de escudo se puede grabar con runas de armas, como un umbo o púas de escudo, pero por lo demás no altera las estadísticas de tu escudo. Una mejora de escudo no se puede combinar con un arma fijada, como las púas de escudo.

Una de estas mejoras otorga a tu escudo uno o más rasgos de armas, elegidos al crear la mejora. Puedes elegir añadirle el rasgo revés o vigorosa, o elegir dos de los siguientes rasgos de armas: arrojadiza 10 pies (*3 m*), derribo, desarme, empujar, no letal o versátil Cor.

Placas bruñidas — Objeto 1

POCO COMÚN | AJUSTE

Precio 5 po

Uso aplicadas a armadura de metal; **Impedimenta** L

Estas placas de metal pulidas a conciencia se pueden agregar a cualquier armadura. Mientras usas una armadura con placas bruñidas, obtienes la reacción Destello solar. Sin embargo, sufres un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Sigilo excepto en la oscuridad, y el apartado de Fuerza de tu armadura aumenta en 2 su valor, lo que requiere que tengas una puntuación de Fuerza más elevada para ignorar los penalizadores de la armadura. Aunque cumplas el nuevo requisito de Fuerza de tu armadura, sigues sufriendo el penalizador a las pruebas de Sigilo. Cuando sufres un impacto crítico debido a un ataque que inflige daño contundente, las placas bruñidas dejan de funcionar hasta que alguien pasa 10 minutos reparándolas y puliéndolas; esto no requiere una prueba de Artesanía.

Destello solar ↻ Desencadenante Una criatura que puedas ver te elige como objetivo de un ataque; Requisitos Estás en una zona de luz brillante; **Efecto** Te vuelves para reflejar luz a los ojos de tu enemigo. La criatura atacante debe tener éxito en una prueba plana CD 3 o el ataque falla. El atacante no tiene que tirar esa prueba plana si tiene un sentido preciso que no sea la vista o si ya tendría que tirar una prueba plana con mayor CD para elegirte como objetivo; por ejemplo, si estás oculto o escondido.

EMBLEMA DE DRAGÓN

PLACAS BRUÑIDAS

MEJORA DE ESCUDO

CADENAS ENTRELAZADAS

SOBREVESTA REFORZADA — OBJETO 0

POCO COMÚN | AJUSTE

Precio 2 po

Uso aplicadas a armadura intermedia o pesada; **Impedimenta** L

Esta sobrevesta está hecha de tela gruesa y malla ligera, diseñada para proteger zonas vitales. Cuando sufres un impacto crítico en un ataque, obtienes resistencia física igual a 2 + el valor de la runa de *potencia* de la armadura contra el daño del ataque. Si la armadura está en el grupo de malla y tienes su efecto de especialización de armadura, en su lugar aumentas en 2 la resistencia física de la especialización de malla. Esto no puede reducir el daño a menos del que iba a infligir el impacto antes de duplicarlo por ser un impacto crítico. Sin embargo, la sobrevesta reforzada aumenta la penalización de Velocidad de tu armadura en 5 pies (*1,5 m*).

ARMAS

Las siguientes son algunas de las armas más interesantes e inusuales que hay disponibles para comprar en la tienda de Abiah.

Descripciones de las armas

Las armas indicadas en las **Tablas 1** y **2** (pág. 57) se describen a continuación.

Arco de cuerno hongalí: estos inmensos arcos se elaboran tradicionalmente a partir de los cuernos de grandes bestias, aunque los residentes modernos de Hongal, la nación más septentrional de Tian Xia, suelen usar materiales compuestos o incluso pequeños árboles como base del arma. Si bien los arcos de cuerno hongalíes tienen un alcance más corto que otros arcos, lo compensan concentrando la potencia del arco largo en una distancia corta y se pueden usar a caballo, por lo que son ideales para el estilo de combate de escaramuzas de las tropas montadas hongalíes. Aunque es difícil para aquellos en Avistan hacerse con estas armas hongalíes, una pequeña partida de guerra de orcos montados en bestias del Bastión de Belkzen logró armarse con arcos de cuernos hongalíes y abrió un reguero de muerte entre aventureros y fuerzas armadas vecinas durante varios años, antes de ser finalmente derrotados en una emboscada desesperada. Las historias de esa partida de guerra se difundieron, lo que hace que los aventureros de Avistan con poco conocimiento de Tian Xia asocien estos arcos con los orcos. Los personajes de Hongal tienen acceso al arco de cuerno hongalí.

Áspid enroscado: el áspid enroscado, nombrado tanto por su serpenteante forma de golpear como por su uso entre los agentes del Consorcio de Aspis, tiene dos formas. En forma de espada, parece una espada elegante pero equilibrada de forma extraña. Sin embargo, con un giro del pomo, la hoja se divide en una serie de segmentos conectados por elaborados cables de metal. Los agentes del Consorcio de Aspis tienen acceso a esta arma.

Beso de la piraña: formadas por una hoja aserrada con dientes apuntando hacia una empuñadura envuelta en cuero, estas armas son particularmente efectivas a la hora de desarmar oponentes. Los besos de la piraña se usaron ocasionalmente durante la Revolución Vidriana, y algunos Exaltados los llevan a día de hoy. Los miembros de los Exaltados tienen acceso a esta arma.

***Chakram*:** simple, elegante y portátil, el *chakram* es un disco de metal con el centro abierto y un borde afilado, así como una empuñadura a lo largo de su diámetro para que el portador pueda sujetarlo de forma segura.

Cuchillo arrojadizo: este cuchillo ligero está óptimamente equilibrado para ser arrojado con precisión a una distancia mayor que una daga común. Aunque a cambio debe sacrificar su filo cortante, la diferencia vale la pena para los especialistas en lanzamientos.

Guadaña plegable: otra compleja invención gnoma, la guadaña plegable está diseñada con la versatilidad en mente.

La hoja curva es parcialmente hueca y contiene una vara larga de madera o metal; se puede tirar de la vara en perpendicular a la hoja, haciendo que la guadaña plegable pase de ser una hoja similar a un hacha, a ser un pico curvo capaz de apresar a un enemigo.

Hacha de carnicero: inventada por los fervorosos Comeacero de Belkzen, el hacha de carnicero tiene una cabeza de gran tamaño y un mango largo y grueso con un contrapeso con acero o piedra. Los barridos del arma provocan daños inmensos, especialmente contra grupos de enemigos, y pueden mantener alejados a los oponentes peligrosos. Todas estas cualidades son particularmente útiles contra las lentas hordas de zombis del Tirano Susurrante. En consecuencia, las hachas de carnicero a menudo son usadas por Reclamadores Carmesíes orcos y semiorcos de Última Muralla.

***Katar* de tres hojas:** esta daga de puño es similar a un *katar* estándar, excepto que tiene un par de cuchillas que se pueden desplegar desde la hoja central, adoptando una forma de estrella muy adecuada para atrapar las armas de los enemigos.

Lanza con ramas élfica: varias ramas cortas se proyectan desde el asta de esta delicada lanza, cada una inclinada hacia adelante y rematada con una cuchilla en forma de hoja.

Lanza de duelo: esta lanza tiene una hoja en forma de pala en un extremo y una hoja bifurcada en el otro, lo que hace que parezca una gran flecha. Está bien equilibrada para maniobras giratorias y de torsión. El extremo en forma de pala se puede usar para cortar y clavar, mientras que el extremo bifurcado es eficaz para arrancar armas de las manos del enemigo.

Maza de trueno: esta arma engañosamente peligrosa es esencialmente una maza con un mango más largo y una cabeza más grande, a menudo con rebordes.

Ropera espiral: esta espada ropera es una antigua arma de duelo taldana en el auge del imperio, y tiene una hoja más gruesa de lo normal en forma de espiral, similar a un sacacorchos, muy adecuada para atrapar armas enemigas. Los personajes de Taldor tienen acceso a la ropera espiral.

Sable hoz: un arma clásica de los irrisenos que carecían de talento mágico, el sable hoz ha visto un resurgimiento desde la coronación de la reina Anastasia. La reina quedó fascinada con los sables hoces en la tesorería del palacio, y ahora esas espadas inusuales las llevan tanto su guardia de honor como los diplomáticos de Irrisen. La hoja del sable hoz se curva varias veces a lo largo de sus 4 pies (*1,2 m*) de longitud, y su empuñadura es también curvada. Un pequeño mango secundario en la hoja permite que el portador tuerza rápida e impredeciblemente los filos cortantes. Los personajes de Irrisen tienen acceso al sable hoz.

Tonfa: estas porras de combate en forma de L sirven bien para golpear y bloquear. El portador agarra el mango y hace girar el palo, o golpea con el palo cubriendo el antebrazo.

Rasgos de armas

Las armas de esta sección incluyen el siguiente rasgo.

Modular: el arma tiene múltiples configuraciones entre las que puedes cambiar usando una acción de Interactuar. Esto normalmente cambia el tipo de daño que inflige el arma (enumerado en el rasgo, por ejemplo «modular Con, Per o Cor»). Sin embargo, también puede cambiar los rasgos del arma. Por ejemplo, el «modular (Per y presa, o Cor y barrido)» de una guadaña plegable significa que la guadaña puede infligir daño perforante y tener el rasgo presa, o infligir daño cortante y tener el rasgo barrido.

ESPADA CABALGACIELOS — OBJETO 14 O MÁS

POCO COMÚN | AIRE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 1

Este *mandoble +2 electrizante de golpe mayor* tiene una hoja ancha y plana que puede soportar el peso de un portador de tamaño Mediano o inferior. La magia permite que el arma flote por el aire, llevando consigo al portador.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez por día; **Requisitos** Estás sosteniendo la espada en por lo menos una mano; **Efecto** Saltas sobre tu espada y esta flota por el aire durante hasta 10 minutos. Obtienes una Velocidad de volar de 25 pies (*7,5 m*) o tu Velocidad terrestre, lo que sea más lento, pero no puedes dar Golpes con tu arma salvo mediante la otra activación de tu arma (ver a continuación). Puedes Disipar la activación, y termina de forma automática si dejas de sujetar el arma con al menos una mano.

Activar ❖❖ Interactuar; **Requisitos** Estás montando sobre tu arma; **Efecto** Diriges tu arma contra un enemigo, y le atacas al pasar. Haces una acción de Volar y das un Golpe cuerpo a cuerpo en cualquier punto de tu movimiento.

Tipo *espada cabalgacielos;* **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

Type *espada cabalgacielos mayor;* **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po

La espada es un *mandoble +3 electrizante mayor de golpe mayor.* Puedes activar el vuelo de la espada cualquier número de veces al día, y su duración no se ve limitada a 10 minutos.

DENTADA — RUNA 2 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICA | TRANSMUTACIÓN

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

En la empuñadura o el mango de un arma grabada con esta runa aparecen oquedades que coinciden con marcas de los dientes de un lobo. Al ponerte un arma dentada en la boca, puedes transformarte en un animal.

Activar ❖ Interactuar (mágico, polimorfismo, transmutación); **Efecto** Te transformas en un animal Pequeño o Mediano que empuña el arma *dentada* en sus fauces; el animal es del tipo con el que estés más asociado (un hombre lagarto se convertiría en un lagarto, un kitsune en un zorro, un bárbaro de instinto de ciervo en un ciervo, etc.) o un lobo si hay ningún animal concreto aplicable. Mientras estás en esta forma, puedes atacar con el arma *dentada* aunque no tengas manos. Sin embargo, solo puedes atacar con el arma *dentada* y no tienes manos ni la capacidad de sostener objetos. Para efectos que dependen de cuántas manos estás usando para sostener el objeto, como el rasgo de dos manos, cuenta que sostienes el arma con dos manos. Puedes Disipar este efecto, y termina automáticamente si sueltas el arma dentada (sea o no por propia voluntad).

Tipo dentada; **Nivel** 2; **Precio** 30 po

Type *dentada mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 425 po

En forma animal, obtienes visión en la penumbra y un bonificador de +5 pies (*1,5 m*) por objeto a tu Velocidad.

Type *dentada superior;* **Nivel** 15; **Precio** 6.000 po

En forma animal, obtienes visión en la penumbra, olfato impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*), y un bonificador de +10 pies (*3 m*) por objeto a tu Velocidad.

TABLA 1: ARMAS CUERPO A CUERPO

Armas sencillas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Cuchillo arrojadizo	3 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (*6 m*), sutil
Armas sencillas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Katar de tres hojas	8 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Desarme, fatal d8, monje
Maza de trueno	2 pp	1d8 Con	2	2	Palos	Revés
Armas marciales poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Áspid enroscado	10 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	Alcance, versátil Per
Beso de la piraña	4 pp	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, sutil
Lanza con ramas élfica	3 po	1d6 Per	1	2	Lanzas	Alcance, elfo, letal d8, sutil
Lanza de duelo	2 po	1d8 Per	2	2	Lanzas	Desarme, sutil, versátil Cor
Tonfa	1 pp	1d4 Con	L	1	Pelea	Ágil, gemela, monje, parada, sutil
Armas avanzadas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Guadaña plegable (nivel 1)	12 po	1d6 Per	2	1	Picos	Fatal d10, gnomo, modular (Per y presa, o Cor y barrido)
Hacha de carnicero	8 po	1d12 Cor	2	2	Hachas	Barrido, empujón, orco
Ropera espiral	5 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Desarme, parada, sutil
Sable hoz	5 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	Revés, vigorosa

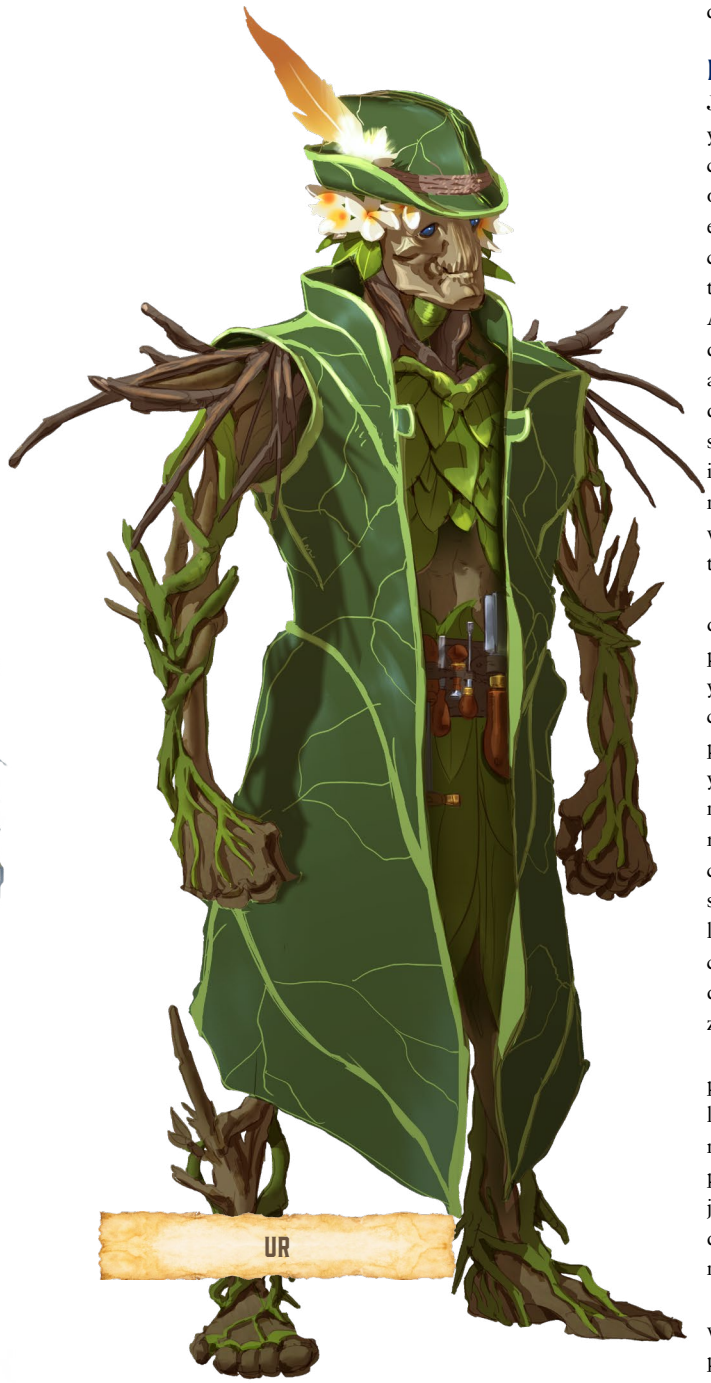
TABLA 2: ARMAS A DISTANCIA

Armas marciales	Precio	Daño	R. de distancia	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Chakram	5 pp	1d8 Cor	20 pies (*6 m*)	–	L	1	Cuchillos	Arrojadiza
Armas avanzadas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**R. de distancia**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Arco de cuerno hongalí	11 po	1d8 Per	40 pies (*12 m*)	0	2	>1	Arcos	Impulsora, letal d6

Joyeros Jardín Urbano

«¡Bienvenido! ¿Cómo puede ayudarte hoy esta anciana masa de enredaderas? Si buscas un anillo o un colgante para alguien especial, estás sin duda en el lugar correcto…».

La instrucción más común que se les da a quienes quieren encontrar Joyeros Jardín Urbano es «busca el árbol gigante». El enorme árbol es una parte integral del negocio al que está pegado, y en más de un sentido. Forma una pared del edificio de dos pisos, y sus fuertes ramas sostienen muchas de las habitaciones y productos del interior. Un pequeño cartel colgado sobre la puerta de la tienda indica su nombre. Durante el día, la puerta permanece abierta con una cortina de cuentas que oculta el interior. Los compradores que entran tienen medio minuto para procesar lo que ven antes de que una masa humanoide de 5 pies y medio (*1,65 m*) se deje caer de las vides enredadas de arriba. Según su humor, el dueño del establecimiento que lleva su mismo nombre saludará con alegría o no dirá nada, lo que asuste más a los visitantes primerizos. «Ja, nunca me aburro de esto», dice cuando la gente da un brinco a su llegada.



El diamante en fruto

Jardín Urbano (CN leshy varón joyero), Jar para los amigos y clientes habituales, comenzó su vida hace unos dos siglos como un leshy más pequeño y frondoso con un nombre ya olvidado. Por lo que puede recordar, era el compañero de una elfa maldecida con una reacción extremadamente alérgica a cualquier metal; incluso los objetos tallados con herramientas de metal corrían el riesgo de desencadenar su maldición. Al darse cuenta de la tristeza de su amiga al ver las elaboradas joyas de otra gente, Jar aprendió a cultivar y dar forma a plantas que imitaban los collares y pulseras que su amiga deseaba poder llevar. Para sorpresa de ambos, sus creaciones se hicieron muy populares. Jar y su compañera usaron los ingresos que generaron para financiar sus viajes y buscar una manera de romper su maldición. Entre dichas expediciones, vivían y cuidaban de una arboleda santuario que habían establecido para flora, fauna y hadas heridas.

Una noche, sucedió algo terrible en el santuario. Todo lo que Jar recuerda es que fue herido de gravedad. Cuando despertó de nuevo años después, tenía un cuerpo de enredaderas y yacía en el sótano de un edificio abandonado en Absalom, con rostros desconocidos mirándolo. Sus salvadores, un grupo de agentes *Pathfinder*, pudieron darle poca información, ya que solo tenían instrucciones de convocarlo. Durante meses, Jar vagó por las calles, haciendo trabajillos mientras reconstruía su memoria fragmentada. Se dio cuenta de que conservaba su antiguo talento para la fabricación de joyas, y se hizo aprendiz de un platero para dominar la joyería metálica. Tras ahorrar dinero para comprar la parcela donde fue convocado, cultivó nuevas piezas de joyería orgánica a partir del cúmulo de enredaderas que componía su cuerpo, empezando oficialmente un nuevo capítulo de su vida.

Jar tiene un amplio abanico de clientes, y procura tener piezas asequibles y de calidad siempre disponibles para aquellos con presupuestos ajustados. Los comerciantes ricos, los nobles y los aventureros, por otro lado, suelen hacer pedidos personalizados. El trabajo de Jar se divide en tres categorías: joyería metálica simple (a veces reacondicionada), accesorios de madera tallada reciclada de proyectos que «crecieron de más», y, por último, su característica joyería cultivada.

Para piezas simples y pequeñas, los compradores pueden ver con asombro cómo Jar arranca la espina de una rosa plantada en una maceta y revela un piercing tachonado

(«Vale, ¿ahora dónde quieres que te lo clave?»), o corta un anillo de una rama de encima de su cabeza («El mejor lugar donde esconder objetos de valor: ¡a plena vista!»). Estas joyas cultivadas se mantienen vivas si se las cuida, y pueden brotar o florecer en las condiciones adecuadas.

La mayor parte del cultivo se lleva a cabo fuera de la tienda, en la granja de Jar, a un kilómetro y medio al oeste de Absalom, justo más allá de la Ribera. El cultivo de joyas suele comenzar con la compra de gemas sin cortar. Dependiendo de la calidad, puede que Jar se quede con la piedra tal como está o que le pague al cortador de gemas gnomo de al lado para que lo ayude. Para las piezas pequeñas, suele usar plantas en macetas, mientras que las más elaboradas crecen mejor en arbustos plantados en la tierra. Jar utiliza muchas técnicas de jardinería para lograr los diseños y formas que tiene en mente, desde poda o moldeado hasta injertos o escisiones. Usa magia para curar las plantas de las manipulaciones o corregir pequeños errores. Una vez tiene una buena base, colocan las gemas. Proteger esas gemas y a la vez exhibir su forma y color naturales es un delicado equilibrio. Algunas piedras terminan envueltas en una red entretejida de finas hebras, mientras que otras pueden estar encajadas en la madera como si la planta hubiera crecido a su alrededor. Esta variedad es parte del atractivo de los productos de Jar: nunca hay dos piezas iguales.

UN REPERTORIO DESLUMBRANTE

La planta baja de la tienda hace de sala de exposición. Los modelos en vitrinas acristaladas y salientes de madera, que crecen a partir del suelo y las paredes, muestran varios anillos, pendientes y collares. Enredaderas verdes cubren completamente el techo, con flores bioluminiscentes dispersas que aportan luz. Cada flor tiene un cristal brillante que determina el color de la luz emitida.

El árbol gigantesco que forma la pared ha sido ahuecado en una escalera de caracol que conduce a un taller en la planta de arriba. Solo una pequeña sección del segundo piso tiene suelo, ya que el techo de enredaderas de la planta baja se deja expuesto para permitir que Jar se mueva entre un piso y otro con facilidad. Hay unas pocas plantas en macetas para cultivar piezas pequeñas, que cuelgan del techo o están colocadas en la pared frente a una ancha ventana.

Oculta debajo de una vieja alfombra en la planta baja de la tienda de Jar hay una trampilla que conduce a un sótano de ladrillo abandonado hace mucho tiempo. Hay enredaderas muertas aferradas a las paredes polvorientas de la cámara, una luz tenue se cuela a través de las ranuras del techo y gruesas telarañas cubren todos los muebles rotos de la habitación. Jar ha mantenido este lugar tal como está por un motivo que esconde en lo profundo de su corazón.

GEMAS DE SABIDURÍA

Jar ha descubierto recientemente huellas de intrusos en su granja en las afueras y sospecha que unos bandidos puedan estar planeando un robo. Preventivamente, el joyero está reclutando amigos de confianza para que le cuiden las espaldas mientras mejora las fortificaciones. Advierte, sin embargo, que puede haber complicaciones durante dichas mejoras de las que habrá que ocuparse, que pueden ir desde plantas descontroladas hasta afluencias repentinas de sabandijas.

Las piezas más valiosas de la granja de Jar han estado en crecimiento durante más de un siglo, encargadas por clientes que fallecieron hace mucho tiempo. Dichos acuerdos son intencionales, con descendientes directos nombrados como destinatarios de estos tesoros. Uno de esos encargos es el Rostro del amado, un intrincado conjunto que consta de una tiara, una gargantilla y pendientes con gemas que cambian de color. Jar no ha podido entregar este trabajo a la casa noble de Cheliax que lo encargó; después del caos de la guerra civil chelia, hay registros contradictorios sobre quién es el verdadero heredero, un asunto que tanto Jar como la casa desean que se resuelva.

Varios leshys del valle de Lunaoscura han desaparecido recientemente. Hay un rumor entre los leshys de Absalom, incluido Jar, de que el Consorcio Maderero está detrás de ello, aunque aún no se han hallado pruebas sustanciales. Jar estaría muy agradecido si algún aventurero investigara más el asunto.

JOYEROS JARDÍN URBANO

Productos de Jardín Urbano

Muchos de los clientes de Jardín Urbano vienen atraídos por la miríada de gemas que brillan en sus vitrinas. Los siguientes son solo algunos de los artículos que se encuentran en la tienda.

BASTÓN DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO — OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN | BASTÓN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

La mano de saga nocturna tallada en el extremo de este bastón de sándalo sostiene una gema sin pulir. El *bastón de las Tierras del Sueño* hace que sea más fácil moverse y sobrevivir en las Tierras del Sueño y reconocer a sus habitantes. Mientras empuñes el bastón, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia mientras estás en las Tierras del Sueño y a las pruebas de Recordar conocimiento sobre criaturas con el rasgo onírica.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de las Tierras del Sueño;* **Nivel** 6; **Precio** 250 po

- **Truco** *atontar*
- **1.º** *alarma, déjà vu* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 216), *dormir*
- **2.º** *silencio, tesoro fantasmal*

Tipo *bastón de las Tierras del Sueño mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

- **3.º** *mensaje onírico*
- **4.º** *dormir, mensaje onírico, pesadilla*
- **5.º** *escena ilusoria, potencial onírico*

Tipo *bastón de las Tierras del Sueño superior;* **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

- **6.º** *escena ilusoria*
- **7.º** *proyectar imagen, visiones de peligro*
- **8.º** *concejo onírico, laberinto, visiones de peligro*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BROCHE DE INSPIRACIÓN — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este broche de granate finamente tallado te llena la mente de vigor y ocasionales estallidos de claridad mental. Mientras llevas el broche, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento con habilidades de Saber.

Activar ❖❖ visualizar (fortuna); **Frecuencia** una vez por día; **Efecto** Piensas intensamente en un tema y recibes inspiración súbita. Intentas Recordar conocimiento usando Saber. En esta prueba, tiras dos veces y te quedas con el mejor resultado.

Tipo *broche de inspiración;* **Nivel** 8; **Precio** 425 po

Tipo *broche de inspiración mayor*; **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po

El bonificador por objeto es +2, y la frecuencia de la activación es una vez por hora.

Tipo *broche de inspiración superior;* **Nivel** 17; **Precio** 12.500 po

El bonificador por objeto es +3 y se aplica a todas las pruebas de Recordar conocimiento con cualquier habilidad. La activación tiene una frecuencia de una vez cada 10 minutos, solo lleva 1 acción activarse, y puedes intentar Recordar conocimiento con cualquier habilidad.

CARNEGEMA — OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | INVESTIDO | PRIMIGENIO

Uso visualizar; **Impedimenta** –

Desarrolladas originalmente como modificación corporal por las oréadas, las *carnegemas* son cristales que se pueden implantar en la piel de una criatura de cualquier ascendencia. Si bien una *carnegema* se puede aplicar en cualquier parte del cuerpo con fines estéticos, el uso más común entre los aventureros es implantarlas en la base de los dedos para usarlas como refuerzo de nudillos al dar puñetazos.

Tipo *carnegema de combate;* **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Estos fragmentos de cristal puntiagudos incrustados en tus dedos te otorgan un Golpe con puño que inflige 1d6 de daño perforante, está en el grupo de pelea y tiene los rasgos mágico y sin armas. Las carnegemas de combate se pueden mejorar con los efectos de vendas de golpes poderosos, como es normal para un ataque sin armas.

Tipo *carnegema de control terrestre;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po

Drenas el poder de tu *carnegema*, y de la tierra a tu alrededor surgen estalagmitas cristalinas.

Activar ❖ o ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez por día; **Requisitos** Estar de pie en el suelo; **Efecto** El suelo a tu alrededor estalla en una explosión de 10 pies (*3 m*) de esquirlas de cristal que llegan a la altura de la rodilla y permanecen durante 1 ronda, o 1 minuto si gastaste dos acciones. Para todas las criaturas excepto para ti, el área es terreno difícil, así como terreno peligroso. Las criaturas que se mueven a través de un espacio que contiene esquirlas de cristal sufren 2 de daño perforante.

CORONA DEL COMEFUEGO — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** L

Un aura de llamas baila alrededor de esta corona dorada. Obtienes resistencia 5 al fuego.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez por día; **Desencadenante** Sufres daño por fuego; **Efecto** Absorbes parte de la llama que te haría daño. Aumenta tu resistencia al fuego debido a la corona de 5 a 15. Justo después de recibir el daño por fuego restante, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a 15 o el daño por fuego infligido por el ataque desencadenante antes de la resistencia al daño, lo que sea menor.

Tipo *corona del comefuego;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *corona del comefuego mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

La resistencia al fuego constante es 10. Al activarse, la resistencia al fuego y el número máximo de puntos de golpe recuperados son ambos 25.

Tipo *corona del comefuego superior;* **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

La resistencia al fuego constante es 15. Al activarse, la resistencia al fuego y el número máximo de puntos de golpe recuperados son ambos 35.

CUCHILLO DE LA DAMA — OBJETO 6

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

CORONA DEL COMEFUEGO

CUCHILLO DE LA DAMA

BASTÓN DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO

LUPA DE ELUCIDACIÓN

Esta *daga +1 de golpe retornante* tiene un elaborado mango con gemas y se puede llevar atada a la parte interior de la muñeca o dentro de un corpiño decorativo. A pesar del nombre, que se deriva de la base histórica de estas dagas en Oppara como favor de una dama, esta daga es común entre portadores de todos los géneros y últimamente se ha puesto bastante de moda en Absalom, y la mayoría de los nobles que la llevan combinan sus galas nocturnas con las gemas de la empuñadura.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por día; **Efecto** Ofreces esta arma como favor romántico o platónico a un aliado. El aliado y tú quedáis vinculados durante 1 día. Durante este tiempo, ambos os beneficiáis de los efectos de situación, usándoos uno al otro como blanco.

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por día; **Requisitos** Te has vinculado con un aliado al ofrecerle el *cuchillo de la dama*; **Efecto** Llamas a la daga. El cuchillo de la dama se teletransporta instantáneamente a tu mano. El intento de llamar al cuchillo fracasa si estás a más de 1 milla (*1,6 km*) de distancia de su ubicación actual. Tu aliado vinculado también puede usar la misma Activación para llamar el cuchillo una vez al día.

ESPEJO DE VIGILIA DURMIENTE — OBJETO 7

POCO COMÚN | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO | SUEÑO

Precio 300 po

Uso puesto; **Impedimenta** L

Este espejo enjoyado te otorga un mayor control sobre tu yo onírico. Si lo tienes investido, puedes vigilar tu cuerpo durmiente desde las Tierras del Sueño, lo que te permite ver tu propio cuerpo y una emanación de 5 pies (*1,5 m*) a su alrededor, aunque no puedes oír, oler ni usar otros sentidos desde tu yo onírico. No sufres el penalizador -4 por estado a las pruebas de Percepción visual en esa área ni obtienes el estado cegado por estar inconsciente contra las criaturas en esa área. Si te has quedado dormido voluntariamente y no por un efecto de sueño, puedes despertarte automáticamente del sueño si hay actividad visible a tu alrededor.

LUPA DE ELUCIDACIÓN — OBJETO 5

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 125 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** –

Estas lupas de madera bien envejecidas están grabadas con una variedad de runas. Cada una está imbuida con un idioma concreto. Cuando usas una lupa para examinar escritura en su idioma imbuido, esta traduce la escritura a un idioma que comprendas. Por ejemplo, si un elfo que solo habla idioma elfo usase una *lupa de elucidación* imbuida de enano, vería la escritura enana en idioma elfo al observarla a través de la lupa. La lupa solo proporciona traducciones directas y no te permite comprender automáticamente códigos o pasajes extremadamente esotéricos; sigues teniendo que intentar una prueba de habilidad para Descifrar escritura.

Activar ❖❖❖ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez por día; **Efecto** Escaneas hasta dos páginas de escritura con la *lupa de elucidación*, imbuyendo la lupa con la información que has escaneado. Puedes usar una actividad separada de 3 acciones para hacer que la lupa reproduzca la información imbuida en papel en blanco exactamente tal y como se veía cuando Activaste la lupa. La reproducción es una copia directa de las páginas, pero no está imbuida con efectos mágicos u otros efectos especiales. Como tal, puedes copiar la escritura de un pergamino, por ejemplo, pero solo será una escritura mundana y no tendrá ningún efecto mágico. La lupa solo puede contener una instancia de información a la vez; Activar la lupa por segunda vez o reproducir la información borra la información almacenada en la lupa.

Requisitos de creación Conoces el idioma imbuido en la lupa.

Logia del Carnero Campanero

«Recordad: aunque somos frágiles comparados con los monstruos que cazamos, nos tienen el mismo miedo que nosotros a ellos. Sacad ventaja en combate aprovechando ese miedo, siendo impredecibles y usando trucos osados».

Los robustos salones de madera y el techo de tejas rojas de la Logia del Carnero Campanero forman un anillo alrededor de un gran patio central donde clientes y proveedores se reúnen para hablar de negocios y probar una impresionante variedad de equipo para cazar monstruos. Junto a la tienda, los alumnos practican combate, tiro con arco y lucha libre en un campo abierto; el zumbido agudo de las cuerdas de arco, el choque de armas de práctica y los gritos risueños de los alumnos resuenan por los salones de la logia. Algunos alumnos ayudan a llevar la tienda, tanto por la paga como por la oportunidad de hablar con aventureros.

Cazadora veterana y dos veces elegida líder

Ayodele Seyi (CB elfa exploradora) es bastante conocida en el Gran Bazar, pero no solo por su trabajo tras el mostrador de la Logia del Carnero Campanero. Se la puede encontrar a menudo frente a su tienda, pintando a sus alumnos. Como elfa de los clanes ekujae de la Extensión de Mwangi, Ayodele se esfuerza en transmitir la tradición de pintura corporal de su pueblo a los alumnos que comparten su ascendencia. Pasa las primeras horas de la mañana adornando a sus alumnos con símbolos de sus victorias, demostrando su orgullo por ellos en delicados trazos de pintura blanca.

Durante la infancia de Ayodele entre los elfos ekujae, su madre realizaba la misma costumbre para ella. La pintura trazó su crecimiento de la niñez hasta la edad adulta, aunque los símbolos que su madre le pintaba a menudo representaban animales. Desde muy joven, Ayodele quiso ser una de las mejores cazadoras de su clan. Para cuando llegó a adulta, gozaba de suficiente respeto como para ser candidata a líder del clan. Pero cuando Ayodele recibió el mismo número de votos que su rival, los sacerdotes de la divinidad cazadora Ketephys les encargaron a ella y a su rival que cazaran un invasivo deinosuchus para determinar quién portaría el título.

Ayodele trabajó con su rival, Enit Oludi, para atrapar al cocodrilo monstruoso, pero este lanzó tajos y mordiscos con gran fiereza al verse acorralado. En un momento de desesperación, Ayodele agarró su alabarda y saltó desde un árbol sobre el deinosuchus, hundiendo profundamente su arma en la criatura y acabando con ella. De pie sobre su presa, ensangrentada pero victoriosa, se dio cuenta de que una vida comedida no era lo que quería. Sentía que su destino era convertirse en una guerrera tan feroz como aquellos que una vez lucharon contra Dahak, el malvado dios dragón. Renunció al liderazgo, eligiendo en cambio dedicarse a la senda de Ketephys.

Tras un siglo, los azares de la vida aventurera han obligado a Ayodele a aceptar sus límites. Casi muere cazando una serpiente marina cerca de Absalom, y después de escapar con vida, decidió recuperarse en la ciudad. Durante ese tiempo, se dio cuenta de que había cambiado sus pinturas más veces de lo que podía recordar. Además, estaba acumulando lesiones persistentes. El tejido cicatricial recubría sus dedos, el dolor de viejas fracturas ralentizaba sus codos y rodillas, y los penetrantes rugidos habían embotado su audición. En lugar de morir en el campo y que no quedase de ella más que su nombre, decidió retirarse a Absalom, y tomar la decisión que había rechazado en su juventud.

Ayodele construyó una tienda propia en el Gran Bazar, que hace de hogar a lo que se está convirtiendo en un nuevo clan ekujae. Hace de tutora de cazadores de todos los orígenes, pero los niños de la diáspora ekujae son quienes la tienen más en sus corazones. Ella les enseña cómo luchar, cómo sobrevivir, cómo adorar a Ketephys y ahora, cómo conservar su tradición de pintura corporal. Pero cuando cazadores visitantes cuentan historias de encuentros cercanos con la muerte o futuras excursiones, su sonrisa irónica se desdibuja por las profundas líneas de su rostro. En momentos como esos, Ayodele no puede evitar meterse en la discusión ofreciendo consejos o aportando piezas de equipo que podrían ayudar a los aspirantes a cazadores. Últimamente, sin embargo, su estómago se retuerce de culpa cuando alienta a otros a seguir la vida del cazador. Cada noche, mientras yace acostada, se pregunta si está enviando a otros a penurias sin propósito, o si podría haberse ocupado de otra forma de algunas criaturas que cazó en nombre de asentamientos vulnerables.

AYODELE SEYI

Del campo a la tienda, y al campo de nuevo

El Carnero Campanero recibe a los clientes con un escozor en los ojos y nariz cuando entran en la tienda, por lo

cargado que está el aire con el olor embriagador del cuero y el aroma acre a laca y abrillantador en los productos en oferta. Ayodele vende artículos necesarios para la caza, incluida una impresionante selección de municiones y trampas de lazo. Algunos de sus artículos más populares imitan las capacidades de los animales, pues ella cree en emplear las habilidades de los monstruos en su contra. Ofrece ropa para entornos extremos y un amplio repertorio de armas, armaduras y escudos mágicos. Muchos de estos artículos consisten en materiales tomados de animales que ha cazado. Como muestra de orgullo, Ayodele ofrece una serie de objetos provenientes de muchos de los lugares en los que ha vivido, incluido un puñado de artículos especiales de los Ekujae.

Ayodele también proporciona a sus clientes adiestramiento sobre cómo orientarse en el terreno, luchar contra criaturas grandes, o identificar y rastrear fauna. Sin embargo, sus imprudentes métodos de entrenamiento sorprenden a los primerizos. Ella pide que los aprendices se presenten en el Carnero Campanero al siguiente amanecer, luego contrata un transporte para llevarlos a un lugar adecuado para el entrenamiento solicitado. Su curso de lucha libre consiste en pelear contra bulettes, y el curso de rastrear incluye lecciones de acechar a los cauthooj.

TERRITORIOS DISPUTADOS

Si bien Ayodele sabe que retirarse fue la decisión correcta, sigue intentando ayudar a cazar monstruos en la medida de lo posible. Sabe que los cazadores locales no son rivales para la serpiente de mar que casi acaba con ella, por lo que busca activamente un grupo de aventureros que pueda por fin obligarla a abandonar las aguas de la costa este de la isla de Kortos. Su esperanza es que los aventureros puedan ahuyentar a la serpiente sin matarla, pero aun así es un trabajo peligroso. Ayodele ha esbozado un plan de ataque que emplea un barco para atraer a la serpiente a un atolón cercano, donde poder atraparla y combatirla en las aguas poco profundas.

Como parte de su regreso al mundo de la política, Ayodele ha querido tener noticias sobre su antiguo clan. Quien una vez fue su rival, Enit Oludi, se ha convertido en la líder de este y los lidera en el combate contra el Consorcio de Aspis. Eso a Ayodele le parece correcto, pues el Consorcio tiene antecedentes de esclavizar a los ekujae. Desea enviar a algunos de sus mejores alumnos para ayudar a sus parientes ekujae, pero busca a alguien que los escolte porque todavía son guerreros en prácticas.

Las innumerables aventuras de Ayodele la llevaron por toda la Extensión de Mwangi, desde sus vastos bosques hasta sus ruinas abandonadas. Durante una de esas aventuras, Ayodele se vio a merced de la selva. El bosque parecía haber cambiado de forma y ella se había perdido por completo. Ayodele explica que habría perecido perdida en la jungla si no hubiera sido por la ayuda de un arboral amistoso. Era un ser antiguo, incluso para un arboral, y se hacía llamar Umdasi-Umalo. Tras ayudar a Ayodele a encontrar el camino de vuelta, Umdasi-Umalo entregó un regalo a Ayodele: una semilla del tamaño de su cabeza. Le pidió que encontrara una manera de plantar esa semilla entre la corrupción de Zarzamaraña, pero Ayodele no ha podido viajar hacia el pantano demoníaco. La semilla permanece a su cuidado, a la espera de aventureros valientes y poderosos que la puedan guiar hasta su destino final.

La naturaleza cosmopolita de Absalom conecta a Ayodele con aventureros de todo el mundo. Ha aprendido estilos de lucha de tierras lejanas y espera compartir técnicas Ekujae con el resto del mundo. Ayodele está dispuesta a enseñar a un grupo sus técnicas de lucha y patrocinar su viaje a costas lejanas, si están dispuestos a transmitir ese conocimiento marcial a otros.

Aunque ha dejado la vida aventurera, la naturaleza de Ayodele a veces la mete en situaciones que otros ni se plantearían. Una noche que estuvo en la logia hasta muy tarde, Ayodele escuchó fuertes gruñidos que resonaban por las alcantarillas bajo su tienda. Tras explorar un poco, descubrió el cascarón vacío de una criatura enorme que había mudado de piel. Desde entonces, ha encontrado más pruebas de que algo vive directamente debajo de su local. Ayodele no está en condiciones de luchar sola contra algo tan grande, pero está dispuesta a hacer batidas por las alcantarillas con algunos aventureros a su lado.

LOGIA DEL CARNERO CAMPANERO

A la venta en el Carnero Campanero

Los cazadores de monstruos y exploradores rurales encontrarán muchos artículos de su interés en la Logia del Carnero Campanero. A continuación hay solo algunos de los que se encuentran en la tienda. Si bien no se puede comprar ni vender una trampa de lazo, la logia vende las fórmulas para las trampas de lazo poco comunes aquí enumeradas, así como los materiales necesarios para fabricarlas. Esto incluye suministros muy limitados de sangre de dragón azul refinada para trampas de lazo de rocabarro (pág. 65).

BALA DE PEDRUSCO — OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TIERRA | TRANSMUTACIÓN

Munición bala de honda

Activar ❖ Interactuar

Una *bala de pedrusco* es una bala de honda hecha de granito pesado, pero parece mucho más densa de lo normal. Cuando se activa, una *bala de pedrusco* se transforma en una roca gigante justo antes de alcanzar al blanco. El objetivo sufre 4d6 de daño contundente adicional con un impacto con éxito. Incluso en caso de fallo (pero no de fallo crítico), el objetivo sufre 2d6 de daño contundente. Las criaturas con la reacción Atrapar roca pueden usarla contra una *bala de pedrusco.*

Tipo *bala de pedrusco;* **Nivel** 7; **Precio** 60 po

Tipo *bala de pedrusco mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 250 po

La bala inflige 8d6 de daño contundente adicional, o 4d6 en caso de fallo.

Tipo *bala de pedrusco superior;* **Nivel** 15; **Precio** 1.150 po

La bala inflige 12d6 de daño contundente adicional, o 6d6 en caso de fallo.

BOMBA DE AZUFRE — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | ÁCIDO | ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMIBLE | OLFATIVO | SALPICADURA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Un gas espeso, sulfuroso e irritante llena este frasco de color dorado. Una bomba de azufre inflige el daño indicado. Con un impacto, el objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción y a las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno, o queda indispuesto 1 en caso de impacto crítico. Las criaturas impactadas por esta bomba son temporalmente inmunes a los efectos de la bomba durante 1 minuto.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

La bomba inflige 1d4 de daño por ácido y 1 de daño de salpicadura por ácido.

Tipo moderada; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 2d4 de daño por ácido y 2 de daño de salpicadura por ácido.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 275 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 3d4 de daño por ácido y 3 de daño de salpicadura por ácido.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.750 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 4d4 de daño por ácido y 4 de daño de salpicadura por ácido.

FLECHA ENFILADORA — OBJETO 9

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 125 po

Munición flecha

Activar ❖ Interactuar

Esta flecha se divide en el extremo del asta en cinco puntas distintas, lo que la hace poco práctica ante objetivos únicos pero letal en combate. Cuando disparas una *flecha enfiladora* activada, vuela hacia lo alto y estalla en incontables copias. Esas flechas caen sobre una explosión de 10 pies (*3 m*) en cualquier punto del primer incremento de alcance de tu arma, infligiendo 6d8 de daño perforante a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 25).

Si una criatura obtiene un fallo crítico en la salvación y tienes acceso al efecto de especialización crítica del arco, el objetivo queda inmovilizado y debe gastar una acción de Interactuar para tratar de arrancarse el proyectil con una prueba de Atletismo CD 10; no puede moverse de su espacio hasta que lo logre.

TRAMPA DE LAZO DE PESO MUERTO

PAVOROSA — RUNA 6 O MÁS

POCO COMÚN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO | MENTAL | MIEDO | VISUAL

Uso grabada en una armadura

Símbolos inquietantes cubren tu armadura, causando terror a tus enemigos. Los enemigos asustados a 30 pies (*9 m*) o menos que puedan verte deben intentar una salvación de Voluntad CD 20 al final de su turno; con un fallo, el valor de su estado asustado no se reduce por debajo de 1 en ese turno.

Tipo *pavorosa menor;* **Nivel** 6; **Precio** 225 po

Tipo *pavorosa moderada;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

La CD es 29, y el valor del estado asustado de los enemigos afectados no se reduce por debajo de 2.

Tipo *pavorosa mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 21.000 po

La CD es 38, y el valor del estado asustado de los enemigos afectados no se reduce, sin importar su valor.

TRAMPA DE LAZO DE EVISCERACIÓN CORTANTE — TRAMPA DE LAZO 14

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 700 po

Un número casi irrisorio de hachas saltan contra el objetivo con fuerza letal. Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa de lazo, es casi sepultada por una lluvia de metal afilado, que inflige 16d8 de daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 33).

TRAMPA DE LAZO DE PESO MUERTO — TRAMPA DE LAZO 2

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | KÓBOLD | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 6 po

Esta trampa de lazo está hecha a partir de pesos magnetizados y cuerdas pesadas activadas al tirar de un cordel o pisar una placa de presión. Cuando una criatura entra en la casilla, los imanes y cuerdas se despliegan, haciendo que le sea difícil mover las armas y extremidades. La criatura debe intentar una salvación de Reflejos CD 18.

TRAMPA DE LAZO DESGARRADORA

TRAMPA DE LAZO ENVENENADA

VIROTE DE PIMIENTA CEGADORA

BOMBA DE AZUFRE

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque durante 1 asalto o hasta que Huya (CD 18).

Fallo La criatura sufre un penalizador -2 por estatus a las tiradas de ataque durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 18).

Fallo crítico Igual que en fallo, pero la criatura suelta cualquier objeto metálico que esté sujetando.

TRAMPA DE LAZO DE ROCABARRO — TRAMPA DE LAZO 10

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | KÓBOLD | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 170 po

Arcilla horneada cubre un foso de barro con poco espesor en el que hay sumergidos frágiles viales de sangre de dragón azul. La primera criatura que entre en la casilla atraviesa la arcilla y se hunde en el foso, fracturando los viales y endureciendo rápidamente el barro en contacto con la sangre. Esa criatura debe intentar una salvación de Fortaleza CD 29 mientras el barro se solidifica sobre sus piernas.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre un penalizador de -5 pies (*1,5 m*) por circunstancia a su Velocidad durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 27).

Fallo La criatura queda aturdida 2, y sufre un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a su Velocidad durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 27).

Fallo crítico La criatura queda aturdida 3, y está inmovilizada durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 27).

Requisitos de creación Proporcionar sangre de dragón azul refinada por valor de 75 po.

TRAMPA DE LAZO DESGARRADORA — TRAMPA DE LAZO 14

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | KÓBOLD | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 700 po

Afiladas mandíbulas de metal están tensamente fijadas a una placa de presión. Cuando se activa el mecanismo, las mandíbulas se cierran con fuerza y giran, dañando la extremidad que atrapan. La trampa de lazo inflige 10d8 de daño perforante a la primera criatura que entre en la casilla; esta debe intentar una salvación de Reflejos CD 33.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad de daño y está desprevenida hasta el final de su siguiente turno.

Fallo La criatura sufre el daño completo más 2d6 de daño por sangrado persistente, y queda torpe 2 durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño más 4d6 de daño por sangrado persistente, y queda torpe 2 durante 1 minuto.

TRAMPA DE LAZO ENVENENADA — TRAMPA DE LAZO 7

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO | VENENO

Precio 60 po

Esta trampa de lazo está recubierta de veneno de avispa gigante y terminada en agujas, que inyectan el veneno a la primera criatura que entra en la casilla. La criatura sufre 4d6 de daño (salvación básica de Reflejos CD 23) y, en caso de fallo, la criatura es expuesta al veneno de avispa gigante.

Requisitos de creación Proporcionar 2 dosis de veneno de avispa gigante.

VIROTE DE PIMIENTA CEGADORA — OBJETO 3

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 10 po

Munición virote

Activar ❖ Interactuar

La punta de este virote es un contenedor con ventilación con un fuerte olor a pimienta cáustica. Cuando un *virote de pimienta cegadora* activado impacta a un objetivo, no inflige daño; en lugar de eso, la criatura debe intentar una salvación de Fortaleza CD 17. Si el Golpe obtuvo un éxito crítico, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a la salvación. A discreción del DJ, una criatura sin ojos u órganos olfativos podría no verse afectada.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda deslumbrado hasta el final de tu siguiente turno. Puede terminar el efecto antes si gasta una acción que tenga el rasgo manipular para limpiarse los ojos.

Fallo El objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno y deslumbrado durante 1 minuto.

FLECHA ENFILADORA

La Máscara y la Luna

«¿Que me lleno la boca de promesas imposibles? No lo entiendes: ¡Yo quiero que los demás se llenen la boca con estos platos!».

La Máscara y la Luna es uno de los restaurantes más notables de Absalom; su propietario es igualmente famoso. El comedor principal se encuentra bajo un marco de madera de roble altísimo, de lados abiertos, techado con tejas de arcilla vidriada de color blanco, rojo, azul y dorado. Dos postes en espiral que evocan la Espira Mordiente flanquean la amplia entrada. En el punto más alto de la entrada cuelga un escudo con una luna llena incrustado con un emblema de máscara de la Espira simplificada.

Sabores complejos

El propietario de *La Máscara y la Luna*, **Leisbarenmia Okavet** (N semielfo chef mágico), «Roble» para quienes lo conocen bien, (*NdT: juego de palabras con 'oak' = roble*) es un semielfo nacido en la Espira que ha pasado de tener un puesto callejero a ser uno de los chefs de más renombre de la Región del mar Interior. El restaurante de su familia se basa en ofrecer comidas sencillas y de calidad para todo el mundo, y elaborar mezclas de comida y magia para la gente pudiente. Roble es una persona enérgica que siempre hierve de entusiasmo por su trabajo. Suelta elegías sobre el esoterismo arcano y las sutilezas del arte de sazonar, para luego refrenarse con una sonrisa tímida. Aunque ese entusiasmo natural a menudo lo lleva a cargar con más de lo que puede, nadie duda de su compromiso sincero con la calidad de vida de su personal y sus clientes.

El amor de Roble por la comida y la magia comenzó temprano; pasó su infancia ayudando a su madre a cortar carne y aprendiendo a levitar cebollas del codo de su padre. **Obiorekani** (NB elfa juramentada de la Espira informadora) y **Tuamir** (NB humano arcanista) son una extraña pareja. Obiorekani era una espía de la Espira Mordiente, mientras que Tuamir era un arcanista en los mercados negros de Botosani, ciudad portuaria de Rahadoum. Los dos se conocieron en la tienda comedor de Obiorekani e intimaron. Estrecharon aún más sus lazos cuando un trato fallido con contrabandistas nethysianos los obligó a huir de la ciudad, con la Legión Pura en los talones. Los dos fugitivos finalmente llegaron a Absalom, y abandonaron sus deberes anteriores en favor de una nueva vida juntos criando a un hijo pequeño, a quien no han contado nada ni de su orden de detención en Rahadoum ni de la deserción de Obiorekani de la Espira Mordiente.

La familia se ganaba la vida a través de un puesto de comida ambulante en el Gran Bazar, sirviendo a trabajadores y transeúntes. No pasó mucho tiempo antes de que el joven Roble se uniera, aportando brío mágico para animar las comidas mundanas como los bollos matutinos. El sencillo puesto ambulante se volvió parte integral del vecindario, y en el 4700 RA el restaurante *La Máscara y la Luna* debutó con un gran espectáculo («géiser de licor electrificado» era una expresión que poca gente había oído por entonces) que lo convirtió en una parte inolvidable de la gastronomía absalomiana.

La Máscara y la Luna es considerado superior a los demás restaurantes que emplean comida conjurada. Esto es especialmente impresionante dada la complejidad de algunos platos, como la torta bermellón floreciente explosiva o el estridente desfile de verduras y tubérculos. El personal novato solo ha estropeado gravemente el proceso una vez, enviando un autómata de ternera a los callejones de la ciudad. Desafortunadamente, ese constructo estaba previsto para una cena de lady Gloren Anbirad. Desde entonces, lady Anbirad ha empleado la Corte de Papel Negro para acosar a Roble con una serie de litigios menores, con la esperanza de ahogar al establecimiento en tarifas, violaciones desconocidas del código de la ciudad y comparecencias ante los tribunales por lo que ella considera una grave afrenta a su dignidad y reputación.

Los humildes orígenes del restaurante se reflejan también en sus muchos puestos para aprendices, así como a una «noche de trueque» mensual. En ese evento no se aceptan pagos en moneda; en su lugar, los asistentes pagan con bienes o promesas de servicio iguales al precio de la comida. Muchos traen comida, y el plato estrella de cada noche de trueque es un guiso improvisado con esas contribuciones. A los padres de Roble les encanta la noche de trueque, y el ingenio rápido de Obiorekani y la risa estruendosa de Tuamir son parte esencial del evento.

DONDE SE CUECE LA MAGIA

Hierbas culinarias y embutidos adornan las vigas expuestas del pabellón al aire libre, y hay estantes repletos de botellas de colores encajados en los huecos entre los postes y las abrazaderas. Mesas robustas y rústicas permiten sentar a doce comensales por lado. En el extremo opuesto a la entrada hay un estrado elevado en forma de media luna para los artistas o platos centrales, fácilmente visible incluso cuando el local ha llenado su capacidad para más de cien comensales. En lugar de paredes, magia de ilusión bloquea la vista desde fuera, y presenta a los huéspedes vistas de cielos desconocidos y paisajes extensos. El pabellón sirve principalmente a nobles y otros individuos adinerados, pero la gente humilde no es infrecuente, como artistas que buscan un puesto de diseñador invitado en *La Máscara y la Luna* o amigos cercanos que han ahorrado para una buena comida.

Junto al pabellón hay un clásico edificio absalomiano de ladrillo de una sola planta del que brota una chimenea de arcilla de estilo rahadoumita. En el interior se encuentran tres salones comedor privados, así como las áreas de servicio y la cocina. Los clientes que piden en la ventana de la cocina pueden atisbar a los cocineros trabajando duro, un horno colmenar rahadoumita importado y conjuros en varias etapas de finalización.

Dichos conjuros normalmente resaltan la comida en sí en lugar de alterarla. Runas trazadas con salsa rodean un pollo asado, produciendo verduras a la brasa y compota agria al leerlas. Una cucharada de sopa solar thuviana aporta un remolino de aire caliente del desierto como complemento a la frescura del plato. Levantar un delicado aki nantambiense trae consigo el rico olor de la corteza de maderacanto. No todos los platos son tan sobrios, y a Roble le encantan las exhibiciones multisensoriales de minutos de duración para servir un plato estrella.

PROBLEMAS DE CLASE TRABAJADORA

Aunque no lo reconoce, las ambiciones artísticas y filantrópicas de Roble hacen que a menudo se extralimite. Olvida constantemente sus compromisos con la Liga de Restauradores Absalomianos; sus colegas esperan un merengue de verbosidad voluminosa, pero Roble no tiene ni el hilo de clamor de latón ni las odas embotelladas que necesita para preparar el plato a tiempo. La atención errática de Roble también hace que otros sean reticentes a traerle problemas. **Ivy** (N humana camarera mágica), una de sus mejores aprendices de chef conjurador, rompióuna vajilla completa cuando practicaba un complejo conjuro de animación. Los fragmentos de cerámica empezaron a reptar por las paredes y ahora emergen para atacar cualquier cosa que se coloque en el armario… por no decir que Ivy no puede permitirse pagar las cerámicas finas con su sueldo como agente *Pathfinder*.

Lluvias de día del fuego

Una exploración del viento y el agua en el Centro del Mundo

Alba
Amanecer gris en la hiedra
Gotitas de miel y moras caen sobre adoquines de bollería, reuniéndose en un charco que reluce con reflejos de sabrosos juncos verdes.

Mañana
El molino de agua y los lirios
Caldo de castañas fluye por el canal, empujando suaves flores de berro, burbujeando y trayendo aromas de brisa primaveral.

Mediodía
Descanso en el Bazar
Medallones de pescado cocidos al vapor traen el calor tras la lluvia, mientras que céfiros de pimienta agitan el toldo de cinta de calabaza soleada.

Tarde
Trabajo en las Murallas
Tejas de queso rojo duro brillan con sabrosas medias lunas doradas; un viento de sal marina refresca el ambiente.

Crepúsculo
Las zanjas de la Catedral
Una salpicadura lejana de reducción de vinagre suena sobre el puré negro.

Noche
Luna llena sobre la Hiedra
Por favor, contemplen el estrado para el gran final del chef Okavet. Se les anima a sacar los banderines, tratar de alcanzar las estrellas fugaces y perderse en las nubes de tormenta.

LA MÁSCARA Y LA LUNA

Cocina potenciada

Aunque Roble se esfuerza por brindar una experiencia gastronómica sublime en *La Máscara y la Luna*, también ofrece comida para llevar a viajeros y aventureros que no pueden quedarse. Muchos aventureros prefieren la comodidad de las tapas, mini porciones que se pueden devorar rápidamente durante un encuentro tenso.

Tapas alquímicas

Nobles y celebridades culturales acuden en masa al restaurante y alaban su característica combinación de elementos esotéricos y alimentos auténticos. La combinación perfecta de dulce, salado y picante puede crear efectos tan poderosos como cualquier elixir alquímico.

Lamento del cervecero — Objeto 9 o más

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Cuando un cervecero hace una remesa de algo que preferiría no beber, a menudo lo hierve; le añade mirra, extracto de artemisa y sal de violeta; y lo vende a chefs que buscan rellenos de bocadillo baratos. La acidez espesa y salada arruina el sabor de la mayoría de otros alimentos, pero también crea un fuerte deseo de vivir para poder comer cualquier otra cosa. Durante 1 hora tras consumirlo, obtienes un bonificador +2 por objeto a salvaciones contra efectos de muerte y negativos. Además, tu valor de condenado se reduce en 1 (mínimo 0). Puedes reducir el estado condenado con el lamento del cervecero solo una vez al día, y tras hacerlo, no puedes reducir el estado condenado debido al conjuro *restablecimiento* ese mismo día (o viceversa).

Tipo lamento del cervecero; **Nivel** 9; **Precio** 120 po

Tipo lamento del cervecero mayor; **Nivel** 14; **Precio** 625 po

El bonificador por objeto aumenta a +3.

Lechugón de hielo y fuego — Objeto 7 o más

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Las hojas translúcidas de esta ensalada esconden pimentón anulita ardiente, canela del amanecer e inviernillo, que aportan el frescor de la nieve y el calor del vapor a cada bocado. Las sensaciones enfrentadas hacen sudar a algunos comensales y temblar a otros, pero todos se quedan con una sensación duradera de calor y frío que hace que otras fuentes parezcan poca cosa. Al consumir la ensalada, obtienes resistencia 5 al fuego y al frío durante 1 minuto.

Tipo lechugón de hielo y fuego; **Nivel** 7; **Precio** 60 po

Tipo lechugón de hielo y fuego mayor; **Nivel** 12; **Precio** 350 po

Obtienes resistencia 10 al fuego y al frío durante 5 minutos.

Tipo lechugón de hielo y fuego superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes resistencia 15 al fuego y al frío durante 10 minutos.

Pastel imposible — Objeto 3 o más

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este engaño para las papilas gustativas está aromatizado con absenta y miel y siempre parece algo completamente diferente a un pastel, desde una placa de armadura hasta un plato de sopa. Comer el pastel te da la confianza para hacer que lo imposible parezca posible: durante 10 minutos después de la comida, obtienes un bonificador +2 por objeto a tus pruebas de Engaño para Imitar, así como para Mentir para convencer a otros de que posees conocimientos sobre el tipo de objeto que parece el pastel.

Tipo pastel imposible; **Nivel** 3; **Precio** 5 po

Tipo pastel imposible mayor; **Nivel** 9; **Precio** 25 po

El bonificador por objeto es +3 y el efecto dura 30 minutos.

Tipo pastel imposible superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

El bonificador por objeto es +4 y el efecto dura 1 hora.

Pudín de sangre de dragón — Objeto 2 o más

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Aunque hay chefs sin escrúpulos que afirman que este pudín salado está hecho con sangre de dragón real, su color carmesí y su olor acre en realidad provienen de pasta de mandrágora sangrienta, raíz de jengibre y savia de terrap destilada. Esta potente combinación chamusca las fosas nasales y la garganta, eliminando los efectos que te adormecen. Cuando consumes el pudín, este hace una prueba de contrarrestar con el modificador de contrarrestar indicado para eliminar el estado lentificado de una sola fuente, utilizando la fuente de ese estado para determinar el nivel y la CD para contrarrestar.

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 5 po

El pudín tiene un modificador +6 a contrarrestar.

Tipo moderado; **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El pudín tiene un modificador +9 a contrarrestar. Además, quedas acelerado durante 1 asalto. Al realizar la acción adicional por estar acelerado, gritas, como resultado del sabor y de las propiedades de la pasta de mandrágora. Puedes usar la acción adicional para dar un Paso, una Zancada, un Golpe o Desmoralizar. Si decides Desmoralizar, obtienes un bonificador +2 por objeto a la prueba de Intimidación.

Tipo mayor; **Nivel** 13; **Precio** 425 po

El pudín tiene un modificador +20 a contrarrestar. Quedas acelerado igual que con la versión de 5.º nivel, salvo porque obtienes un bonificador +3 por objeto a la prueba de Intimidación.

Tipo superior; **Nivel** 19; **Precio** 5.500 po

El pudín tiene un modificador +31 a contrarrestar. Quedas acelerado igual que con la versión de 5.º nivel, salvo porque el efecto dura 2 asaltos y obtienes un bonificador +4 por objeto a la prueba de Intimidación.

Tapas mágicas

La Máscara y la Luna sirve a su clientela menos aristocrática y propensa a la venganza en una ventana de cocina, donde todavía venden la comida callejera que fundó su reputación. Estos tentempiés encantados se remontan a los orígenes de *La Máscara y la Luna* como puesto de comida, aunque la mayoría de estos objetos se compran por la novedad o por ganas de experiencias fuertes más que como simples refrigerios.

ESTOFADO DEL CAMARERO

BARRIALAS A TRES FUEGOS

BOLLOLOCOS

PUDÍN DE SANGRE DE DRAGÓN

BARRIALAS A TRES FUEGOS — OBJETO 12

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 350 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Freír barrialas, los restos de criaturas mágicas aladas que se encuentran en pantanos corrompidos, requiere un delicado equilibrio. Si se cocinan durante demasiado tiempo, pierden su poder; si se cocinan demasiado poco, las toxinas en su sistema podrían hacer daño al que se las coma. Cuando consumes una tapa perfectamente cocinada, te crecen dos pares de barrialas que te otorgan una Velocidad de vuelo de 30 pies (*9 m*) o tu Velocidad, lo que sea menor, durante 10 minutos. También puede utilizar la siguiente Activación.

Activar ↻ Interactuar; **Desencadenante** Vas a sufrir daño de un ataque físico; **Efecto** Interceptas el ataque con uno de tus pares de tus alas. Obtienes resistencia 15 contra daño físico solo para el ataque desencadenante, rompiendo un par de tus alas en el proceso. La primera vez que usas esta Activación, tu Velocidad de vuelo pasa a ser 15 pies (*4,5 m*), o la mitad de tu Velocidad, lo que sea menor, durante la duración. Tras la segunda vez, tus barrialas se rompen por completo, terminando el efecto.

BOLLOLOCOS — OBJETO 10

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 175 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Estos aperitivos salados de pan rellenos de queso, pimientos e «ingredientes secretos» de origen dracónico o demoníaco a menudo se ofrecen junto con un reto: consume una porción entera y recibirás una bebida gratis. Durante 1 hora después de consumir *bollolocos*, tu estómago borbotea y ruge con potencial mágico. Durante ese tiempo, puedes liberar magia en el área hasta tres veces como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, con un área y daño determinados por el tipo de bollo; a la tercera vez que usas esa magia, los efectos del *bolloloco* terminan. Todas las criaturas dentro del área deben hacer una salvación básica CD 27 cada vez que liberas magia, indicada por el tipo de bollo.

Tipo *caldibollo*

Empiezas a sudar con abundancia tras consumir la porción. Cuando liberas magia, exhalas una descarga de fuego en un cono de 15 pies (*4,5 m*). Las criaturas en el cono sufren 4d6 de daño por fuego en la primera descarga, 2d6 de daño por fuego en la segunda descarga y 1d6 de daño por fuego en la última descarga. Las criaturas deben intentar una salvación básica de Reflejos para cada descarga.

Tipo *pestibollo*

Tu aliento huele a basura podrida tras consumir la porción. Cuando liberas magia, exhalas un aliento nocivo en un cono de 15 pies (*4,5 m*). Las criaturas en el cono sufren 4d6 de daño por veneno con el primer aliento, 2d6 de daño por veneno con el segundo aliento y 1d6 de daño por veneno con el último aliento. Las criaturas deben intentar una salvación básica de Fortaleza para cada bocanada.

Tipo *zumbollo*

Tu piel y tu cabello se erizan tras consumir la porción. Cuando liberas magia, desatas un relámpago de tu mano que viaja en una línea de 30 pies (*9 m*). El primer rayo inflige 2d12 de daño por electricidad, el segundo 1d12 de daño por electricidad y el tercero 1d6 de daño por electricidad. Las criaturas afectadas deben intentar una salvación básica de Reflejos para cada rayo.

ESTOFADO DEL CAMARERO — OBJETO 7

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 60 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El tipo de lengua de animal utilizada en este estofado a base de tomate cambia de una región a otra, pero siempre se cocina con alcohol de vino y se sazona con pesh refinado. Comer este plato, un favorito del personal del restaurante, te da el poder de hablar y entender un solo idioma durante 1 hora. Este debe ser un idioma que el cocinero del estofado pueda hablar y entender, elegido en el momento en que lo crea. También ayuda a que tus palabras sean bien recibidas, otorgándote un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Diplomacia realizadas en ese idioma durante la misma duración. No te permite leer el idioma recién adquirido en su forma escrita.

Muñecote (Raro)

Los muñecotes son constructos pequeños y básicos que normalmente ayudan a sus dueños con tareas sencillas. Ocasionalmente, adquieren sapiencia, independencia y una chispa vital. Elevados más allá de meros ayudantes o juguetes, tienen libertad para trazar sus propios destinos.

Hechos habitualmente de tela, mimbre y madera, los muñecotes se cuentan entre los constructos más simples. Sirven como ayudantes que traen herramientas, lavan los platos, ordenan habitaciones o realizan otras tareas sencillas. Su tamaño y apariencia varían, pero casi todos tienen forma humanoide y miden entre 1 y 3 pies (*30-90 cm*) de altura. Suelen ser de manufactura tosca, con ojos de botón cosidos en caras en blanco, hilos de lana en lugar de pelo y un sencillo vestido o túnica hechos de tela basta y barata. Las familias adineradas a veces compran muñecotes como juguetes, con cuerpos blandos y sonrisas cosidas, para que hagan compañía a sus hijos. La mayoría de muñecotes no pueden hablar y carecen de intelecto para comprender el habla más allá de órdenes preprogramadas. Los muñecotes pueden convertirse en familiares, como se presenta en *Pathfinder Society Guide*.

En casos muy, muy raros, un muñecote común manifiesta espontáneamente una chispa de vida, una pequeña cantidad de esencia vital, y se convierte en una criatura pensante e independiente. Estos sucesos son extremadamente raros; menos de uno de cada mil desarrolla esa chispa. Un muñecote puede manifestar esta esencia vital a través de una casualidad mágica en su fabricación, un roce con espíritus efímeros o incluso el ferviente deseo de un niño amoroso. Sea cual sea su origen, los muñecotes aquí descritos como ascendencia tienen vida propia y libre albedrío. Pueden considerar a sus creadores o antiguos dueños como amigos, pero no reconocen a nadie como su amo y, a menudo, abandonan la comodidad de sus casas o talleres para buscar su lugar en el mundo.

Los muñecotes vivos inteligentes se suelen referir a sí mismos como «despertados» para indicar el momento en que obtuvieron verdadera conciencia de sí mismos. Los muñecotes pueden hablar de este evento como el momento en que «ascendieron», «despertaron» o «obtuvieron la chispa». La mayoría de muñecotes celebra dos aniversarios especiales cada año: el día de su creación inicial (que la mayoría de muñecotes debe averiguar de segunda mano o estudiando los registros de sus creadores) y el día en que cobraron verdadera conciencia.

Podrías...

- Disfrutar de sorprender a los demás con tu inesperada astucia y elocuencia.
- Buscar otros seres con conciencia de sí mismos que la mayoría de gente ignora.
- Confiar en tu apariencia inofensiva para engatusar a otros.

Otros probablemente...

- Te confunden con un juguete.
- Dudan de tu capacidad para realizar tareas que requieren destreza o pensamiento complejo.
- Se preguntan si tu forma mundana oculta otras maravillas mágicas.

Descripción física

Los muñecotes vivientes son a la vez humanoides y constructos, lo que les concede algunos de los beneficios y desventajas de cada categoría. Sus cuerpos suelen estar hechos de madera y mimbre, pero pueden estar hechos de tela, cuero, latón, forro o delicados mecanismos de relojería. En cualquier caso, se queman o derriten rápidamente y deben cuidarse de evitar el fuego. No suele haber dos que se parezcan, ya que cada uno se crea a partir de circunstancias únicas e inusuales.

Los muñecotes están totalmente alertas y conscientes de sí mismos cuando despierta su intelecto; aunque puede que no sepan mucho al principio, instantáneamente adquieren inteligencia y conciencia. Deben respirar y dormir, y deben consumir comida y agua todos los días; mediante una especie de digestión mágica, pueden restaurar roces, rasgaduras o desperfectos en su forma física. Los muñecotes no envejecen del mismo modo que las criaturas de carne, pero tanto su forma física como su agudeza mental se van desgastando lentamente. Un muñecote que cuida de su cuerpo y mente (y tiene cuidado de evitar el fuego) puede vivir hasta 30 años.

Sociedad

Los muñecotes con libre albedrío son tan raros que casi ninguno de ellos ha conocido nunca a otro. Los muñecotes normalmente viven con criaturas más grandes, aunque no siempre con sus creadores, y tienden a adaptarse bien a sociedades pensadas para individuos de mayor tamaño. La mayoría vive en ciudades porque allí es donde los fabricantes de juguetes, artesanos de relojería y otros especialistas tienen sus tiendas, pero los muñecotes creados por ermitaños solitarios o inventores recluidos pueden preferir una vida en la Naturaleza.

Los muñecotes a menudo están atentos a otras criaturas que, como ellos, han cobrado autoconciencia de pronto. Pueden tener conversaciones normales con objetos animados, gólems, plantas de interior, estatuas o juguetes, en las que son extremadamente educados por el deseo de dar buena impresión de cara al momento en que el objeto «despierte».

Alineamiento y religión

Los muñecotes ordinarios suelen fabricarse como ayudantes y compañeros, y los despertados tienden a retener este impulso de ayudar a los demás. Por lo tanto, suelen ser buenos, y hay más muñecotes legales que caóticos. Algunos invierten su tiempo en tratar de desvelar los secretos de su creación, encontrar a otros como ellos o mantenerse alejados de los problemas; estos muñecotes suelen ser de alineamiento neutral. Los muñecotes no suelen ser

religiosos a menos que una fe particular definiera su creación, como estar hechos de retazos de tela de un altar de Iomedae o tejidos con juncos de un estanque sagrado de Gozreh. Estos muñecotes tienden a ser vocalmente religiosos, incluso rozando el fanatismo. Los muñecos que adoptan una religión más adelante en sus vidas a menudo reverencian a Brigh, Casandalee o Nethys.

Nombres

Los muñecotes suelen elegir sus propios nombres, a menudo apodos descriptivos basados en sus materiales, patrones, tamaño o comportamiento. Suelen tomar y abandonar apodos a lo largo de sus vidas, y les encanta adoptar apodos que les dan personas de su agrado. Un muñecote fabricado para que se parezca a una persona concreta, como una muñeca cosida para que recuerde a un hijo fallecido, puede que decida adoptar con orgullo el mismo nombre de esa persona.

Ejemplos de nombres

Andrajo, Arpillera, Cuadros, Cincosturas, Ojobotón, Ortiga, Relleno, Revoltijo, Tafetán, Tictac

Muñecotes del mar interior

Torpes y entrañables, los muñecotes gozan de buena reputación en todas las comunidades de Golarion, salvo en las más insulares y supersticiosas. Se sabe que son criaturitas hábiles, serviciales y leales que apoyan el trabajo de un maestro o facilitan la vida de un aristócrata, lo cual es particularmente cierto en las grandes ciudades comerciales como Absalom, Almas, la ciudad de Katapesh y Katheer. La diferencia clave entre los muñecotes ordinarios y los muñecotes vivientes, en la experiencia de la mayoría de las personas, es el habla receptiva. Los muñecotes ordinarios generalmente no pueden hablar, y los que sí pueden solo reproducen unas pocas frases memorizadas. Normalmente se comunican con extraños a través de notas pegadas a sus cuerpos, como tableros de notas ambulantes. Los muñecotes despiertos no solo hablan, sino que tienen conversaciones largas y expresivas, lo que probablemente deje asombrado incluso al urbanita más hastiado.

En regiones donde una nobleza arraigada disfruta alardeando de su riqueza, incluso hay muñecotes fabricados específicamente como juguetes. Taldor y Cheliax están repletas de aristócratas que miman a sus hijos, preparándolos para una vida de comodidades y devoción al honor familiar. Esos niños tienen los juguetes mejores y más caros, incluidos muñecotes con ropas elegantes y lujosas. A veces, estos disponen de armas discretas para luchar contra secuestradores o asesinos que amenacen a sus jóvenes amos. Los plebeyos de esas naciones tratan a los muñecotes con deferencia y cautela, ya que nadie quiere provocar la ira de un heredero malcriado. Los muñecotes despertados de esas tierras a veces se creen miembros de la aristocracia y actúan con altivez.

En naciones como Nex, Osirion y Katapesh, donde la magia fluye libremente, los constructos servidores son algo habitual. Como muchas personas esperan ver familiares y homúnculos en sus rutinas diarias, un muñecote haciendo tareas rara vez llama mucho la atención. Se da por sentado que están haciendo encargos para amos poderosos, pero no inspiran demasiado respeto; al fin y al cabo, si la tarea fuera realmente importante, el amo no habría enviado un simple muñecote. Los muñecotes de estas regiones saben que tienen que hacer cola, molestar a trabajadores comerciales para que les hagan caso o regatear como cualquier otro individuo. Suelen tener apariencias simples y funcionales con pocos ornamentos, y tienden a parecer desgastados por años de trabajo. Por lo tanto, los muñecotes de estas tierras tienen una mayor comprensión de la gente común al pasar tanto tiempo hombro con hombro (o, más probablemente, hombro con cadera) entre ellos.

Algunos muñecotes se originan más a partir de la sofisticación artesanal que de la habilidad mágica. Pueden ser ingeniosas obras de relojería con engranajes entrelazados accionados por pistones o simplemente madera y mimbre con ingeniosas bisagras y mecanismos bien calibrados dentro. Otros pueden parecer soldaditos de plomo o tener rostros de metal liso y delgado. Esos muñecotes son más comunes en Alkenstar, Numeria o cerca de la Catedral Mecánica de Absalom. A menudo se preocupan porque el óxido, la suciedad o el agua no estropeen su funcionamiento interno, hasta el punto de volverse obsesivos.

Puntos de golpe
6

Tamaño
Pequeño

Velocidad
25 pies (*7,5 m*)

Mejoras de característica
Constitución
Carisma
Gratuita

Defecto de característica
Destreza

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

Rasgos
Constructo
Humanoide

Fabricado
Los materiales de tu cuerpo resisten las dolencias que asaltan la carne. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos de muerte, enfermedad y veneno, así como a las tiradas de salvación contra efectos que te causarían los estados drenado, paralizado o indispuesto. Tu chispa vital te hace ser una criatura viviente, y puedes ser curado por energía positiva y dañado por energía negativa como es normal.

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

Inflamable
Tienes debilidad al daño por fuego igual a un tercio de tu nivel (mínimo 1).

AVENTUREROS MUÑECOTES

A los muñecotes les gusta ayudar a los demás y experimentar cosas nuevas; ambas motivaciones conducen naturalmente a una vida de aventurero. No suele moverles el ansia de tesoros, pero les gusta adornarse con bonitos atavíos y usar sus hallazgos para mejorar las vidas de los demás. Los bagajes acólito, animador y bracero son buenas opciones para muchos muñecotes, al igual que carroñero, cocinero y sirviente (*Guía del jugador avanzada*, págs. 48 a 49). Los muñecotes que veían trabajar a su creador pueden tener el bagaje de artista, ermitaño o manitas para reflejar lo que han visto. Dado que les gusta ayudar a los demás, tienen tendencia a hacerse bardos o campeones. Hay quien podría pensar que el pequeño tamaño y la torpeza general de los muñecotes los hacen malos guerreros o exploradores, pero ciertos muñecos adoptan esas clases para demostrar su valor y cerrar la boca a quienes dudan de ellos.

Hay pocos lugares donde los muñecotes sean temidos, pero Ustalav es uno de ellos. Hay cuentos de fantasmas o maldiciones que hablan de objetos comunes, o incluso juguetes, que cobran falsa vida para infligir miseria en un hogar, lo que hace que los ciudadanos desconfíen mucho de los muñecotes. Esta creencia es desafortunada porque en Ustalav hay más de estas criaturas de lo habitual; inventores excéntricos, profesores desesperados por probar teorías abstrusas y posesiones de espíritus de ultratumba pueden darle a un muñecote la chispa vital. Estos muñecotes aprenden rápidamente a ser cautos para no acabar arrojados a una hoguera o a un lago.

Como están hechos de materiales frágiles, la mayoría de muñecotes no duran mucho antes de romperse. Hay unas pocas excepciones supervivientes que se originaron en poderosos imperios antiguos conocidos por su dominio de los constructos, como el Imperio Azlante o el Imperio Jistka. Estos muñecotes pueden ser increíblemente viejos, más viejos de lo que sabrán jamás, ya que los muñecotes que han despertado recientemente dentro de ruinas antiguas no suelen tener recuerdos firmes de sus creadores o su propósito original. Estos muñecotes son, quizás, los que plantean misterios más profundos, pues podrían tener la clave para desentrañar los secretos de las civilizaciones perdidas.

Orígenes de los muñecotes

Es raro encontrar dos muñecotes que se parezcan, pero la característica más significativa y definitoria de un muñecote no es de qué está hecho, si no cómo fue imbuido de vida y pensamiento independiente. La magia anima a la mayoría de los muñecotes, y aquellos que despiertan obtienen su chispa vital y su conciencia cuando algo no acaba de salir como estaba previsto durante su encantamiento. Por motivos desconocidos (tal vez un accidente o un error en los ajustes de un creador), se prende una chispa de vida, y una serie de comandos y cálculos implantados sin vida se sintetizan en auténtica capacidad de raciocinio. El muñecote de repente obtiene vida y conciencia de sí mismo, la capacidad de hablar y razonar, y el deseo de libertad.

En algunos casos, la esencia vital de un muñecote pertenecía originalmente a otro ser. Un fragmento errante de un alma difunta, una impresión psíquica o similar esquirla efímera se aloja dentro del pequeño constructo, y la magia del muñecote crea una personalidad completamente única a su alrededor. Un muñecote despertado de esta manera puede tener atisbos ocasionales del ser que donó esta esencia, pero su vida, mente y alma son a partir de entonces suyas.

Los muñecotes más raros, y quizás los más preciosos, cobran vida gracias al amor. Estos son fieles asistentes o amados juguetes que alguien deseaba con toda su alma que se volvieran «de verdad». Hay más magia en el mundo que la que se encuentra en fórmulas y letanías, y esta magia de los deseos despierta a muñecotes en la mejor de las circunstancias: sabiendo que son queridos y capaces de responder con su propio amor.

MUÑECOTE FANTASMA

HERENCIAS DE MUÑECOTE

Aunque el origen de cada muñecote es único, la naturaleza fundamental de su origen les proporciona una herencia. Elige una de las siguientes herencias de muñecotes a 1º nivel.

Muñecote fantasma

Despertaste cuando un poco de la fuerza vital de otra persona y un fragmento de su alma (posiblemente, pero no siempre, en el momento de su muerte) entraron de algún modo en tu cuerpo de constructo. No recuerdas nada más que vagos destellos de tu «vida anterior», pero esa esencia vital aún te protege. Obtienes resistencia al daño negativo igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1).

Muñecote de peluche

Dentro de ti hay poco más que algodón, serrín u hojas secas. No sufres daño por caída, sin importar la distancia que caigas.

Muñecote juguete

Tienes la forma de un diminuto juguete o muñeca infantil, pero tu pequeño tamaño apenas puede contener tu alegría de vivir. En lugar de Pequeño, tu tamaño es Menudo. Igual que otras criaturas Menudas, no recibes menos cobertura automáticamente por estar en el espacio de una criatura más grande, pero las circunstancias te pueden permitir Ponerte a cubierto. Puedes comprar armas, armaduras y otros objetos de tu tamaño con las mismas estadísticas que el equipo normal, excepto que las armas cuerpo a cuerpo tienen un alcance de 0 para ti (o un alcance 5 pies [*1,5 m*] más corto de lo normal si tienen el rasgo de alcance). Puedes entrar en el espacio de otra criatura, ¡lo cual es importante porque por lo general debes estar en el espacio de una criatura para atacarla con Golpes cuerpo a cuerpo! Recuerda ajustar la Impedimenta de los objetos y tu límite de Impedimenta para tamaño Menudo (*Reglas básicas*, pág. 295). La información sobre cómo manejar PJ Menudos, incluyendo reglas para intentar montar en otros personajes, aparece en la *Ancestry Guide*.

Muñecote de cuerda

Estás hecho principalmente de metales blandos, como el estaño o la plata, y tu fuerza vital reside en unos mecanismos de relojería excepcionales dentro de tu cuerpo. Mientras des cuerda a unas pestañas de metal en tu cuerpo varias veces al día, no necesitas comida ni agua para sobrevivir. Sigues teniendo que respirar y dormir para ventilar y dejar reposar tus mecanismos internos, al igual que otros muñecotes.

Muñecote nacido de un deseo

Cobraste vida debido a un deseo, ya fuera obra de un poderoso lanzador de conjuros o por el anhelo sincero de una persona inocente que te quería mucho. Eres la prueba viviente de que la esperanza permite superar cualquier obstáculo. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción o miedo, obtienes un éxito crítico en su lugar.

Dotes de ascendencia

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

1er nivel

Cuadrúpedo — Dote 1

Muñecote

Te fabricaron con una forma con cuatro patas, en lugar de dos. Tu Velocidad es 30 pies (*9 m*).

Especial Solo puedes adquirir esta dote a 1.er nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en esta.

Lavable — Dote 1

Muñecote

Las toxinas se desprenden rápidamente de tu cuerpo artificial. Cada vez que tienes éxito en una salvación de Fortaleza contra un veneno persistente, reduces su etapa en 2, o en 1 contra un veneno virulento. Cada éxito crítico que consigas contra un veneno persistente reduce su etapa en 3, o en 2 contra un veneno virulento.

Muñeca inofensiva — Dote 1

Muñecote

No pareces más que un juguete, una muñeca o una estatuilla ordinarios, y puedes engañar a otros con tu apariencia inocua. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Engaño (u otra habilidad si ya estás entrenado en Engaño), y puedes Imitar un juguete inanimado o un muñecote sin mente. Puedes Esconderte de criaturas que no se dan cuenta de que estás vivo sin necesidad de cobertura u ocultamiento, siempre y cuando estés

Asentamientos de muñecotes

Los muñecotes no se encuentran a menudo con otros miembros de su especie y mucho menos se asientan juntos. Los asentamientos de muñecotes solos simplemente no existen o son tan remotos que resultan prácticamente desconocidos. Son mucho más comunes en las grandes ciudades rodeados del bullicio de las multitudes. Cualquier lugar donde la gente aprecie a los artesanos hábiles, ya sean de carne y hueso o de relojería, será un buen lugar para encontrar muñecotes simples y, por lo tanto, los muñecotes despertados son más fáciles de encontrar en ciudades grandes como Absalom, Katapesh o Quantium. Suelen disponer de una red de aliados que utilizar en sus comunidades; para muchos de ellos, esta red incluye a su creador y sus asociados, pero incluso los que no conocen a su creador tienden a hacerse útiles y a ser apreciados.

Muñecote nacido de un deseo

MOTIVACIONES DE LOS MUÑECOTES

Casi todos los muñecotes están interesados en ayudar a los demás y encontrar más criaturas como ellos, y ambas motivaciones son excelentes para la aventura. Pero un muñecote puede tener muchos otros motivos más personales. Un muñecote podría ir de aventuras para encontrar una cura para su creador gravemente enfermo, llevar a cabo el último deseo de un amigo fallecido o completar el objetivo vital de un espíritu que despertó dentro suyo, incluso aunque el muñeco no sepa quién era esa persona en vida. Un muñeco podría tomar las armas para rescatar a amigos secuestrados o salvar a niños en peligro. Los muñecotes no suelen ser codiciosos, pero algunos pueden irse de aventuras para adornar sus formas con ojos de piedras preciosas, hilo dorado u otras decoraciones llamativas.

MUÑECOTE DE PELUCHE

en un lugar donde un juguete con tu forma no estaría fuera de lugar, como un puesto de carnaval, una calle de una ciudad o una tienda de juguetes (a discreción del DJ). Si tienes éxito, los espectadores te siguen viendo, pero te toman por un juguete inanimado. Tras ser engañados una vez, se dan cuenta de que estás vivo y no puedes esconderte de ellos de esta forma otra vez.

MUÑECOTE SERVICIAL — DOTE 1

MUÑECOTE

Se te da especialmente bien ayudar a otros en sus tareas. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Prestar ayuda, y no impones a tu aliado un penalizador -1 por circunstancia a su prueba si sacas un fallo crítico en tu intento de Prestar ayuda.

OJOS DE BOTÓN RELUCIENTES — DOTE 1

MUÑECOTE

Has pulido tus ojos hasta que reflejan incluso los detalles más pequeños y con la luz más tenue. Obtienes la dote de habilidad Perspicacia astuta como dote adicional, pero debes elegir Percepción. Adicionalmente, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción contra ilusiones visuales.

5º NIVEL

CHISPA DE INDEPENDENCIA ◆◆◆ — DOTE 5

MUÑECOTE

Tocas una criatura con el rasgo esbirro y compartes la sensación de autonomía potenciada que has descubierto. El súbdito está acelerado durante 1 asalto y luego es temporalmente inmune durante 10 minutos. Puede usar esa acción adicional para dar un Paso, una Zancada o un Golpe.

HERIDA EXAGERADA ↻ — DOTE 5

MENTAL | MUÑECOTE

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Una criatura que puedas ver te daña con un Golpe cuerpo a cuerpo.

Respondes con una mirada sobresaltada, una caída dramática o un vaivén teatral de brazos que desconcierta a tu atacante. El atacante debe tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad contra tu CD de clase o CD de conjuro, la que sea mayor, o queda anonadado 1 durante 1 asalto (anonadado 2 con un fallo crítico).

MANITAS ASTUTO — DOTE 5

MUÑECOTE

El tiempo dedicado a cuidar de tu propia forma te ha generado un talento para arreglar otras cosas. Puedes lanzar *remendar* de 1.er nivel una vez al día como conjuro arcano innato. A 7.º nivel, el conjuro se potencia al 2.º nivel, y cada 3 niveles a partir de entonces, el conjuro se potencia a un nivel de conjuro adicional. Aunque estés vivo y no seas un objeto, y normalmente no puedes recuperar puntos de golpe debido a efectos que reparan objetos (como la habilidad Reparar), puedes elegirte a ti mismo como objetivo de este conjuro innato y usarlo para recuperar puntos de golpe.

MUÑECOTE NADADOR — DOTE 5

MUÑECOTE

Tus aletas, pies palmeados u otros accesorios te ayudan a moverte a través del agua. Obtienes una Velocidad de nadar de 15 pies (*4,5 m*).

MUÑECOTE SELLADO — DOTE 5

MUÑECOTE

Has reforzado tus partes interiores con sellador u otros materiales ignífugos, lo que te protege del fuego. Ya no tienes la debilidad al fuego debida a la aptitud Inflamable.

Especial No puedes adquirir esta dote si eres un muñecote de peluche.

RELLENO EXTRABLANDO — DOTE 5

MUÑECOTE

Prerrequisitos Herencia muñecote de peluche

Tu interior esponjoso carece de órganos y puntales específicos, y tiene pocos puntos débiles que se puedan dañar. Ganas resistencia al daño de precisión igual a la mitad de tu nivel.

9º NIVEL

CANTAR Y BRINCAR — DOTE 9

MUÑECOTE

Haces cabriolas y ruidos divertidos para encandilar a los que te ven. Puedes lanzar *cautivar* como conjuro arcano innato de 3.er nivel una vez al día.

MUÑECOTE ESCALADOR — DOTE 9

MUÑECOTE

Tu fabricación integra cuerdas, garfios u otras herramientas para moverte a través de superficies inclinadas. Obtienes una Velocidad de trepar de 15 pies (*4,5 m*).

13º NIVEL

CHISMORREOS IMPOSIBLES — DOTE 13

POCO COMÚN MUÑECOTE

Puedes hablar con objetos inanimados, encontrando una chispa mágica dentro de ellos similar a la que te animó a ti. Puedes lanzar *piedra parlante* una vez al día como conjuro arcano innato, pero en lugar de hablar con piedra natural o labrada, hablas con juguetes, estatuas u otros objetos inanimados tridimensionales creados para imitar la apariencia de una criatura, independientemente de su composición. El DJ tiene discreción sobre con qué objetos puedes hablar y qué saben, aunque los objetos generalmente tienen una buena opinión de quienes los han cuidado y una mala opinión de quienes los han tratado mal o ignorado.

CHISPA REANIMADORA — DOTE 13

MUÑECOTE

Frecuencia Una vez al día

Desencadenante Sufres el estado moribundo y vas a hacer una prueba de recuperación.

La magia que te anima se esfuerza por mantenerte con vida. Vuelves a tener 1 punto de golpe, pierdes los estados moribundo e inconsciente, y puedes actuar normalmente en este turno. Obtienes o aumentas el estado herido de forma normal cuando pierdes el estado moribundo de esta forma.

ESCABULLIRSE ↻ — DOTE 13

MUÑECOTE

Desencadenante Una criatura te apresa, te inmoviliza o te neutraliza

Estás acostumbrado a escapar del agarre de una criatura más grande o de un abrazo excesivamente entusiasta de un niño. Puedes intentar Huir.

17º NIVEL

MUÑECOTE VOLADOR — DOTE 17

MUÑECOTE

Tu fabricación tiene solapas de tela o alas de mimbre que te permiten mantenerte en el aire. Obtienes una Velocidad de volar de 15 pies (4,5 m).

RECOSER — DOTE 17

MUÑECOTE

Has aprendido a coser incluso las heridas y rasgaduras más espantosas. Puedes lanzar regenerar de 1.er nivel una vez al día como conjuro arcano innato.

MUÑECOTES EN LA SOCIEDAD

Puede parecer extraño imaginarse a un muñecote entrando en una tienda para comprar cuerda y cecina, pero eso no es tan infrecuente en las zonas urbanas. Al fin y al cabo, los muñecotes están diseñados para encargarse de tareas mundanas, por lo que es probable que a nadie le llame la atención ver a un muñecote ocupándose de asuntos rutinarios en tales comunidades. La gente puede que incluso ayude al muñecote, colocando una caja para que pueda llegar a un mostrador o ajustando una carga pesada, pensando que con ello están ayudando a un dueño poderoso o influyente. Sin embargo, es probable que corra la voz si el muñecote está activo en un pequeño asentamiento donde esos constructos ayudantes no son conocidos, o si participa en algunas tareas realmente inusuales, como dar un discurso o arrastrar a un monstruo muerto para cobrar su recompensa.

MUÑECOTE DE CUERDA

Paraíso Recuperado

«Fuiste creado, destruido y reconstruido por otra gente en este mundo, pero solo tú puedes decidir dónde estás en ese proceso».

Partes de Paraíso Recuperado parecen más un balneario de lujo que una chatarrería de vehículos. Un muro de piedra blanca de 14 pies (*4,2 m*) de altura bordea el perímetro del gran patio. Dentro, empleados sonrientes vestidos con monos de trabajo a juego ayudan a los clientes a encontrar piezas por el patio. Se lanzan conjuros de *silencio* al mover vehículos muy dañados para mitigar la contaminación acústica, y cada pieza de equipo se trata con el cuidado y la atención que merece.

CLEMETH FALK

Manos a la obra

Clemeth Falk (N orca mecánica) es una mecánica habladora con ojo para los detalles y una disposición anormalmente alegre. Es alta, muy musculosa, y se enorgullece de garantizar que su personal se mantenga en forma mediante rutinas de ejercicio semanales. Respeta y cuida a sus trabajadores (quienes la llaman Clem para abreviar) e incluso agrega insignias bordadas personalizadas a sus monos de trabajo por cada año que trabajan para ella.

La mecánica es conocida por su atención al cliente y su cuidado de los detalles. Al comienzo de cada encargo, Clemeth tiene una larga conversación con sus clientes, en la que hace preguntas mundanas sobre su pasado, su ocupación actual e incluso sus metas en la vida. A ella le gusta llamar a este paso «recolectar migajas», y cualquier fragmento de información puede serle útil cuando trabaja en una reparación. Aunque algunos consideran que esa práctica es tediosa e innecesaria, el entusiasmo sincero de Clemeth por conocer a sus clientes generalmente hace que se gane su cariño, aunque se cuida de no extralimitarse con sus preguntas.

Clemeth se toma la restauración integral de forma bastante literal. Es la clase de persona que repara la rueda de un trepabarrancos (pág. 107) a la vez que arregla el corazón de su dueño con buenos consejos. En consecuencia, no tiene paciencia para la negatividad excesiva ni para quienes intenten aprovecharse de su disposición alegre. Cualquiera que ella crea que podría intentar hacerle daño a ella, a su personal o a sus clientes ve prohibida su entrada en Paraíso Retomado.

Clemeth Falk fue encontrada a una edad temprana en el casco ahuecado de un zancudo (pág. 79) sin patas. La frágil niña orca había sido descartada junto con otros vehículos rotos en el depósito de chatarra propiedad de un hombre llamado Mast Zapher, quien hizo de la máquina oxidada su hogar: fabricó una puerta con chatarra, colocó vidrio sobre el agujero que tenía en el techo para poder ver el cielo y elaboró una cama improvisada a base de cojines de asientos. Al encontrar a la niña sola, Mast intentó adoptarla, pero Clem se negó. Incluso a una edad temprana, era ferozmente independiente y estaba decidida a ser dueña de su destino. En su lugar, Mast hizo un trato con la joven orca, dejándola quedarse en la casa que ella misma se había construido a cambio de que trabajara en el depósito de chatarra, donde él podía echarle un ojo. La joven orca se acostumbró rápido al trabajo, mejorando diseños de vehículos clásicos con sus modificaciones, y a la vez charlando con los viajeros. Su personalidad salía a relucir con cada reparación, y los clientes frecuentemente encontraban frases motivadoras, imágenes grabadas o servicios personalizados incorporados en sus mejoras.

El amor de Clemeth por fabricar cosas se combinó con su pasión por el ejercicio físico cuando diseñó su primer circuito de obstáculos en el depósito de chatarra de Mast. Mantuvo

el circuito de obstáculos como área de entrenamiento al aire libre para ella y Mast hasta que un día, un cliente inteligente la retó a una carrera a cambio de un descuento. Absolutamente entusiasmada con la idea, Clemeth siguió diseñando más obstáculos y finalmente agregó dos laberintos mecánicos, una pared de brazos robóticos oscilantes y un enorme montículo de chatarra retorcida y punzante al que llama «El Salto». Clemeth ahora usa el circuito de obstáculos para conocer mejor a sus clientes, intercambiando pistas y consejos a cambio de chismes jugosos. Los clientes aún pueden intentar competir en el circuito para obtener un descuento significativo, siempre que tengan información interesante que compartir por el camino.

Para cuando Mast se jubiló, Clemeth había convertido su depósito de chatarra metálica oxidada en un negocio meticulosamente bien organizado y entretenido. Cuando no está entrenando en su propio circuito, Clemeth pasa los días haciendo reparaciones, inspirando a sus trabajadores, conociendo aventureros y haciendo de la chatarrería, recién renombrada como Paraíso Recuperado, un lugar popular entre lugareños y viajeros.

RESPUESTAS PERSONALIZADAS

El garaje de pizarra gris de Paraíso Retomado se sitúa en mitad del patio. En el interior, el salón principal se divide en cinco pequeñas salas de reuniones donde el personal entrevista a los clientes en privado. Las preguntas de Clemeth pueden variar de simples a complicadas dependiendo de la persona, pero casi siempre pregunta «¿Qué puedo hacer por ti?» y ¿Hacia dónde te diriges?». Según Clemeth, mentir o simplemente tergiversar la verdad no da pie a una relación de confianza. Clemeth utiliza la información que ella y su personal recopilan para mejorar los vehículos de sus clientes, a la vez que mantiene sus nombres confidenciales.

Mientras los clientes esperan las reparaciones de sus vehículos, pueden entrenar en el circuito de obstáculos del patio si quieren. Aunque Clemeth permite las apuestas y competiciones, el depósito de chatarra tiene un código de conducta muy estricto incluido en todos los contratos con clientes.

- Prometo no hacer trampas ni sabotear a nadie bajo la protección de Paraíso Recuperado.
- Prometo no robar ni compartir información privada de Paraíso Recuperado.
- Prometo no amenazar, herir o matar a nadie bajo la protección de Paraíso Recuperado.

Afortunadamente, la mayoría de los clientes que Clemeth considera dignos de sus servicios están más que dispuestos a cumplir con estos votos, y rara vez se han roto.

PREOCUPACIONES QUE SE ESFUMAN

Hay rumores en el Bazar que sugieren que el personal de Paraíso Recuperado guarda registros confidenciales de las entrevistas con los clientes, escondidos en algún lugar del circuito de obstáculos. Dado que Clemeth se ocupa de los vehículos de clientes importantes muy vinculados a la estructura de poder de Absalom, esa información podría resultar ventajosa para cualquiera que sea lo suficientemente audaz (o temerario) como para robarla. Clemeth no emplea ningún tipo de seguridad, pero el propio circuito de obstáculos sirve como un poderoso elemento disuasorio para la mayoría de posibles intrusos.

Recientemente, Clemeth ha notado un patrón inquietante. A lo largo de los años, han desaparecido varios clientes vinculados a un poderoso conglomerado naviero. Cuando trató de investigar más a fondo el asunto, uno de sus empleados no acudió a trabajar al día siguiente. Ella teme que el conglomerado se los haya llevado, y pagará a un equipo de aventureros para que investigue.

Algunos lugareños sospechan que Clemeth Falk no es tan buena como parece. Es imposible, afirman, que un negocio tenga un personal tan feliz y saludable, sin mencionar a clientes tan satisfechos. Creen que Clemeth no solo le lava el cerebro a su personal, sino que también roba recuerdos de sus clientes en una trama por construir un poderoso imperio criminal. Una chica local llamada Lysell Throne afirma que su hermano Edgar trabajó para Clemeth durante dos días, pero lo despidieron por hacer demasiadas preguntas sobre las salas de entrevistas. La familia Throne está dispuesta a pagarle a un grupo de aventureros para que encuentren la fuente del poder de Clemeth y la destruyan.

PARAÍSO RECUPERADO

A la venta en Paraíso recuperado

Paraíso Recuperado almacena vehículos de todo tipo, para que cualquiera pueda encontrar el transporte perfecto según sus necesidades. Estos son solo algunos de los vehículos y objetos que se encuentran en la tienda.

BARCAZA DE ARENA — VEHÍCULO 6

POCO COMÚN | ENORME

Precio 750 po

Espacio 30 pies (*9 m*) de largo, 20 pies (*6 m*) de ancho, 15 pies (*4,5 m*) de alto

Tripulación 1 piloto, 2 tripulantes; **Pasajeros** 5

Prueba de pilotaje Diplomacia (CD 24), Intimidación (CD 24), Saber de la navegación (CD 22)

CA 20; **Fort** +14

Dureza 5; **PG** 90 (UR 45); **Inmunidades** de objeto

Velocidad 40 pies (*12 m*) (remos, viento)

Colisión 4d10 (CD 22)

Rozador de arena La barcaza de arena puede viajar sobre arena, agua y arenas movedizas con igual facilidad, pero no puede atravesar terreno compacto.

CÚTER

BOTE PLEGABLE — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Esta simple caja tallada puede plegarse o desplegarse en forma de bote al activarse.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** El bote plegable puede tomar dos formas. La primera es una caja de madera de 12 pulgadas (*30 cm*) de largo, 6 pulgadas (*15 cm*) de ancho y 4 pulgadas (*10 cm*) de alto; pesa Impedimenta 1 y puede almacenar hasta Impedimenta 1 de objetos. La otra forma es un bote de remos (*Guía de dirección del juego*, pág. 178). Si la forma elegida no cabe en el espacio, toma la forma más grande que sí quepa. Puedes volver a activar el bote para que regrese a su forma original. Si el bote está ocupado, no se puede activar. De forma parecida a una estructura mágica (*Reglas básicas,* pág. 571), un bote plegable no puede dañar a criaturas cuando se despliega y las criaturas dentro de él son apartadas inofensivamente cuando se pliega.

Todos los objetos que estuvieran guardados en la caja aparecen sobre el bote o barco. Los objetos almacenados en la forma de bote o barco que son demasiado grandes para caber dentro de la forma de caja son expulsados del vehículo y aparecen en el suelo adyacentes a la caja. Un bote plegable con el estado roto debe repararse antes de que pueda volver a cambiar de forma.

Tipo *bote plegable;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *bote plegable mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.000 po

La forma alternativa de un bote plegable mayor es un cúter, en lugar de un bote de remos, pilotado y tripulado por marineros etéreos. Los marineros etéreos jamás te impiden activar el barco para que vuelva a ser una caja.

BUCEATIBURONES — VEHÍCULO 11

POCO COMÚN | ENORME

Precio 4.200 po

Espacio 40 pies (*12 m*) de largo, 20 pies (*6 m*) de ancho, 20 pies (*6 m*) de alto

Tripulación 1 piloto, 4 tripulantes; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Artesanía (CD 30), Saber del pilotaje (CD 28)

CA 26; **Fort** +20

Dureza 15; **PG** 120 (UR 60); **Inmunidades** de objeto, daño de precisión, impactos críticos; **Resistencias** electricidad 10

Velocidad nadar 40 pies (*12 m*) (alquímico)

Colisión 8d10 (CD 28)

Electrificar ❖❖ **Frecuencia** una vez por minuto; Efecto Dos tripulantes efectúan cada uno una actividad de 2 acciones en su turno para emitir un pulso eléctrico, que inflige 6d6 de daño a todas las criaturas a 10 pies (*3 m*) o menos del buceatiburones. La tripulación y pasajeros del buceatiburones no se ven afectados. Las criaturas afectadas deben intentar una salvación básica de Fortaleza (CD 28).

Sumergible El buceatiburones puede viajar por debajo de la superficie del agua, y dispone de una reserva de aire capaz de sustentar a 11 criaturas Medianas hasta 24 horas. El buceatiburones puede alcanzar profundidades de hasta 300 pies (*90 m*) de forma segura.

Si está roto, el buceatiburones pierde aire de sus reservas, reduciendo el aire almacenado en 10 minutos por asalto. Un buceatiburones roto ve reducida a la mitad su profundidad máxima.

COHETE POGO — VEHÍCULO 4

POCO COMÚN | MEDIANO

Precio 300 po

Espacio 5 pies (*1,5 m*) de largo, 5 pies (*1,5 m*) de ancho, 5 pies (*1,5 m*) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Artesanía (CD 21), Saber del pilotaje (CD 19)

CA 17; **Fort** +11

Dureza 5; **PG** 70 (UR 35); **Inmunidades** de objeto; **Debilidades** fuego 10 hasta que esté roto

Velocidad chorro de salto (alquímico)

Colisión 2d10 (CD 19)

Chorro de salto El cohete pogo se mueve exclusivamente Saltando. Por cada acción invertida en Conducir, el pogo Salta 20 pies (*6 m*) en horizontal o 10 pies (*3 m*) en vertical.

Lanzamiento inestable Cuando el piloto usa una actividad de 3 acciones para Conducir imprudentemente el cohete pogo, este emite un estallido de llamas en el lanzamiento que inflige 3d6 de daño por fuego al piloto, al propio cohete y a cada criatura en un radio de 10 pies (*3 m*) (salvación básica de Reflejos CD 19).

CÚTER — VEHÍCULO 6

ENORME

Precio 750 po

Espacio 30 pies (*9 m*) de largo, 15 pies (*4,5 m*) de ancho, 20 pies (*6 m*) de alto

Tripulación 1 piloto, 3 tripulantes; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Naturaleza (CD 24), Saber de la navegación (CD 22)

CA 19; **Fort** +14

Dureza 10; **PG** 100 (UR 50); **Inmunidade**s de objeto; **Debilidades** fuego 10 hasta que esté roto

Velocidad nadar 30 pies (*9 m*) (viento)

Colisión 4d10 (CD 22)

Poco ágil Este vehículo debe moverse dos veces su longitud por cada giro de 90° que haga.

VELOCÍPEDO — VEHÍCULO 1

POCO COMÚN | MEDIANO

Precio 60 po

Espacio 5 pies (*1,5 m*) de largo, 2 pies (*0,6 m*) de ancho, 4 pies (*1,2 m*) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Atletismo (CD 15), Saber (pilotaje) (CD 17)

CA 11; **Fort** +6

Dureza 5; **PG** 15 (UR 7); **Inmunidades** de objeto

Velocidad la Velocidad del piloto (pedaleo [funciona como remo])

Colisión 1d8 (CD 15)

Frágil Conducir el velocípedo sobre terreno difícil aumenta la CD en 2 adicionales y gana el rasgo temerario.

Portátil El velocípedo puede ser arrastrado por el suelo sobre su rueda por una criatura Mediana. La criatura está impedida mientras lo hace.

ZANCUDO — VEHÍCULO 7

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 1.200 po

Espacio 10 pies (*3 m*) de largo, 10 pies (*3 m*) de ancho, 25 pies (*7,5 m*) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 25), Artesanía (CD 25), Saber de la ingeniería (CD 23), Saber del pilotaje (CD 23)

CA 24; **Fort** +13

Dureza 10; **PG** 120 (UR 60); **Inmunidades** de objeto

Velocidad 30 pies (*9 m*) (alquímico, mágico)

Colisión 3d10 (CD 24)

Pasos largos El zancudo puede superar un hueco de hasta 30 pies (*9 m*) dando una Zancada por encima.

MARINERO ETÉREO

Usa las siguientes estadísticas para un marinero etéreo.

MARINERO ETÉREO — CRIATURA 6

MEDIANO | DESCEREBRADO

Perception +14; darkvision

Idiomas -(entiende órdenes)

Habilidades Atletismo +15, Saber (navegación) +15

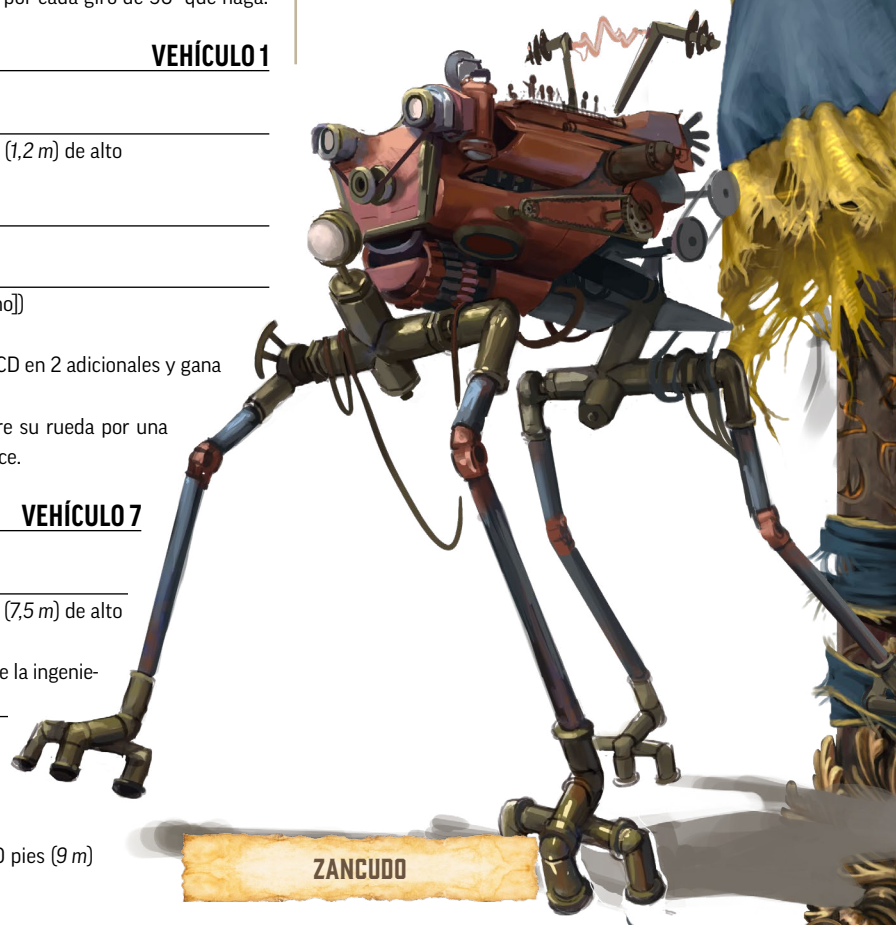
Fue +4, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** +0

CA 25; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +8

PG 60; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, mental, parálisis, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 10 (excepto fuerza o *toque fantasmal*)

Velocidad volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo de fuerza El cuerpo de un marinero etéreo está hecho de fuerza. No puede usar acciones de ataque. Puede moverse y usar acciones necesarias para pilotar o tripular un bote o navío. No puede abandonar su bote o navío.



ZANCUDO

Perdido y hallado

«La basura de un emperador es un tesoro para un mendigo».

Encajada entre negocios más grandes y exclusivos, Perdido y hallado es fácil de pasar por alto. La tienda entera es apenas más ancha que la puerta principal, que tiene un sencillo cartel que dice «Perdido y hallado, Yggwil, prop.». La tienda tiene varios pisos de altura incluyendo un sótano, conectados por una escalera de caracol en la parte trasera del edificio. Cada piso tiene espacio para un solo pasillo con estantes en ambos lados. Se suele poder encontrar a Yggwil, o a uno de su media docena de empleados, detrás de un mostrador situado en mitad de la planta baja, a la derecha, en un hueco entre enormes estantes para libros. Saluda a los posibles clientes con una mirada calculada y un grave «Buenos días», independientemente de la hora del día.

Saber extraño

Yggwil (CN enano tendero) abrió Perdido y hallado hace más de un siglo, poco después de comenzar su transición. Las relaciones con su familia eran tensas, así que se entregó a su nuevo negocio. Al principio, su tienda humilde y estrecha se llamaba «El Scriptorium», pues Yggwil tenía intención de vender libros y artículos de escritura, pero cuando fue a una liquidación de patrimonio para comprar su primera colección, la única forma de conseguir los libros que quería era comprar todo el contenido del sótano de un ocultista muerto. De repente, Yggwil se encontró con que era propietario de una tienda llena de baratijas, antigüedades y otros recuerdos. Y luego, para su sorpresa, una de esas baratijas resultó ser la mano momificada de un arconte, algo que pudo vender a un nigromante por una suma excepcional. Yggwil aceptó ese giro de los acontecimientos, cambió el nombre de «El Scriptorium» a «Perdido y hallado», y se convirtió en un proveedor de cosas excéntricas, antiguas y extrañas.

Hay quien describiría Perdido y hallado como una venta de basura, pero Yggwil prefiere el término «tienda de curiosidades». Ahora es toda una institución en el Bazar y un pilar de la comunidad. Cuando se toman decisiones que afectan a todo el vecindario, siempre se consulta a Yggwil, aunque no siempre se sigue su consejo. Yggwil, por ejemplo, fue esencial para el establecimiento de un sindicato de tenderos para defender y proteger a los mercaderes de la ciudad. Eso le ganó algunos enemigos, especialmente entre los propietarios que preferirían pagar menos a sus trabajadores y hacer que trabajasen más horas. Yggwil, sin embargo, es tan terco como cualquier enano y defiende abiertamente a la clase trabajadora, incluso participando en huelgas y manifestaciones, aunque lleve una vida acomodada en una hermosa casa de dos pisos en otro lugar de Absalom.

El secreto del éxito de Yggwil no es complicado: tiene un conocimiento extraordinario sobre una amplia variedad de temas, que incluyen historia, cultura, moda, literatura, cocina e idiomas, y es capaz de detectar objetos de valor que otros pasarían por alto. También es aficionado a curiosear en el Gran Bazar cuando los primeros puestos comienzan a abrir para hacerse con cualquier curiosidad con potencial para venderse luego en su propia tienda. Hábil regateador, solo compra artículos si obtiene un buen precio por ellos, y los vende por un beneficio adecuado y razonable. Yggwil no es codicioso, y no intenta subir el precio de un artículo valioso, incluso si ha juzgado mal su valor.

Hubo un tiempo en el que Yggwil operaba un negocio de empeños como parte de Perdido y hallado, y algunos artículos en sus estantes aún datan de este período. Pero con el tiempo se dio cuenta de que se estaba aprovechando de la desgracia de los demás y cerró esa parte de su negocio. Todavía compra curiosidades a las personas que

visitan Perdido y hallado, y su tienda es una parada habitual para aventureros que buscan deshacerse de su botín, pero no otorga préstamos usando objetos como garantía. Cuando alguien entra en la tienda con intención de vender, Yggwil les da conversación; tiene muy buen ojo para juzgar el carácter de la gente, y emplea estas conversaciones para determinar si el artículo que le quieren vender es robado. Yggwil ha tenido numerosos encuentros con la ley cuando guardias de la ciudad han entrado en su tienda en busca de propiedades robadas, y no quiere repetirlo. No compra nada que sospeche que es robado, pero tampoco denuncia a las personas que intentan vender estos objetos, bajo el pretexto de que, simplemente, no tiene tiempo.

Las subastas y liquidaciones de patrimonio siguen siendo uno de los mayores placeres para Yggwil. Nada le hace disfrutar más que hurgar en algún desván o sótano, en busca de tesoros olvidados. Es muy conocido en el circuito de subastas y en ocasiones se le ha pedido que actúe como subastador; esas ofertas lo halagan, pero siempre acepta a regañadientes, ya que preferiría estar pujando por artículos que adjudicándolos.

Yggwil es un enano apuesto y musculoso de mediana edad, con una barba bien trenzada y gafas para corregir su miopía. Aunque viste bien, con un abrigo, chaleco y pantalones de pana, su ropa a menudo tiene una capa de polvo depositado de los estantes de su tienda. Mantiene su reloj de bolsillo siempre bien ajustado, y a menudo cuelga el abrigo de los cuernos de una cabeza de peryton montada tras el mostrador.

TESOROS ECLÉCTICOS

Las estanterías y rincones de Perdido y hallado están repletos de trastos recolectados: un diario de cuero con consejos de jardinería en las páginas de la izquierda, pero escritura encriptada y abarrotada en las opuestas; una urna de plata con filigranas utilizada en la preparación del té hobgoblin; el vestido de novia de una princesa taldana; la pluma utilizada para escribir el *Draconic Apsu*; una caja de puros molthunios; copas de cristal chelias; la *Biografía no autorizada y sin censura de la Señora de las Runas Sorshen*; y similares. Una nube de incienso apenas visible acecha en cada piso, una estrategia que implementó Yggwil porque gran parte de su inventario, que llevaba décadas o siglos guardado en casas privadas, traía consigo el aroma de su origen. Cada uno de los pisos superiores termina en una sola ventana grande y una butaca de lectura antigua; al menos una de esas sillas suele estar ocupada por uno de los muchos gatos visitantes, a quienes Yggwil trata como invitados bien recibidos. En el piso más alto, sin embargo, la silla ha sido reemplazada por una estatua a tamaño natural de un niño, colocada de manera que mira por la ventana hacia la ciudad.

VERDADERO O FALSO

La estatua en el último piso de Perdido y hallado es una fuente de consternación para Yggwil, quien recientemente se enteró de un trágico incendio que destruyó el hogar de un poderoso mago hace siglos. Supuestamente, el mago no pudo escapar de las llamas, y con su último aliento petrificó a su hijo con de la *carne a la piedra* para salvarlo de la inmolación. Yggwil sospecha que la estatua es el hijo del mago, pero no tiene forma de verificar esa historia.

Muchos de los artículos a la venta en Perdido y hallado son, en realidad, falsos. A Yggwil se le da bastante bien detectar imitaciones y réplicas, gracias a décadas de experiencia, pero a menudo compra los artículos de todos modos, después de negociar un precio mucho más bajo, y los deja en los estantes de su tienda sin revelar su verdadera naturaleza. Esto podría causarle problemas, ya que un ritualista que buscaba un valioso componente de conjuro creía haber encontrado exactamente lo que buscaba en Perdido y hallado, pero lo que compró era una imitación barata. Cuando el ritualista llegue a mitad de su conjuro y el componente falle, Yggwil podría estar en grave peligro.

PERDIDO Y ENCONTRADO

A la venta en Perdido y hallado

Habiendo coleccionado innumerables artículos a lo largo de los años, Yggwil tiene a la venta algo para casi todo el mundo. Los siguientes son solo algunos de los artículos que se encuentran en la tienda. Si bien no se puede comprar una trampa de lazo, Yggwil vende las fórmulas y materiales para las trampas de lazo poco comunes aquí enumeradas.

APLASTANTE — RUNA 3 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso grabada en un arma contundente

Las armas con esta runa potencian tu fuerza, y los ataques con ellas dejan al enemigo tambaleándose. Cuando logras un impacto crítico con esta arma, tu objetivo queda torpe 1 y debilitado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Tipo *aplastante;* **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *aplastante mayor*; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Tus impactos críticos dejan al objetivo torpe 2 y debilitado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

ESCUDO ALMOHADA

BOTAS DE DINOSAURIO — OBJETO 10 O MÁS

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso zapatos puestos; **Impedimenta** 1

El cuero robusto y escamoso de estas pesadas botas proviene de un poderoso dinosaurio, lo que te otorga la estabilidad de una bestia mastodóntica. Cada vez que una acción o efecto vaya a obligarte a hacer un movimiento forzado, haz una prueba plana CD 17. Si tienes éxito, el movimiento forzado no logra afectarte.

Activar ❖ orden (mágico, morfismo, transmutación); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Creces como si te afectase *agrandar* durante 1 minuto. Durante ese tiempo, obtienes rasgos de dinosaurio; tus piernas y pies se transforman en patas de dinosaurio. Obtienes un ataque desarmado de pie con las mismas estadísticas que tu ataque desarmado de puño, salvo que su dado de daño aumenta de 1d4 a 1d6. Una vez durante la duración, puedes usar la actividad de 3 acciones Pisotear (*Bestiario*, pág. 344) para Pisotear a criaturas de menor tamaño que ella. Esto inflige daño a cada criatura igual a tu ataque desarmado de pie (incluyendo cualquier dado de daño de arma adicional, bonificadores o daño adicional como es habitual), con una salvación básica de Reflejos CD 27. Puedes Deshacer la activación.

Tipo *botas de dinosaurio*; **Nivel** 10; **Precio** 950 po

Tipo *botas de dinosaurio mayores*; **Nivel** 16; **Precio** 9.500 po

La activación te hace crecer hasta tamaño Enorme, si así lo decides, con los efectos de *agrandar* de 4.º nivel. Aparte, el dado de daño de tu ataque desarmado de pie aumenta de 1d4 a 1d8, y puedes usar Pisotear tantas veces como quieras durante la activación.

BOTAS DE DINOSAURIO

BRIGANTINA PSÍQUICA — OBJETO 13

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 3.000 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Cristales transparentes tan duros como el acero toman el lugar de placas de metal en esta *armadura laminada +2 de invisibilidad mayor*. También conocida como cota de los mil pensamientos en Vudra y Jalmeray, donde fue desarrollada por primera vez por guerreros psíquicos, convierte tu mente en una fortaleza inexpugnable. Obtienes resistencia 5 al daño mental.

Cada vez que usas la armadura para volverte invisible, también te vuelves invisible psíquicamente. Cada vez que te verías afectado por un efecto con el rasgo mental mientras eres invisible, intenta una prueba plana CD 17. Con un éxito, no te afecta.

CAMISA DEL CORREDOR VELOZ — OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso puesta; **Impedimenta** –

Esta camiseta ligera está hecha de tela fina con bordados de pies alados.

Activar ❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Tus pies se sienten más ligeros, y puedes moverte a mayor velocidad. Das dos Zancadas y obtienes un bonificador de +10 pies (*3 m*) por objeto a tu Velocidad durante dichas Zancadas.

Tipo *camisa del corredor veloz*; **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo *camisa del corredor veloz mayor*; **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

Cuando activas la camisa, das tres Zancadas.

CAPA DE SILUETA — OBJETO 20

POCO COMÚN | INVESTIDO | MAGICAL | MÁGICO | PUESTA

Precio 70.000 po

Uso capa puesta; **Impedimenta** –

En luz brillante, esta capa oscura reluce con manchas de color que se mueven y cambian incluso cuando la tela está quieta. En luz tenue o en la oscuridad, la capa parece mezclarse con tus alrededores y te otorga un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Sigilo.

Activar Interactuar (1 minuto); **Efecto** Te fundes en tu sombra junto a los objetos que llevas puestos o llevas encima, convirtiéndote en una silueta en dos dimensiones. En esta forma no eres incorpóreo, pero tampoco tienes forma sólida y no ocupas tu espacio, lo que permite a otras criaturas pasar a través o terminar ahí su turno. Obtienes resistencia 20 a todo el daño excepto al daño por fuerza, daño por efectos con el rasgo luz y daño por Golpes con la runa de propiedad *toque fantasmal*. Esto aumenta a resistencia 40 contra el daño no mágico. Otras criaturas no pueden intentar pruebas de habilidades basadas en la Fuerza contra ti. Tus Velocidades terrestres y de trepar pasan a ser 40 pies (*12 m*). No puedes usar acciones excepto Trepar, Paso o Zancada usando las Velocidades otorgadas o una activación de Interactuar para regresar a tu forma normal. Si tu espacio actual no tiene espacio suficiente para que recuperes

tu forma normal, vuelves a tu forma normal en el espacio abierto más cercano.

Activar ↻ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Sufres daño; Efecto Te cubres con la capa y te desvaneces en tu sombra durante un instante, obteniendo los beneficios de la primera activación hasta el final del turno de la criatura actual. La resistencia al daño se aplica al daño desencadenante.

BRIGANTINA PSÍQUICA

ESCUDO ALMOHADA — OBJETO 4

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 80 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

La cara azul esmaltada de este escudo es fría al tacto y muestra la fase actual de la luna por la noche. Cuando apoyas la cabeza en el reverso de este escudo de acero (Dureza 6, PG 36, UR 18), se vuelve tan blando y cómodo como la mejor de las almohadas. Si completa un período de descanso usando el escudo almohada, puedes decidir transferir tu recuperación al escudo. En lugar de recuperar una cantidad de puntos de golpe tras descansar (*Reglas básicas*, pág. 480), el escudo recupera esa misma cantidad de puntos de golpe.

Activar ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El escudo crea un área de vigilancia. Lanza alarma centrada en sí mismo; tú decides si la alarma es mental o auditiva. La *alarma* suena al final de la duración del conjuro o cuando es activada de forma normal, lo que ocurra primero.

MUNICIÓN DE SINGULARIDAD — OBJETO 13

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 550 po

Munición cualquiera

Activar ❖ Interactuar

La *munición de singularidad* parece atraer la luz a su alrededor, arremolinándose a lo largo de su superficie en un patrón brumoso. Una *flecha de singularidad* activada crea una potente fuerza gravitatoria centrada en la criatura impactada. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) del objetivo deben superar una salvación de Fortaleza CD 30 o son lanzados 5 pies (*1,5 m*) más cerca del objetivo. Después, la singularidad explota, infligiendo 7d12 de daño contundente al objetivo original y a todas las criaturas en una emanación de 5 pies (salvación básica de Reflejos CD 28).

SANGUINARIA — RUNA 16

POCO COMÚN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 8.500 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo cortante o perforante

La magia en esta runa canta al unísono con tus ataques y te presiona para que acabes con tu oponente. Cuando logras un impacto crítico contra un objetivo que sufre daño por sangrado persistente, este queda drenado 1.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Reduces una criatura a 0 PG con el arma; **Efecto** Ganas un número de puntos de golpe temporales igual al doble del nivel de la criatura. Esos puntos de golpe duran 1 minuto.

TRAMPA DE LAZO APALIZADORA — TRAMPA DE LAZO 5

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 25 po

Esta trampa deja caer un trío de piedras grandes que aporrean a la criatura que entra en la casilla de la trampa de lazo, infligiéndole 6d8 de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 21).

TRAMPA DE LAZO DE AVALANCHA ROCOSA — TRAMPA DE LAZO 18

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 3.750 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa de lazo, esta suelta un número incalculable de piedras que apalean a la criatura, infligiéndole 22d8 de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 40).

TRAMPA DE LAZO DE LLUVIA DE CUCHILLOS — TRAMPA DE LAZO 10

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 170 po

En cuanto una criatura entra en la casilla de la trampa de lazo, esta libera sobre ella una lluvia de cuchillos desde todas direcciones, que infligen 11d8 de daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 29).

TRAMPA DE LAZO ESTÁTICA — TRAMPA DE LAZO 2

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 6 po

Escondes cristales aislantes u otro material que libera una fuerte carga estática cuando la primera criatura entra en la casilla de la trampa de lazo. La criatura debe intentar una salvación de Reflejos CD 18.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo sufre 1 de daño por electricidad persistente y un penalizador -1 por circunstancia a las salvaciones contra efectos de electricidad mientras dure el daño por electricidad persistente.

Fallo crítico Igual que en fallo, y el objetivo atrae el polvo y la tierra cercanos. Si el objetivo es o se vuelve invisible, queda solo oculto a las criaturas que tengan la vista como sentido preciso. Este efecto dura tanto como el daño por electricidad persistente.

TRAMPA DE LAZO ROMPERROCAS — TRAMPA DE LAZO 3

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 9 po

Entretejes materia vegetal con piedras sueltas en una zona con árboles o un techo encima. Cuando una criatura entra en la casilla, la casilla de la trampa de lazo y cada casilla adyacente se convierte en terreno difícil, y la criatura desencadenante debe intentar una salvación de Reflejos CD 19.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo sufre 1d6 de daño contundente.

Fallo crítico El objetivo sufre 2d6 de daño contundente.

Relicario de Efemérides

«Hmmm… No, esto no es de la Primera Cruzada Mendeviana. Se puede ver aquí, esta técnica de mezcla de pinturas no se inventó hasta alrededor del 4672 RA. Es falso, pero muy bien hecho. ¿Cómo dices? Ah, sí, aun así, te lo compro».

El Relicario de Efemérides, un intrincado laberinto de expositores y estantes bien ordenados, es casi más un museo que una tienda. Su parte frontal está cubierta con una pesada cortina negra fijada con estacas de madera para evitar que los transeúntes echen un vistazo a lo que hay dentro. Erikanesh cobra una modesta tarifa de admisión de una pieza de plata, aunque no tiene reparos en perdonársela a cualquiera que tenga artículos que aportar al inventario del Relicario.

El erudito foráneo

El fundador y propietario del Relicario de Efemérides, al que sus padres dieron el nombre de **Erikanesh** (LN persona lagarto agénero antropólogo), se movía por los mundos académicos como un renacuajo por un estanque. Se obsesionó por la historia y cultura avistanas mientras crecía en la Extensión de Mwangi, así que sus padres lo mandaron a estudiar a Magaambya. En esa prestigiosa institución completó su tesis doctoral, *El renacimiento forzado y accidental de Choral: Sobre la unión cultural de Issia y Rostlandia en el arte inicial de Brevoy*, lo que le convirtió en una autoridad reputada en antigüedades. Movido por relatos de tierras maravillosas, el iruxi adoptó con entusiasmo el apodo simplificado de Erika y viajó a Absalom, la conocida Ciudad del Centro del Mundo. Amasó rápidamente una pequeña fortuna vendiendo baratijas que su familia le había proporcionado, que gastó de inmediato en comprar todos los abalorios del norte que pudo pagar. Ahora Erika es propietario de la mayor tienda de antigüedades del Gran Bazar, y comercia a regañadientes con tesoros de Garund mientras se adueña ansiosamente de cualquier cosa que deje entrever la larga e ilustre historia de Avistan.

Si bien de entrada puede ser distante y arrogante, Erikanesh congenia enseguida con camaradas académicos, en particular con los que comparten su amor por los artefactos y la cultura avistana. Cualquier visitante del Relicario que busque comerciar con artículos con un pasado histórico encontrará en el iruxi un vendedor entusiasta, que a menudo prolonga el tiempo de una venta al irse por la tangente con respecto al significado del tesoro. Aunque Erika es un autoproclamado experto en historia avistana, a menudo se deja llevar por su celo por sus estudios e insiste en que sus credenciales académicas reemplazan cualquier experiencia vivida o evidencia de lo contrario. Los clientes que logran convencer al iruxi para que hable sobre la historia de Garund lo encuentran aún más conocedor, pero la conversación adopta un tono mucho más seco, como si el tema le aburriera. Sin el fervor que tiñe su estudio de Avistan, el conocimiento del sur de Erikanesh puede ser mucho más preciso como resultado.

Cuando no está ocupándose del Relicario de Historia, se suele encontrar a Erikanesh en cualquiera de las otras tiendas de antigüedades o mercadillos de la ciudad de Absalom. El antropólogo casi nunca sale fuera de la ciudad, y los entornos menos que urbanos le incomodan sobremanera. También hace viajes frecuentes a la Gran Logia de la Sociedad *Pathfinder*, para tratar de comerciar con los artículos que traigan sus miembros. Aunque no es un hecho muy conocido, Erika contribuye con frecuencia a una iniciativa para preservar y restaurar el barrio del Precipicio de Absalom. Como no es propenso a arriesgarse, ni siquiera por más historia, ha decidido ayudar a restaurar el orden en ese vecindario de mala reputación antes de comenzar cualquier excavación. La reciente formación de la Guardia del Linde ha acelerado sus previsiones y ha sido motivo de gran entusiasmo.

Aunque los dos puedan parecer extraños aliados, Erikanesh se ha ganado al menos una amistad notable en Absalom: la nueva capitana de la Primera Guardia, **Chun Hye Seung** (CB humana guerrera/ingeniera). Se le pidió al antropólogo que hablara en una presentación sobre las defensas de la ciudad, y la antigua Primera Engranaje quedó impresionada por su concentración casi obsesiva. Hye Seung reconoció algunos de los rasgos que ella misma exhibe, desde el intenso interés por un tema hasta la dificultad para navegar las complejidades sociales. Comenzaron a reunirse esporádicamente para hablar sobre la seguridad de la ciudad, pero también han comenzado a apoyarse moralmente después de días particularmente duros. Erika se siente más a gusto con la compañía de la capitana que con la de cualquier otro, pero no tiene intención de usar la posición de su amiga para obtener favores.

ERIKANESH

Intercambio cultural

Una vez que los clientes superan la barrera inicial de la tarifa de entrada, la tienda les da la bienvenida con

un interior iluminado por múltiples orbes que flotan sobre los expositores, que emiten una luz relajante. El aire del interior está cargado de aromas, principalmente el de panecillos dulces y té fresco. Erika prefiere que las visitas de sus invitados sean largas, y les sirve refrigerios sin coste adicional. Cuanto más larga sea la visita, más podrá hablar de su colección, que posiblemente sea la mitad del propósito del Relicario de Efemérides.

Los expositores más grandes y mejor conservados son los de las reliquias avistanas en la parte frontal de la tienda. Cada artículo está tras un cristal, y el *sirviente invisible* del dueño de la tienda limpia casi de inmediato cualquier mancha o huella dactilar. Relegadas a la parte trasera del edificio, pero aun así protegidas y mantenidas, hay piezas de la historia de Garund. Aunque no son menos importantes o raras que las favoritas de Erika, es mucho más probable que el iruxi acepte desprenderse de estos objetos ante una buena oferta. Mantiene un inventario perfecto de cada adquisición, con un conocimiento histórico increíble sobre cada artículo.

La principal fuente de ingresos del Relicario, aparte de vender ocasionalmente algún potente artefacto a aventureros o coleccionistas privados, es el mecenazgo continuado de los diversos encantadores que pueblan Absalom. Crear algo útil a partir de una pieza histórica es una manera fácil de aumentar su precio de venta. Erika mantiene una pequeña red de clientes que utilizan sus antigüedades como base para tales objetos mágicos.

RIVALIDAD ACADÉMICA

Aunque no es el único vendedor de antigüedades en Absalom, Erikanesh está convencido de ser el mejor y se contenta con dejar que cualquier competencia siga su curso natural. Lo que se niega a consentir, sin embargo, es la inexactitud. Se ha ido gestando una disputa con Khisa de Reliquias y Rememoración (pág. 88) desde que la tienda rival comenzó a distribuir escudos de juguete con el emblema Stavian. Erikanesh sostiene que la recreación es incorrecta y ha exigido que el producto sea retirado para su corrección inmediata. El historiador está dispuesto a pagar una pequeña recompensa por cualquiera que demuestre públicamente sus afirmaciones, o por convencer al gremio de historiadores para que tome medidas disciplinarias contra Reliquias y Rememoración.

Además, Erikanesh está buscando constantemente reliquias aún por descubrir en Absalom. De particular interés es un chivatazo que recibió de que la Jarra del Héroe, la última jarra de la que bebió Cayden Cailean siendo mortal, todavía está perdida en algún lugar de la isla de Kortos. Los rumores no se ponen de acuerdo sobre si es de naturaleza mágica o simplemente un objeto con historia. El tendero tiene algunas pistas, pero necesita personas emprendedoras y osadas para verificar su información y recuperar el artefacto. Si se le pregunta cómo obtuvo esas pistas, el iruxi responde con evasivas.

Con su interés por la historia y la cultura de Avistan, Erikanesh sueña con visitar algunos de los lugares notables que han estudiado a lo largo de los años. Desafortunadamente, Erikanesh no está dispuesto a dejar todas sus reliquias desatendidas. Está buscando un asistente para que lleve la tienda mientras está fuera, pero el historiador es un fanático del conocimiento y no aceptará un ayudante que no pueda demostrar su valía. El proceso selectivo de Erikanesh requiere pasar un examen formal y demostrar pericia en el combate para defender la tienda de posibles ladrones.

En cuanto Erikanesh tenga reclutado un asistente, necesita ayuda con su viaje. Además del asistente, Erikanesh busca un guía que lo lleve por Avistan para visitar todos los lugares de su lista. Le gustaría encontrar un guía o guías de Avistan, pero acepta encantado a cualquiera que esté dispuesto a enfrentarse a los «peligros del norte» junto a él.

RELICARIO DE EFEMÉRIDES

A la venta en el Relicario de Efemérides

Erikanesh comparte enseguida la historia de cualquiera de sus intrigantes y emocionantes reliquias. Los siguientes son solo algunos de los artículos que se encuentran en la tienda.

BASTÓN DEL REPOSO FINAL — OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN | BASTÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de mármol blanco está tallado con la figura de un caballero abstracto, cuyo escudo lleva el emblema de Última Muralla, con una espada de punta muy afilada hecha de madera oscura alzada sobre su cabeza. Cuando lo utilizas como arma, obtiene el rasgo versátil Per y funciona como una estaca de madera, pudiendo usarse para estacar vampiros, y tus Golpes con el bastón obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de daño contra muertos vivientes.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón del reposo final*; **Nivel** 6; **Precio** 240 po

- **Truco** *perturbar muertos vivientes*
- **1.º** *armas disruptoras, curar*
- **2.º** *apacible descanso, curar*

Tipo *bastón del reposo final mayor*; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por circunstancia a las tiradas de daño es +2.

- **3.º** *armas disruptoras, atar muertos vivientes, curar*
- **4.º** *catarata sagrada, curar*

Tipo *bastón del reposo final superior*; **Nivel** 16; **Precio** 9.000 po

El bonificador por circunstancia a las tiradas de daño es +3.

- **5.º** *armas disruptoras, curar, custodia contra la muerte*
- **6.º** *campo de vida, catarata sagrada, curar*
- **7.º** *catarata sagrada, curar, explosión solar*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

ESCUDO MURALLA — OBJETO 12

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 1.900 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta 4**

Este enorme pavés (Dureza 10, PG 60, UR 30) está pintado de un verde cian frío y decorado con una imagen de la madre esfinge de Absalom emergiendo de una ola.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Transformas el escudo en una muralla de piedra de 10 x 10 pies (*3 x 3 m*) con 1 pie (*30 cm*) de grosor, coronada por una almena y adornada con banderas de Absalom. Si alguna parte de la muralla pasaría a través de alguna criatura u objeto, la activación fracasa. En el centro de cada tramo de 5 pies (*1,5 m*) de muralla hay una aspillera. La muralla tiene CA 10, Dureza 15 y 30 PG, es inmune a impactos críticos y daño de precisión. Los ataques que destruirían la muralla hacen que, en su lugar, vuelva a su forma de escudo y caiga al suelo en un espacio desocupado bajo la muralla. Cuando eso sucede, el escudo pierde 30 PG. Puedes Disipar la activación, lo que hace que la muralla vuelva a su forma de escudo. El escudo regresa asegurado a tu brazo si estás adyacente a la muralla, o cae al suelo en un espacio desocupado si no lo estás. Si no es destruida ni Disipada, la muralla vuelve a convertirse en escudo automáticamente tras 1 hora.

TIRO DE RINOCERONTE

GUADAÑA VAMPÍRICA — OBJETO 13

POCO COMÚN | MÁGICO | MALIGNO | NEGATIVO | NIGROMANCIA

Precio 3.000 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 2

La hoja de esta *guadaña +2 de golpe mayor hiriente* es lo bastante afilada como para silbar cuando corta el aire. El asta es de madera de ébano con un tono enfermizo, muy parecido al brillo de las heridas infectadas y el agua contaminada.

Activar ↻ orden; **Desencadenante** Un enemigo logra un éxito crítico en un intento de Desarmarte; **Efecto** Cuando la guadaña abandona tu mano, se bebe la sangre de la criatura desencadenante. La criatura debe superar una salvación de Fortaleza CD 30 o queda drenada 2 (drenada 3 en caso de fallo crítico). Si la criatura desencadenante queda drenada, obtienes tantos puntos de golpe temporales como el nivel de la criatura desencadenante. Pierdes los puntos de golpe temporales que te queden tras 1 minuto.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Lograr un éxito crítico en un Golpe contra un oponente vivo; **Efecto** La guadaña drena esencia vital de tu oponente y te la transmite. Obtienes tantos puntos de golpe temporales como la mitad del daño cortante que la guadaña ha infligido al enemigo. Pierdes los puntos de golpe temporales que te queden tras 1 minuto.

MUNICIÓN DE TRANSPOSICIÓN — OBJETO 9 O MÁS

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TELETRANSPORTE

Munición cualquiera

Activar ❖❖ Interactuar

La *munición de transposición* tiene un tono blanco lechoso, y a veces cambia sutilmente de posición por sí sola. Cuando activas la munición, en lugar de dar tu Golpe contra un enemigo, disparas *munición de transposición* a cualquier casilla desocupada que puedas ver dentro del primer incremento de alcance de tu arma y tienes éxito sin necesidad de tirada de ataque. Te arrastras a ti mismo a través del Plano Astral, teletransportándote junto con todos los objetos que lleves hasta la casilla donde disparaste la munición. Si eso movería contigo a otra criatura (incluso una que esté en un espacio extradimensional), la activación falla.

Tipo *munición de transposición*; **Nivel** 9; **Precio** 125 po

Tipo *munición de transposición mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 1.250 po

Cuando te teletransportas, puedes llevarte contigo hasta dos criaturas adyacentes y voluntarias. Estas criaturas deben llegar cada una a casillas desocupadas adyacentes a la munición de transposición; si no hay espacio suficiente para ambas, tú eliges cuál se teletransporta.

PAVÉS AMARANTINO — OBJETO 10

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

PAVÉS AMARANTINO

TALLER PRIVADO

BASTÓN DEL REPOSO FINAL

GUADAÑA VAMPÍRICA

Precio 1.000 po
Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 4

Este pavés (Dureza 9, PG 54, UR 27) fue creado por seguidores de Ketephys, el dios elfo de la caza. Se distingue por tener una cresta central y por estar hecho solo de madera y cuero. El símbolo religioso de Ketephys, un halcón que se eleva sobre una media luna plateada, está pintado en el cuero extendido sobre la parte frontal del escudo. Cada *pavés amarantino* es bendecido por sacerdotes ketephisianos para ayudar a liberar a Zarzamaraña y derrotar al señor demoníaco naciente Arrasador de Árboles. Mientras tengas el escudo Alzado, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los conjuros innatos y las aptitudes especiales de los demonios. Cuando tus aliados tienen cobertura del *pavés amarantino*, el bonificador por circunstancia que obtienen debido a cobertura a las salvaciones de Reflejos contra efectos de área también se aplica a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad contra efectos de área de demonios.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La cólera de Ketephys cae sobre tus enemigos. El escudo lanza ira divina buena con CD 27.

TALLER PRIVADO — OBJETO 6

UNCOMMON | CONJURATION | MAGICAL | STRUCTURE

Precio 200 po
Impedimenta L (cuando no está activado)

Un *taller privado* es una maqueta de un edificio con el tamaño de una caja de música que parece una herrería, un telar, un laboratorio u otra instalación de fabricación.

Activar [1 minuto] orden, Interactuar, visualizar; **Efecto** La maqueta de taller se transforma en un taller cuadrado de tamaño natural del tipo que representaba. Las paredes tienen 15 pies (*4,5 m*) de ancho y el techo tiene 10 pies (*3 m*) de alto. El taller está abastecido con herramientas mundanas y puede usarse para Elaborar objetos apropiados al tipo de taller con un bonificador +1 por objeto, pero debes tener ya las materias primas.

Puedes tirar de un cordel que cuelga del techo del taller como acción de Interactuar para devolver el taller privado a su forma de maqueta.

TAMBOR DEL TUMULTO — OBJETO 20

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO | TIERRA

Precio 60.000 po
Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Este pesado tambor tiene talladas en los costados imágenes de centauros en feroz combate. El tambor te otorga un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Interpretación que realices usando el tambor. Además, transmite a tu mente los ritmos de dos canciones en cuanto lo tocas. Una es una cadencia de marcha rápida; la otra es una danza ritual frenética. Cada canción tiene una activación diferente.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Docenas de centauros espectrales surgen del tambor en estampida en un cono de 60 pies (*18 m*). La estampida inflige 7d10 de daño por fuerza (salvación básica de Reflejos CD 43).

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El tambor lanza un conjuro de *terremoto* con CD 43.

Requisitos de creación Ser un centauro.

TIRO DE RINOCERONTE — OBJETO 5

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 22 po
Munición cualquiera
Activar ❖ Interactuar

Esta flecha está hecha de cuerno de animal pulido, con la cabeza de un rinoceronte tallada en lugar de una punta de flecha. Cuando se dispara un *tiro de rinoceronte* activado, la forma etérea de un gran rinoceronte se materializa alrededor del proyectil. Con un Golpe con éxito, el ataque inflige 2d6 de daño por fuerza adicional, y el blanco debe superar una salvación de Fortaleza CD 19 o es derribado. Si el impacto con el *tiro de rinoceronte* fue un éxito crítico, el objetivo es derribado a menos que logre un éxito crítico en la salvación.

Reliquias y Rememoración

«Ventas por el oro, historias para el alma».

Un gran libro tallado en madera mágica reposa sobre la entrada a este sencillo edificio. Las páginas del libro presentan extractos de una historia que cambia con cada puesta de sol, de modo que los transeúntes diarios disfrutan de un relato pieza a pieza. Sin importar qué cuento hay en el libro, un marcador de madera cuelga del costado del mismo, decorado con las palabras: «Más relatos en el interior».

Khisa (NB humana historiadora), la propietaria, prefiere considerarse una coleccionista de historias más que una historiadora tradicional; al fin y al cabo, ha estado escuchando y anotando las historias de las personas que la rodean desde que tiene memoria. Entre su cálida sonrisa, la forma en que escucha cada historia como si fuera la mejor que ha oído jamás y su amplia oferta de tés, no hay cliente que no tenga dificultades para irse sin compartir al menos una pequeña anécdota sobre su vida, su bagaje o su meta actual.

Pasados complicados

Khisa descubrió su talento para escuchar desde muy joven. Como hija de comerciantes de especias zenj en Kibwe, se entretenía preguntando a los comerciantes por las historias que hubieran escuchado en sus viajes. Estaba tan cautivada por sus relatos alocados, y a veces exagerados, que convenció a sus padres de que la dejaran viajar con unos socios comerciales de confianza en su adolescencia, lo que culminó en unas pocas semanas muy significativas en los límites de la Sagrada Xatramba, escuchando viejas historias contadas por algunos de los fantasmas que aún caminan por esas calles en ruinas.

Khisa podría haber acabado asentándose y heredando la tienda de especias de sus padres, pero su búsqueda de historias la llevó al Bloque Bekyar de Kibwe, donde comenzó a documentar las vidas y las historias familiares de los esclavos que pasaban por la ciudad. Armada con estos relatos de primera mano, hizo diversas súplicas apasionadas bajo el Pabellón Adayenki al concejo gobernante de la ciudad para que prohibiera la esclavitud dentro de la ciudad, una victoria que finalmente se logró solo a través de la presión y la influencia de los mercaderes locales. Buscando una nueva causa que defender, Khisa centró su atención en rastrear el origen histórico de los bienes vendidos con documentación cuestionable, con la idea de poder devolverlos a los pueblos a quienes los habían robado, solo para toparse con el Consorcio de Aspis. Salió de ahí con una moraleja importante obtenida de ambas experiencias: cuanto mayor sea tu influencia, mayor impacto tendrás.

Khisa aprendió bien la lección y decidió usar su creciente colección de historias para vender objetos autorizados o réplicas de importancia histórica para ganar dinero e influencia, así como para educar a la población. Pronto estaba produciendo réplicas de todo tipo, desde mosaicos de vidrio shory como los describió un viajero uotomo hasta un arco de maderaoscura que le mostró uno de los espíritus de Xatramba. Desafortunadamente, la mala sangre entre ella y los antiguos traficantes de esclavos de Kibwe, por no hablar de algunos de los agentes Aspis locales, desembocó en un misterioso incendio cerca de su tienda. Aunque las salvaguardas que había instalado alrededor de su negocio lo mantuvieron a salvo, Khisa captó la indirecta y puso rumbo a Absalom, una ciudad llena de historias. A través de sus propias experiencias, conexiones familiares y las relaciones construidas con los comerciantes de su juventud, ha levantado un próspero negocio de reliquias históricas. En su tiempo libre, continúa recopilando nuevas historias y uniéndose a cualquier causa que sienta que necesita su apoyo.

Khisa es una tendera cálida y acogedora, siempre ansiosa por ampliar su colección de relatos. Para sus clientes favoritos (y algunos compañeros mercaderes), incluso crea réplicas de objetos históricos que le recuerdan sus historias como abalorios de afecto. Tampoco duda en compartir una nueva causa u oportunidad de hacer el bien con quien se cruce en su camino, entregando uno de sus aparentemente inagotables folletos informativos sobre los conflictos actuales y su potencial relevancia histórica.

Una historia digna de contar

Khisa le compró el espacio para su tienda a un bibliotecario, y se nota. Filas aparentemente interminables de estanterías de madera y piedra llenan un espacio de techo alto que podría parecer cavernoso si no estuviera tan abarrotado. Pequeños libros encuadernados en cuero que detallan todas las historias que Khisa ha escuchado se amontonan entre varios objetos mágicos o de relevancia histórica a la venta, cada uno junto a un pergamino que detalla su origen en un lenguaje mucho más literario que académico.

A pesar de la gran variedad de productos, el desorden no parece abrumar a la mayoría de los clientes cuando pasan por la entrada de la tienda, que Khisa ha convertido en una cómoda

sala de estar con butacas mullidas y un rincón de té que usa para dar la bienvenida a clientes nuevos o que regresan (y atraer a aquellos curiosos por el origen de tan deliciosos olores). Este recibidor parece ser la única parte de la tienda con algún tipo de decoración intencional, aunque a veces no está claro si los objetos que hay en ella fueron colocados a propósito (como la alfombra de piel blanca, la mesa cubierta con folletos sobre temas del día, o la sección de tés sorprendentemente bien organizada), o si simplemente se dejaron tirados (como un conjunto de carillones de viento angulares de madera que parecen susurrar el nombre de cada persona que pasa, o un juego de ajedrez de los Diez Guerreros Mágicos que parece estar en una configuración ligeramente distinta cada vez que lo miras).

Para quienes tienen demasiada prisa como para pararse a charlar, Khisa está más que dispuesta a permitir que los clientes revisen los estantes y echen un vistazo a los objetos disponibles, pero si los invitados parecen estar más interesados en leer un libro que en comprarlo, aparecerá casi de la nada para reprochárselo de buenas formas. Les indicará que si bien las historias son para compartirse, eso no es una biblioteca; aunque los clientes adecuados la pueden persuadir para que comparta una historia «solo entre nosotros».

PISTAS ENTERRADAS

Khisa está ligeramente obsesionada con el té del Plano de la Sombra que Tesyovensku sirve a sus clientes (pág. 8), especialmente porque el buscador aún no ha aceptado su invitación de intercambiar variedades de té. Aunque hasta ahora se ha conformado con hacer preguntas detalladas sobre el sabor y el olor a cualquiera que haya visitado ambas tiendas, estaría muy agradecida con cualquiera que pueda ayudarla a contactar con un proveedor (o conseguirle los tés en Absalom Sombría).

En los últimos años, Khisa ha estado comprando en secreto objetos al Consorcio de Aspis que cree que fueron robados de las tribus y ciudades del sur de Garund. Siempre anda buscando a gente dispuesta a devolver esos artículos a sus hogares legítimos y está dispuesta a intercambiar su considerable conocimiento sobre las diversas zonas en la Extensión de Mwangi por las que ha viajado a cambio de dicha ayuda.

Siempre del lado de los oprimidos, a Khisa le encantaría que sus compañeros mercaderes del Gran Bazar formaran un gremio con una gran influencia política que pueda trabajar por la justicia (como ya existe en Kibwe), pero la idea es bastante impopular. Le encantaría obtener cualquier clase de información que pudiera ayudarla a persuadir a otros comerciantes para que se unan a la causa.

Uno de los objetos más curiosos que se encuentran en el mostrador de Khisa es un libro que parece contener una historia viva. La vendedora del libro contó que lo encontró en un ático entre una colección de otros tomos. Pero cuando Khisa hojeó el libro, parecía comenzar a mitad de la historia, detallando un viaje a través de los páramos helados de la Corona del Mundo. La siguiente vez que Khisa leyó el libro, la historia había cambiado y ahora narraba un viaje a través de los peligrosos bancos de nieve de Irrisen. Khisa quedó cautivada por la historia, pero pronto el libro dejó de cambiar el relato. La última actualización parece tener a los valientes aventureros atrapados en unas ruinas en las profundidades de las montañas Kodar. Khisa no está segura de la naturaleza del libro, pero cree que la historia que contiene es la crónica de una aventura actual. Quiere encontrar un grupo de aventureros dispuesto a tomar el libro y buscar a los personajes en las montañas Kodar, aunque solo sea para saber cómo termina la historia.

Un grupo de dracos domésticos (*Bestiary 3*) ha establecido recientemente un nido en los áticos de la tienda. Los pequeños dragones viajaron de polizones en un barco desde Korvosa en busca de un nuevo hogar. Aunque Khisa empatiza con el deseo de los dracos, preferiría que anidaran en otro lugar. Todos sus intentos de echar delicadamente a los dracos han fallado, y no atienden a razones. Khisa se ha quedado sin ideas, pero está dispuesta a considerar cualquier sugerencia razonable o método inofensivo que convenza a los dracos de que sigan su camino.

Khisa ha comprado recientemente una partitura a un letrado uzunjanti errante que le indicó que la música contaría una historia cuando se tocase correctamente, pero nunca se molestó en explicarse. Tras visitar a algunos bardos locales, Khisa está segura de que hay una historia contenida en la magia de la música, pero todos los intentos de extraerla han fracasado. Ahora está buscando instrumentos tradicionales Mwangi, pues cree que la combinación correcta de instrumentos liberará el relato de su interior. Sin embargo, no solo necesita los instrumentos adecuados, sino también músicos expertos para tocarlos. Solo cuando finalmente haya reunido a los músicos e instrumentos adecuados podrá disfrutar de la historia que contiene.

A la venta en Reliquias y Rememoración

Khisa siempre está dispuesta a ayudar a los clientes a rebuscar en su colección para hallar el objeto adecuado. Los siguientes son solo algunos de los productos que se pueden hallar en su tienda.

ACARREADORA — RUNA 6 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso grabada en un arma

Las armas *acarreadoras* sirven para mover criaturas por el campo de batalla tras un ataque con éxito.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Tienes éxito en la tirada de ataque de un Golpe con un arma acarreadora; **Efecto** El objetivo debe superar una salvación de Reflejos CD 20 o es desplazado 5 pies (**1,5 m**) en una dirección que elijas. Esto es movimiento forzado.

Tipo *acarreadora;* **Nivel** 6; **Precio** 225 po

Tipo *acarreadora mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 1.300 po

La CD es 28, y el objetivo es movido hasta 10 pies (*3 m*).

ANCLADORA — RUNA 10 O MÁS

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Uso grabada en un arma

Esta runa evita que los enemigos escapen de tus zarpas huyendo a otros planos. Si logras un impacto crítico contra un objetivo con un arma ancladora, el arma lanza *ancla dimensional* sobre el objetivo (CD 27, modificador de contrarrestar +17).

Tipo *ancladora*; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Tipo *ancladora mayor*; **Nivel** 18; **Precio** 22.000 po

Si logras un impacto crítico contra un objetivo con un arma *ancladora*, el arma lanza *ancla dimensional* de 8.º nivel sobre el objetivo (CD 38, modificador de contrarrestar +28), excepto que si el objetivo tiene un éxito crítico en su salvación de Voluntad, en lugar de no tener efecto, el *ancla dimensional* dura 1 asalto. Cuando impactas a un objetivo con el arma pero no logras un impacto crítico, el objetivo se ve afectado por *ancla dimensional* de 4.º nivel durante 1 asalto sin posibilidad de salvación (sigue usando un modificador de contrarrestar +28).

ATUENDO DE LLAMADIOSES SARKORIANO — OBJETO 6

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 250 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** L

Cada *atuendo de llamadioses sarkoriano* está adornado con un símbolo único de una divinidad sarkoriana en particular y ornado con símbolos sagrados para los llamadioses sarkorianos, los invocadores y líderes religiosos de Sarkoris. Estos conjuntos de *ropa de explorador +1* parecen cosidos a partir de partes de varios tipos de animal, con plumas, pieles, cuero y escamas.

Cuando lanzas un conjuro de invocación de 3 acciones mientras llevas esta armadura, la criatura invocada obtiene un símbolo mágico igual que el de la armadura. Mientras esté a 30 pies (*9 m*) o menos de ti, la criatura convocada obtiene un bonificador +21 por estatus a la CA. Si alguna vez se aleja más de 30 pies (*9 m*) de ti, el símbolo se desvanece y la criatura pierde el bonificador por estatus a la CA, incluso si luego vuelve a 30 pies (*9 m*) o menos de ti.

ESCUDO TEJEMADERA — OBJETO 4 O MÁS

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

Este escudo de madera reforzado mágicamente está hecho por expertos magos ekujae, que han desarrollado conjuros únicos para reforzar la madera recolectada de sus bosques. Cada escudo está grabado con las firmas del mago y el artesano que lo fabricaron.

Tipo inferior; **Nivel** 4; **Precio** 85 po

Este escudo tiene Dureza 5, 40 PG y Umbral de rotura 20.

Tipo menor; **Nivel** 7; **Precio** 305 po

Este escudo tiene Dureza 8, 64 PG y Umbral de rotura 32.

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 850 po

Este escudo tiene Dureza 10, 80 PG y Umbral de rotura 40.

Tipo mayor; **Nivel** 13; **Precio** 2.550 po

Este escudo tiene Dureza 13, 104 PG y Umbral de rotura 52.

Tipo superior; **Nivel** 16; **Precio** 8.500 po

Este escudo tiene Dureza 15, 120 PG y Umbral de rotura 60.

Tipo verdadero; **Nivel** 19; **Precio** 34.000 po

Este escudo tiene Dureza 17, 136 PG y Umbral de rotura 68.

IMPLACABLE — RUNA 11

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 1.200 po

Uso grabada en una armadura intermedia o pesada

Esta runa sustancial hace difícil contenerte. Siempre que estés afectado por un efecto que dura hasta que Huyas (por ejemplo, la acción de Apresar o una bolsa de maraña), quedas acelerado. Puedes usar la acción adicional cada asalto solo para dar un Paso o Huir.

PALACIO DE MEMORIA — OBJETO 14

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EDIFICIO | MÁGICO

Precio 4.200 po

Impedimenta – (cuando no está activado)

Un *palacio de memoria* es un elaborado edificio mágico que almacena recuerdos de forma segura y fácil de acceder. Parece ser una mansión taldana en miniatura, lo bastante pequeña como para caber en una mano humana.

Activar visualizar, Interactuar (10 minutos); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La miniatura crece y se convierte en un edificio conectado al Plano Astral durante 1 hora. El *palacio de memoria* tiene un patio central de 30 x 30 pies (*9 x 9 m*) rodeado por 12 cámaras de 10 x 10 pies (*3 x 3 m*). Dispuestos dentro de estas cámaras hay varios objetos que se conocen como los nodos del palacio: habitualmente son estatuas, tapices, fuentes y otras obras de arte, pero un nodo puede tomar otras formas a discreción del DJ. Como actividad de 10 minutos, puedes implantar un recuerdo extendido en un nodo: el contenido de un libro sencillo concreto, por ejemplo, o los sucesos de una aventura reciente. Cuando lo haces, el nodo cambia de forma y apariencia para representar visualmente el recuerdo implantado en él. Si el nodo ya tenía un recuerdo implantado, el anterior se puede sobrescribir para reutilizar el nodo.

Una criatura que sostenga el *palacio de memoria* en su forma de miniatura puede acceder a los recuerdos implantados

ATUENDO DE LLAMADIOSES SARKORIANO

VARITA DE LLAMAS FEÉRICAS

ESCUDO TEJEMADERA

VIROTE DE LA SERPIENTE DEL CIELO

en los nodos en cualquier momento, independientemente de quién los haya implantado. Esto otorga un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento relacionadas con detalles concretos que ocurren en ese recuerdo. Qué engloba eso exactamente queda a discreción del DJ, pero un nodo no debería otorgar beneficios para la mayoría de usos de una habilidad determinada. Por ejemplo, un nodo dedicado a un libro sobre árboles de la Extensión de Mwangi ayudaría con las pruebas de Recordar conocimiento para dichos árboles, pero no otorgaría su beneficio a todas las pruebas de Naturaleza para Recordar conocimiento.

El nodo de un *palacio de memoria* también puede almacenar el texto de un libro de conjuros o un tomo mágico, pero esos recuerdos no pueden sustituir tener el libro en tu posesión. Un mago no puede preparar conjuros desde un palacio de memoria, aunque podría usarlo como fuente para intentar Aprender un conjuro. Sin embargo, dado que almacenar conjuros en un nodo solo beneficiaría a otro que descubriera el *palacio de memoria* más adelante, pocos deciden hacer tal cosa. Los recuerdos contenidos en nodos no son reales, y por tanto no producen efectos perjudiciales, ni siquiera si el origen del recuerdo era un peligro mental. Muchos palacios de memoria tienen recuerdos restantes de usuarios anteriores, que pueden llevar muertos mucho tiempo, implantados en sus nodos.

VARITA DE LLAMAS FEÉRICAS — OBJETO 7

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | LUZ | MÁGICO | VARITA

Precio 360 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta varita de madera de arce rojo tallada en forma de lengua de llamas es cálida al tacto.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *fuego feérico*. Mientras dure el conjuro, puedes usar las llamas delineadoras como fuente para tu magia. Las criaturas afectadas por tu *fuego feérico* deben superar una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuro o sufren un penalizador -2 por estatus a sus salvaciones de Voluntad contra conjuros de encantamiento e ilusión mientras estén afectados por *fuego feérico*. Puedes lanzar un conjuro de encantamiento o ilusión sobre dichas criaturas desde una distancia de hasta el doble del alcance normal del conjuro. Los conjuros con alcance de toque o que no tienen alcance no se ven afectados por el aumento de alcance debido a *fuego feérico*.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *fuego feérico*.

VIROTE DE LA SERPIENTE DEL CIELO — OBJETO 5

POCO COMÚN | AIRE | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 25 po

Munición virote

Activar ❖ o ❖❖ Interactuar

Este virote azul está tallado en forma de serpiente ondulante, con los colmillos expuestos enmarcando su punta. Cuando un *virote de la serpiente del cielo* activado impacta con éxito a un objetivo, el virote toma la forma de una serpiente hecha de puro relámpago, e inflige 2d12 de daño por electricidad a todas las criaturas en una línea de 30 pies (*9 m*) (salvación básica de Reflejos CD 19) comenzando desde el objetivo.

Si gastaste 2 acciones para activar el *virote de la serpiente del cielo*, entonces la línea tiene 60 pies (*18 m*) de largo, y en un solo punto de su longitud puedes variar su curso en un ángulo máximo de 90 grados.

Reposo del Gatito

«Amigo, hola, estoy aquí abajo. Sí, sí, soy el gato anaranjado; ¡me llamo Repollo! En qué puedo ayudarte?».

Sobre el papel, la propietaria y encargada de esta tienda es **Roswine Yarindam** (NB enana bruja), pero la mayoría de compradores saben que la fuerza motriz tras la operación es Repollo, su familiar gato atigrado. La pareja viajó desde Altoyelmo por Avistan y Garund en diversas aventuras, antes de decidir retirarse a Absalom y acoger a familiares cuyos compañeros han muerto o desaparecido. Repollo sabía que Roswine enseguida se enzarzaría en las actividades cotidianas de cuidar a familiares mayores y le propuso abrir una tienda para mitigar los costes de los cuidados. Ella estuvo de acuerdo, y la pareja se instaló en el Bazar hace unos tres años, convirtiéndose poco a poco en una presencia regular y bienvenida para los lugareños.

Caras familiares

Roswine y Cabbage se conocieron cuando Roswine se adentró en las cavernas debajo de Altoyelmo para su *gladdringgardam*. Roswine viajó muy por debajo de la ciudad, serpenteando por una cueva tras otra para encontrar la talla anterior de su madre. Ahí abajo, fue expuesta a los nombres verdaderos dentro de la piedra e hizo un pacto con los espíritus ignotos. De una grieta apenas visible emergió Repollo y se frotó contra las piernas de Roswine, asentando una larga amistad.

Repollo administra la tienda y a menudo es quien se encarga de la parte frontal con su actitud alegre y dominio de varios idiomas. El gato atigrado es hablador en exceso y tiene una memoria maravillosa para las caras y las historias; es habitual que pregunte con genuino interés a los clientes reincidentes por sus familias o aventuras. Pasa la mayor parte del día hablando con los clientes, mientras que Suflé, un colorido dragón feérico con un ala rota, controla las existencias y lleva las cuentas. Suflé a menudo se desliza a un lado cuando aparecen clientes, prefiriendo mirar desde la distancia. Los compradores saben que se han convertido oficialmente en asiduos cuando Suflé les dedica un resoplido amistoso antes de alejarse aleteando a hacer inventario.

Roswine suele estar en la trastienda, ya sea atendiendo a un familiar o relajándose con un gran libro frente a su fuego. Tiene debilidad por los lanzadores de conjuros jóvenes y Repollo o algún otro familiar a veces logran persuadirla de que se levante de su cómoda silla y venga a la parte frontal a conocer a un patrón curioso. Le apasionan los nuevos avances en ocultismo y puede superar su exagerada timidez el tiempo suficiente para hablar sobre magia con otros ávidos estudiosos. Salvo esos casos, los nuevos compradores rara vez la ven, ya que prefiere los libros y los animales a las personas. A Roswine la mayoría de las personas le parecen extrañas, y cuenta con pocos como amigos. Tiene una amistad inusual con Erikanesh del Relicario de Efemérides (pág. 84), y cuando salen juntos de compras, se la puede ver asintiendo mientras Erika le habla sobre algún artefacto nuevo que haya obtenido. Solo conoce de pasada a Nadian de Cumbres Abundantes (pág. 44), pero puede pasar varias horas en agradable silencio con Rie.

La tienda también es hogar de numerosos familiares de todo tipo, aunque la gran mayoría son gatos con varios nombres de temática vegetal. Los familiares limpian lo que ellos mismos ensucian, y a menudo ayudan a los clientes si Repollo tiene las patas ocupadas con otras tareas. Una presencia destacable (o ausencia notoria, dependiendo de los sucesos del día) es la de diablillos, desde que dos diablillos llamados Ixtir y Azried comenzaron a difundir rumores por toda la ciudad de que el Reposo del Gatito se puede usar como un escondite de diablillos, a pesar de que Roswine y Repollo han dejado muy claro que la pareja no es bienvenida. Roswine cree que es un malentendido, pero Repollo cree que alguien puede estar tratando de expulsar a su bruja del Bazar.

Roswine ofrece a los familiares un nuevo nombre cuando llegan, aunque la mayoría suele esperar unos meses antes de aceptar su propuesta. Eso ha dado lugar a una divertida mescolanza de nombres en la tienda, que van desde títulos grandilocuentes y complicados hasta los nombres cortos y temáticos que asigna Roswine.

ROSWINE YARINDAM

Un desorden que te acompaña

La tienda está marcada por una gran imagen tallada de un gato, acurrucado y durmiendo plácidamente encima de la puerta principal. Collares y arneses de varias formas y tamaños cuelgan de ganchos por toda la tienda, con etiquetas que indican el tipo de familiar al que están adaptados. Los

mostradores y otras superficies de la tienda están pulidos y relucientes, pero a menudo están llenos de familiares, ya estén intentando dormir bajo un rayo de sol o reunidos con otros de su clase para celebrar reuniones secretas e intrigantes.

Al fondo de la trastienda hay un gran tanque que contiene docenas de cienos de conjuros que están más que felices simplemente trepando por su tanque y tumbándose uno encima de otro. Cualquiera capaz de escuchar sus pensamientos puede verse abrumado por la cantidad de conversaciones que tienen lugar a la vez, aunque los cienos a menudo estallan en una charla alegre sobre la nueva persona que ha venido a mirar dentro de su tanque. En cualquier rayo de sol puede haber una pila de gatos o zorros compitiendo por el lugar más cálido, y en el techo, hay nidos para varios cuervos y dragones feéricos.

En el centro del Reposo del Gatito hay un gran patio al aire libre, lleno de leshys relajándose, disfrutando del sol y echando raíces en la tierra fresca. Esta área se llena del sonido de conversaciones pasajeras en druídico, y las plantas siempre están encantadas de tener nuevos oradores en sus discusiones sobre nutrientes del suelo y temperaturas óptimas para florecer.

La parte más al fondo de la tienda es un marco abierto que conduce a una habitación pequeña pero acogedora que comparten Roswine y Repollo. Tras una media cortina, se puede ver la enorme estantería de libros de Roswine y su butaca y cama, cómodas y de grandes dimensiones.

RELIQUIAS AUSENTES

Es raro ver a enanos sin sus dagas de clan, pero la de Roswine está perdida desde su fatídica travesía bajo Altoyelmo. Repollo recompensaría generosamente a cualquier aventurero lo bastante listo como para localizar la hoja, y está dispuesto a describirla en detalle a cualquiera que pregunte, aunque solicita que los aventureros mantengan la búsqueda en secreto para no avergonzar a Roswine. Recientemente, ha oído rumores sobre una daga de clan abandonada en posesión de una familia rica como objeto de colección, con un topacio de talla princesa, muy parecido a la gema del clan Yarindam.

Un cuervo viejo llamado Garbanzo está buscando aventureros para realizar una batida en el Cementerio Flotante en busca de un pequeño collar de oro que le dio su mago antes de morir. Garbanzo fue atacado por una extraña bestia voladora mientras lo buscaba y no ha podido volver a intentarlo porque tiene herida el ala. En cuanto recupere su collar, puede poner a cualquiera que le haya ayudado en contacto con varios colectivos de animales y familiares alrededor de Absalom.

Repollo está siempre atento a familiares abandonados que deambulen por Absalom con la esperanza de llevarlos a la tienda y brindarles un lugar seguro donde quedarse. Hace unas semanas, durante uno de sus paseos habituales, Repollo se encontró con una coneja confundida en el barrio de la Hiedra. La coneja no paraba de llamar a su amo, y cuando Repollo le habló, afirmó que estaba esperando a su amo, Aroden. Dijo llamarse Halmeni, y declaró que Aroden prometió regresar con ella después de su viaje a través del Gran Más Allá. Repollo trajo a Halmeni consigo a la tienda con la esperanza de encontrar una familia adecuada que la acoja, la tranquilice y sepa manejar los aparentemente grandes poderes que tiene como familiar.

Un par de gemelas entraron en la tienda recientemente y cada una se llevó a casa un lagarto. Por desgracia, uno de estos lagartos era en realidad un delincuente polimorfado que se escondía de las autoridades en la tienda. Tras enterarse de eso, Roswine ha convocado a aventureros para que la ayuden a localizar a las chicas y al canallesco reptil.

REPOSO DEL GATITO

Familiares

Los ocupantes del Reposo del Gatito pueden enseñarle a un camarada familiar un nuevo truco o incluso pueden emparejar a un visitante necesitado con un viejo familiar que busque superar una pérdida pasada. Varias aptitudes de esta sección, así como la aptitud Compinche de la pág. 146 de la *Guía del jugador avanzada*, permiten que tu familiar obtenga 1 reacción al principio de sus turnos, aunque sea un esbirro. Como es normal, no se combinan; no importa cuántas de ellas tenga tu familiar, solo obtiene 1 reacción al comienzo de sus turnos, pero tiene más opciones sobre cómo usar dicha reacción.

Aptitudes de familiar

Embajador: Tu familiar sabe cómo hacer monerías o portarse bien cuando se lo indicas, ayudándote a causar una buena impresión. A pesar de ser un esbirro, tu familiar obtiene 1 reacción al principio de sus turnos, que solo puede usar para ayudarte en una prueba de Diplomacia para Causar impresión (sigue teniendo que prepararse para ayudarte, como es habitual para la reacción de Prestar ayuda, lo que requiere que participe durante toda la actividad). Tiene éxito automáticamente en su prueba para ayudarte con esas habilidades o tiene éxito crítico automáticamente si eres un maestro de la habilidad en cuestión.

Agallas: a tu familiar le crecen agallas que le permiten respirar agua además de aire.

Resistencia mayor: la resistencia que obtiene tu familiar debido a la aptitud de familiar resistencia aumenta a 3 + la mitad de tu nivel. Tu familiar debe tener la aptitud resistencia para poder elegir esta aptitud.

Resistencia superior: la resistencia que obtiene tu familiar debido a la aptitud de familiar resistencia aumenta a un valor igual a tu nivel. Tu familiar debe tener la aptitud resistencia mayor y tú debes ser por lo menos de 8º nivel para poder elegir esta aptitud.

Segunda opinión: tu familiar es tu confidente académico. A pesar de ser un esbirro, tu familiar obtiene 1 reacción al principio de sus turnos, que solo puede usar para ayudarte en una prueba de Recordar conocimiento para una habilidad en la que tiene la aptitud de familiar hábil (sigue teniendo que prepararse para ayudarte, como es habitual para la reacción de Prestar ayuda). Tiene éxito automáticamente en su prueba para ayudarte con esas habilidades o tiene éxito crítico automáticamente si eres un maestro en la habilidad en cuestión. Tu familiar debe tener la aptitud hábil para poder elegir esta aptitud.

Fisgón: tu familiar mantiene los ojos y oídos abiertos, listo para transmitirte cada chisme que capta y así ayudarte a recopilar información. A pesar de ser un esbirro, tu familiar obtiene 1 reacción al comienzo de sus turnos, que solo puede usar para ayudarte en una prueba de Diplomacia para Reunir información (sigue teniendo que prepararse para ayudarte, como es habitual para la reacción de Prestar ayuda, lo que requiere que participe durante toda la actividad). Tiene éxito automáticamente en su prueba para ayudarte con esas habilidades o tiene éxito crítico automáticamente si eres un maestro en la habilidad en cuestión.

Mostrarse amenazante: tu familiar te ayuda a transmitir amenazas no verbales mediante lenguaje corporal. Si intentas una prueba de Intimidación para Desmoralizar a una criatura y tu familiar está a 30 pies (*9 m*) o menos de tu objetivo y puede actuar, te acompaña con gruñidos, siseos o erizándose. Si puede hacerlo, no sufres el penalizador normal de -4 a la prueba de Intimidación si tu objetivo no entiende el idioma que estás hablando.

Sentido de la vibración: tu familiar es plenamente consciente de cualquier vibración a través de una superficie. Obtiene sentido de la vibración impreciso con alcance 30 pies (*9 m*).

Sentir ondulaciones: tu familiar puede sentir ondulaciones en el agua. Obtiene sentir ondulaciones impreciso con alcance 30 pies (*9 m*).

Aptitudes de dueño

Regresar familiar: puedes invocar a tu familiar a tu lado. Una vez al día, puedes usar una actividad de 3 acciones, que tiene el rasgo concentrar, para teletransportar a tu familiar hasta tu mismo espacio. Tu familiar debe estar a 1 milla (*1,6 km*) o menos o el intento de invocarlo falla. Este es un efecto de conjuración y teletransporte.

Familiar restablecedor: una vez al día, tu familiar puede usar 2 acciones, con el rasgo concentrar, para ceder parte de su energía animadora y curarte. Debe estar en tu mismo espacio para ello. Recuperas tantos PG como 1d8 veces la mitad de tu nivel (mínimo 1d8).

Transformación en tatuaje: tu familiar puede transformarse en un tatuaje que llevas en tu piel. En forma de tatuaje, el familiar se ve como una versión colorida y estilizada de sí mismo y no puede actuar excepto para volver a convertirse en familiar. No se ve afectado por efectos de área y debe ser elegido como objetivo por separado para afectarlo, lo que requiere saber que es una criatura. Esto significa que tus aliados y tú podéis curar o ayudar al familiar mientras que la mayoría de enemigos desconocen su verdadera naturaleza. Una criatura debe intentar una prueba de Percepción CD 20 para Buscar para darse cuenta de que tu tatuaje es en realidad un familiar (algo que pocos enemigos intentarán). Tu familiar sigue pudiendo comunicar sus sentimientos empáticamente. Transformarse en tatuaje o volver a la forma de familiar es una actividad de 1 minuto que tiene el rasgo concentrar.

FAMILIARES ESPECÍFICOS

Al ser un crisol de diferentes culturas, en Absalom reside una serie de familiares inusuales de todo el mundo. Los familiares específicos (*Guía del jugador avanzada*, pág. 147) te permiten obtener un familiar con aptitudes únicas. Para poder elegir un familiar específico, tu familiar debe ser capaz de tener el número de aptitudes requeridas en su plantilla. Un familiar específico obtiene los rasgos listados y varias aptitudes, incluyendo algunas que no se consiguen de otro modo.

Igual que un familiar que tiene naturalmente una aptitud de familiar, no es posible cambiar ninguna de estas aptitudes concedidas o únicas, ni convertir tu familiar específico en un familiar distinto (si tu familiar es un dragón feérico, no deja de serlo al día siguiente). Si tu familiar obtiene más aptitudes de las necesarias para ser un familiar específico, puedes gastar las aptitudes restantes de forma normal, pero un familiar no puede ser más de un tipo de familiar específico.

Voluta elemental

Las volutas son pequeños seres elementales que a menudo actúan como familiares para lanzadores de conjuros en sintonía con los elementos. Cada tipo suele tener una personalidad diferente: las volutas de agua son gentiles y maternales, las volutas de aire son juguetonas y caprichosas, las volutas de fuego son despreocupadas y ruidosas, y las volutas de tierra son tímidas pero leales.

VOLUTA ELEMENTAL

ELEMENTAL

Número de aptitudes requerido 3

Aptitudes concedidas acompañante, habla

Elemental Elige entre agua, aire, fuego o tierra. Tu voluta es de ese elemento y obtiene ese rasgo. Tu voluta obtiene una aptitud de familiar que depende de su elemento: las volutas de agua obtienen anfibio, las volutas de aire obtienen volador, las volutas de fuego obtienen resistencia mayor (fuego), y las volutas de tierra obtienen excavador.

Resonancia (aura) 30 pies (*9 m*). Tu voluta vibra a una frecuencia sincronizada con su elemento, resonando y potenciando todos los efectos que comparten ese rasgo. Las criaturas en el área obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño de efectos con el mismo rasgo elemental que tu voluta (agua, aire, fuego o tierra).

Nosoi

La apariencia física de un nosoi es la de un pájaro, generalmente un cuervo, un gorrión o un chotacabras, aunque lleva una máscara funeraria que acentúa su pico. Los nosois miden alrededor de 1 pie (*30 cm*) de largo, pero son inusualmente densos, pesando entre 10 y 15 libras (*4,5-6,8 kg*).

NOSOI

MONITOR PSICOPOMPO

Número de aptitudes requerido 5

Aptitudes concedidas destreza manual, habla, visión en la oscuridad, volador

Melodía inquietante ◆◆ (auditivo, concentrar, divino, encantamiento, incapacitación, mental) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** El nosoi canturrea una canción fascinante. Toda criatura viva o muerta viviente en una emanación de 60 pies (*18 m*) debe hacer una salvación de Voluntad contra tu CD de clase o CD de conjuro, lo que sea más elevado, o queda fascinado durante 1 asalto. El nosoi puede usar una actividad de 2 acciones con los rasgos auditivo, concentrar, divino, encantamiento y mental, para obligar a las criaturas afectadas a intentar otra salvación de Voluntad; si la fallan, están fascinadas 1 asalto adicional. Una criatura que supera cualquiera de estas salvaciones o ve rota su fascinación es temporalmente inmune durante 24 horas. A pesar de ser un efecto mental, esta aptitud afecta a los muertos vivientes descerebrados. Los psicopompos son inmunes a esta aptitud.

Resistencia de nosoi Un nosoi tiene resistencia al daño negativo y por veneno igual a la mitad de tu nivel.

Tubozorro

Un tubozorro es un zorro mágico menudo con un cuerpo delgado y sin extremidades de 1 pie (*30 cm*) de longitud. Los tubozorros son reservados, tímidos, esquivos y les encanta adquirir conocimientos, y emplean su magia de adivinación innata para aprender hechos e idiomas con el tiempo. Pueden crear lazos con una persona que comparte sus intereses académicos tras un largo período de observación y cuidadosas interacciones sociales.

TUBOZORRO

BESTIA

Número de aptitudes requerido 5

Aptitudes concedidas hábil (dos habilidades a tu elección), habla, segunda opinión (pág. 94), trepador, visión en la oscuridad

Lingüista adivinador Gracias a su tendencia innata a la adivinación, tu tubozorro habla y entiende todos los idiomas que tú conoces (en lugar de solo uno), y además un idioma común que tú no conozcas.

TUBOZORRO

La Rosa Resplandeciente

«Todo el mundo tiene belleza en su interior, esperando a florecer, y nuestras cicatrices pueden contar nuestra historia. Así pues, ¿cómo puedo ayudarte a florecer?».

La Rosa Resplandeciente es, a su manera, una tienda muy élfica. Su parte frontal es muy abierta, lo que da una sensación de aire libre y convence a clientes y partes interesadas para que entren. El arco frontal está repleto de guirnaldas de cadenas con púas que imitan cortinas decorativas, lacadas en un verde intenso y usadas como enrejado para los rosales enredadera tan queridos para la tendera, aunque las flores rosadas no ocultan por completo las espinas que hay debajo, tanto del rosal como de las cadenas. Cuando la propietaria debe salir de la tienda o descansar, sella esta entrada con una cortina bien estirada de sus cadenas envueltas en rosas, cada una fijada al suelo por separado, y un letrero simple que pone «¡Pronto volvemos!» marcado con el símbolo religioso de Shelyn.

Alegría melódica

La mayoría de clientes del Bazar oyen a **Ralliadra** (NB elfa barda) antes de llegar a verla. A la elfa le gusta cantar de todo, desde himnos lúgubres hasta melodías irritantemente inolvidables, a menudo a tal volumen que se la oye desde media docena de tiendas de distancia. Aquellos que siguen la música hasta su origen encuentran a una elfa alta y cautivadoramente hermosa, toda sonrisas tímidas y saludos murmurados mientras les hace señas para que entren a través de la puerta abierta de la Rosa Resplandeciente. A pesar de su aparente timidez, a Ralliadra le encantan las visitas a la tienda (¡incluso las que no compran nada!), y recibe feliz al público que viene a escucharla a ella, o a los ocasionales artistas invitados, cantar, contar cuentos, bailar o interpretar otras artes.

Sin embargo, Ralliadra no ha sido siempre una presencia tan alegre y deslumbrante. Tiempo ha, era una seguidora miserable y malhumorada de Zon-Kuthon cuya disforia de género sin diagnosticar la había llevado a la conclusión de que la belleza y la alegría eran meros mitos. No fue hasta que tuvo un encuentro con una caballero shelynita que también había transicionado a feminidad abierta, que la abatida elfa se dio cuenta de que la belleza que se había estado perdiendo toda su vida estaba a su alcance después de todo. Ahí mismo renunció tanto a Zon-Kuthon como a su antiguo nombre, y desde entonces ha sido Ralliadra de la Rosa. Sin embargo, las cicatrices de su vida anterior y su colección de tatuajes macabros permanecen con ella, tanto para recordarle lo lejos que ha llegado como para demostrar a los demás que un pasado oscuro no tiene por qué definir el presente.

RALLIADRA

Aunque no tiene demasiados reparos en hablar de su pasado, Ralliadra nunca ha logrado librarse de la ansiedad que la atormenta desde mucho antes de su trascendental decisión: el temor de que, a pesar de todos sus esfuerzos y cambios, nadie acepte realmente en quién se ha convertido, la persona que está tratando de ser. Por ello, Ralliadra puede ponerse bastante a la defensiva si la gente se concentra en su pasado, y hay toques de su antiguo mal humor que vuelven a resurgir en tales circunstancias, aunque sin dejar de ser educada y gentil. Otro temor que persiste en el fondo de la mente de la elfa es la posibilidad de que agentes de la iglesia la descubran e intenten hacerle daño a ella o a alguien que le importa, con el lema de su antigua fe: «las cadenas desatadas siempre pueden volver a atar», como tema recurrente. Por esta razón, Ralliadra se resiste a contratar trabajadores, lo que hace que tenga una agenda muy apretada. Aunque no le desagrada trabajar, la falta de compañía constante molesta a Ralliadra más de lo que deja entrever, y pasa muchos momentos de soledad persiguiendo ociosamente fantasías románticas.

En las raras ocasiones en que no está ocupándose de su tienda, Ralliadra deambula por el Bazar, mirando escaparates y visitando a sus vecinos. Su propia transición avanza con la ayuda de Iltara Clavela (pág. 32), y la elfa a menudo visita Cambios Materiales para comprar, aconsejar a otros clientes interesados en transiciones similares, o simplemente para cotillear con la irrisenia y sus clientes. Aunque no ha hablado nunca con el comerciante de metal celeste Tesyovensku (pág. 8), Ralliadra se siente profundamente intrigada por el misterioso kayal, un sentimiento con el potencial de convertirse en interés romántico con el tiempo. Sin embargo, tiene miedo de acercarse demasiado a alguien tan entrelazado con la sombra por temor a que esté compinchado con agentes de su antigua fe.

Tras la hora de cierre, cuando el sol se pone en el Bazar, Ralliadra da clases de canto a niños de la zona, con la esperanza de fomentar el amor por las artes en la juventud de Absalom. Poco a poco ha estado ahorrando parte de las ganancias de la tienda para pagar becas para algunos de esos niños, pero el alto coste de las academias locales la tiene preocupada por no ganar suficiente para apoyar a todos los niños que quieren aprender.

Mercancías musicales

Dentro de la tienda hay taburetes y sillas esparcidos por la habitación de forma algo desorganizada, pero concentrándose en general en la pared

del fondo. Diversos instrumentos musicales, hermosas máscaras y otra parafernalia cuelgan de las paredes, aunque vender la mercancía es una prioridad secundaria para Ralliadra. Se pueden ver más cadenas lacadas en las esquinas de la habitación; no del todo a la vista, pero tampoco del todo escondidas. El techo de la Rosa Resplandeciente tiene paneles de vidrio hexagonales formando el símbolo religioso de Shelyn en mosaico, que dejan entrar la luz del sol para iluminar los productos o a los artistas.

La parte trasera de la tienda contiene un dormitorio modesto, cofres y estantes desordenados que sirven como stock de fondo de la tienda y una cocina bien equipada; el interior a menudo huele a galletas recién horneadas o similares, y hay días en que la elfa gana más dinero vendiendo comida y bebida al público que con las ventas de su inventario principal. Además, casi todas las ventanas de la Rosa Resplandeciente tienen un conjunto de carillones de viento o un arreglo similar, y Ralliadra a menudo improvisa nuevas canciones al compás de las melodías creadas por la brisa única de cada día.

VIEJAS CICATRICES

De todas las personas que Ralliadra conocía antes de su cambio de lealtades, solo hay una que echa de menos. Ella y la sacerdotisa kuthita **Laori Vaus** (LM elfa clériga) se despidieron de malas maneras, después de que la por entonces malhumorada barda reprendiera a Laori por su «inapropiada» actitud bienhumorada. En retrospectiva, Ralliadra sabe que su comportamiento se debió en parte a celos hacia la hermosa mujer, y quiere volver a contactar con Laori para arreglar las cosas... y, en secreto, tiene la esperanza de sembrar las semillas para su conversión y el repudio de su cruel dios. Sin embargo, es difícil localizar a la sacerdotisa, y las indagaciones de Ralliadra no han dado fruto hasta la fecha. Cualquiera que le traiga noticias de Laori se ganará su amistad y una recompensa adecuada.

Recientemente, durante períodos en los que Ralliadra debería estar durmiendo, los tenderos cercanos han estado oyendo diferentes canciones, tristes, inquietantes y cantadas con una voz que no pueden identificar del todo, acompañada por un arpa espectral. Cuando se le pregunta por esas extrañas canciones, Ralliadra palidece y se disculpa por tener que irse o cambia de tema con insistencia. Las inquietantes canciones han causado un sinfín de preocupaciones, y cualquiera que descubra la verdad y ponga fin a lo que sea que esté en marcha, sin dañar a la amada tendera ni a su tienda, sin duda se ganará el agradecimiento de los lugareños, por no hablar de la propia Ralliadra.

Klaven Jandelthorn (CB mediano tiflin músico) ha visitado la tienda docenas de veces en las últimas semanas, tocando su laúd y ganándose grandes ovaciones. Aunque no parece tener la intención de aprovecharse de la hospitalidad de Ralliadra, ella está preocupada por las repetidas solicitudes de Klaven para tocar en su tienda. Ralliadra cree que Klaven podría estar tratando de esconderse de alguien, y que usa su tienda como refugio. Todos sus intentos de averiguar sobre su pasado han resultado infructuosos. A estas alturas, Ralliadra está planteándose encargar a otros que vigilen en secreto su tienda para asegurarse de que no hay nadie intentando encontrar a Klaven y hacerle daño.

Un grupo de los Exaltados se detuvo recientemente en la Rosa Resplandeciente, vestidos con abrigos grandes y gruesos. Ralliadra temía que pudieran ser ladrones o algo peor, pero se sorprendió cuando el grupo se quitó de golpe los abrigos, revelando disfraces ostentosos. El grupo comenzó a cantar, interpretando un musical repentino, pero sorprendentemente bien ensayado, delante de su tienda. El musical terminó con los Exaltados saltando al tejado, cantando las notas finales y usando un sello mágico para dejar su insignia: dos notas cruzadas debajo de un par de máscaras llorando y riendo. Luego, el grupo agarró sus abrigos y huyó del lugar, donde se había reunido un gran público. La actuación primero tomó por sorpresa a Ralliadra, pero luego la cautivó. Por desgracia, no sabe la identidad de los artistas, ya que iban enmascarados. Quiere encontrar al grupo y agradecerles tanto la gran actuación como la atención que atrajo a su tienda.

LA ROSA RESPLANDECIENTE

A la venta en la Rosa Resplandeciente

Ralliadra guía con entusiasmo por su tienda a cualquiera que necesite ayuda, señalando las posibles canciones dentro de cada uno. Los siguientes son solo algunos de los artículos que hay en la tienda.

ESPERANZADA — RUNA 11

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 1.200 po

Uso grabada en un arma

Un arma con una runa *esperanzada* emana positividad. Con un impacto crítico con esta arma, inspiras a tus camaradas, empujándolos a luchar con más fuerza por vuestras convicciones compartidas. Los aliados a 30 pies (*9 m*) o menos que comparten al menos un componente de alineamiento contigo obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

FULAR CAUTIVADOR — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** –

Este fino fular multicolor cambia de tonalidad en patrones casi vertiginosos.

Activar ❖❖ Interacción (emoción, encantamiento, mental, visual); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Das una Zancada. Todas las criaturas a 10 pies (*3 m*) o menos de ti cuando empezaste la Zancada deben intentar una salvación de Voluntad CD 24. Una criatura que falla queda fascinada y debe gastar al menos una de sus acciones en su próximo turno para moverse hacia ti. Una criatura fascinada puede intentar otra salvación de Voluntad si te alejas más de 30 pies (*9 m*) de ella y, como es habitual, actuar de forma hostil hacia una criatura o sus aliados rompe la fascinación automáticamente. Las criaturas que fallaron críticamente la salvación no tienen derecho a otra salvación si te alejas más de 30 pies (*9 m*), y actuar de forma hostil hacia los aliados de esa criatura le permite intentar otra salvación en lugar de terminar automáticamente la fascinación. Puedes Mantener la activación hasta 1 minuto.

Tipo *fular cautivador*; **Nivel** 8; **Precio** 415 po

Tipo *fular cautivador mayor*; **Nivel** 12; **Precio** 1.650 po

La CD es 29. Intentas fascinar a todas las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos.

Tipo *fular cautivador superior;* **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po

La CD es 35. Intentas fascinar a todas las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos.

FULAR CAUTIVADOR

GALA DE BOLSILLO — OBJETO 16

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EDIFICIO | MÁGICO

Precio 10.000 po

Impedimenta L (cuando no está activada)

Este objeto parece ser una réplica de piedra en miniatura de un hogar aristocrático o un castillo sencillo.

Activar orden, visualizar, Interactuar (10 minutos); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Colocas la figura en el suelo, y suena una nota armoniosa a medida que crece y se vuelve un salón de baile elegante y espacioso. El salón de baile mide 60 pies (*18 m*) de largo, 45 pies de ancho (*13,5 m*) y cuenta con un techo que asciende a una altura de 20 pies (*6 m*). Elegantes puertas de doble hoja en ambos extremos del salón de baile permiten la entrada.

En el interior, el salón de baile está completamente equipado con mesas y sillas a ambos lados. Una mesa de banquetes en el centro de cada zona de asientos ofrece suficiente comida y bebida para hasta 36 invitados, y un grupo de *sirvientes invisibles* atiende las necesidades básicas de estos.

Mientras estás dentro, puedes pronunciar una palabra de mando para invocar música, que resuena por el salón de baile. Repetir la palabra de mando puede alterar tanto la dinámica de la música como el estilo musical o el *tempo*, o detenerla por completo. Una segunda palabra de mando produce un conjunto de bailarines ilusorios enmascarados que inmediatamente toman la pista y comienzan a bailar la música que suene. Cuando no hay música, los bailarines ilusorios charlan entre ellos en un idioma sin sentido. Un bailarín ilusorio bailará con gusto con cualquiera que se lo pida. Repetir la palabra de mando hace desaparecer los bailarines.

Puedes pronunciar una tercera palabra de mando que declara que la gala ha terminado y devuelve el salón de baile a su forma original. Mientras cambia de forma, los bailarines ilusorios aplauden y vitorean tu hospitalidad. Si no reviertes el salón de baile por tu cuenta, este vuelve automáticamente a su estado original al siguiente amanecer.

LORIGA ARMÓNICA — OBJETO 13

POCO COMÚN | AUDITIVO | FOCO | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 2.500 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

Los anillos de oro rosa y cobre de este *camisote de malla +2 resistente* forman una vaga forma de pájaro. Los eslabones tintinean de una forma musical que recuerda al canto de las aves. Mientras llevas la armadura, los efectos con el rasgo auditivo primero deben contrarrestar la *loriga armónica* o no tendrán efecto sobre ti.

La *loriga armónica* intenta contrarrestar los conjuros de *silencio* lanzados sobre ti y los conjuros de *silencio* intensificados de 4.° nivel o superior la primera vez que la armadura entra en su área (nivel para contrarrestar 4, modificador de contrarrestar +20). Tras fallar un intento de contrarrestar un conjuro de *silencio*, la armadura no puede intentar contrarrestar otra vez el mismo conjuro, incluso si sales y entras en el área del conjuro varias veces.

GALA DE BOLSILLO

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Tener una reserva de Puntos de Foco y por lo menos un conjuro de

PLACA PRISMÁTICA

VID DE ROSAS

VARITA DE ECOS RETUMBANTES

composición; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco y lo usas inmediatamente para lanzar *composición persistente* (*Reglas básicas*, pág. 386), usando tu prueba de Interpretación para determinar los efectos del conjuro, seguido por el truco de composición *inspirar defensa* (*Reglas básicas*, pág. 387). Puedes usar esta activación para lanzar esos conjuros, aunque no tengas las dotes Composición persistente o Inspirar defensa.

PLACA PRISMÁTICA — OBJETO 17

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 14.000 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

Con su *mithril* de calidad normal pulido hasta que reluce como un espejo, esta *coraza de mithril +2 resistente ilusoria* exhibe los símbolos religiosos de las diosas del panteón del rayo prismático (Desna, Sarenrae y Shelyn) rodeados por un juego de gemas con los colores del arco iris.

Activar ❖❖ orden, Interacción; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te rodeas de un campo resplandeciente de luz roja, naranja, amarilla, verde, azul, índigo y violeta durante 1 minuto. Cada color tiene un efecto distinto, basado en los efectos de un conjuro de *muro cromático* de 7.º nivel, y aplicas los efectos de cada color una vez antes de que desaparezca de tu campo de luz, lo que puede suceder de las siguientes dos maneras.

En primer lugar, el campo intenta una prueba de contrarrestar (nivel para contrarrestar 7, modificador de contrarrestar +27) contra cualquier efecto que sería bloqueado por un *muro cromático* de cualquiera de los colores que aún te rodean en tu campo de luz. Tenga éxito o no, ese color desaparece de tu campo de luz.

En segundo lugar, cualquier criatura que te toque o te dañe con un ataque desarmado o un arma cuerpo a cuerpo sin alcance se ve afectada por un color restante aleatorio de tu campo. Como es habitual, esto no afecta a las criaturas que tocas voluntariamente.

Una criatura también puede eliminar un color de tu campo de luz usando un conjuro específico, como se describe en *muro cromático*. El efecto finaliza antes si todos los colores desaparecen de tu campo de luz o si decides Disiparlo.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir 1.600 po de *mithril*.

VARITA DE ECOS RETUMBANTES — OBJETO 9+

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO | SÓNICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Una grieta zigzagueante que recuerda a un relámpago recorre de punta a punta está elaborada varita de piedra, que retumba levemente como truenos en la lejanía.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *explosión de sonido* del nivel indicado. Tras Lanzar el conjuro, al inicio de cada uno de tus turnos, el eco del sonido resuena en la misma área como si lo hubieras vuelto a lanzar, pero inflige 1d10 menos de daño. Este efecto dura hasta que el daño se vea reducido a menos de 2d10. Los ecos no afectan a edificios u otros objetos.

Tipo conjuro de 3.º nivel; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo conjuro de 4.º nivel; **Nivel** 11; **Precio** 1.500 po

Tipo conjuro de 5.º nivel; **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

Tipo conjuro de 6.º nivel; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

Tipo conjuro de 7.º nivel; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

Tipo conjuro de 8.º nivel; **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *explosión de sonido* del nivel apropiado.

VID DE ROSAS — OBJETO 9

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | BIEN | LUZ | MÁGICO

Precio 600 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 1

Esta *cadena armada +1 de golpe disruptora* es de un color verde vivo, con pétalos de rosa pintados en el mango en varios tonos de rojo y rosa. La cadena parece disipar las sombras cercanas.

Activar ❖ Interacción; **Efecto** Sostienes la cadena frente a ti, y el arma brilla con tanta luz como una antorcha. Puedes suprimir esta luz Activando el arma otra vez.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Tienes un éxito crítico con un Golpe contra un infernal o muerto viviente; Efecto El arma descarga su luz para intentar destruir el objetivo. La *vid de rosas* lanza un conjuro *luz abrasadora* de 3º nivel con la criatura desencadenante como objetivo. En lugar de una tirada de ataque de conjuro, haz una tirada de ataque con arma con la *vid de rosas* usando el mismo penalizador por ataque múltiple que el Golpe desencadenante.

La Sala de las Runas

«¡Te voy a hacer una oferta fantástica por esa pieza, solo para ti! Pero piénsatelo rápido, porque esta tarde levo anclas…».

En cada puerto en el que hace parada, **Rakuskuk** (N tengu artesano de runas) alquila un puesto bastante simple que luego decora para que parezca el camarote de un barco. Exhibe sus productos dentro de grandes baúles y barriles, o sobre ellos, de forma que pueda recoger y desplazarlo todo fácilmente al final del día… o a toda prisa. Los dos baúles más grandes están abiertos en vertical para revelar ropa y accesorios colgados que cree que comprarán los viajeros adinerados, y siempre incluyen al menos una túnica, una capa, un guardapolvo y una bufanda. Cuelga una hamaca de barco entre ellos por estética, pero también sirve como superficie elevada de la que colgar abalorios y joyas. Otro baúl contiene lo que debe ser la mayor colección de sombreros fuera de una mercería real. Él llama a esta tienda improvisada la Sala de las Runas, ya que cada objeto que vende es una runa accesoria (pág. 102) o tiene una grabada.

En busca de infortunios

Nacido en Los Grilletes, Rakuskuk fue criado para ser un devorador de mala suerte. Sus primeros recuerdos incluyen trepar, saltar y balancearse en los aparejos de los barcos mientras acompañaba a su madre, Kaskarook, en sus viajes. Aunque molestó a muchos marineros a lo largo de los años con su presencia, sus preguntas constantes y sus travesuras juveniles, la mayoría de capitanes se alegraban de tener dos devoradores de mala suerte (o al menos, uno y medio) por el precio de uno. Sus mañanas se dedicaban a la educación, mientras que sus tardes se dividían entre tareas del barco y juegos, y solía aprender sobre navegación a base de imitar al resto de la tripulación. Al anochecer, aprendía obedientemente el oficio familiar, dominando las tradiciones de su familia para tener éxito en el papel de devorador de mala suerte.

Como es normal en los tengu, Rakuskuk creció rápido y listo, pero como suelen hacer los jóvenes, se creía indestructible. Entendió, por principio, por qué su madre coleccionaba tantos amuletos y baratijas dispares, pero sentía que él no los necesitaba: era la encarnación de la suerte suprema. Un día, mientras regresaban al barco después de un día en Puerto Enigma, una adivina detuvo a Rakuskuk y a su madre en la calle. «¡Cuidado con la bruja de dos cabezas!», advirtió la joven señalando con un dedo directamente a Rakuskuk, claramente en trance y con los ojos en blanco. «¡Tratas de timar a la persona equivocada!», dijo él riéndose, antes de regresar al barco sin pensarlo dos veces.

Una tormenta inesperada les cayó encima mientras la tripulación dormía. Su madre logró advertir a los demás a tiempo, pero cuando Rakuskuk se rompió la pierna durante la evacuación, supo que este resultado se debió a que su hijo se burló de la vidente. Le dio una última lección: «No olvides los pecados del pasado. No creer en algo no significa que seas inmune a ello. Hasta que entiendas por qué esta tormenta vino a por ti, no puedo dejar que regreses».

Intentando cumplir los deseos de su madre, Rakuskuk descubrió que la vidente era una lectora de presagios y, en lugar de dejarse de imprudencias, se sintió intrigado por cómo eso podía reforzar su poder sobre el infortunio. Pasó dos años como aprendiz de lectores de presagios rivales, aprendiendo tradiciones opuestas y buscando poderosas cartas perdidas. Cuando sus maestros descubrieron su traición, ambos lo maldijeron, lo que se manifestó como terribles tormentas que perseguían a Rakuskuk dondequiera que fuera. Y así huyó de sus errores nuevamente, yendo apenas un paso por delante de las maldiciones mientras esperaba encontrar otra forma de ganar ventaja contra el infortunio.

Rakuskuk no encontró lo que buscaba, pero pronto entró en contacto con su última obsesión en Nuevo Thassilon: las runas accesorias. Comenzó a coleccionarlas, tratando de tener siempre a mano la combinación correcta para mantener a raya las maldiciones. Luego aprendió a hacer las runas, convirtiéndose en un creador destacado antes de que las maldiciones gemelas finalmente lo encontraran en Nuevo Thassilon. Por suerte, puede trabajar en sus runas mientras viaja por mar, por lo que ahora va de puerto en puerto, devorador de mala suerte en el mar y mercader de runas en tierra.

RAKUSKUK

Comprando suerte

Al pasar su juventud entre marineros, Rakuskuk estaba destinado a ser un bravucón. El talento natural de los tengu para aprender y adaptarse le ha dado una confianza en sí mismo que muchos encuentran envidiable. Su formación inicial como devorador de mala suerte lo ha ayudado a prosperar durante

la mayor parte de su vida, y eso ha dado pie a su amor por entretener a la multitud a base de lucirse en varios juegos de habilidad y azar. Aunque ello implica frecuentar tabernas y galas, rara vez bebe en exceso gracias a un miedo saludable a las brujas que lo acosan. Solo hace falta una mirada de reojo o sentirse vigilado para que detenga de golpe su espectáculo, a veces incluso para que cierre la tienda por el día, y en ocasiones llegando incluso a hacer que desaparezca sin dejar rastro.

Elige su ropa, sombreros y joyas específicamente para atraer a su tipo favorito de «presas»: las parejas adineradas recién llegadas a la ciudad que buscan presumir de su riqueza. Su hábito de competir en juegos contra personas con egos frágiles le ha enseñado a manipularlos de forma que irse sin comprar sea visto como una muestra de debilidad.

Aunque sus ingresos provienen de unas pocas ventas grandes a clientes ricos, la reputación de la que goza es debida a la calidad y variedad de abalorios y runas que ofrece. Además de vender productos (fabricados por él o comprados en otro lugar), a Rakuskuk le gusta negociar intercambios para adquirir cosas que no ha visto antes. También compra, vende e intercambia piedras rúnicas en blanco. Rara vez tiene clientes que vuelven a por otro sombrero o pieza de joyería, pero en cada puerto que visita de nuevo, tiene una creciente red de marineros y apostadores que esperan que les contagie su suerte.

TENTANDO AL DESTINO

En un par de sus puertos favoritos, Rakuskuk tiene un chanchullo paralelo en el que sus socios comerciales más sórdidos roban los bolsillos de algunos de sus clientes más ostentosos. Tiene tanta suerte que ninguno se ha dado cuenta... por ahora. Puede que una persona con un atuendo excesivamente opulento cerca de su puesto sea elegida como blanco, y la culpa recaiga en un personaje de aspecto sórdido que pasaba por ahí, ¡y que de pronto se encuentra con la guardia encima!

Rakuskuk siempre está buscando piedras rúnicas únicas, y pagará más que cualquier otro mercader por las piedras vacías. Sin embargo, un rival anónimo en Absalom no está contento con esta pérdida de ingresos y tiene la intención de destrozar la tienda del tengu, sin importar cuántos clientes inocentes puedan estar presentes.

El miedo de Rakuskuk a las brujas es tan grande que no se atreve a entrar en sus tiendas. Sabe que una bruja local tiene ingredientes perfectos para su proyecto actual de creación de runas: una baya encantada de Nuevo Thassilon y el trébol de cuatro hojas de un leprechaun. Además, tiene una posible pista sobre uno de los juegos de presagio perdidos, pero por desgracia, solo el familiar de una bruja puede leer su mapa. Ofrecerá runas únicas, o incluso posiblemente sin probar, a un personaje que pueda llegar a un acuerdo con la bruja.

Aunque aprendió la naturaleza y método de creación de runas accesorias en Nuevo Thassilon, Rakuskuk sabe que todavía tiene mucho que aprender para mejorar sus productos. Ya ha hecho algunos viajes a Xin-Shalast, donde aprendió lo que pudo de los ciudadanos de la Señora de las Runas Sorshen. Siente que aún hay más que podría aprender en Xin-Edasseril, pero la propensión de la Señora de las Runas Belimarius a desconfiar de los forasteros ha dificultado ese plan. Rakuskuk espera encontrar un grupo de aventureros, mercaderes u otros viajeros dispuestos a introducirlo a escondidas en la Ciudad Cristalina para que pueda obtener nuevas fórmulas de runas accesorias.

Un grupo de piratas de Los Grilletes, tripulantes del *Ígnaro Llameante*, llegó a la Sala de las Runas hace unas semanas, con la esperanza de contratar a Rakuskuk como devorador de mala suerte para su barco. Rakuskuk declinó cortésmente, pero los piratas vinieron varias veces más, ofreciendo cada vez más dinero. Aunque su última oferta habría sido más que suficiente para que Rakuskuk aceptara, su insistencia lo hizo sospechar. Hay algún motivo por el que los piratas lo quieren específicamente en su barco, y quiere saber por qué.

Rakuskuk ha visto un aumento en las quejas de clientes que afirman que sus runas les han causado daño. Después de indagar un poco, ha averiguado que estos clientes compraron sus runas en otros lugares, pero creen que son creaciones suyas. Rakuskuk sospecha que hay un falsificador de runas en algún lugar de la ciudad que vende runas de mala calidad y las asocia al nombre de Rakuskuk. Hasta ahora, sus investigaciones solo han obtenido el nombre de Travental, una familia noble con sede en la Puerta del Este. Rakuskuk necesita que alguien investigue este asunto, aunque solo sea para defender la reputación de sus runas.

LA SALA DE LAS RUNAS

Runas accesorias

Las runas accesorias son runas que proporcionan mejoras o aptitudes a prendas, objetos, escudos y vehículos mundanos. Las runas accesorias deben aplicarse físicamente a los objetos mediante un proceso especial para transmitir sus efectos, como todas las runas. Puedes aplicar una runa accesoria a cualquier objeto mundano que cumpla con los criterios en el apartado de Uso de la runa accesoria. Si el apartado de Uso lo permite, incluso puedes aplicar una runa accesoria a un objeto mágico que no tenga el rasgo investido, como un escudo. Cuando inscribes una runa accesoria en un objeto, obtiene el rasgo investido, lo que requiere que invistas el objeto para obtener sus beneficios mágicos. Nunca se puede inscribir una runa accesoria en un objeto que ya tiene el rasgo investido.

Las runas accesorias siguen las mismas reglas para fórmulas, grabación y transferencia de runas que las runas fundamentales y de propiedad (descritas en la pág. 594 de las *Reglas básicas*) con la siguiente excepción: debido a que las runas accesorias se aplican a materiales que son menos resistentes que el metal o la madera, no siempre se pueden grabar en esa superficie. Al transferir runas a una superficie de tela (u otra superficie blanda), la runa se puede coser, bordar, parchear o marcar en relieve en el material que se utiliza. Independientemente del tipo de superficie, usa las mismas reglas que usarías para grabar una runa. Al transferir runas de la tela a una piedra rúnica, la runa aparece mágicamente en la piedra cuando cortas, descoses o raspas la runa de la superficie de tela.

Un objeto con una runa accesoria normalmente se denomina objeto rúnico. Los objetos con una runa accesoria aplicada tienen la misma Impedimenta y características generales que la versión no mágica, a menos que se indique lo contrario. El nivel de un objeto al que se le ha aplicado una runa accesoria es igual al nivel más alto entre el objeto base y la runa que se le ha aplicado; sin embargo, si un objeto gana un nivel de objeto más alto debido a su runa accesoria, no aumenta ninguno de los valores usados para determinar las otras aptitudes del objeto. Por ejemplo, un objeto con activaciones o aptitudes que intentan chequeos de contrarrestar sigue usando el nivel original del objeto, no el nivel de la runa accesoria, para determinar su nivel para contrarrestar.

Cada runa accesoria se puede aplicar a un tipo específico de objeto, como se indica en la entrada Uso del bloque de estadísticas de la runa. Ningún objeto puede contener más de una runa accesoria, ya que la primera hace que el objeto obtenga el rasgo investido, y en los objetos con el rasgo investido no puede inscribirse una runa accesoria.

Muchas runas de armadura también se pueden aplicar a la ropa de explorador, y esas runas tienen contrapartidas en forma de runas accesorias que se pueden aplicar a un abrigo, capa, chaqueta, camisa o prenda similar. Las siguientes runas accesorias funcionan como lo harían si estuvieran grabadas en una armadura: *etérea, resbaladiza, resistente a la energía, restañante* (pág. 111) y *sombra*.

Runas accesorias

Las siguientes runas accesorias son algunas de las que hay en oferta en la tienda de Rakuskuk.

Agarradera — Runa 3

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 60 PO

Uso aplicada a un cinturón, capa, bufanda o fular

Este elemento animado intenta frenarte cuando caes. Puedes intentar Agarrarte a un saliente (*Reglas básicas*, pág. 471), aunque tus manos estén atadas tras tu espalda o inmovilizadas de algún otro modo, siempre que haya un saliente sólido a 10 pies (*3 m*) o menos. Si sacas un éxito, puedes Agarrarte al saliente, aunque no tengas una mano libre.

Atrapavientos — Runa 7 o más

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Uso aplicada a un vehículo que se mueve por viento

Esta runa la inviste el capitán o piloto del vehículo. El vehículo obtiene un bonificador de +5 pies (*1,5 m*) por objeto a su Velocidad. Si la falta de viento impide que el vehículo se mueva, aún puede moverse a una Velocidad de 5 pies (*1,5 m*).

Tipo *atrapavientos*; **Nivel** 7; **Precio** 350 po

Tipo *atrapavientos mayor*; **Nivel** 14; **Precio** 4.250 po

El bonificador a la Velocidad es +10 pies (*3 m*), y la Velocidad mínima es 10 pies (*3 m*).

Bastión de conjuros — Runa 13

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 2.700 po

Uso aplicada a un escudo

Una runa *bastión de conjuros* crea una reserva de energía sobrenatural dentro del escudo. Un lanzador de conjuros puede pasar 1 minuto para Lanzar un conjuro de 3.º nivel o inferior en el escudo. El conjuro debe requerir 2 acciones o menos para lanzarse y debe poder designar como objetivo a una criatura que no sea el lanzador. El conjuro no tiene un efecto inmediato, sino que se almacena para más adelante. Cuando invistes un escudo *bastión de conjuros*, sabes inmediatamente el nombre y el nivel del conjuro almacenado. Un escudo *bastión de conjuros* encontrado como tesoro tiene una probabilidad del 50% de tener un conjuro a elección del DJ almacenado en él.

Activar ◆ visualizar; **Requisitos** Tu escudo *bastión de conjuros* almacena un conjuro, y tienes el escudo alzado; **Efecto** Te preparas para liberar el conjuro almacenado contra cualquier enemigo que te golpee hasta tu siguiente turno.

Activar ◆ orden; **Requisitos** Tu escudo *bastión de conjuros* almacena un conjuro, y has activado el conjuro desde tu turno anterior en preparación para liberar el conjuro; **Desencadenante** Usas la reacción Bloqueo con el escudo contra un enemigo que el conjuro almacenado puede tener como objetivo; **Efecto** Liberas el conjuro almacenado, que usa al autor del ataque desencadenante como objetivo del conjuro. Esto vacía el conjuro del escudo, y permite lanzar de nuevo un conjuro en su interior.

Activar ◆ orden; **Efecto** Gastas inofensivamente el conjuro almacenado. Esto libera el escudo para que se le lance un nuevo conjuro.

LIBRO LLAMADO

CAMISA PRESENTABLE

BUFANDA AGARRADERA

CAPA DE ATERRIZAJE

DE ALIENTO DE DRAGÓN — RUNA 4 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso aplicada a una capa de duelo o un escudo

Esta runa representa un tipo específico de dragón, cuyo tamaño cambia tras la aplicación para encajar en la superficie del objeto.

Activar ◆ visualizar (metamagia); **Requisitos** Recibe un bonificador a la CA debido a la capa o escudo de *aliento de dragón*; **Efecto** Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro con un área de efecto que inflija el mismo tipo de daño que el arma de aliento del dragón representado, el conjuro gana los efectos de la dote Extender conjuro (*Reglas básicas*, pág. 134). La runa solo puede afectar a conjuros de un nivel concreto o inferior, determinado por el tipo de runa.

Tipo conjuro de 1.º nivel; **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo conjuro de 2.º nivel; **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Tipo conjuro de 3.º nivel; **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo conjuro de 4.º nivel; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo conjuro de 5.º nivel; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Tipo conjuro de 6.º nivel; **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

Tipo conjuro de 7.º nivel; **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

Tipo conjuro de 8.º nivel; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

Tipo conjuro de 9.º nivel **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

DE ATERRIZAJE — RUNA 3

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 60po

Uso aplicada a unas botas, una capa, una túnica o un paraguas

Este objeto crea un pequeño cojín de aire que te detiene cuando caes. Tratas las caídas como si fueran de 10 pies (*3 m*) menos.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez por día; **Desencadenante** Empiezas a caer; **Efecto** Obtienes los efectos de *caída de pluma* durante 1 minuto o hasta que dejes de caer, lo que ocurra antes.

EMPAREJADA — RUNA 5 O MÁS

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO | TELETRANSPORTE

Uso cada runa aplicada a un objeto separado que tenga bolsillos

Estas runas siempre van en pares, y pueden aplicarse a los bolsillos de prendas para activarse.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez por día; **Requisitos** Los objetos emparejados están ambos investidos, normalmente por dos personajes distintos, y están a 100 pies (*30 m*) uno del otro; **Efecto** Los objetos en los bolsillos (hasta 10 objetos de Impedimenta insignificante o 1 objeto de Impedimenta ligera por bolsillo) intercambian su lugar mediante teletransporte.

Tipo *runas emparejadas*; **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo *runas emparejadas mayores;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Puedes activar estas runas a una distancia de hasta 1 milla (*1,6 km*).

Tipo *runas emparejadas superiores*; **Nivel** 13; **Precio** 2.750 po

Puedes activar estas runas a cualquier distancia mientras estén en el mismo Plano.

LLAMADA — RUNA 3

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 60 po

Uso aplicada a cualquier objeto de Impedimenta ligera o desdeñable

Con esta runa, puedes sacar inmediatamente un objeto de entre tus posesiones sin tener que rebuscar.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Requisitos** Tienes una mano libre y el objeto llamado está en una bolsa, mochila, fardo u otro contenedor en tu persona, o sin atender a 30 pies (*9 m*) o menos; **Efecto** El objeto se teletransporta a una mano libre.

PRESENTABLE — RUNA 3 O MÁS

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Uso aplicada a cualquier prenda de ropa visible

Una prenda con esta runa siempre está limpia, como si acabara de ser afectada por *prestidigitación*. Obtienes un bonificador +1 por objeto para Causar impresión a aquellos que quedarían impresionados por un atuendo *presentable* en particular al llevar esta prenda.

Tipo *presentable*; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *presentable mayor*; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

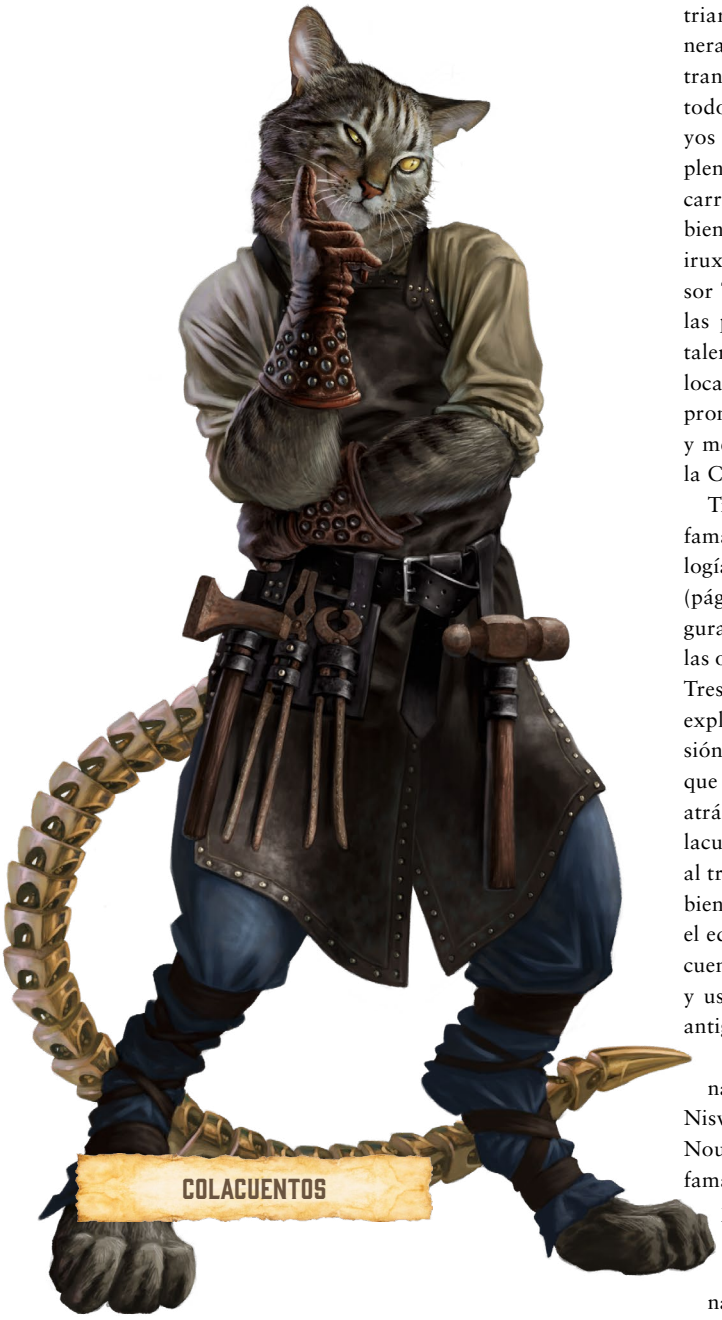
Esta runa otorga un bonificador +2 por objeto y tiene una activación.

Activar ◆◆ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez por día; **Efecto** Puedes lanzar *sugestión*.

Soluciones de Salvamento «el Siluro»

«La vida da problemas. Yo doy soluciones».

Los lugareños dicen que la única manera de encontrar Salvamento «el Siluro» y a su optimista inventor es ir mirando hacia arriba. Desde unas manzanas de distancia, los visitantes del Gran Bazar ven las torres de acero de Colacuentos, que se elevan sobre los demás pabellones, y muchos han confundido la tienda con una exhibición de arte, un jardín de pilares que sostienen una vertiginosa variedad de inventos colgados de ganchos y escaleras como frutas que crecen en un huerto mecánico. Los visitantes suelen encontrar al dueño de esa curiosa tienda, a veces apodada la «jungla de relojería», suspendido lejos del suelo, mejorando una de sus torres, probando equipo delicado o simplemente almorzando lejos del ajetreo y el bullicio de las concurridas calles. El pabellón al aire libre suele atraer a un puñado de peatones que buscan un atajo de una avenida a otra, y a menudo se arrepienten de su decisión cuando son emboscados por el entusiasta vendedor que cuelga sobre ellos.



Una recuperación inquieta

Nouru Colacuentos (NB félido manitas) nació y creció en el distrito Colinarriba de Anuli, en Holomog, una nación matriarcal en la costa sur de Garund. Inmigrante de cuarta generación de Murraseth, el orgulloso holoma pasó su juventud transportando mercancías entre herrerías y mercaderes de todo Anuli, recorriendo la red laberíntica de túneles de arroyos y saltando de tejado en tejado. Sus padres respaldaron plenamente su espíritu aventurero y lo alentaron a seguir su carrera soñada con la Compañía de Salvamento Uróboros. Si bien Nouru carecía de la afinidad acuática de sus camaradas iruxi, estaba decidido a demostrar su valía ante el supervisor Tresskass y algún día ir con los otros buzos a explorar las profundidades sumergidas de la antigua Anuli. Con su talento para la ingeniería, sus contactos con los artesanos locales y una habilidad sin igual para trepar y escurrirse, el prometedor Nouru se ganó la vida construyendo, reparando y mejorando las complejas grúas, bombas y excavadoras de la Compañía de Salvamento Uróboros.

Tras diez años trabajando, el aprendiz de manitas se ganó fama al combinar la artesanía tradicional holoma con tecnología extranjera para desarrollar la vejiga de recuperación (pág. 107). Era capaz de rescatar equipo pesado de forma segura y evacuar a los iruxi que se encontraran en peligro bajo las olas, pero el verdadero objetivo de Nouru era convencer a Tresskass de que podía bucear con seguridad con los iruxi y explorar las ruinas de primera mano. Pero su primera inmersión sería la última; el equipo encontró y activó una trampa que protegía la mansión de una familia desaparecida tiempo atrás por un diluvio. Tras perder la cola en la explosión, Colacuentos pasó unos meses recuperándose antes de regresar al trabajo. Sin embargo, le era difícil sentir que aún encajaba bien en su antiguo trabajo, pues ya no podía mantener bien el equilibrio sobre las altas grúas y pilotes. El manitas se dio cuenta de que su lesión era una oportunidad para ver mundo, y usó sus ahorros para irse de aventuras, dejando atrás su antigua vida.

Colacuentos compró pasaje en una caravana tras otra, navegando hasta todos los puertos desde Quantium y Niswan hasta Katapesh y Sothis. Fue en estos viajes que Nouru adoptó el apodo de Colacuentos, como guiño a su fama de contar siempre demasiadas cosas (y a veces salir perjudicado). El caprichoso Colacuentos solo pasaba unas pocas semanas en cada destino, y no fue capaz de asentarse hasta que llegó a las costas de la metropolitana Absalom. Al hallar productos y artesanos de todos los

rincones del globo, Colacuentos abrió un negocio en el Gran Bazar. Allí trabaja en pos de su meta de regresar a casa para explorar los secretos del lago Cráter, y recibe objetos de valor rescatados de parte del Gremio de Salvamento y el Capitán del puerto a cambio del equipo que ha reducido drásticamente las vidas perdidas en lo que solía ser uno de los trabajos más peligrosos de Absalom.

Colacuentos suele dejar que los clientes utilicen su equipo a cambio de informes extensos de sus inmersiones. Valora mucho los tesoros mecánicos, y una vez proporcionó todo su equipo para ayudar a la Universidad de Relojería a rapiñar un barco valioso a cambio de su cola protésica. Ha ofendido a varios importadores de alimentos locales por abusar de su especia anuli favorita, y aprecia a los clientes que le ofrecen trueques con carnes y mariscos extranjeros y poco habituales.

Colacuentos disfruta tanto de una buena historia como de un buen cliente, y pasa muchas horas en el bazar escuchando relatos de aventuras de toda la región del Mar Interior y más allá. Si bien esto ha reforzado su reputación entre los aventureros jactanciosos, los clientes que se preparan para bucear en busca de tesoros escondidos han aprendido a mantener la boca cerrada cerca del gregario cuentacuentos. También se sabe que comienza a dibujar planos en mitad de una conversación, inspirado por la historia del cliente y ansioso por inventar una solución, incluso si el cliente jura y perjura que su empresa no requiere una herramienta especializada. Se niega a tratar con cualquiera que construya o venda trampas, sabiendo de primera mano los problemas que pueden causar esos peligros a los exploradores desprevenidos, incluso siglos después.

UN ESCAPARATE ESCURRIDIZO

Cada pocas semanas, la tienda cambia de ubicación, pero ninguno de los otros tenderos del bazar parece estar por allí cuando Colacuentos se aburre y decide mudarse a un nuevo espacio desocupado. Los otros mercaderes cuentan rumores de que las torres de relojería despliegan patas de insecto para moverse, pero si se le pregunta por el tema, Colacuentos actúa testarudamente como si su tienda siempre hubiera estado en el mismo lugar. Las torres cuentan todas con una serie de cerraduras que responden solo a la cola de relojería del gato, que usa con tanta destreza que parece natural. La mayoría de candados sin etiquetar están claramente colocados para asegurar la mercancía, pero varias cerraduras activan una serie de características variadas, como un sistema de supresión de incendios, una bomba de aire presurizado y un dispensador de especias anuli. Los vendedores vecinos y los clientes frecuentes conocen la función de unas pocas cerraduras concretas, especialmente la ruidosa bomba de aire presurizado que Colacuentos usa para preparar las vejigas de recuperación.

LA SEGURIDAD ANTE TODO

Colacuentos siempre está buscando aventureros para que prueben sus nuevos equipos de salvamento y seguridad. Puede presentar a los aventureros al Gremio de Salvamento y el Capitán del puerto, pero está igual de interesado en prestar equipo a personajes que se dirigen a lugares más remotos. Normalmente pide un depósito, pues una vez unos carroñeros sin escrúpulos se aprovecharon de la buena naturaleza de Colacuentos e intentaron simplemente vender el equipo. Los productos le fueron devueltos al día siguiente, y nunca más se supo de los estafadores. Dada la cantidad de aventureros que deben sus vidas a los inventos de Colacuentos, nadie está seguro de quién fue el responsable de ese acto de justicia ciudadana.

Colacuentos tiene buenas relaciones con la Sociedad *Pathfinder*, especialmente con el capitán de expedición Muesello (*Pathfinder Society Guide*). Pero hace un mes, el mercader pudo haber puesto en riesgo sus lazos con el ilustre gremio de aventureros, pues se le escaparon demasiados detalles sobre una de sus expediciones en la costa de Merab. Aunque la expedición aún está en marcha, el félido reza para que el equipo logre regresar a salvo. Le preocupa especialmente un grupo de exagentes del Consorcio de Aspis que afirmaron estar investigando navíos hundidos cerca de Diobel, pues deberían haber devuelto el equipo de buceo hace una semana.

A la venta en «el Siluro»

Soluciones de Salvamento «el Siluro» ofrece equipo y vehículos para explorar entornos inusuales. A continuación hay una muestra de lo que se vende en la tienda.

AMARGA — RUNA 9

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN | VENENO

Precio 135 po

Uso grabada en una armadura

Mientras lleves esta armadura acre, cualquier criatura que te Engulla o te Envuelva queda indispuesta 1; si gasta una acción purgándose para reducir el estado indispuesto, puedes intentar Huir como reacción.

BALUARTE ROMPEMALDICIONES — OBJETO 17

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 14.500 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 4

Este escudo pavés (Dureza 14, PG 56, UR 28) está formado por losas hexagonales de madera entrelazadas, con rebordes metálicos. Las losas están pintadas de verde, y cada una está marcada con una runa que protege contra maldiciones. Mientras tienes alzado el escudo, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros que te tengan como objetivo, que mejora a un bonificador +2 por circunstancia contra maldiciones. Puedes desatar la energía acumulada en el escudo para destruir una maldición antes de que pueda afectarte.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Eres designado como objetivo de un conjuro de maldición; **Requisitos** El *baluarte rompemaldiciones* está alzado; **Efecto** Activas las contramedidas del escudo. Este lanza *quitar maldición* a 8.º nivel con un modificador a contrarrestar de +27 contra la maldición desencadenante.

CONSUELO FRÍO

BATISFERA — VEHÍCULO 5

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 480 po

Espacio 15 pies (*4,5 m*) de largo, 15 pies (*4,5 m*) de ancho, 15 pies (*4,5 m*) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 4

Prueba de pilotaje Artesanía (CD 22), Saber de la ingeniería (CD 20), o Saber del pilotaje (CD 20)

CA 18; **Fort** +12

Dureza 10; **PG** 80 (UR 40); **Inmunidades** de objeto

Velocidad nadar 20 pies (*6 m*) (alquímico; solo bajo el agua)

Colisión 2d10 (CD 20)

Cable La batisfera se alza y baja con un cable desde la superficie y solo puede moverse verticalmente.

Soltar lastre ❖❖ El piloto suelta el lastre de la batisfera. La batisfera se mueve a 3 veces su velocidad hacia la superficie al final del turno del piloto.

Fijarse a boya La tripulación y los pasajeros pueden respirar mientras el vehículo esté bajo el agua, hasta una profundidad de 500 pies (*150 m*).

CONSUELO FRÍO — OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | FRÍO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El artilugio llamado consuelo frío es una bolsa hermética llena de un puñado de canicas plateadas pequeñas y pesadas. Cuando se vacía en una masa de agua adyacente, las canicas congelan la superficie del agua casi al instante, creando un bloque de hielo en un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado hasta una profundidad de 1 pie (*0,3 m*). Las criaturas dentro de ese espacio deben intentar una salvación de Reflejos CD 23. En caso de fallo, la criatura sufre 2d6 de daño por frío y está inmovilizada durante 1 minuto o hasta que Huya (CD 20) o el hielo se rompa. El bloque de hielo entero tiene CA 10, Dureza 10 y 40 PG, y es inmune a impactos críticos, daño por frío y daño de precisión. El hielo es lo bastante fuerte como para sostener a una criatura Grande o hasta cuatro criaturas Medianas o Pequeñas. Pasar por el hielo resbaladizo requiere una prueba de Acrobacias CD 20 para Mantener el equilibrio.

Tipo menor; **Nivel** 7; **Precio** 70 po

El hielo creado por las canicas dura 1 hora o hasta que se rompa.

Tipo mayor; **Nivel** 15; **Precio** 1.300 po

El área aumenta hasta 20 pies (*6 m*) de lado, la CD de salvación aumenta a 34, el daño por frío aumenta a 4d6 y la CD para Huir aumenta a 31. El hielo creado por las canicas dura 3 horas o hasta que se rompa. El bloque de hielo es lo bastante robusto como para sostener a una criatura Enorme, hasta 2 criaturas Grandes, o hasta 8 criaturas Medianas o Pequeñas.

MEZCLA MALEABLE — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

TREPABARRANCOS

Activar ❖ Interactuar

Tus huesos, músculos y órganos se vuelven mucho más blandos y flexibles. Puedes caber y pasar a través de espacios pequeños o estrechos como si fueras más pequeño que tu tamaño normal, y obtienes un bonificador por objeto a tus CD de Fortaleza y Reflejos contra intentos de Apresarte, Empujarte o Derribarte.

Tipo menor; **Nivel** 8; **Precio** 75 po

Puedes caber y pasar a través de espacios pequeños o estrechos como si fueras 1 tamaño más pequeño de lo normal (mínimo Pequeño). El bonificador a tus CD es +2, y la duración es 1 minuto.

Tipo mayor; **Nivel** 14; **Precio** 750 po

Puedes caber y pasar a través de espacios pequeños o estrechos como si fueras 2 tamaños más pequeño de lo normal (mínimo Menudo). El bonificador a tus CD es +3, y la duración es 10 minutos.

MUNICIÓN DE YUXTAPOSICIÓN — OBJETO 11

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TELETRANSPORTE

Precio 225 po

Munición cualquiera

Activar ❖ Interactuar

La *munición de yuxtaposición* vibra de emoción, como si el proyectil quisiera estar siempre en movimiento. Cuando una *munición de yuxtaposición* activada impacta a un objetivo, no inflige el daño normal del Golpe; en su lugar, el objetivo debe superar una salvación de Voluntad CD 28 o se verá teletransportado a una casilla segura y desocupada a tu elección, a 60 pies (*18 m*) o menos de su posición original y dentro del primer incremento de alcance del arma. Con un fallo crítico, el objetivo queda también indispuesto 1 por la sensación vertiginosa del movimiento súbito. La reubicación por *munición de yuxtaposición* es un movimiento forzado.

TORRE DE MAGO — OBJETO 13

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EDIFICIO | MÁGICO

Precio 2.500 po

Impedimenta – (cuando no está activada)

Una *torre de mago* es una diminuta figura tallada en forma de torre de piedra.

Activar (10 minutos) orden, Interactuar, visualizar; **Efecto** La figura se transforma en una torre de piedra totalmente amueblada de 80 pies (*24 m*) de altura y 30 pies (*9 m*) de diámetro. La torre termina en un tejado de madera puntiagudo, con una puerta de madera en la segunda planta a la que se accede con una escalera de madera en el exterior de la torre. Una escalera de caracol en el centro de la torre conecta sus 6 plantas. La planta inferior está vacía, y es ideal como almacén, y la segunda planta es un gran salón de audiencias. La tercera y cuarta plantas están divididas en alojamientos para sirvientes y habitaciones de invitados, mientras que las dos plantas más altas cuentan con unos lujosos aposentos y un laboratorio de alquimia. Puedes devolver la torre a su estado original subiendo a la planta más alta y usando una acción para pronunciar una palabra de mando.

TRAJE DE BUZO — OBJETO 3

Precio 100 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** 1

Los trajes de buzo son ropas de cuero gruesas e impermeables con cascos de cobre, que se usan para buceo y rescate submarino. El traje proporciona un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Nadar hechas bajo el agua, y el casco cuenta con tubos a los que conectar aire embotellado (*Reglas básicas*, pág. 589). Si un *aire embotellado* está conectado a un traje de buzo, no hace falta sostenerlo y puede usarse para respirar como acción gratuita. Si llevas armadura encima de un traje de buzo, te vuelves torpe 1 hasta que te quites el traje.

TORRE DE MAGO

LA PRESIÓN DE AGUA EN EL JUEGO

En el mundo real, la presión de agua a partir de cierta profundidad puede aplastar vehículos y criaturas que no estén adaptados específicamente a ella. Incluso con el equipo adecuado, los cambios rápidos de presión pueden provocar síndrome de descompresión, cuyos síntomas son pérdidas de conciencia o incluso la muerte. Los primeros equipos de buceo, como el traje y la batisfera aquí presentados, eran peligrosos de usar, y perder presión de aire en un traje de buzo podía provocar que su portador quedase comprimido letalmente dentro de su casco. Sin embargo, en aras de la simplicidad, las reglas básicas de *Pathfinder* para aventuras subacuáticas no incluyen reglas para daños por presión. Si quieres, puedes usar el daño medioambiental para simularlo (*Reglas básicas*, pág. 512).

TREPABARRANCOS — VEHÍCULO 10

POCO COMÚN | ENORME

Precio 3.000 po

Espacio 30 pies (*9 m*) de largo, 15 pies (*4,5 m*) de ancho, 20 pies (*6 m*) de alto

Tripulación 1 piloto, 2 tripulantes; **Pasajeros** 3

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 29), Naturaleza (CD 29),Saber (ingeniería) (CD 27), o Saber (pilotaje) (CD 27)

CA 26; **Fort** +19

Dureza 15; **PG** 170 (UR 85); **Inmunidades** de objeto

Velocidad trepar 40 pies (*12 m*) (mágico)

Colisión 7d10 (CD 27)

Cruzador de montañas Las piedras y rocas no son terreno difícil para un trepabarrancos, y puede desplazarse por la mayoría de superficies verticales de piedra y roca a la mitad de su Velocidad.

VEJIGA DE RECUPERACIÓN — OBJETO 3

RARO | CONSUMIBLE

Precio 10 po

Impedimenta L (8 al inflarse)

Activar ❖ Interactuar

Colacuentos desarrolló esta vejiga cubierta de amarres para ayudar a los buzos en el lago Cráter de Anuli a recuperar equipo pesado o escapar de bestias subacuáticas. Al tirar del cordel, un pequeño tanque de aire comprimido infla instantáneamente la vejiga hasta el tamaño de un bote de remos, lo que provoca que criaturas u objetos sujetos a la misma con una Impedimenta de hasta 16 salgan propulsadas hacia la superficie del agua a 60 pies (*18 m*) por asalto. Tirar del cordel, o fijar o soltar algo a uno de los amarres de la vejiga requiere una acción de Interactuar. Una vejiga de recuperación solo puede usarse una vez, pues tras inflarse tan bruscamente no puede comprimirse, y muy pocos manitas tienen la destreza y el equipo para rellenar un tanque de aire comprimido.

Tatuajes Tinta de Kraken

«Si alguien dice que los tatuajes no duelen, es un mentiroso. Pero si de verdad lo quieres, vale la pena».

Tatuajes Tinta de Kraken parece un taller de madera bien construido, con un estilo arquitectónico poco usual para el barrio de los Muelles. Además del toldo que lleva el nombre de la tienda, un kraken pintado se enrosca alrededor del lateral del edificio, y un cartel que cuelga del toldo dice: «TATUAJES: DINERO O INTERCAMBIO». Cuando los huéspedes acceden al taller, el siempre presente olor a mar de los Muelles se mezcla con el aroma terroso de la tinta de los tatuajes. Una mastina bien educada llamada Manzana, a quien **Arhan Benimaya** (NB humano tatuador) trae al trabajo para que le ayude a equilibrar sus emociones, saluda a los clientes desde su estera cerca de la puerta principal, aunque la perra no tiene permitido acercarse a las sillas y mesas de tatuaje por motivos sanitarios, especialmente con la cantidad de baba que produce.

Tinta y trueque

Arhan Benimaya creció en una familia shelynita amante de la música que tenía un pequeño taller de reparación de instrumentos musicales en las afueras de Egorian, la capital de Cheliax. Cuando Arhan se mostró muy prometedor como artista desde joven, sus padres se llenaron de alegría, y recortaron gastos de donde fuera posible para invertir cada cobre en sus actividades artísticas. Al crecer en una familia de adoradores practicantes, en una pequeña pero firme comunidad shelynita en el corazón de una nación diabolista, Arhan sabía muy bien el escrutinio al que las autoridades sometían a sus padres. Aun así, nada pudo haberlo preparado para el giro que daría su vida poco después de cumplir los catorce años. En mitad de la noche, golpes urgentes en la puerta despertaron a la familia Benimaya: un compañero shelynita con contactos en la burocracia de la capital venía a advertir a los padres de Arhan de que habían sido acusados de herejía y que los guardias imperiales venían a por ellos. Sin tiempo para hacer las maletas, la familia agarró todo lo que pudo y huyó.

La familia Benimaya finalmente se estableció en Absalom, y los padres de Arhan encontraron trabajo como profesores de música para los hijos de los comerciantes adinerados de la ciudad. Durante este tiempo, Arhan se topó con una tienda que vendía un *suero de cambio de sexo*, una poción de transformación que le permitiría convertirse en su verdadero yo. La poción costaba sesenta piezas de oro, lo que le pareció una suma inimaginable al joven artista que vendía retratos rápidos a los viajeros en los muelles por meras monedas de cobre para ayudar a su familia, por lo que buscó a la artista de más éxito que conocía en el área: Maelara, la tatuadora enana tiflin cuya tienda, Tatuajes Tinta de Kraken, era legendaria en el barrio de los Muelles. Esta tomó a Arhan como aprendiz, y él aprendió a tatuar con una facilidad natural tanto creativa como técnica.

La destreza de Arhan era evidente, y en poco tiempo ya tenía más de las sesenta piezas de oro que necesitaba para ser su verdadero yo. Después de casi una década trabajando en la tienda de Maelara, la vieja artista se jubiló y traspasó la propiedad de la tienda a Arhan. Ahora que es un hombre adulto, Arhan continúa el legado de Tinta de Kraken como el más destacado salón de tatuajes de Absalom.

La clientela de Tatuajes Tinta de Kraken proviene de todo lo largo y ancho de Golarion. Pronto, Arhan se dio cuenta de que muchos inmigrantes y marineros tenían poco oro, pero traían consigo bienes valiosos de sus hogares o de las tierras que visitaban. Por ello, comenzó a aceptar objetos de igual valor a cambio de tatuajes, con la idea de luego venderlos por su lado. Ahora, la tienda tiene un mostrador bien asegurado para exhibir esos productos de trueque traídos por viajeros de todo el mundo.

Los tatuajes arcanos son otro servicio notable que proporciona Arhan, aunque esa práctica es muy poco común en Absalom. Arhan aprendió la técnica de un neothassiloniano a cambio de un tatuaje de cuerpo completo. Durante los meses que le llevó completar ese trabajo, el viajero le enseñó a Arhan los secretos arcanos de imbuir con magia la piel mediante tinta. Arhan es selectivo sobre a quién proporciona tatuajes arcanos; no anuncia el servicio a los clientes normales, y no le hará uno a ninguna persona que sospeche que lo pretende usar para fines malvados.

El propio Arhan es amable pero tímido, y eso aquellos intimidados por su apariencia tatuada ocasionalmente lo malinterpretan como indiferencia. Prefiere pasar el tiempo en la tienda concentrado en su arte en lugar de vendiendo sus productos de trueque, por lo que su clientela que no se interesa por los tatuajes está compuesta por un puñado de clientes habituales, casi todos ellos coleccionistas. La aprendiz de Arhan, **Nara** (NB kóbold mujer artista), vende ilustraciones del arte de Arhan en una parada en el Gran Bazar, además de ofrecer *piercings* allí mismo y encaminar a aquellos interesados en tatuajes hacia la propia tienda oficial.

ARHAN

Los clientes que pasen al final de la tarde o al anochecer es probable que se encuentren con **Piélago** (CB azarketi varón bracero), el novio de Arhan, rondando por la tienda tras su jornada laboral. Piélago, un azarketi de Alvadna (o aguas profundas) nativo de Absalom, es un trabajador portuario que no pudo evitar fijarse en el joven tatuado que caminaba por el paseo marítimo todas las mañanas. Piélago suele charlar con los clientes y conoce muchos chismes sobre envíos entrantes y los tejemanejes generales en el barrio de los Muelles.

ARTE PARA LA PIEL

Todas las superficies de la tienda relucen de lo a menudo que las limpian. Arte en marcos sencillos bordea los mostradores, en su mayoría dibujos en tinta rellenos con colores llamativos. La tienda está bien organizada, con solo dos sillas de tatuaje, y en una esquina se encuentra el mostrador de artículos de trueque. Por lo general hay seis o siete objetos en exhibición en un momento dado, con los precios indicados con caligrafía elaborada en pequeños letreros blancos. A la izquierda de ese mostrador hay un organizador de escritorio con docenas de pequeños compartimentos, cada uno con un tipo diferente de origen de pigmento, ordenados por color. Estos van desde carbón hasta cinabrio rojizo y otros minerales, cada uno etiquetado meticulosamente. Varios frascos de alcohol transparente yacen junto a una serie de morteros, cada uno con residuo de un color diferente en el fondo. Cuando a Nara no le toca trabajar en el Bazar, se sienta aquí y mezcla pigmentos o practica tatuajes en frutas cítricas.

DISEÑOS EXTRAÑOS Y SUMINISTROS PERDIDOS

Cuando la familia Benimaya huyó de Cheliax, dejaron atrás un puñado de reliquias familiares que Arhan cree que fueron incautadas por el estado. Entre ellas hay un broche de oro en forma del símbolo religioso de Shelyn, con diminutas gemas que forman el arcoíris de la cola del pájaro cantor. Arhan pagaría generosamente por la devolución de esta pieza irremplazable de la historia de su familia.

Piélago se ha fijado en que una nueva compañía naviera llamada Importaciones Cala Rocosa hace negocios en los muelles, y parece haber surgido de la nada. Aún más extraño es que los inspectores y recaudadores de impuestos parecen evitar por completo esa empresa. Combinado con los horarios extraños que tienen los trabajadores de la compañía, Piélago está seguro de que el nuevo importador del barrio está tramando algo ilegal, y que la notoriamente corrupta Guardia del Puerto es cómplice.

Una necesidad constante en Tinta de Kraken son los pigmentos. Aunque el carbón y la arcilla para el negro y el marrón son abundantes, los minerales más preciosos necesarios para los colores vivos son más caros y difíciles de conseguir. El lapislázuli, el componente clave del pigmento azul ultramarino, solo se forma naturalmente en Casmaron, y el proveedor de Arhan desapareció recientemente sin previo aviso. Arhan está tratando de encontrar un nuevo proveedor antes de que se le acabe, además de estar preocupado por su amigo desaparecido.

Varios de los últimos clientes de Arhan han pedido exactamente el mismo tatuaje en diferentes partes de sus cuerpos. Tras investigar un poco, Arhan determinó que el tatuaje es, de hecho, una runa especializada dedicada a la señora demoníaca Mestama, patrona de brujas y sagas. La runa en sí parece ser parte de un conjuro y los clientes algún componente viviente en algún tipo de ritual infernal. Desafortunadamente, los intentos de Arhan de rastrear a estos individuos no han dado fruto, y ahora está buscando a alguien que investigue a esos mestamanos.

Piélago está interesado en tener un tatuaje propio, pero su piel hace que los tatuajes permanentes sean muy difíciles, al menos con los métodos actuales de Arhan. Arhan quiere sorprender a Piélago con un tatuaje como regalo, pero aún necesita ayuda para desarrollar una técnica que aplique correctamente el tatuaje a la piel del azarketi. Ha oído que un alquimista huraño de los Charcos podría tener las herramientas y tintas adecuadas para aplicar correctamente tal tatuaje, y Arhan está dispuesto a pagarle a alguien para que verifique ese rumor.

TINTA DE KRAKEN

Artículos de Tinta de Kraken

Arhan conoce una serie de técnicas para tatuajes mágicos, pero los diseños personalizados requieren mucho tiempo, son caros e increíblemente precisos. A continuación se enumeran tatuajes mágicos menos complicados, que tienen ya un diseño concreto y que Arhan puede aplicar con relativa rapidez.

CORONA DE PERSPICACIA — OBJETO 7

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO | TATUAJE

Precio 360 po

Uso tatuaje; **Impedimenta** –

Una serie de ojos tatuados, fijos y uniformemente espaciados resiguen tu piel. Cuando entras en una zona que contiene criaturas a 60 pies (*18 m*) o menos que están inadvertidas para ti, el DJ hace una prueba secreta de Percepción por ti contra las CD de Sigilo de las criaturas. Con un éxito, la criatura pasa a estar no detectada para ti, en lugar de inadvertida, y con un éxito crítico, la criatura está escondida para ti. Después, todas las criaturas en la zona se vuelven temporalmente inmunes a tu *corona de perspicacia* durante 24 horas. La *corona de perspicacia* no te ayuda a encontrar trampas u objetos ocultos, ni puede ayudarte a discernir a una criatura escondida a plena vista, como una gárgola que finge ser una estatua inanimada. Además, como el efecto ocurre cuando te mueves para entrar en una zona que contiene criaturas, no detecta una criatura inadvertida Moviéndose furtivamente hacia ti.

LUZ ENVOLVENTE — OBJETO 3 O MÁS

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | NIGROMANCIA | POSITIVO | TATUAJE

Uso tatuaje; **Impedimenta** –

Este tatuaje es una serie de seis círculos concéntricos que muestran un color amarillo suave en cualquier tono de piel. Las marcas contienen una fuerza protectora que refuerza tu cuerpo y alma. La primera vez al día que alguien intente Tratar tus heridas y obtenga un fallo crítico, consigue un fallo en su lugar.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Durante 5 asaltos, tu cuerpo entero empieza a brillar con los efectos de un conjuro *luz* de 1.er nivel. Al final de cada uno de tus turnos durante ese tiempo, recuperas 1d4 puntos de golpe.

Tipo *luz envolvente*; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *luz envolvente mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Siempre que alguien obtenga un fallo crítico al Tratar tus heridas, consigues un fallo en su lugar. El brillo tiene los efectos de un conjuro *luz* de 4.º nivel, y recuperas 2d8 puntos de golpe por asalto.

TATUAJE REFLEXIVO — OBJETO 7

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | NIGROMANCIA | TATUAJE

Precio 350 po

Uso tatuaje; **Impedimenta** –

Este patrón sutil de puntos, rayos de sol y líneas es difícil de distinguir, ya que casi coincide con el tono de piel del portador. Sirviendo como una barrera encarada hacia adentro, este tatuaje previene expresiones ostentosas de conjuros que son internos, haciéndolos más fáciles de ocultar.

Activar ❖ Interactuar (concentrar, manipular, metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si la siguiente acción que usas es para Lanzar un conjuro de 2.º nivel o inferior que te afecte solo a ti o te tenga como único objetivo, puedes ocultar que lo estás lanzando. Esto tiene el mismo efecto que la dote Ocultar conjuro (*Reglas básicas*, pág. 186).

VIGOR ÁRTICO — OBJETO 10 O MÁS

POCO COMÚN | FRÍO | EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO | TATUAJE

Uso tatuaje; **Impedimenta** –

Este tatuaje tiene la forma de una cabeza rugiente de oso polar con ojos de un azul hielo. No sufres daño debido al frío severo o al frío extremo (*Reglas básicas*, pág. 518).

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Convocas una bocanada de viento polar en una explosión de 10 pies (*3 m*) dentro de un alcance de 30 pies (*9 m*) que inflige 7d6 de daño por frío. Todas las criaturas en el área deben intentar una salvación básica de Fortaleza CD 27.

Tipo *vigor ártico*; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Tipo *vigor ártico mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.000 po

El daño de tu viento polar aumenta a 12d6, el alcance aumenta a 60 pies (*18 m*) y puedes elegir aumentar el radio a 15 o 20 pies (*4,5 o 6 m*). Mientras estás expuesto a un frío inverosímil, solo sufres daño menor por frío cada hora, en lugar de daño moderado por frío cada minuto. Ignoras el terreno desigual y terreno difícil causados por el hielo y el terreno difícil causado por la nieve (y reduces el terreno difícil mayor por hielo o nieve a terreno difícil normal).

OTROS PRODUCTOS

Además de los tatuajes mágicos, Arhan tiene una pequeña colección de objetos valiosos que ha aceptado como pago de recién llegados a Absalom. Los siguientes son solo algunos de los artículos que se encuentran en la tienda; aparecen nuevos objetos de vez en cuando, cada vez que Arhan acepta un trueque como pago en lugar de dinero.

CÍRCULO DE PIEDRAS — OBJETO 10 O MÁS

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | EDIFICIO | MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** – (cuando no está activada)

Un *círculo de piedras* parece ser una piedra rectangular del tamaño de un pulgar hasta que se activa.

Activar visualizar, Interactuar (1 minuto); **Frecuencia** una vez a la semana; **Efecto** Cuando el círculo es posado en el suelo y activado, la piedra crece hasta convertirse en un enorme pilar de piedra de 13 pies (*4 m*) de alto, 7 pies (*2,1 m*) de ancho y 25 toneladas de peso. Pilares idénticos se elevan desde el suelo, marcando un círculo de 100 pies (*30 m*) de ancho, con grandes piedras planas puestas encima en horizontal, conectando los pilares. Debe haber suficiente espacio para desplegar el círculo o no se activará. Durante la activación, alineas el *círculo de piedras* para que esté encarado hacia un único rasgo astronómico, como el sol, la luna o una constelación. Puedes revertir el *círculo de piedras* a su estado original usando una acción de Interactuar para derribar el pilar de piedra original. En cuanto haces eso, el resto del *círculo de piedras* se derrumba de forma dramática: las piedras caen, se agrietan y se desintegran en polvo. Si no comienza un ritual dentro del *círculo de piedras* en un periodo de 1 día desde su activación, vuelve a su estado original.

VIGOR ÁRTICO

CORONA DE PERSPICACIA

LÁMPARA DE MAREOS

GUARDIA DEL KRAKEN

Cuando lanzas un ritual de 5.º nivel o inferior dentro del *círculo de piedras*, el primer fallo en una prueba secundaria es mejorado en un grado de éxito (un fallo crítico se convierte en un fallo y un fallo se convierte en un éxito). En cuanto completas un ritual dentro del *círculo de piedras*, sin importar el resultado, las piedras se derrumban y vuelve a su forma original.

Tipo *círculo de piedra*; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo *círculo de piedra mayor*; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po

El círculo puede ser activado una vez al día. Proporciona su beneficio al lanzar un ritual del nivel que sea, y mejora en un grado de éxito la prueba secundaria con el peor grado de éxito, incluso aunque esa prueba secundaria haya sido un éxito.

GUARDIA DEL KRAKEN — OBJETO 19

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 40.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este escudo de acero (Dureza 16, PG 96, UR 48) está pintado de un color carmesí moteado y siempre reluce como si estuviera mojado. Su emblema está compuesto por ocho apéndices que se enroscan entre sí, y recuerdan a los tentáculos arremolinados de un kraken gigante. Dos ojos feroces yacen en su centro, resplandeciendo con una luz interior.

Activar ❖❖ Alzar un escudo; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Desatas la ira del kraken. Alzas el escudo. Los apéndices del escudo se extienden brevemente hasta una longitud imposible mientras se zarandean y golpean a tus enemigos, infligiendo 10d10 de daño contundente a todos los enemigos en un cono de 30 pies (*9 m*) (salvación básica de Reflejos CD 41). El escudo permanece animado durante 1 minuto, durante el cual puedes usarlo para Apresar a una criatura a 10 pies (*3 m*) o menos sin necesitar una mano libre. Al usar el escudo para Apresar obtienes un bonificador +3 por objeto a tu prueba de Atletismo.

LÁMPARA DE MAREOS — OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | LUZ | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Esta linterna de ojo de buey está envuelta en una piel de cuero decrépita. Emite luz constantemente en un cono de 60 pies (*18 m*), y luz tenue en los siguientes 60 pies (*18 m*). Puede cerrar o abrir compuertas internas con una acción Interactuar para bloquear o revelar la luz.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Insertas una lente mágica que provoca que la linterna emita una luz verde pálida y luego apuntas con ella. Todas las criaturas en el cono de luz brillante de 60 pies (*18 m*) de la linterna (pero no aquellas en la luz tenue) deben intentar una salvación de Fortaleza CD 23. Si falla, una criatura queda indispuesta 1 (indispuesta 2 en caso de fallo crítico). Luego, la luz vuelve a la normalidad y la lente se desliza fuera de sitio.

Tipo *lámpara de mareos menor*; **Nivel** 7; **Precio** 325 po

Tipo *lámpara de mareos moderada*; **Nivel** 12; **Precio** 1.700 po

La CD es 29. Las criaturas quedan indispuestas 2 en caso de fallo o indispuestas 3 en caso de fallo crítico.

Tipo *lámpara de mareos mayor*; **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po

La CD es 37. Las criaturas quedan indispuestas 3 en caso de fallo o indispuestas 4 en caso de fallo crítico.

RESTAÑANTE — RUNA 5 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso grabada en una armadura

Estos símbolos cierran heridas sangrantes. Una armadura con esta runa reduce la CD de la prueba plana para poner fin a daño por sangrado persistente de 15 a 12 (7 con asistencia especialmente efectiva).

Tipo *restañante*; **Nivel** 5; **Precio** 130 po

Tipo *restañante mayor*; **Nivel** 9; **Precio** 600 po

La CD de la prueba plana se reduce de 15 a 10 (5 con asistencia especialmente efectiva).

Tipo *restañante superior*; **Nivel** 13; **Precio** 2.500 po

La CD de la prueba plana se reduce de 15 a 8 (3 con asistencia especialmente efectiva).

Tipo *restañante verdadera*; **Nivel** 17; **Precio** 12.500 po

La CD de la prueba plana se reduce de 15 a 5 (la asistencia especialmente efectiva anula automáticamente el daño por sangrado).

Tenderetes de callejón

Cuando uno elige salirse de los caminos concurridos o se desvía accidentalmente demasiado pronto de la calle principal, los rincones, recovecos y callejuelas sinuosas del Gran Bazar albergan vendedores ansiosos por captar la atención de los transeúntes. A continuación hay solo una pequeña muestra de las innumerables tiendas que un visitante puede encontrar en el Gran Bazar.

Anticuario arcano

Numerosas runas elaboradas cubren la mayor parte de este sencillo tenderete. Tras el mostrador, **Elisandra Draspoxi** (N elfa arcanista) vende objetos mágicos muy antiguos. La mayoría de ellos tienen contrapartidas modernas más baratas, pero los diseños antiguos son particularmente atractivos para los coleccionistas de antigüedades mágicas. El negocio de Elisandra se ha disparado en los últimos años en cuanto comenzó a viajar a Xin-Edasseril en Nuevo Thassilon y a comprar objetos mágicos de la ciudad recientemente desplazada en el tiempo. Las antiguas reliquias thassilonianas se venden por mucho más que su mercancía anterior, y Elisandra ha convertido su colección thassiloniana en el centro de su tienda, cambiando su apariencia y su *marketing* para aprovechar esa popularidad.

Bailar sin pisarse

En este pequeño puesto se oyen siempre música y risas. El propietario, **Jacinato** (CB escama alada [*Problemas en Otari*, pág. 63] aasimar varón instructor), ama la música y le encanta aún más bailar. Aunque los pasos de baile de un couatl son algo diferentes a los de un humanoide, la pasión de Jacinato por la danza lo llevó a establecer este puesto para dar lecciones de baile. El couatl es tan hábil con las palabras que puede describir pasos de baile de forma efectiva sin tener que demostrarlos él mismo. Sus lecciones son extremadamente populares entre los ciudadanos de Absalom, y a veces dirige clases grandes de docenas, incluso cientos, de bailarines a la vez. Jacinato usa sus beneficios para apoyar las artes locales y se esfuerza por contratar a músicos emergentes para que aporten la música para sus clases.

Bichos a Mansalva

En esta tienda destartalada llena de jaulas, frascos enormes y tanques de vidrio, **Rizeka** (CN rátida cuidadora de animales) ofrece mascotas raras o inusuales, incluyendo cienos, arañas de gran tamaño y a veces diminutas criaturas elementales. Bichos a Mansalva es la tercera iteración de su tienda (las dos primeras fueron La Pajarería de Rizzy y ¡Oh, Vaya, Cuánto Bicho!), ya que cada cierto tiempo es inspeccionada por las autoridades locales; por ejemplo, después de que el lagarto de neón de un cliente, que resultó ser una pequeña salamandra llameante, casi le quema la casa. A pesar de su dudosa legalidad, Rizeka intenta emplear métodos sin crueldad para capturar y vender estas mascotas.

Cacaspal

Una vez a la semana, **Rudrich Caspal** (CN semiorco alquimista) aparca en un pequeño callejón en el Bazar con un carro lleno de fertilizante y abono, empaquetado tan bien que el olor casi no se nota. Rudrich los mezcla en paquetes pequeños en su granja para usar en jardines en lugar de campos… o al menos, esa es su tapadera. Rudrich comenzó como agricultor legítimo, pero descubrió que el trabajo era muy duro y la paga muy escasa. Después de hablar con un erudito norgorberita y desarrollar un talento para la alquimia, Rudrich empezó a hacer venenos. Aunque todavía tiene algunos cultivos tradicionales, también cultiva variedades

potentes de hierbas venenosas, que mezcla con otras sustancias para producir brebajes letales. Hasta la fecha, ha encontrado que vender venenos es bastante lucrativo y no demasiado arriesgado. Aún no ha encontrado guardia alguno que desee inspeccionar su aromático inventario.

CURACIÓN RELAJADA

La aristocracia de Absalom, específicamente los del barrio de la Hiedra, han hecho que este tenderete tenga un éxito inesperado. **Imara Palinton** (NM humana oréade mágica química) vende pociones, aceites y perfumes mágico en este puesto, pero lo que más triunfa es su línea de atomizadores alquímicos (*Legends*). Los atomizadores se han vuelto populares principalmente porque los aristócratas pueden usar pociones sin tener que soportar el desagradable «regusto mágico» que dejan muchos de los brebajes. Imara le robó el diseño a **Khismar Crookchar** (NM gnomo alquimista) y huyó a Absalom antes de que el gnomo se diera cuenta de lo ocurrido. Imara cree que Khismar podría intentar seguirle la pista en algún momento y recuperar sus diseños, pero por ahora ha decidido quedarse, pues sus ganancias son demasiado tentadoras como para renunciar a ellas.

DULCES MÍSTICOS Y OTRAS DELICIAS

Roxley Remire (NB elfo tiflin doctor), un alquimista convertido en médico y luego en repostero, perfeccionó una forma de pasar los consumibles mágicos estándar a formas más sabrosas sin afectar su potencia, una empresa que se le ocurrió cuando algunos de sus pacientes expresaron aversión al sabor habitual de las pociones comunes. Con diferencia, su producto más popular son los caramelos de poción, desde el caramelo curativo con sabor a fresa hasta el dulce de canela de aliento de fuego, aunque también ha experimentado con productos de bollería mágica. Por supuesto, no todas las creaciones han sido un éxito. Su rociador de agua bendita con sabores ha sido rotundamente condenado por varias de las sectas religiosas más serias.

EL CARTERO CARRETERO

El propietario de El Cartero Carretero, **Dieral Myrnese** (CN elfo coleccionista), guarda su inventario de cartas de presagio en varias carretillas encantadas para que se muevan a su voluntad, y en ocasiones exhibe algunas sobre una caja poco impresionante. Dieral consolidó su vasta colección de cartas de presagio mediante saqueos y rapiñas durante sus años de aventuras, adquiriendo desde tiradas de baja calidad hasta diseños personalizados y cartas que se rumoreaban «perdidas». Tras establecerse en Absalom, decidió rentabilizar su colección, aunque ocasionalmente sale de viaje para reabastecerse.

Si bien los productos que ofrece incluyen principalmente segundas reimpresiones y cartas de broma, como el absurdo palo de tenedores y otras anomalías como el Oso bailarín o el Cuñado molesto, los clientes en ocasiones encuentran auténticas rarezas. Su oferta de «un minuto para montarlo» permite a los clientes montar un mazo personalizado dentro del marco de tiempo asignado. Para los menos aventureros, Dieral también ofrece mazos de presagio ya montados, de calidad variable.

EL MONTE ES GENER-OSO

Una tienda dirigida conjuntamente por **Adelyn Montara** (CB mediana horticultora) y **Bengi Montara** (NB oso artista), El Monte es Gener-oso vende productos que aportan un toque de naturaleza en la gran ciudad. Adelyn, una florista, lleva el interior de la tienda y vende productos de los jardines de su madre druida. Se esfuerza en cultivar plantas que beneficien el medio ambiente de la ciudad. Bengi había sido el compañero animal de la madre de Adelyn, que lo dotó de consciencia antes de formar su familia. Aunque era libre de vagar por donde quisiera, Bengi permaneció al lado de su antigua dueña. A lo largo de los años, estudió varios temas, pero descubrió su pasión por el arte tras participar en una sesión de pintura junto a Adelyn. Desde una carpa justo afuera de la tienda, Bengi vende acuarelas y arte tallado, generalmente centrado en paisajes naturales, aunque constantemente recibe solicitudes de autorretratos. Los clientes a menudo pasan solo para verlo pintar, y compran alguna de sus piezas como recuerdo de la experiencia.

RUDRICH CASPAL

EL SABIO KANAT

El Sabio Kanat (N semielfo mercader), unomerciante de éxito de la Extensión de Mwangi, abrió su tienda en Absalom por orgullo por sus habilidades de negociación más que por la necesidad de ganarse la vida. El Sabio no acepta oro en su tienda y opera únicamente mediante un sistema de trueque. Aunque muchos clientes intercambian artículos físicos, el Sabio también acepta información o cuentos entretenidos, incluida la posibilidad de escuchar sus propios relatos en contraofertas. Por lo general, rechaza la mayoría de promesas de servicios o favores. Este ciclo de combinar valor material e intelectual provoca que sus bienes sean de una calidad fluctuante. La mayoría de las veces, Kanat cree que sale ganando.

FIARA

La diseñadora de esta tienda de ropa, con la que comparte nombre, **FIARA** (CN ganzi mujer buscadora ilusionista), tiene por costumbre explotar su misterioso pasado casi tanto como su excéntrica personalidad. Recién llegada al Bazar, afirma que antes de viajar a Absalom y abrir su tienda escapó de una tierra lejana que sufrió un suceso catastrófico, que hasta la fecha ha descrito como un terremoto, una invasión de infernales y un tsunami, entre otros apocalipsis. La habilidad y la velocidad de FIARA parecen casi sobrenaturales, pues innova nuevos estilos y prendas atrevidas en cuestión de días, o incluso de horas si está realmente inspirada. Aunque está cada vez más solicitada, FIARA solo acepta encargos de clientes que aviven sus pasiones creativas. «Mis creaciones amplifican a sus usuarios, y yo solo creo lo mejor», responde a las quejas. Como es de esperar, sus precios tienden a ser exorbitantes, salvo para los clientes más convincentes o atractivos.

FIESTAS EMPAQUETADAS

Esta ostentosa tienda vende suministros y artículos de fiesta para festivales, como velas festivas, papel de colores y más. Aunque estos se venden bastante bien, el producto más popular de la tienda es la caja de fiesta. Un invento del dueño de la tienda, **Yubo Hazelthorn, el Fiestero** (CB gnomo mago conjurador), al abrir el elegante lazo en una de estas pequeñas y coloridas cajas, se desencadena una explosión de música, confeti, serpentinas e incluso fuegos artificiales ilusorios en el aire, y además manifiesta una serie de invitados ilusorios para la fiesta. La caja sigue produciendo la fiesta durante varias horas o incluso días, según las necesidades del cliente. La grandilocuencia y emoción que crean estas cajas las hacen populares entre los nobles de Absalom, y sirven como llamativa pieza central para cualquier festividad.

GANA GUITA CON GIRMA

Girma Nomer, la Manos (CN rátida apostadora) dirige este puesto migratorio con sus hermanas, **Chommi** y **Tiva**. El puesto emplea un *salón de juego portátil* (pág. 50), donde organiza timbas de diversos juegos de azar para los interesados. Las autoridades locales insisten en que el trío puede administrar la tienda legalmente, pero ellas se niegan a pagar la licencia y continúan celebrando apuestas ilegales, alegando que el riesgo lo hace más divertido. Las tres mueven la tienda al menor indicio de que pueda haber guardias cerca y cambian constantemente el nombre del puesto para ayudar a pasar desapercibidas (los nombres anteriores incluyen Chalé de los Chanchullos de Chommi y Timba de Tesoros de Tiva). El movimiento constante del puesto normalmente sería perjudicial para conservar clientes, pero la mayoría de jugadores locales coinciden en que las hermanas Nomer tienen algunos de los juegos de azar más interesantes en Absalom, como Dados chillones y Laberinto de fichas, y que jugar en su mesa trae buena suerte.

GATOS Y MUCHO MÁS

Gatos y Mucho Más comenzó como una tienda general cualquiera, con todos los productos asociados. Inspirándose en el Refugio de Josie (pág. 117), la propietaria **Hierisa** (NB félida tendera) llegó a un acuerdo con Josie para cuidar de sus gatos durante el día, una bendición para cuando el negocio no está muy concurrido. Hierisa hizo dedicar una sección de la tienda como área de libre tránsito para los gatos, con muebles, juguetes y cuencos para su comida y agua. Mientras compran, los clientes también pueden alquilar juguetes o comprar algunas golosinas para jugar con ellos. Como era de esperar, la tienda ha visto mucho más tráfico desde que abrió la sección de gatos. Si algún cliente está interesado en adoptar a uno de los gatos, Hierisa lo dirige encantada al Refugio de Josie.

LA NARIZ NO ENGAÑA

Dotados de un sentido del olfato impecable, **Merin** y **Kolbe** (NB pixis varón y mujer) abrieron una perfumería en Absalom tras viajar juntos por el mundo. De los dos, Merin normalmente crea los perfumes, mientras que Kolbe tiende a generar ideas y probar los aromas. La pareja de pixies vende aromas poco comunes, pero aun así fragantes, y se especializa en perfumes con infusión de especias. Como es de esperar, las preferencias de comida de Kolbe sirven como base para la mayoría de aromas. También ofrecen un perfume especial parcialmente imbuido con polvo de pixi que induce un efecto que simula mágicamente la sensación de estar lleno tras una buena comida.

LECTURAS A 2 COBRES

Horace Drimvon (CN dhampiro humano traficante), un antiguo contrabandista de literatura prohibida de Nex, empezó Lecturas a 2 Cobres como una iniciativa comercial improvisada. Emigró a Absalom con todo lo que poseía, lo que incluía varias cajas de páginas sueltas y manuscritos sin terminar, vestigios de su antigua profesión. Al principio, estos textos acumularon polvo en un almacén, pero eventualmente formaron la base para Lecturas a 2 Cobres. Uniendo los escritos de varios autores desconocidos, y con una buena cantidad de edición, Horace creó entretenidos relatos cortos, a veces sin sentido. Imprimió en masa estos cuentos bajo diferentes seudónimos y comenzó a venderlos a dos piezas de cobre por folleto. En ocasiones, escritos de importancia histórica o política se cuelan en estas publicaciones, pero solo unos pocos lectores leales se han dado cuenta. Horace también ofrece descuentos especiales a los jóvenes que buscan material de lectura como una forma de caridad.

LETRAS QUE LLEVA EL VIENTO

Thelba Griddlestrum (CN gnoma barda) anteriormente frecuentaba la alta sociedad de Absalom como escritora y poeta de renombre. Aportó ingeniosas obras cómicas al panorama teatral, entretuvo clubes con sus ingeniosas bromas y atrajo a clientes ricos que le pedían que les escribiera la correspondencia. Sin embargo, un desafortunado incidente en el que un mensajero intercambió accidentalmente algunas de las cartas de sus clientes la hizo caer en desgracia, y no ha logrado recuperarse. Para llegar a fin de mes, Thelba tiene un servicio de escritura en un tenderete destartalado y escribe canciones, cartas y poemas personalizados.

LUGARES QUE VISITAR

Gromli Tullman (N enano explorador) empuja su carrito por el Gran Bazar a horas intempestivas. El carrito en sí tiene un pequeño letrero que pone «Lugares que visitar» y está lleno de pergaminos, aunque lo lleva cubierto con una lona de cuero grueso para mantener sus bienes a salvo de las inclemencias del tiempo. Gromli vende sus productos de una manera inusual. En lugar de esperar a que vengan compradores, Gromli deambula por el bazar hasta que encuentra su próxima venta. Simplemente se para al lado de un cliente inesperado y menciona que tiene un destino en venta. Ese individuo tiene la singular oportunidad de comprar uno de sus mapas. Si acepta, el enano mete la mano en su carrito y le ofrece un mapa específico. Nadie sabe cómo Gromli empareja el mapa con el cliente. No parece seguir ningún método concreto, pero las personas que compran sus mapas afirman que siempre conducen a algo interesante, como un tesoro perdido o ruinas antiguas.

OASIS DEL BIENESTAR DEL DOCTOR MIRCHAN

El carismático **Geridem Luvlassian** (LM gnomo asesor de bienestar), más conocido por su alias Doctor Mirchan, vio una oportunidad de desplumar a los ricos y acomodados con promesas de una vida mejor más allá de la riqueza material, que, por supuesto, se puede obtener con oro. La tienda exclusiva del Doctor Mirchan cuenta con varios textos, grabaciones mágicas de voz y otros productos para mejorar la calidad de vida. Aunque escribió él todos estos textos bajo varios seudónimos, la mayoría dan consejos comunes para llevar una vida saludable (como dormir lo suficiente o caminar todos los días) y a la vez promueven el uso de sus productos, que a menudo consisten en tinturas hechas de vegetales pulverizados y almohadas que contienen hierbas en su relleno. No afirma que haya ninguna confirmación médica o mágica de que sus métodos mejoren el estado de salud, pero argumenta que tampoco existen pruebas de lo contrario. El Doctor Mirchan es consciente de la actitud casi sectaria de sus clientes habituales, pero ya tiene preparado un plan de contingencia para abandonarlo todo si surge la necesidad.

OFERTAS... ¡DEL MÁS ALLÁ!

Este puesto presenta una serie de reliquias y objetos curiosos, incluidos diminutos humanoides alados conservados en frascos, cráneos extraños y gemas que brillan con una luz antinatural. Todo el que esté interesado en ver cosas aún más peculiares puede pagar una tarifa para entrar en una pequeña carpa que presenta aún más curiosidades o comprar una como recuerdo. El propietario, **Klart Oswo** (CN mediano artesano), afirma que cada uno de los objetos es una especie de artefacto extraterrestre de más allá del sistema solar de Golarion. En realidad, el escultor fallido descubrió que anunciar sus extrañas piezas como reliquias alienígenas le generaba más dinero que cualquiera de sus exposiciones anteriores. Espera usar sus ganancias para financiar una expedición secreta a Numeria y recolectar una verdadera reliquia alienígena como pieza central de su colección.

OZMAN, EL DE LOS RELOJES

Ozman (N relojero no binario) no tiene puesto ni tienda. Tiene la apariencia de un hombre demacrado, con cabello tieso y ojos que no parpadean, y acecha en los callejones llevando un gran abrigo donde alberga sus creaciones: relojes de la mejor manufactura. Ozman ofrece sus obras a precios insuperablemente asequibles, pero promociona sus productos con demasiado entusiasmo, hasta el punto de asustar a los clientes. Quienes le compran un reloj, sin embargo, descubren que el dispositivo puede decir con precisión la hora correcta para su ubicación actual y nunca requiere mantenimiento.

En verdad, Ozman es un axiomita que busca brindar una forma de conocimiento absoluto a través de sus creaciones. Cada reloj sigue un diseño más allá de la comprensión mortal; los intentos de ingeniería inversa siempre arruinan la «alineación perfecta» de los diversos componentes, lo que hace que el reloj se rompa sin posibilidad de reparación.

PINCHOS SIN FIN

Proveniente de Tian Xia, **Shidana** (CN humana monje 8) abrió un pequeño restaurante «con espectáculo» que sirve brochetas frescas de marisco y carne fritas o a la parrilla combinadas con salsas caseras. Hace un espectáculo del proceso culinario, en el que los clientes pueden ver cómo prepara su comida con una destreza casi sobrenatural. Algunas de sus hazañas anteriores incluyen lanzar carnes al aire y perforarlas con las brochetas, y hacer malabares con recipientes de salsa mientras las mezcla. Shidana tiene también un conjunto especial de equipo en el que «todo vale», prometiendo ensartar, asar y servir los materiales que un cliente le traiga, mientras sean legales y físicamente comestibles… y hacerlo con estilo, por supuesto.

PRODUCTOS DE TERCERA MANO

Desde vestidos elegantes hasta calcetines elaborados, Productos de Tercera Mano puede satisfacer la necesidad de cualquiera de prendas refinadas. Es propiedad del agradable **Vilmi Gedtz** (NM mediano no binario ladrón), que asegura que solo vende las mejores marcas. Cumple con esta promesa a base de «ocuparse» de tendederos desatendidos propiedad de la gente acomodada de los barrios del Pétalo y la Hiedra. A pesar de la ubicación menos que ideal de la tienda, entre dos edificios particularmente anodinos, Productos de Tercera Mano atiende a una buena cantidad de clientes que aspiran a ascender en la sociedad, y están más que ansiosos por vestir como corresponde y con un buen descuento.

PUNTO Y APARTE

Punto y Aparte ofrece una variedad de coloridos artículos de punto, desde edredones y bufandas hasta jerséis y muñecas. Estas creaciones las hacen principalmente las dos hermanas mayores propietarias: **Tarissa** (NB félida artesana), que diseña y cose a mano los productos originales, y **Tireen** (LN félida mágica), que usa su magia para replicar al por mayor de manera eficiente los artículos de punto. El hermano más joven, **Sarren** (CB félido mercader), es quien lleva la tienda.

RE-FRIGERIOS

Dilyn Willers (CB semielfa alquimista) siempre quiso ser propietaria de una cafetería, pero sabía que necesitaba capital para hacerlo realidad. Tras ahorrar mientras trabajaba como alquimista, Dilyn finalmente abrió una humilde cafetería en el Bazar que se especializaba en cócteles y batidos, tanto con alcohol como sin él. El negocio no acababa de despegar, así que agregó algo extra a su menú. Dilyn combinó su conocimiento alquímico con sus productos en oferta, dándole a cada uno un pequeño giro. Un batido de mezcla de cítricos puede hacer que los pelos se te pongan literalmente de punta, mientras que tiene tés que hacen salir humo visiblemente por las orejas y la nariz.

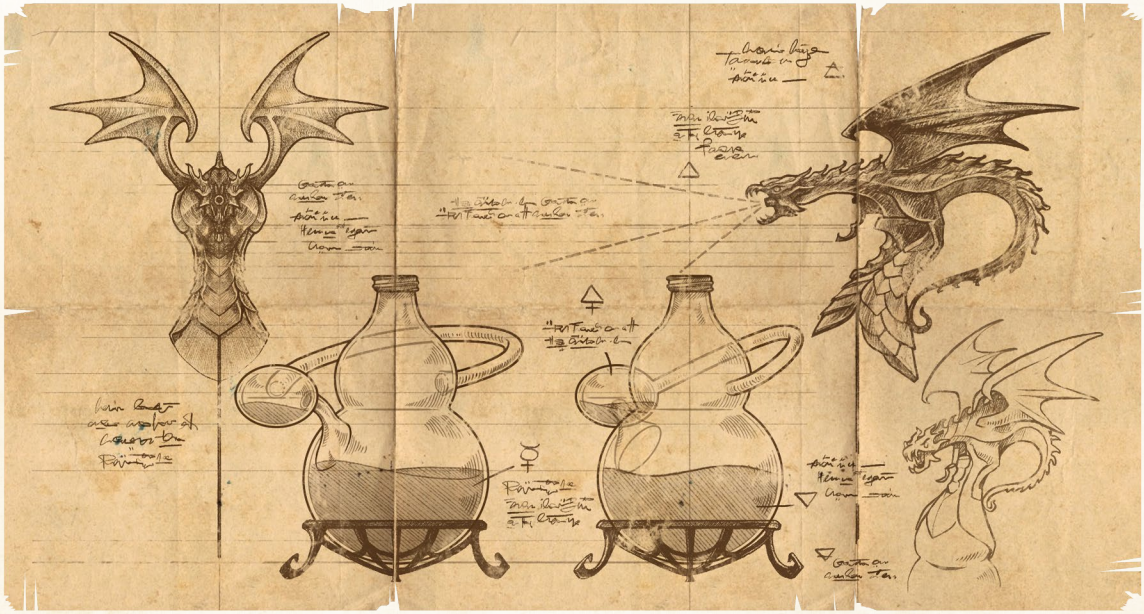


DIAGRAMA DE ATOMIZADOR ALQUÍMICO

REFUGIO DE JOSIE

Josie (CB humana trabajadora de refugio), una administrativa jubilada, a menudo se fijaba en las criaturas callejeras que deambulaban por las calles de Absalom durante su itinerario diario. Hace unos treinta años, adoptó a un amistoso perro que la iba siguiendo por todo Absalom. Fue añadiendo más mascotas, tanto mundanas como mágicas, a su colección de animales y descubrió que tenía talento para cuidar de estas criaturas. Tras casi quedarse sin espacio en su casa, decidió jubilarse pronto y abrir un refugio de animales. Si bien no es el negocio más rentable, Josie se esfuerza por emparejar las criaturas a su cargo con propietarios bien intencionados, y emplea las tarifas de adopción para mantener a las que aún siguen bajo su cuidado. Desde entonces, los hijos y los nietos de Josie se han unido al negocio familiar, y también la ayuda su primer perro, que está demostrando ser muy longevo, algo en lo que muchos deciden que es mejor no indagar.

SUBASTAS BEDELSBY

Alexius Bedelsby (CB mediana aasimar restauradora) se había aburrido de la carpintería. Buscando una nueva dirección creativa, comenzó a rebuscar en la basura objetos que reparar o mejorar. Con el tiempo, su colección creció y, aunque ocasionalmente regalaba objetos más prácticos, como muebles restaurados, las piezas decorativas acumulaban polvo en su taller. Después de que un amigo le diera una estimación aproximada del valor de sus piezas artísticas, Alexius tuvo la idea de venderlas en una subasta, incluyendo la historia de cómo encontró cada pieza y la transformó, con su valor de tasación como precio de partida. Alexius dona la mayor parte de las ganancias a Manos de Absalom, una organización benéfica que ayuda a los indigentes de la ciudad, pero se queda con lo justo para cubrir los gastos de mantenimiento de su tienda.

UN TOQUE MÁGICO

Esta elegante tienda está dirigida por un shabti igualmente elegante (y altivo) llamado **Erandi** (N shabti agénero proveedor de curiosidades). A pesar de que afirma tener el último grito en objetos mágicos, la mayoría de sus ofertas suelen quedarse un poco cortas respecto a lo esperado. Algunos ejemplos incluyen varitas que dejan de funcionar tras lanzar un solo conjuro, cerillas que permanecen encendidas perpetuamente como una *antorcha siempreardiente*, bolsas de contención con espacios extradimensionales que son aproximadamente del mismo tamaño que la bolsa física, *pociones curativas* que surten efecto después de un minuto, y una *llave maestra* que solo funciona en cerraduras de puertas. Nadie sabe cómo adquiere estas mercancías, pero Erandi insiste en la eficacia de sus productos. Suele sorprenderse si sus clientes tienen conocimiento de objetos mágicos más modernos, u objetivamente superiores, pero eso no le ha animado a actualizar el inventario de la tienda. Un Toque Mágico se ha convertido, por tanto, en una especie de tienda de artículos de broma, donde los coleccionistas compran esos objetos por fascinación, y no por interés práctico.

UTENSILIOS DEFINITIVOS

En su juventud, **Uranku** (LN hombre lagarto herrero) se defendió de varios bandidos con nada más que tenedor y cuchillo, ya que el ataque ocurrió en medio de su comida. Desde ese incidente, ha adoptado el concepto de utensilios culinarios extremadamente prácticos. Utensilios Definitivos vende mazas cucharón, escudos de tabla de cortar, cascos cacerola y cuchillos de mantequilla arrojadizos. Además de sus usos de combate, Uranku se jacta de que sus creaciones simplifican el viajar, ya que estas herramientas ahorran tener que cargar además con utensilios de cocina. La tienda es muy popular entre los medianos.

Anuncios de Absalom

¿Cansado de que le pasen por alto? ¿Cansado de que su opinión sea ignorada? ¿Quiere demostrarle al mundo que deberían prestarle atención? ¡No busque más! Con mi último manual de capacitación, amigo, se convertirá en… ¡un Cautivador!

Anuncios de Absalom es una tienda de venta por correo que entrega mágicamente manuales de entrenamiento por toda la Región del mar Interior, ya sean guías sobre combate, magia, tácticas y otras especialidades menos comunes a aventureros cuando y donde más lo necesiten.

EL ASOMBROSO MISTER GOLARION

El humilde cerebro detrás de Anuncios de Absalom es Almin Gemper, más conocido como el Asombroso Mister Golarion.

El Asombroso Mister Golarion era un mediano de orígenes humildes, y es ahora el pináculo de la perfección: ¡una mente brillante con un corazón caritativo y un cuerpo musculoso que envidiaría hasta el propio Kurgess! Mister Golarion ha entrenado a los pies de héroes y bribones, guerreros y magos, maestros y reyes, profetas y celestiales, ¡incluso aprendió lucha libre con Irori y el arte de la danza con Shelyn! Creyendo que todas las personas merecen alcanzar su máximo potencial, Mister Golarion jura: «¡No descansaré hasta que cada uno de vosotros sea tan perfecto como yo!». No solo es poderoso, ¡es Asombroso!

Almin Gemper era antaño un mediano cobarde que trabajaba como barrendero en el barrio de los Muelles de Absalom. Débil, enfermizo y asustado de su propia sombra, Almin iba con la cabeza gacha y la boca cerrada. Era pasado por alto, ridiculizado e intimidado en todo momento. Hasta que un fatídico día, fue testigo de la forma más pura de valentía: un niño plantó cara a unos matones musculosos que le habían robado su plata. Inspirado por el niño, Almin trató de echar una mano y los matones lo vapulearon.

Jurando que nunca más estaría desamparado, Almin entrenó en cuerpo, mente y espíritu. Se graduó con honores en las diez academias de magia más prestigiosas del Mar Interior, incluidas el Arcanamirio y Magaambya. Luchó para convertirse en Campeón del Irorium, la Arena de Aroden, el Torneo del Fénix de Rubí y el Desafío del Cielo y el Paraíso. Estudió religión en la Corte de la Ascensión, creó vida artificial en la golemistería de Oenopion y aprendió medicina en la Universidad de Lepidstadt. Atrapó al mayor cerebro criminal de Absalom, derrocó sectas, disolvió bandas armadas, desenmascaró a impostores y expuso a corruptos. Siempre pensando en superarse a sí mismo, buscó mentores en todo el mundo, dominando cada técnica que podían enseñarle. Se convirtió en… ¡*el Asombroso Mister Golarion*!

En la isla de Kortos, el Asombroso Mister Golarion exploró innumerables castillos de asedio en las Tierras de los Túmulos, luchando contra guerreros mecánicos en el Reducto Rojo de Karamoss, arpías infernales en la Aguilera Devastada y un gólem de Quantium en las dimensiones de bolsillo de la Espira de Nex. Derrotó a wyverns y negoció con dragones en la cima del monte Ganog. Navegó por el laberinto de un minotauro en el corazón de las Colinas Hendidas para aprender los secretos de la lejana Casmaron, perdidos desde la derrota del señor de la guerra Voradni Voon.

Entre las dunas del Camino Dorado, el Asombroso Mister Golarion venció a una esfinge en una competición de acertijos y descubrió la ubicación de la misteriosa tumba del Faraón de Cristal. Recorrió el Muro Barrera y luchó contra las crías de la legendaria Tarasca para llegar a las ruinas de Kho. Allí aprendió los secretos de los antiguos aeromantes de Shory y sus míticas ciudades voladoras, incluyendo pistas que lo llevaron a la última ciudad en el cielo. Dejando atrás el antiguo imperio, domó un peryton y lo montó a través del océano Obari para entrenar con maestros del combate sin armas en las legendarias Casas de la Perfección de Jalmeray.

De vuelta en Garund, viajó a través de los Yermos de Maná y escaló la sierra Resquebrajada, donde saltó a través de un inmenso abismo para llegar a unas ruinas perdidas de los cíclopes y estudiar sus antiguas técnicas de adivinación. Acosado por los guardianes de la ciudad, luchó contra una docena de dracoliscos, ¡con los ojos vendados!

Más allá de la sierra, el Asombroso Mister Golarion sobrevivió al Castigo de los Siete Soles Furiosos y huyó de Mzali con los tesoros del malvado dios niño Walkena. Se enfrentó a aberraciones acuáticas mientras exploraba Hyrantam, una ciudad inundada de la perdida Lirgen, para aprender los secretos astrológicos de la Hermandad de Saoc. Navegó por el Ojo de Abendego, luchando contra adaros y krakens, además de los vientos del huracán eterno, para llegar a los restos de la *Promesa del Tiempo*. Se sumergió bajo las turbulentas olas del océano y nadó hasta el naufragio hundido en

un poderoso aliento, emergiendo con una fracción de las remojadas riquezas del barco.

En Avistan, subió a la cima de las montañas Giramentes y peleó con yetis para convertirse en su rey. Allí dominó transformaciones bestiales, aterradoras técnicas de intimidación, y desenterró las ruinas congeladas de Sildrinir, un antiguo asentamiento nidalés perdido cuando Zon-Kuthon esclavizó la nación durante la Era de la Oscuridad. Luchó contra muertos vivientes en las Tierras de las Sepulturas, domó a un remorhaz y se llevó la cabeza de un linnorm. Se adentró bajo las ramas embrujadas de la floresta Temblorosa, sobreviviendo a encuentros con hadas corrompidas y fauna retorcida para examinar archivos de antiguo saber druídico.

En las tumultuosas Tierras de la Saga, el Asombroso Mister Golarion escaló la meseta Storval y venció al mejor guerrero de los sklar-quah en un agotador juego de sredna, ganándose un lugar como miembro de las tribus shoanti. Bajo su tutela aprendió equitación, convirtiéndose en un jinete ardiente de las Tierras Cenicientas. En las tierras bajas de Varisia, liberó el alma de un sacerdote farásmico de la jaula de un devorador, ganándose la bendición de la Dama de las Tumbas. De sus labios inmortales aprendió técnicas secretas para prolongar su vida y retrasar la muerte.

Al norte del Mar Interior, se enfrentó a la enfermedad y el fuego para viajar a la maldita Iobaria y descubrir los secretos de los invocadioses sarkorianos. Aún más lejos, atravesó la Senda de Aganhei sobre la Corona del Mundo para vislumbrar otros mundos en las Espiras Sin Nombre.

Más allá del Plano Material, el Asombroso Mister Golarion se adentró en la Dimensión de los Sueños, batallando contra horrores y sagas para conquistar sus pesadillas y desterrar sus miedos. Soportó el calor del Plano del Fuego para estudiar técnicas de artesanía con el legendario herrero azer Unvesh.

Con cada lección apilándose sobre la anterior, el Asombroso Mister Golarion pulió su cuerpo hasta convertirlo en el recipiente perfecto y se convirtió en un maestro en innumerables campos. Ahora quiere compartir sus lecciones con el mundo.

¡PÍDELO YA!

Lo creas o no, ¡no siempre fui el Asombroso Mister Golarion! Yo era un don nadie; manso, débil, cobarde. Viajé por todo lo largo y ancho de Golarion para aprender de los más grandes maestros de nuestro tiempo. Desde lo más bajo de lo bajo, me elevé hasta el pináculo de la perfección. ¡Lo que a mí me costó años, tú puedes hacerlo en minutos! He reunido los mejores y más eficientes aspectos de otras enseñanzas y tradiciones y los he condensado en este manual. Así es, ¡puedes tener la sabiduría del mundo en tus manos! ¡Juntos, liberaremos todo tu potencial!

Atención, adoración, encanto, elocuencia, magnetismo mágico: ¡puedes tenerlo todo! ¡Con solo 10 minutos al día y mis métodos de entrenamiento probados y certificados, pronto distraerás a las multitudes, hechizarás a los enemigos, cautivarás a todo el que conozcas y aumentarás tu esplendor con encantamientos e ilusiones mágicos! Tanto si deseas atraer todas las miradas en el mercado, bromear en los salones de los ricos y famosos, solucionar los problemas con puro encanto, salir ganando en un trato con el diablo o convertirte en la estrella del Mar Interior, ¡este es el manual de entrenamiento adecuado!

¡Compra mi nuevo manual de entrenamiento, *El cautivador*, antes de que se agote! Repleto de ilustraciones útiles, mis consejos de experto y los secretos que he aprendido en mis viajes por el mundo, este manual de entrenamiento de 28 páginas es tan genial que resulta mágico. ¡Te garantizo que te cambiará la vida!

El Asombroso Mister Golarion aprendió a entrenar su cuerpo para hacer cualquier cosa y con su ayuda, ¡tú también puedes! ¡Con Anuncios de Absalom, todos podemos ser Asombrosos!

CAUTIVADOR

Otros te encuentran inherentemente fascinante. Tienes una facilidad con las palabras que atrae a los demás, y siempre te ha resultado fácil convencer a otros de tu punto de vista. Esta aptitud ha crecido hasta el punto de que eres capaz de hacer magia innata. Puedes doblegar la voluntad de los demás tejiendo encantamientos seductores e ilusiones irresistibles. Quizá esto proviene de un toque de sangre feérica o dracónica en tu familia, o tal vez sea obra de alguna bendición o maldición especial.

CAUTIVADOR

Los cautivadores provienen de todas partes del mundo y de todos los orígenes. Un jornalero con los dones adecuados, enviado al mercado cada semana a vender su última cosecha, podría ir camino de convertirse en un cautivador. Un huérfano sin hogar que depende de la caridad de otros para sobrevivir puede convertirse en un cautivador por necesidad, y un noble, inmerso en un juego mortal de lujo e influencia, puede haber entrenado para ser un cautivador desde su infancia. Sin importar sus antecedentes, la mayoría de los cautivadores usan sus aptitudes para mejorar su posición en la vida, facilitarse las cosas o entablar amistad con quienes pueden ayudarlos a lograr sus objetivos.

Los cautivadores buenos usan sus dones y habilidades para unir a las personas. Pueden convertir una inminente pelea de taberna en una noche de compartir bebidas e historias. Pueden ofrecer aliento a quienes sufren depresión o dudas. Destacan por poner fin a los conflictos de manera pacífica y eficiente, haciendo más felices a todos los que les rodean. Ante la amenaza de violencia, usan su magia para someter o cautivar a los enemigos y minimizar el daño a sus compañeros.

Los cautivadores malignos manipulan a otros para lograr estatus, riqueza y poder. No tienen reparos en engañar a alguien o usar su magia para causar daño. Los cautivadores malignos son embaucadores peligrosos cuyos encantamientos e ilusiones los hacen parecer inofensivos, insignificantes o amistosos. El político pérfido, el estafador artero, el cortesano astuto: son roles que un cautivador maligno puede adoptar fácilmente.

DEDICACIÓN DE CAUTIVADOR — DOTE 4

ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos Carisma 14, entrenado en Diplomacia o Engaño

Tu habilidad para cautivar a los demás bordea lo sobrenatural. Rara vez te sientes perdido en situaciones sociales y puedes crear encantamientos o ilusiones menores. Elige Diplomacia o Engaño. Obtienes el nivel entrenado en esa habilidad, o si ya lo tenías, obtienes el nivel experto.

Elige dos trucos de la lista de ocultismo; cada truco debe ser de la escuela de encantamiento o ilusión. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro y puedes lanzar estos conjuros como conjuros innatos de ocultismo. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuros y CD de conjuros para conjuros de ocultismo. Si tiene una mano libre, normalmente puedes reemplazar los componentes materiales por componentes somáticos, por lo que no necesitas usar una bolsa de componentes de conjuro. Tu característica clave de lanzamiento de conjuros para estos conjuros es el Carisma.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo cautivador.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE CAUTIVADOR — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cautivador

Tu aptitud innata para fascinar a los demás evoluciona a lanzamiento de conjuros. Este lanzamiento de conjuros es natural e

instintivo para ti, en lugar de ser producto del entrenamiento. Elige un conjuro de ocultismo de 1.º nivel de la escuela de encantamiento o ilusión. Puedes Lanzar ese conjuro como un conjuro innato de ocultismo. A 6.º nivel, obtienes un conjuro de 2.º nivel, y a 8.º nivel, obtienes un conjuro de 3.º nivel. Todos esos conjuros deben ser de la escuela de encantamiento o ilusión.

CONTRAHECHIZAR — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de cautivador

Desencadenante Una criatura Lanza un conjuro de la escuela de encantamiento o ilusión.

Requisitos Tienes un conjuro de cautivador innato de la misma escuela que no sea un truco.

Tus encantamientos e ilusiones son tan dominantes que puedes usarlos para contrarrestar magia similar lanzada por otros. Cuando un enemigo lanza un conjuro de encantamiento o ilusión y puedes ver sus manifestaciones, puedes usar tu magia innata para interrumpirlo. Pierdes un conjuro innato que no sea un truco de la misma escuela que el conjuro desencadenante como si hubieras Lanzado el conjuro. Luego intenta contrarrestar el conjuro desencadenante con tu conjuro.

INTENSIDAD CAUTIVADORA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de cautivador

Tu capacidad de cautivar a otros ha crecido y puedes usar tus aptitudes de cautivador con más frecuencia. Parece que nunca te quedas sin la capacidad de fascinar o distraer. Puedes lanzar cada conjuro innato de ocultismo otorgado por las dotes de arquetipo de cautivador una vez adicional al día. Puedes hacer esto para conjuros de todos los niveles otorgados, excepto tus dos niveles de conjuro más altos de conjuros de cautivador que no sean trucos. Si tienes Cautivación potenciada, puedes Lanzar el conjuro elegido una segunda vez cada día, aunque una de las dos veces que lo lanzas, está potenciado dos niveles por debajo de tu nivel más alto de conjuros de cautivador que no sean trucos, siempre que el conjuro pueda lanzarse a ese nivel de conjuro.

CAUTIVACIÓN POTENCIADA — DOTE 8

ARQUETIPO METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de cautivador

Puedes imbuir tus encantamientos e ilusiones con más poder. Elige uno de tus conjuros otorgados por dotes de arquetipo de cautivador; este conjuro no puede ser de tu nivel más alto de conjuros de cautivador que no sean trucos. El conjuro que elijas es potenciado al nivel más alto de conjuro de cautivador que puedas lanzar, sin incluir trucos. No puedes cambiar más tarde el conjuro potenciado por esta dote.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, eliges un conjuro distinto.

HECHIZO REACTIVO ↻ — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cautivador

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Eres blanco de un conjuro o ataque.

Eres tan encantador y fascinante que, bajo presión, puedes lanzar un encantamiento simple a tiempo para frustrar a un atacante. Lanzas cualquiera de tus conjuros de encantamiento de 1º nivel que normalmente requieren dos acciones o menos para lanzarse. Este surte efecto antes del conjuro o ataque desencadenante, y si el atacante se ve afectado por tu conjuro, puede tomar diferentes decisiones en función de los efectos (por ejemplo, si hechizas al atacante y se vuelve amistoso contigo, puede elegir un objetivo distinto para su ataque o conjuro). La criatura atacante debe estar dentro del alcance de tu conjuro, y si tu conjuro requiere objetivos, este debe ser un objetivo válido. Tu conjuro afecta solo a la criatura atacante, incluso si normalmente afectaría a más objetivos o un área.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE CAUTIVADOR — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de cautivador

Aprendes conjuros más poderosos para encantar y engañar. Aprendes un conjuro de ocultismo de 4.º nivel. A 12.º nivel, aprendes un conjuro de 5.º nivel, y a 14.º nivel, aprendes un conjuro de 6.º nivel. Todos estos conjuros deben ser de la escuela de encantamiento o de ilusión. Lanzas estos conjuros como conjuros innatos de ocultismo. Te conviertes en experto en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuros para conjuros de ocultismo.

CAUTIVACIÓN SIN ESFUERZO ◆ — DOTE 14

ARQUETIPO METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de cautivador

Desencadenante Empieza tu turno.

Mantienes tus encantamientos e ilusiones innatos sin apenas pensar. Obtienes inmediatamente los efectos de la acción Mantener un conjuro, que solo puedes usar para extender la duración de un conjuro de encantamiento o ilusión.

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE CAUTIVADOR — DOTE 16

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de cautivador

Dominas los conjuros más poderosos que encantan y engañan. Aprendes un conjuro de ocultismo de 7.º nivel. En el 18.º nivel aprendes un conjuro de 8.º nivel y en el 20.º nivel aprendes un conjuro de 9.º nivel. Todos estos conjuros deben ser de la escuela de encantamiento o de ilusión. Lanzas estos conjuros como conjuros innatos de ocultismo. Te conviertes en maestro en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuros para conjuros de ocultismo.

MIRA DE NUEVO ◆ — DOTE 18

ARQUETIPO METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de cautivador

Frecuencia una vez al día

Si tus ilusiones o encantamientos no logran atrapar las mentes de los demás, puedes lanzarlos de nuevo. Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro innato de encantamiento o ilusión y no logra afectar a ningún objetivo, no pierdes el conjuro. Debes usar el mismo número de acciones para volver a lanzar el mismo conjuro en tu siguiente turno; si no puedes, o eliges no hacerlo, desperdicias esa cantidad de acciones sin ningún efecto. Tras este segundo lanzamiento, pierdes el conjuro tanto si afectó a algún objetivo como si no. Mira de nuevo solo funciona con conjuros que requieren objetivos y no hace nada si lanzas un conjuro pero no eliges ningún objetivo.

Luchador

Los luchadores son atletas que enfrentan su fuerza y habilidad contra adversarios poderosos. Especializados en una gran variedad de agarres, presas y golpes, los luchadores son oponentes peligrosos cuyas técnicas pueden dejar a un enemigo quebrado y derrotado sin quitarle la vida.

La tradición de la lucha libre es común en todo Golarion. Los gladiadores y otros guerreros que luchan como espectáculo usan técnicas de lucha libre. Que la disciplina esté centrada en los agarres también es útil en combates que no son de gladiadores, ya que muchos enemigos no saben librarse de una presa. Los agarres son particularmente efectivos contra lanzadores de conjuros, que tienen dificultades para completar los componentes somáticos de sus conjuros estando apresados.

Los luchadores tienen un fuerte pasado histórico en el Bastión de Belkzen, donde los orcos utilizan técnicas de agarre especializadas para someter a los grandes animales que usan como monturas. Los orcos prefieren apresar a mano a estas criaturas en parte para minimizar los daños, pero también porque creen que el proceso de someter a la criatura crea un mayor vínculo entre montura y jinete.

Fuera del Mar Interior, los luchadores son comunes en Iblydos y Arcadia. Los luchadores iblydanos se especializan en agarres para asegurarse de que nunca se queden sin forma de luchar en el campo de batalla, incluso si sus armas son destruidas. Los luchadores de Arcadia participan en combates diseñados para recrear historias de dioses antiguos. Estos combates cuentan con impresionantes hazañas acrobáticas, así como maniobras de apresar altamente técnicas.

Dotes adicionales: 4º Agarrón aplastante (*Reglas básicas*, pág. 196), Agarrón de combate (*Reglas básicas*, pág. 157), Ataque imprevisto (*Reglas básicas*, pág. 156), 8º Lanzamiento giratorio (*Reglas básicas*, pág. 197).

DEDICACIÓN DE LUCHADOR — DOTE 2

ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos Entrenado en Atletismo, ataques sin armas, y defensa sin armadura

Tu formación en la lucha libre te ha hecho especialmente hábil a la hora de moverte, golpear y apresar cuando no llevas mucho peso encima. Te conviertes en experto en Atletismo y obtienes la dote de habilidad Luchador titánico. No sufres el penalizador -2 por circunstancia al realizar un ataque letal con tus ataques sin armas no letales. Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza para resistir los intentos de un oponente de Apresarte o Engullirte.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo luchador.

ROMPECODOS ❖ — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador

Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Doblas el cuerpo o las extremidades de tu oponente en posiciones agonizantes que le dificultan mantener su agarre. Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra la criatura que tienes agarrada o neutralizada. Este Golpe tiene los siguientes efectos además de sus efectos habituales.

Éxito crítico Haces caer de un golpe un objeto que la criatura esté sosteniendo. Cae al suelo en el mismo espacio de la criatura.

Éxito Debilitas el agarre de tu oponente sobre un objeto sostenido. Hasta el comienzo del turno de esa criatura, los intentos de Desarmar de ese objeto al oponente obtienen un bonificador +2 por circunstancia, y el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a los ataques con el objeto u otras pruebas que requieran un agarre firme del objeto.

SÚPLEX ❖ — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Doblando tu cuerpo entero, levantas a tu oponente por encima de tu cabeza y lo estrellas contra el suelo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra la criatura que tienes agarrada o neutralizada; con un éxito, el objetivo cae tumbado, y con un éxito crítico, el objetivo cae tumbado y sufre 2d6 de daño contundente adicional. Tanto si el Golpe tiene éxito como si no, inmediatamente sueltas al objetivo apresado.

TORSIÓN PARA DESTRABARSE ↻ DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Desencadenante Una criatura te impone el estado agarrado o neutralizado.

Tu capacidad de torcer los cuerpos de tus oponentes en llaves y agarres dolorosos te hace particularmente hábil en escapar de tales situaciones. Intenta una prueba de Atletismo para Huir del estado desencadenante. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba.

HUIDA DOLOROSA ↻ DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Desencadenante Una criatura que tienes agarrada o neutralizada Huye con éxito.

Tus oponentes no pueden destrabarse de tus presas sin ser castigados por ello. Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra la criatura desencadenante.

ESTRANGULAR ◆ DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Retuerces y exprimes a tu enemigo, quitándole el aliento. Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra la criatura que tienes agarrada o neutralizada. Si tienes éxito, obtienes un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño por arma, y el objetivo apenas puede hablar hasta el comienzo de su próximo turno o hasta que Huya, lo que ocurra antes. Mientras apenas puede hablar, el objetivo no puede vocalizar más que un susurro ronco, y debe tener éxito en una prueba plana CD 10 o pierde cualquier acción que requiera hablar. Hechizo con componentes somáticos y verbales, el objetivo simplemente tira una única prueba plana CD 10, en lugar de una prueba plana CD 5 adicional por estar agarrado.

INMOVILIZAR Y SOMETER ◆ DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Tu agarre de hierro agota lentamente las fuerzas de tu oponente. Intenta una prueba de Atletismo para hacer una Presa a la criatura que tienes agarrada o neutralizada, con los siguientes efectos en lugar de los efectos habituales.

Éxito crítico El objetivo queda debilitado 2 hasta el final de su siguiente turno y debilitado 1 durante 1 minuto.

Éxito El objetivo queda debilitado 1 hasta el final de su siguiente turno.

PLACAJE A LA CARRERA ◆◆ DOTE 8

APERTURA ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador

Cargas hacia tu oponente, y te lanzas sobre él en un feroz placaje. Das una Zancada hasta tu Velocidad y luego das un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas. Si impactas, puedes intentar Empujar al objetivo.

MOLINETE VOLADOR ◆◆ DOTE 10

ARQUETIPO ATAQUE

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Te lanzas a ti mismo y a tu oponente por los aires, y haces que se estrelle contra el suelo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra la criatura que tienes agarrada o neutralizada. Este Golpe inflige 1d6 de daño adicional por dado de daño por arma, y tiene los siguientes efectos adicionales en caso de éxito, fallo y fallo crítico.

Éxito El objetivo cae tumbado.

Fallo Pierdes tu agarre del oponente, que deja de estar agarrado o neutralizado por ti.

Fallo crítico Pierdes tu agarre del oponente y el equilibrio. Caes tumbado, y el objetivo deja de estar agarrado o neutralizado por ti.

ROMPEESPINAZOS ◆ DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Estrujas a tu oponente en un brutal abrazo de oso, ejerciendo una presión intensa sobre sus nervios, articulaciones u otros puntos de dolor. Intenta una prueba de Atletismo para hacer una Presa a la criatura que tienes agarrada o neutralizada, con los siguientes efectos en lugar de los habituales.

Éxito crítico El objetivo queda torpe 2 hasta el final de su siguiente turno y torpe 1 durante 1 minuto.

Éxito El objetivo queda torpe 1 hasta el final de su siguiente turno.

PRESA INESCAPABLE DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de luchador

Tus agarres tienen una cualidad sobrenatural, y evitan que tus enemigos escapen fácilmente, con o sin ayuda mágica. Si una criatura a la que tienes agarrada intenta usar un conjuro o efecto de teletransporte, debe tener éxito en una prueba plana CD 15 o el conjuro falla. Si una criatura a la que tienes agarrada intenta escapar estando bajo el efecto de *libertad de movimientos*, debe tener éxito en una prueba plana CD 15 o se verá obligada a tirar para intentar Huir como es habitual, en lugar de tener éxito automáticamente.

TRABAR FORMA ◆ DOTE 14

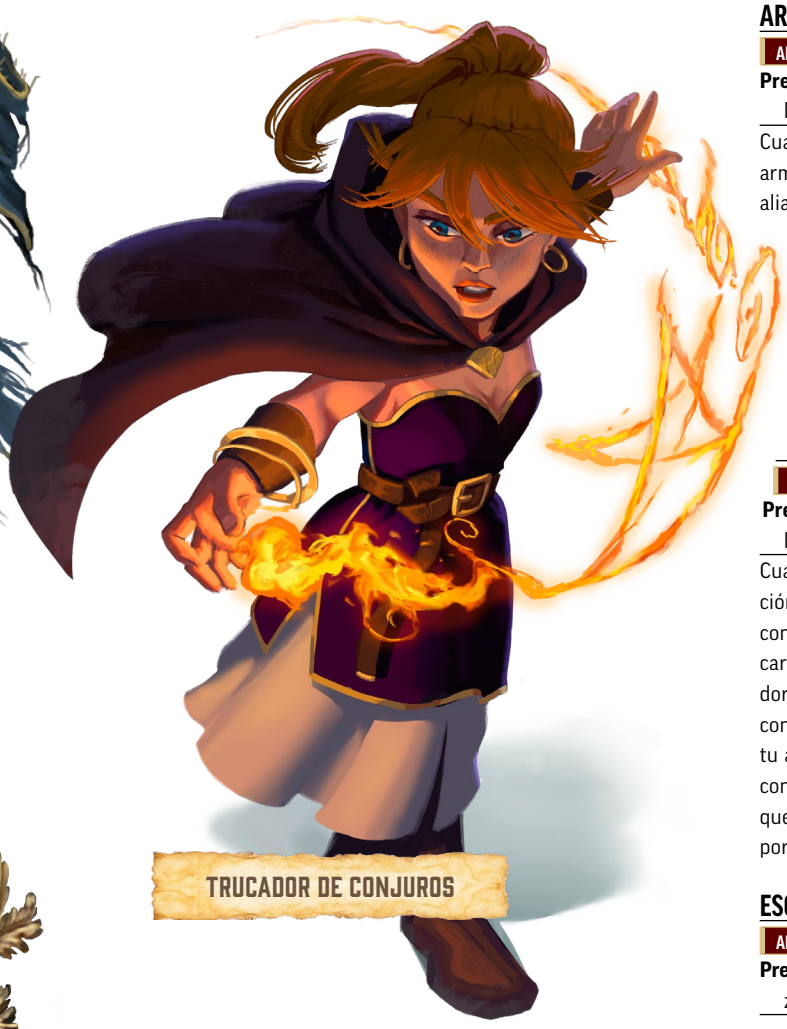
ARQUETIPO ATAQUE

Prerrequisitos Dedicación de luchador
Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Tu capacidad para manipular el cuerpo de tu enemigo es tan potente que puedes desgarrar y romper formas alternativas. Intenta una prueba de Atletismo para contrarrestar un efecto de polimorfismo que afecte actualmente a la criatura que tienes agarrada o neutralizada. Si el objetivo está de algún modo bajo múltiples efectos de polimorfismo, puede elegir cuál intentar contrarrestar; el DJ elige aleatoriamente si los efectos separados no son obvios. El objetivo es entonces temporalmente inmune por 1 día.

TRUCADOR DE CONJUROS

Así como los comerciantes de Golarion recorren los concurridos mercados en busca de nuevos productos, los eruditos de la magia se congregan en casas de té, debaten en simposios y frecuentan trastiendas de negocios esotéricos para intercambiar secretos de su oficio. En tales reuniones, puede surgir un tipo distinto de magia: ¡la chispa de la innovación! La mezcla de técnicas mágicas produce resultados fascinantes e impredecibles. Como uno de estos innovadores, a veces llamado trucador de conjuros, tienes un talento especial para inventar técnicas mágicas y descubrir nuevos efectos en conjuros que la mayoría de lanzadores de conjuros novatos dan por sentado. Tus capacidades únicas pueden ser el resultado de semanas de experimentación o un secreto que te transmitió un practicante errante, pero, en cualquier caso, disfrutas sorprendiendo a los demás con tus trucos.



TRUCADOR DE CONJUROS

DEDICACIÓN DE TRUCADOR DE CONJUROS — DOTE 2

ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos Ser capaz de lanzar conjuros; entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Tu experiencia con la magia y sus tradiciones te permite especializarte en el lanzamiento de ciertos conjuros, personalizando conjuros familiares para crear efectos novedosos. Cada vez que obtienes una dote de este arquetipo, aprendes a modificar los efectos de un solo conjuro o cambias una de las modificaciones de una dote anterior. Cada vez que Lanzas el conjuro correspondiente a la dote que elegiste, decides si lanzar su versión normal o modificada. Solo puedes aplicar una modificación a un conjuro a la vez, incluso si conoces más de una modificación para el mismo conjuro. Salvo por las modificaciones mencionadas en la dote, el conjuro funciona con normalidad.

Elige hasta dos dotes de arquetipo trucador de conjuros de 4.º nivel para los que cumplas el prerrequisito de lanzamiento de conjuro. Obtienes esas dotes, ignorando su requisito de nivel.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo trucador de conjuros. Las dos dotes que obtienes por adquirir la dedicación no cuentan para este total.

ARMAMENTO BRILLANTE — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *luz*

Cuando lanzas *luz*, puedes modificar su objetivo para que sea 1 arma cuerpo a cuerpo, ya sea desatendida o poseída por ti o por un aliado voluntario, y modificar su duración para que sea de 1 minuto. Si lo haces, añade lo siguiente a sus efectos: cuando una criatura que empuña el arma logra un impacto crítico contra un enemigo, puedes Disipar el conjuro como reacción, provocando que el enemigo quede deslumbrado durante 1 asalto. Tras usar esta reacción, no puedes volver a usar esta modificación durante 10 minutos.

CONVOCAR BANDA MUSICAL — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *convocar instrumento*

Cuando lanzas *convocar instrumento*, puedes modificar su duración para que sea mantenido, hasta 1 minuto. Cuando lo haces, convocas un número de instrumentos igual a tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros que flotan a tu alrededor y tocan por sí solos. Una vez por turno, cuando Mantienes el conjuro, elige un oponente a 30 pies (*9 m*) o menos que pueda oír tu actuación. El objetivo debe intentar una salvación de Voluntad contra la CD del conjuro; si falla, se distrae con tu actuación y queda desprevenido durante 1 asalto. El objetivo es entonces temporalmente inmune durante 24 horas.

ESCUDO BARRERA — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *escudo*

Cuando lanzas *escudo*, puedes modificar el conjuro para crear una barrera sólida que puedes usar como cobertura, pero no para bloquear. No puedes usar la reacción de Bloquear con el escudo cuando el conjuro se modifica de esta manera, pero tú (y solo tú) puedes gastar una acción para Ponerte a cubierto y que te proporcione cobertura estándar.

FUERTE EMPUJÓN — DOTE 4

ARQUETIPO ATAQUE

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *mano del mago*

Cuando lanzas *mano del mago*, puedes modificar su objetivo para que sea 1 criatura. Si lo haces, sustituye su efecto estándar por lo siguiente: empujas a tu enemigo de forma telequinética. Haz una tirada de ataque de conjuro contra la CD de Fortaleza del objetivo. Con un éxito, empujas al objetivo alejándolo 5 pies (*1,5 m*) de ti. Con un éxito crítico, empujas al objetivo alejándolo 10 pies (*3 m*) de ti.

LUCES SALVAJES — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *luces danzantes*

Cuando lanzas *luces danzantes*, puedes modificar su duración para que sea 1 minuto y modificar sus efectos estándar para crear una sola luz flotante con la forma de una criatura Menuda, en lugar de hasta cuatro luces flotantes. La criatura flota sobre tu cabeza a menos que gastes una sola acción que tiene el rasgo concentrar para dirigir la luz y que se mueva hasta 30 pies (*9 m*), en cuyo caso permanecerá allí hasta que la dirijas de nuevo. Si la diriges de vuelta a tu cabeza, flota allí y te sigue de nuevo hasta que la diriges a otro lugar. Si la luz alguna vez se aleja más de 120 pies (*36 m*) de ti, se apaga inmediatamente.

MANO ÁGIL — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *mano del mago*

Cuando lanzas *mano del mago*, puedes modificar su objetivo para que sea un juego de herramientas de ladrón. Cuando Lanzas el conjuro de esta forma, las herramientas se mueven hasta 20 pies (*6 m*) hacia un dispositivo o cerradura. Después de que Mantengas el conjuro en turnos futuros, puedes usar las herramientas para intentar pruebas de Latrocinio para Inutilizar un dispositivo o Forzar una cerradura dentro del alcance del conjuro, pero sufres un penalizador -2 a tu prueba de Latrocinio. En caso de fallo crítico, el conjuro termina y no puedes volver a usar esta modificación durante 24 horas.

SELLO DE SEGUIMIENTO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *sello*

Cuando lanzas *sello*, puedes modificar el conjuro para añadir lo siguiente a sus efectos estándar: el objetivo deja un rastro mágico que tú y otros podéis intentar seguir. Tú y otras criaturas podéis intentar Rastrear al objetivo, sustituyendo la prueba de Supervivencia por una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (lo que coincida con la tradición mágica de tu conjuro sello). Al igual que Rastrear con Supervivencia, esto debe hacerse en algún lugar donde haya estado el objetivo y seguir el rastro; no permite a nadie encontrar el objetivo desde la distancia. Solo puedes tener un único objetivo marcado con un sello modificado de este modo. Si usas esta aptitud nuevamente en un segundo objetivo, el conjuro *sello* en el primer objetivo finaliza y tu marca se desvanece.

ANIMAR UNA RED — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *animar una cuerda*

Cuando lanzas *animar una cuerda*, puedes modificar su objetivo para que sea 1 red. Si lo haces, reemplaza los efectos estándar del conjuro por lo siguiente: haces que una red se anime y se arroje sobre una criatura Mediana o más pequeña a 20 pies (*6 m*) o menos de ella. Intenta una tirada de ataque de conjuro contra la CD de Reflejos del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda desprevenido y sufre un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades hasta que Huye; con un éxito crítico, también queda inmovilizado hasta que Huye. La CD para Huir es igual a tu CD de conjuro mientras dure el conjuro. Una vez que termina el conjuro, la CD para Huir vuelve a ser la CD normal para una red (generalmente 16), y una criatura adyacente al objetivo puede Interactuar para quitarle la red.

DESCANSO INTRANQUILO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *dormir*

Cuando lanzas *dormir*, puedes modificar el conjuro para añadir lo siguiente a sus efectos estándar: los sujetos de tu conjuro experimentan sueños perturbadores. Cuando un objetivo que haya fallado o fallado críticamente su tirada de salvación se despierta, está asustado 1.

GRASA VOLÁTIL — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *grasa*

Cuando lanzas *grasa*, puedes modificar su objetivo para que sea 1 criatura. Si lo haces, reemplaza los efectos estándar del conjuro con lo siguiente: salpicas al objetivo con grasa combustible. El objetivo debe intentar una salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo es salpicado con grasa y obtiene debilidad 2 al fuego hasta el final de tu siguiente turno. El objetivo o una criatura adyacente puede limpiar la grasa combustible con una acción de Interactuar, terminando el efecto.

Fallo Como éxito, excepto que la debilidad al fuego dura 1 minuto.

Potenciado (+2) La debilidad aumenta en 1.

IMAGEN DESCONCERTANTE — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *imagen múltiple*

Cuando lanzas *imagen múltiple*, puedes modificar su duración para que se mantenga hasta 1 minuto, y modificar su alcance a 30 pies (*9 m*). Si lo haces, reemplaza los efectos estándar del conjuro por lo siguiente: creas un duplicado ilusorio de ti mismo que aparece en una casilla desocupada dentro del alcance. La imagen ocupa espacio y tiene un alcance de 5 pies (*1,5 m*), y tus aliados pueden flanquear con la imagen. No tiene ningún otro atributo que tendría normalmente una criatura salvo una CA igual a tu CD de conjuro y modificadores a las tiradas de salvación iguales a tu CD de conjuro -10. Si la imagen es

golpeada por un ataque o falla una salvación, o si te alejas más de 30 pies (*9 m*) de ella, el conjuro termina. Las criaturas pueden moverse a través de su espacio sin obstrucción. Cuando Mantienes el conjuro, puedes mover la imagen a una casilla desocupada dentro del alcance.

MONTAR EN DISCO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *disco flotante*

Cuando lanzas *disco flotante*, puedes modificar su duración para que se mantenga hasta 10 minutos. Si lo haces, añade la siguiente entrada de potenciado a sus efectos.

Potenciado (3.º) El disco puede cargar hasta 10 de Impedimenta. El conjuro ya no finaliza si te montas sobre el disco (aunque sí si cualquier otra criatura se monta sobre él, incluso si la criatura se sube encima de ti). Si estás subido al disco, cambia su capacidad para sostenerte a ti y además Impedimenta adicional igual al máximo que podrías transportar sin quedar impedido. Si montas sobre el disco, puedes dirigirlo para que se mueva por encima del suelo hasta 30 pies (*9 m*) o tu Velocidad, lo que sea más lento, cada vez que Mantengas el conjuro. Mientras lo montas, el disco puede desplazarse sobre líquidos siempre que termine su movimiento en tierra firme. Si acaba su movimiento en una superficie que no puede sostenerlo, el conjuro termina.

NIEBLA EMPAPADORA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *niebla de oscurecimiento*

Cuando lanzas *niebla de oscurecimiento*, puedes modificarla para añadir la siguiente entrada de potenciado a sus efectos.

Potenciado (3.º) Tu niebla está particularmente cargada de humedad. Los fuegos no mágicos dentro del área se apagan automáticamente. Elige un fuego mágico o un conjuro de fuego en el área e intenta contrarrestarlo.

TERRENO OSCURECIDO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *niebla de oscurecimiento*

Cuando lanzas *niebla de oscurecimiento,* puedes modificar el conjuro para reemplazar sus efectos estándar con lo siguiente: haces que una nube de niebla espesa cubra el área, lo que hace difícil ver el suelo. El área dentro de la niebla es terreno difícil para las criaturas que no pueden ver a través de niebla o bruma. Puedes Disipar la nube.

EXPLOSIÓN HUMEANTE — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *bola de fuego*

Cuando lanzas *bola de fuego* potenciada al menos hasta 4º nivel, puedes modificar el conjuro para añadir lo siguiente a sus efectos estándar: tu bola de fuego deja una breve nube de humo en su área. Si bien es humo en lugar de niebla, por lo demás la nube tiene los efectos de niebla de oscurecimiento, salvo que dura solo 1 ronda.

FUEGO ESPARCIDO — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *bola de fuego*

Cuando lanzas *bola de fuego*, puedes modificar su área para que sean dos explosiones de 10 pies (*3 m*) que no se solapen.

LLAMAS DURADERAS — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *bola de fuego*

Cuando lanzas *bola de fuego,* puedes modificar sus efectos, reduciendo el daño base a 5d6 y haciendo que inflija 2 de daño por fuego persistente a las criaturas que fallan la salvación, duplicado como es habitual en caso de fallo crítico. Si lo haces, sustituye la entrada de potenciado por la siguiente.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d6 y el daño por fuego persistente aumenta en 2.

MANO LADRONA — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Mano ágil, dote de habilidad Carterista

Cuando lanzas *mano del mago,* puedes eliminar su duración, modificar su alcance a 20 pies (*6 m*) y modificar su objetivo para que sea un objeto atendido dentro del límite de Impedimenta del conjuro que no llevaría mucho tiempo tomar. Añade lo siguiente a los efectos estándar del conjuro: si la criatura que atiende el objeto accede a que tomes el objeto, la *mano del mago* te lo lleva. Si la criatura no accede, debes intentar Sustraer el objeto objetivo con una prueba de Latrocinio. Se aplican las restricciones habituales sobre los intentos de Sustraer un objeto, incluidas las restricciones de que no puedes sustraer objetos que serían demasiado obvios o que llevaría mucho tiempo quitar (como zapatos o armaduras puestos u objetos sujetados activamente) y no puedes Sustraer de una criatura en combate o en guardia. Con una prueba exitosa de Sustraer, la *mano del mago* te lleva el objeto, y en caso de fallo crítico, no puedes volver a usar esta modificación durante 1 hora. Si tienes nivel maestro en Latrocinio, puedes intentar Sustraer a una criatura en combate o en guardia, pero si lo haces, el tiempo de lanzamiento del conjuro aumenta en 1 acción.

MARCA BALIZA — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Sello de seguimiento

Cuando lanzas *sello*, puedes modificar el conjuro para añadirle la siguiente entrada de potenciado.

Potenciado (4.º) Te sincronizas con el objetivo marcado. Mientras dure el conjuro, puedes gastar una sola acción, que tiene los rasgos adivinación, concentrar y detección, para intentar localizar al objetivo, con lo que sabrás la dirección en la que se encuentra, siempre que esté a 1 milla (*1,6 km*) o menos de ti. Si el objetivo es una criatura, o un objeto en posesión de una criatura, esta puede intentar una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuro. Si tiene éxito, tu intento de localizar el objetivo falla y no puedes volver a intentarlo durante 1 día. Solo puedes tener un único objetivo marcado con un *sello* modificado de este modo. Si Lanzas este conjuro nuevamente en un segundo objetivo, el conjuro sello en el primer objetivo finaliza y tu marca se desvanece.

ROBAR VITALIDAD — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *toque vampírico*

Cuando lanzas *toque vampírico,* puedes modificar sus efectos estándar del siguiente modo: en lugar de obtener puntos de golpe

temporales, si tu objetivo falla o falla críticamente la tirada de salvación, puedes intentar una prueba de contrarrestar para eliminar los estados torpe o debilitado que estés sufriendo, usando la fuente de dicho estado para determinar el nivel y la CD para contrarrestar. Si el estado fue causado por un efecto continuo y no eliminas ese efecto, el estado regresa al final de tu siguiente turno.

TOQUE CANALIZADOR — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *toque vampírico*

Cuando lanzas *toque vampírico,* puedes modificar sus efectos estándar del siguiente modo: en lugar de obtener los puntos de golpe temporales tú mismo, puedes otorgar los puntos de golpe temporales a un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos. Al cabo de 1 minuto, si al aliado le queda alguno de esos puntos de golpe temporales, los pierde.

LLAMAS ENVOLVENTES — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *muro de fuego*

Cuando lanzas *muro de fuego*, puedes modificar sus efectos estándar del siguiente modo: en lugar de un anillo de llamas de 5 pies (1,5 m) de espesor y 10 pies (*3 m*) de radio, puedes darle al muro forma de semiesfera de fuego con 10 pies (*3 m*) de radio.

TENTÁCULOS DERRIBADORES — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *tentáculos negros*

Cuando lanzas *tentáculos negros*, reemplaza los efectos estándar del conjuro por lo siguiente: unos tentáculos serpentean por el suelo del área, intentando obstaculizar a cualquiera que esté en ella. Pegajosos tentáculos negros intentan Derribar a cada criatura en el área. Intenta tiradas de ataque de conjuro contra la CD de Reflejos de cada criatura afectada. Cualquier criatura contra la que tengas éxito queda tumbada y sufre 3d6 de daño contundente. Cada vez que una criatura termina su turno en el área, los tentáculos intentan Derribarla si no está ya tumbada, e infligen 1d6 de daño contundente a cualquier criatura que ya esté tumbada. Las criaturas tratan el área del hechizo como terreno difícil.

HUMO ASFIXIANTE — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Explosión humeante

Cuando lanzas *bola de fuego* potenciada al menos hasta 6.º nivel, puedes modificar los efectos estándar del conjuro del siguiente modo: reduce el daño del conjuro en 6d6. Tu bola de fuego deja en el área una nube de humo tóxico persistente. Si bien es humo en lugar de niebla, por lo demás la nube tiene los efectos de nube apestosa.

VENENO DIRIGIDO — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trucador de conjuros, ser capaz de lanzar *nube aniquiladora*

Cuando lanzas *nube aniquiladora*, modifica su duración para que sea mantenida hasta 1 minuto y añade lo siguiente a sus efectos estándar: la nube no se aleja de ti cada ronda. Una vez por asalto, cuando Mantienes el conjuro, puedes mover la nube 10 pies (3 m) en la dirección que elijas.

LOS FRUTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Si bien la magia puede surgir de muchas fuentes, desde magos tutores hasta prodigios autodidactas, el arte del trucador de conjuros a menudo surge de una sofisticada investigación mágica. Las academias mágicas de Golarion no tienen la exclusividad sobre la magia, pero a menudo pueden enseñar variantes menos conocidas de un conjuro a sus estudiantes. En la academia Magaambya en la Extensión de Mwangi, por ejemplo, los iniciados estudian múltiples tradiciones de magia, adaptando las técnicas de canalizar la esencia mágica de una tradición para idear nuevos métodos de lanzar conjuros en otra. Los Señores Arcanos de Nex han pasado miles de años perfeccionando conjuros tanto en tiempos de guerra como de paz, demostrando un excelente control sobre la magia y la capacidad de alterarla a voluntad. El regreso de Nuevo Thassilon trajo consigo a miles de aficionados y eruditos de la magia, todos con sus propios trucos únicos y ansiosos por ver qué nuevas variantes de conjuros se han desarrollado en su larga ausencia.

Esto no quiere decir que todos los trucadores de conjuros provengan del ámbito académico. Un hechicero puede demostrar poderes aberrantes en su magia de linaje, insinuando un trasfondo más complejo que una única influencia sobrenatural actuando sobre ella. Un oráculo podría trastear con poderes divinos que no comprende bien y lanzar un conjuro de un modo único simplemente porque nunca se le enseñó lo contrario. El patrón de una bruja o una deidad caprichosa podría otorgar a un sirviente favorecido un poder especial por cualquier motivo extraño que tales seres puedan poseer. La magia en Golarion no es predecible del todo, sin importar cuántos practicantes desearían que lo fuera. Aunque la mayoría de lanzadores de conjuros siguen patrones predecibles en su arte, siempre hay excepciones.

Las reglas de esta sección se presentan como parte de un arquetipo, pensadas para un personaje dedicado al arte de innovar en la magia, pero no tienes que limitarte a esa premisa. A discreción del DJ, una dote de trucador de conjuros podría estar disponible para un personaje como dote de clase sin que el personaje tome el arquetipo. En la mayoría de casos, esta opción solo debe ofrecerse como recompensa o elemento de trama que el personaje, el DJ o el grupo ha dedicado una cantidad significativa de tiempo a desarrollar; un personaje que desee participar en estas opciones sin el permiso o la participación del DJ debería simplemente tomar el arquetipo del trucador de conjuros. Estas dotes podrían usarse para representar el resultado de una extensa investigación mágica; encontrar saber olvidado o prohibido en un rincón perdido de Golarion; complacer a un dios, patrón u otro poder notable; un plano o artefacto mágico que ejerce su influencia; u otras varias situaciones con las que se podría topar un aventurero mientras explora. Ten en cuenta, sin embargo, que estas dotes fueron creadas y equilibradas para ser parte de un arquetipo. Si permitir dotes de trucador de conjuros como dotes de clase generales empieza a afectar negativamente la partida, los jugadores deberían estar dispuestos a revertir la decisión y reconstruir los personajes según sea necesario.

Tabla de equipo

La Tabla 3 enumera los objetos y las runas que aparecen en este libro. Incluye todas las opciones de un determinado nivel de objeto, organizadas por categoría y nombre. Cada nivel tiene una sección para consumibles, seguida de una sección para objetos permanentes. «PC» en superíndice indica que un objeto es poco común, y «R» en superíndice indica que es raro.

TABLA 3: EQUIPO POR NIVEL

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Consumibles de nivel 0			
Bolsa de sangre falsa	Equipo	1 po	46
Polvo	Equipo	1 pp	47
Objetos permanentes de nivel 0			
Mejora de escudo[PC]	Ajuste	8 pp	54
Sobrevesta reforzada[PC]	Ajuste	2 po	55
Arco de cuerno hongalí[PC]	Arma	11 po	55
Áspid enroscado[PC]	Arma	10 po	55
Beso de la piraña[PC]	Arma	4 pp	55
Chakram	Arma	5 pp	55
Cuchillo arrojadizo	Arma	3 pp	55
Hacha de carnicero[PC]	Arma	8 po	56
Katar de tres hojas[PC]	Arma	8 pp	56
Lanza de duelo[PC]	Arma	2 po	56
Lanza con ramas élfica[PC]	Arma	3 po	56
Maza de trueno[PC]	Arma	2 pp	56
Ropera espiral[PC]	Arma	5 po	56
Sable hoz[PC]	Arma	5 po	56
Tonfa[PC]	Arma	1 pp	56
Almacenamiento de silla	Asistencia	1 po	21
Audífono básico	Asistencia	5 pp	17
Bastón básico	Asistencia	5 pp	17
Bastón de grifo	Asistencia	1 po	17
Bastón de tantear	Asistencia	5 pp	17
Cuchillas de ruedas	Asistencia	5 pp	21
Férula	Asistencia	5 pp	18
Lentes correctoras básicas	Asistencia	5 pp	20
Muleta básica	Asistencia	5 pp	17
Pinchos de ruedas	Asistencia	5 pp	21
Prótesis básica	Asistencia	5 pp	19
Ruedas reforzadas	Asistencia	5 pp	21
Silla de ruedas básica	Asistencia	5 pp	20
Soporte	Asistencia	5 pp	19
Arcilla	Equipo	1 pc	30
Balón	Equipo	3 pc	30
Bloques	Equipo	1 pp	30
Caja rompecabezas sencilla	Equipo	2 pp	30
Canicas	Equipo	2 pp	30
Carretilla	Equipo	5 pp	46
Carruaje de juguete	Equipo	5 pp	30
Cometa	Equipo	4 pc	30
Escalera plegable	Equipo	3 po	46
Gofrera	Equipo	5 pp	46
Juegos	Equipo	5 pp	30
Juego de pintura	Equipo	1 po	31
Máscara buena	Equipo	2 po	46
Máscara ordinaria	Equipo	5 pc	46
Molinete	Equipo	1 pc	31
Muñeca	Equipo	1 pp	31
Ropa arrancable	Equipo	5 pp	47
Vejiga de aire	Equipo	1 pp	47
Yo-yo	Equipo	5 pc	31
Consumibles de 1.º nivel			
Bomba de azufre menor[PC]	Bomba	4 po	64
Vapor fastidioso menor[PC]	Bomba	4 po	51
Polvo petardo[PC]	Consumible	1 po	31
Objetos permanentes de 1.º nivel			
Cadenas entrelazadas[PC]	Ajuste	5 po	54
Emblema de dragón[PC]	Ajuste	10 po	54
Placas bruñidas[PC]	Ajuste	5 po	54
Guadaña plegable[PC]	Arma	12 po	55
Anillo de lectura	Asistencia	15 po	19
Audífono mágico	Asistencia	5 po	18
Control de impulsos	Asistencia	5 po	21
Silla de viajero	Asistencia	5 po	20
Caja rompecabezas compleja	Equipo	2 po	30
Dados trucados	Equipo	5 po	30
Gofrera con grabado	Equipo	2 po	46
Juego de construcción magnético	Equipo	2 po	31
Máscara de goma	Equipo	5 po	47
Máscara de la peste[PC]	Equipo	10 po	46
Muñeca sorpresa	Equipo	1 po	31
Traje para plagas	Equipo	20 po	48
Velocípedo[P]	Vehículo	60 po	79
Consumibles de 2.º nivel			
Lanzarredes de resorte[PC]	Artilugio	6 po	38
Polvos para estornudar[PC]	Consumible	7 po	31
Pudín de sangre de dragón menor [PC]	Consumible	5 po	68
Trampa de lazo de peso muerto[PC]	Trampa de lazo	6 po	64
Trampa de lazo estática[PC]	Trampa de lazo	6 po	83
Objetos permanentes de 2.º nivel			
Carruaje de juguete de cuerda	Equipo	5 po	30
Muñeca sorpresa exquisita	Equipo	10 po	31
Peluca rápida[PC]	Puesto	30 po	34
Prendas experimentales[PC]	Puesto	25 po	34
Túnica de urdimbre mágica[PC]	Puesto	25 po	35
Dentada[PC]	Runa	30 po	56
Consumibles de 3.º nivel			
Buscavistas periscópico[R]	Artilugio	12 po	38
Bomba de azufre moderada[PC]	Bomba	12 po	65
Vapor fastidioso moderado[PC]	Bomba	12 po	51
Pastel imposible[PC]	Consumible	5 po	68
Vejiga de recuperación[R]	Equipo	10 po	107
Virote de pimienta cegadora[PC]	Munición	10 po	65
Trampa de lazo romperrocas[PC]	Trampa de lazo	9 po	83

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Ungüento de piel de sapo[PC]	Veneno	10 po	51
Objetos permanentes de 3.º nivel			
Audífono potenciado	Asistencia	50 po	18
Ariete portátil	Equipo	20 po	46
Caja rompecabezas desafiante	Equipo	10 po	30
Gafas ahumadas	Equipo	20 po	46
Traje de buzo	Equipo	100 po	107
Peluca de contención[PC]	Puesto	45 po	34
Túnica espejada[PC]	Puesto	55 po	35
Agarradera[PC]	Runa	60 po	102
Aplastante[PC]	Runa	50 po	82
De aterrizaje[PC]	Runa	60 po	103
Llamada[PC]	Runa	60 po	103
Presentable[PC]	Runa	50 po	103
Moneda reconfortante[PC]	Sostenido	45 po	50
Piedra guardarropa menor[PC]	Sostenido	50 po	34
Luz envolvente[P]	Tatuaje	50 po	110
Consumibles de 4.º nivel			
Trampa de lazo de cohete de brea[PC]	Trampa de lazo	15 po	50
Trampa de lazo resplandeciente[PC]	Trampa de lazo	18 po	51
Objetos permanentes de 4.º nivel			
Estatuilla de albergue[PC]	Compañero	80 po	43
Ajustes de carterista[PC]	Equipo	100 po	34
Escudo almohada[PC]	Escudo	80 po	83
Escudo tejemadera inferior[PC]	Escudo	85 po	90
De aliento de dragón 1º[PC]	Runa	100 po	103
Cohete pogo[PC]	Vehículo	300 po	79
Consumibles de 5.º nivel			
Pudín de sangre de dragón moderado[PC]	Consumible	25 po	68
Tiro de rinoceronte[PC]	Munición	22 po	86
Virote de la serpiente del cielo[PC]	Munición	25 po	91
Trampa de lazo apalizadora[PC]	Trampa de lazo	25 po	83
Trampa de lazo de chispa mojada[PC]	Trampa de lazo	25 po	50
Objetos permanentes de 5.º nivel			
Barda de cabalgar olas[PC]	Compañero	130 po	43
Camisa del corredor veloz[PC]	Puesto	150 po	82
Carnegema de combate[PC]	Puesto	160 po	60
Sombrero sombrío[PC]	Puesto	150 po	34
Emparejada[PC]	Runa	150 po	103
Restañante[PC]	Runa	130 po	111
Lupa de elucidación[PC]	Sostenido	125 po	61
Batisfera[PC]	Vehículo	480 po	106
Consumibles de 6.º nivel			
Trampa de lazo de bola de espejos[PC]	Trampa de lazo	40 po	50
Objetos permanentes de 6.º nivel			
Cuchillo de la dama[PC]	Arma	200 po	60
Atuendo de llamadioses sarkoriano[PC]	Armadura	250 po	90
Bastón de las Tierras del Sueño[PC]	Bastón	250 po	60
Bastón del reposo final[PC]	Bastón	240 po	86
Reposamanos astados	Compañero	225 po	22
Taller privado[PC]	Edificio	200 po	86
Pie de despegue	Puesto	250 po	23
Prótesis cambiante	Puesto	210 po	23
Acarreadora[PC]	Runa	225 po	90
De aliento de dragón 2.º[PC]	Runa	250 po	106

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Energizante[PC]	Runa	250 po	26
Pavorosa menor[PC]	Runa	225 po	64
Morral engatusador[PC]	Sostenido	200 po	26
Barcaza de arena[PC]	Vehículo	750 po	78
Cúter	Vehículo	750 po	79
Consumibles de 7.º nivel			
Consuelo frío menor[PC]	Consumible	70 po	106
Estofado del camarero[PC]	Consumible	60 po	69
Lechugón de hielo y fuego[PC]	Consumible	60 po	68
Bala de pedrusco[PC]	Munición	60 po	64
Trampa de lazo envenenada[PC]	Trampa de lazo	60 po	65
Ungüento de piel de sapo mayor[PC]	Veneno	55 po	51
Objetos permanentes de 7.º nivel			
Silla de virtuoso	Asistencia	350 po	20
Collar de forma de plaga[PC]	Compañero	350 po	43
Escudo tejemadera menor[PC]	Escudo	305 po	90
Escudo de inubrix de calidad normal[R]	Escudo	352 po	13
Rodela de inubrix de calidad normal[R]	Escudo	320 po	13
Espejo de vigilia durmiente[PC]	Puesto	300 po	61
Tacones de relojería[R]	Puesto	300 po	39
Túnica de energía de fuego[PC]	Puesto	320 po	35
Atrapavientos[PC]	Runa	350 po	102
Imperecedera[PC]	Runa	330 po	26
Lámpara de mareos menor[PC]	Sostenido	325 po	111
Corona de perspicacia[PC]	Tatuaje	360 po	110
Tatuaje reflexivo[PC]	Tatuaje	350 po	110
Varita de guerra espiritual 2º[PC]	Varita	360 po	27
Varita de llamas feéricas[PC]	Varita	360 po	91
Zancudo[PC]	Vehículo	1.200 po	79
Consumibles de 8.º nivel			
Araña bomba de relojería[PC]	Artilugio	100 po	38
Mezcla maleable menor[PC]	Elixir	75 po	106
Objetos permanentes de 8.º nivel			
Faro del duelista[PC]	Arma	450 po	26
Macuahuitl de relojería[R]	Arma	550 po	38
Salón de juego portátil[PC]	Edificio	500 po	50
Gofrera de *mithril*[PC]	Equipo	355 po	46
Traje para plagas impenetrable	Equipo	420 po	47
Escudo de abisio de calidad normal[R]	Escudo	440 po	11
Escudo de sicatita de calidad normal[R]	Escudo	440 po	15
Rodela de abisio de calidad normal[R]	Escudo	400 po	11
Rodela de sicatita de calidad normal[R]	Escudo	400 po	15
Broche de inspiración[PC]	Puesto	425 po	60
Carnegema de control terrestre[PC]	Puesto	450 po	60
Corona del comefuego[PC]	Puesto	500 po	60
Ojo de lo imperceptible	Puesto	450 po	23
Túnica de energía de frío[PC]	Puesto	450 po	35
De aliento de dragón 3.º[PC]	Runa	500 po	103
Dentada mayor[PC]	Runa	425 po	56

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Bote plegable[PC]	Sostenido	500 po	78
Fular cautivador[PC]	Sostenido	415 po	98
Ganzúa abarcadora[PC]	Sostenido	450 po	26
Consumibles de 9.º nivel			
Lamento del cervecero[PC]	Consumible	120 po	68
Pastel imposible mayor[PC]	Consumible	25 po	68
Flecha enfiladora[PC]	Munición	125 po	64
Munición de transposición[PC]	Munición	125 po	86
Munición silenciadora[PC]	Munición	125 po	27
Polvo de abisio[R]	Veneno	150 po	11
Objetos permanentes de 9.º nivel			
Vid de rosas[PC]	Arma	600 po	99
Silla anfibia	Asistencia	575 po	22
Silla de minotauro	Asistencia	600 po	20
Ariete portátil reforzado	Equipo	600 po	46
Escudo de djezet de calidad normal[R]	Escudo	660 po	12
Rodela de djezet de calidad normal[R]	Escudo	600 po	12
Brazo inamovible	Puesto	700 po	23
Túnica de energía de ácido[PC]	Puesto	575 po	35
Amarga[PC]	Runa	135 po	106
Aplastante mayor[PC]	Runa	650 po	82
Emparejada mayor[PC]	Runa	650 po	103
Restañante mayor[PC]	Runa	600 po	111
Luz envolvente mayor[PC]	Tatuaje	650 po	110
Varita de ecos retumbantes 3.º[PC]	Varita	700 po	99
Abejorro de relojería[R]	Vehículo	2.100 po	38
Consumibles de 10.º nivel			
Bollolocos, caldibollo[PC]	Consumible	175 po	69
Bollolocos, pestibollo[PC]	Consumible	175 po	69
Bollolocos, zumbollo[PC]	Consumible	175 po	69
Trampa de lazo de lluvia de cuchillos[PC]	Trampa de lazo	170 po	83
Trampa de lazo de rocabarro[PC]	Trampa de lazo	170 po	65
Trampa de lazo de vísceras de tejón[PC]	Trampa de lazo	170	50
Objetos permanentes de 10.º nivel			
Coraza del escarabeo[PC]	Armadura	1.000 po	26
Bastón del reposo final mayor[PC]	Bastón	900 po	86
Círculo de piedras[PC]	Edificio	1.000 po	110
Escudo tejemadera moderado[PC]	Escudo	850 po	90
Pavés amarantino[PC]	Escudo	1.000 po	86
Botas de dinosaurio[PC]	Puesto	950 po	82
Pie de despegue mayor	Puesto	1.000 po	23
Túnica de energía de electricidad[PC]	Puesto	900 po	35
Ancladora[PC]	Runa	900 po	90
De aliento de dragón 4.º[PC]	Runa	1.000 po	103
Presentable mayor[PC]	Runa	900 po	103
Vigor ártico[PC]	Tatuaje	900 po	110
Trepabarrancos[PC]	Vehículo	3.000 po	107
Consumibles de 11.º nivel			
Bomba de azufre mayor[PC]	Bomba	275 po	64
Vapor fastidioso mayor[PC]	Bomba	300 po	51
Bala de pedrusco mayor[PC]	Munición	250 po	64
Munición de yuxtaposición[PC]	Munición	225 po	107

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Ungüento de piel de sapo superior[PC]	Veneno	225 po	51
Objetos permanentes de 11.º nivel			
Arma de inubrix de calidad normal[R]	Arma	1.400 po o más	12
Arma de sicatita de calidad normal[R]	Arma	1.400 po o más	15
Armadura de inubrix de calidad normal[R]	Armadura	1.200 po o más	13
Broche de inspiración mayor[PC]	Puesto	1.200 po	60
Acarreadora mayor[PC]	Runa	1.300 po	90
Esperanzada[PC]	Runa	1.200 po	98
Implacable[PC]	Runa	1.200 po	90
Piedra guardarropa moderada[PC]	Sostenido	1.250 po	34
Varita de ecos retumbantes 4º[PC]	Varita	1.500 po	99
Varita de guerra espiritual 4º[PC]	Varita	1.400 po	27
Buceatiburones[PC]	Vehículo	4.200 po	78
Consumibles de 12.º nivel			
Barrialas a tres fuegos[PC]	Consumible	350 po	69
Lechugón de hielo y fuego mayor[PC]	Consumible	350 po	68
Munición comepiedras[PC]	Munición	325 po	27
Poción de libélula[PC]	Poción	310 po	50
Objetos permanentes de 12.º nivel			
Arma de abisio de calidad normal[R]	Arma	2.000 po o más	10
Arma de djezet de calidad normal[R]	Arma	1.800 po o más	12
Arma de noqual de calidad normal[R]	Arma	1.600 po o más	14
Armadura de abisio de calidad normal[R]	Armadura	2.000 po o más	10
Armadura de djezet de calidad normal[R]	Armadura	1.800 po o más	12
Armadura de noqual de calidad normal[R]	Armadura	1.600 po o más	14
Armadura de sicatita de calidad normal[R]	Armadura	1.600 po o más	15
Anillo de lectura mayor	Asistencia	1.800 po	19
Bastón de las Tierras del Sueño mayor[PC]	Bastón	2.000 po	60
Escudo muralla[PC]	Escudo	1,900 po	86
Camisa del corredor veloz mayor[PC]	Puesto	1.750 po	82
Corona del comefuego mayor[PC]	Puesto	2.000 po	60
De aliento de dragón 5.º[PC]	Runa	2.000 po	103
Pavorosa moderada[PC]	Runa	1.800 po	64
Fular cautivador mayor[PC]	Sostenido	1.650 po	98
Lámpara de mareos moderada[PC]	Sostenido	1.700 po	111
Consumibles de 13.º nivel			
Dosis de djezet[R]	Consumible	600 po	12
Pudín de sangre de dragón mayor[PC]	Consumible	425 po	68
Munición de singularidad[PC]	Munición	550 po	83

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
Objetos permanentes de 13.º nivel			
Guadaña vampírica[PC]	Arma	3.000 po	86
Brigantina psíquica[PC]	Armadura	3.000 po	82
Loriga armónica[PC]	Armadura	2.500 po	98
Reposamanos astados mayores	Compañero	2.750 po	23
Torre de mago[PC]	Edificio	2.500 po	107
Escudo tejemadera mayor[PC]	Escudo	2.550 po	90
Bastión de conjuros[PC]	Runa	2.700 po	102
Emparejada superior[PC]	Runa	2.750 po	103
Restañante superior[PC]	Runa	2.500 po	111
Varita de ecos retumbantes 5º[P]	Varita	3.000 po	99
Consumibles de 14.º nivel			
Lamento del cervecero mayor[PC]	Consumible	625 po	68
Mezcla maleable mayor[PC]	Elixir	750 po	106
Trampa de lazo de evisceración cortante[PC]	Trampa de lazo	700 po	64
Trampa de lazo desgarradora[PC]	Trampa de lazo	700 po	65
Objetos permanentes de 14.º nivel			
Espada cabalgacielos[PC]	Arma	4.500 po	56
Ropera brillante[PC]	Arma	4.500 po	27
Palacio de memoria[PC]	Edificio	4.200 po	90
Ojo de lo imperceptible mayor	Puesto	4.000 po	23
Atrapavientos mayor[PC]	Runa	4.250 po	102
De aliento de dragón 6.º[PC]	Runa	4.500 po	103
Consumibles de 15.º nivel			
Consuelo frío mayor[PC]	Consumible	1.300 po	106
Bala de pedrusco superior[PC]	Munición	1.150 po	64
Munición de transposición mayor[PC]	Munición	1.250 po	86
Objetos permanentes de 15.º nivel			
Escudo de la tejedora[PC]	Escudo	6.000 po	26
Escudo de inubrix de alta calidad[R]	Escudo	5.500 po	13
Rodela de inubrix de alta calidad[R]	Escudo	5.000 po	13
Dentada superior[PC]	Runa	6.000 po	56
Bote plegable mayor[PC]	Sostenido	6.000 po	78
Vigor ártico mayor[PC]	Tatuaje	6.000 po	110
Varita de ecos retumbantes 6.º[PC]	Varita	6.500 po	99
Varita de guerra espiritual 6.º[PC]	Varita	6.500 po	27
Objetos permanentes de 16.º nivel			
Bastón del reposo final superior[P]	Bastón	9.000 po	86
Gala de bolsillo[PC]	Edificio	10.000 po	98
Gofrera de *mithril* de alta calidad[PC]	Equipo	6.005 po	46
Escudo de abisio de alta calidad[R]	Escudo	8.800 po	11
Escudo de djezet de alta calidad[R]	Escudo	8.800 po	12
Escudo de sicatita de alta calidad[R]	Escudo	8.800 po	15
Escudo tejemadera superior[PC]	Escudo	8.500 po	90
Rodela de abisio de alta calidad[R]	Escudo	8.000 po	11
Rodela de djezet de alta calidad[R]	Escudo	8.000 po	12
Rodela de sicatita de alta calidad[R]	Escudo	8.000 po	15
Botas de dinosaurio mayores[PC]	Puesto	9.500 po	82
Corona del comefuego superior[PC]	Puesto	10.000 po	60

Nombre	Categoría	Precio	Pág.
De aliento de dragón 7.º[PC]	Runa	10.000 po	103
Sanguinaria[PC]	Runa	8.500 po	83
Fular cautivador superior[PC]	Sostenido	8.000 po	98
Consumibles de 17.º nivel			
Bomba de azufre superior[PC]	Bomba	2.750 po	64
Vapor fastidioso superior[PC]	Bomba	3.000 po	51
Lechugón de hielo y fuego superior[PC]	Consumible	2.500 po	68
Pastel imposible superior[PC]	Consumible	2.500 po	68
Objetos permanentes de 17.º nivel			
Arma de inubrix de alta calidad[R]	Arma	13.500 po o más	12
Arma de sicatita de alta calidad[R]	Arma	15.000 po o más	15
Placa prismática[PC]	Armadura	14.000 po	98
Baluarte rompemaldiciones[PC]	Escudo	14.500 po	106
Escudo de noqual de alta calidad[R]	Escudo	15.400 po	14
Rodela de noqual de alta calidad[R]	Escudo	14.000 po	14
Broche de inspiración superior[PC]	Puesto	12.500 po	60
Restañante verdadera[PC]	Runa	12.500 po	111
Lámpara de mareos mayor[PC]	Sostenido	13.500 po	111
Varita de ecos retumbantes 7.º[PC]	Varita	15.000 po	99
Consumibles de 18.º nivel			
Trampa de lazo de avalancha rocosa[PC]	Trampa de lazo	3.750 po	83
Objetos permanentes de 18.º nivel			
Arma de abisio de alta calidad[R]	Arma	24.000 po o más	10
Arma de djezet de alta calidad[R]	Arma	22.000 po o más	12
Arma de noqual de alta calidad[R]	Arma	24.000 po o más	14
Armadura de inubrix de alta calidad[R]	Armadura	18.000 po o más	13
Bastón de las Tierras del Sueño superior[PC]	Bastón	24.000 po	60
Ancladora mayor[PC]	Runa	22.000 po	90
De aliento de dragón 8.º[PC]	Runa	24.000 po	103
Pavorosa mayor[PC]	Runa	21.000 po	64
Consumibles de 19.º nivel			
Pudín de sangre de dragón superior[PC]	Consumible	5.500 po	68
Objetos permanentes de 19.º nivel			
Espada cabalgacielos mayor[PC]	Arma	32.000 po	56
Armadura de abisio de alta calidad[R]	Armadura	40.000 po o más	10
Armadura de djezet de alta calidad[R]	Armadura	35.000 po o más	12
Armadura de noqual de alta calidad[R]	Armadura	32.000 po o más	14
Armadura de sicatita de alta calidad[R]	Armadura	32.000 po o más	15
Círculo de piedra mayor[PC]	Edificio	32.000 po	110
Escudo tejemadera verdadero[PC]	Escudo	34.000 po	90
Guardia del kraken[PC]	Escudo	40.000 po	111
Varita de ecos retumbantes 8.º[PC]	Varita	40.000 po	99
Varita de guerra espiritual 8.º[PC]	Varita	40.000 po	27
Objetos permanentes de 20.º nivel			
Capa de silueta[PC]	Puesto	70.000 po	82
De aliento de dragón 9.º[PC]	Runa	70.000 po	103
Piedra guardarropa mayor[PC]	Sostenido	55.000 po	34
Tambor del tumulto[PC]	Sostenido	60.000 po	86

Glosario e índice

Este apéndice contiene explicaciones breves y referencias de página para el contenido que se presenta en este libro, incluyendo nuevas reglas, ubicaciones, dioses, organizaciones y similares. Las reglas nuevas se marcan con un asterisco (*).

aasimar Un retoño planario que desciende de un celestial (*Guía del jugador avanzada*, pág. 34 a 36).

Abadar Dios legal neutral de las ciudades, la ley y la riqueza. Conocido como el Amo de la Primera Bóveda (*Dioses y magia*, pág. 12 a 13).

Absalom La mayor ciudad de la Región del mar Interior, situada en la isla de la Piedra Estelar y fundada originalmente por Aroden.

acceso Ciertas aptitudes, dotes y otras opciones poco comunes tienen un apartado de Acceso. Los personajes que cumplen los criterios de dicho apartado obtienen acceso a esa opción.

ajuste* (rasgo) Los objetos con este rasgo alteran piezas de equipo existentes, normalmente armas, armaduras y escudos. Cada ajuste indica el tipo de equipo que modifica, y una pieza de equipo solo puede ser afectada por un único ajuste a la vez. A menos que se indique lo contrario, añadir o quitar un ajuste lleva 10 minutos de trabajo y un material de reparaciones.

Alkenstar Una ciudad estado situada en el centro de los Yermos de Maná. La ciudad es conocida por su tecnología única, que incluye las armas de fuego (*Guía del Mundo*, pág. 98 a 100).

Almas La capital de la nación de Andoran.

Arcadia Uno de los continentes de Golarion. Se encuentra al oeste de la Región del mar Interior, más allá de las ruinas de Azlant (*Guía del Mundo*, pág. 6).

Aroden Dios legal neutral de la humanidad, la innovación, la historia, la cultura y el cumplimiento del destino. Conocido como el Último Azlante. Ahora fallecido (*Guía del Mundo*, pág. 14, 21).

arquetipos* pág. 120 a 127.

Avistan Uno de los continentes de Golarion. Ocupa la mitad septentrional de la Región del mar Interior (*Guía del Mundo*, pág. 7).

azarketi Humanoides anfibios que viven en los mares de la Región del mar Interior, supuestos descendientes del pueblo de Azlant. A veces llamados branquiales o bajos azlantes (*Ancestry Guide*).

Azlantes Los habitantes del antiguo imperio de Azlant (*Guía de personajes*, pág. 10).

bekyar Un importante subgrupo étnico mwangi originario del suroeste de Garund (*La Extensión de Mwangi*, pág. 24).

Belkzen Una región en el noroeste de Avistan. Conocida por ser el hogar de diversos clanes de orcos (*Guía del Mundo*, pág. 62 a 64).

Brevoy Una nación del noreste de Avistan. Conocida por su incertidumbre política (*Guía del Mundo*, pág. 110 a 112).

buscador Una ascendencia humanoide que huyó al Plano de las Sombras y ha sido alterada por el mismo. Se refieren a sí mismos como kayales (*Ancestry Guide*).

Camino Dorado Esta región del norte de Garund y parte del sureste de Avistan incluye Katapesh, Osirion, Qadira, Rahadoum y Thuvia (*Guía del Mundo*, pág. 36 a 47).

Casandalee Diosa neutral de la vida artificial, el pensamiento libre y la apoteosis intelectual. Conocida como la Diosa de Hierro (*Dioses y magia*, pág. 58).

Casas de la Perfección Escuelas de artes marciales en Jalmeray que enfatizan técnicas ligadas a los elementos (*Guía de personajes*, pág. 65).

Casmaron Uno de los continentes de Golarion. Situado inmediatamente al este de la Región del mar Interior (*Guía del Mundo*, pág. 7).

Cayden Cailean Dios caótico del valor, la cerveza, la libertad y el vino. Conocido como el Héroe Borracho (*Dioses y magia*, pág. 18 a 19).

changeling Retoños de sagas y un miembro de otra ascendencia humanoide (*Guía del jugador avanzada*, pág. 30-31).

Cheliax Una nación en el suroeste de Avistan. Conocida por sus vínculos con el gobierno diabólico (*Guía del Mundo*, pág. 122 a 124).

compañero animal* pág. 42 a 43.

Consorcio de Aspis Una prominente organización comercial que abarca toda la región del Mar Interior. Conocida por su carencia de escrúpulos (*Guía de personajes*, pág. 65).

Corona del Mundo El más septentrional de los continentes de Golarion, conecta Avistan con Tian Xia (*Guía del Mundo*, pág. 7).

Cuerda Para que un vehículo o criatura de relojería permanezca operativo, otra criatura debe darle cuerda con una llave única. Esto requiere una cantidad de tiempo que se indica en la entrada de Cuerda del ser de relojería, que también indica cuánto tiempo sigue funcionando el ser de relojería una vez se le ha dado cuerda; tras esta duración, el ser de relojería queda inactivo e inmóvil hasta que se le da cuerda otra vez. Las aptitudes de algunos seres de relojería requieren que gasten parte de su tiempo de funcionamiento restante. No pueden gastar más del que tienen, y se apagan inmediatamente en cuanto les queda 0 tiempo. Si no está claro cuándo se dio cuerda a un ser de relojería, a la mayoría se les vuelve a dar cuerda aproximadamente a la mitad de su tiempo de funcionamiento.

Su tiempo operativo no disminuye estando en espera.

El piloto de un vehículo de relojería puede ponerlo en modo espera como actividad de 3 acciones; una criatura de relojería debe realizar esta actividad ella misma. Su tiempo funcional no disminuye estando en espera.

Una criatura puede intentar Inutilizar un dispositivo para quitar cuerda a un ser de relojería (con una CD listada en la entrada de Cuerda). Por cada éxito, un vehículo de relojería pierde 10 minutos de tiempo operativo, mientras que una criatura de relojería pierde 1 hora. Esto se puede hacer incluso si el ser está en modo espera.

Los vehículos de relojería rotos tienen dificultades para conservar la energía. La primera vez en cada asalto que un vehículo de relojería roto se mueve, debe intentar una prueba plana CD 5. En caso de fallo, pierde 10 minutos de tiempo funcional (pág. 38 a 39; *Bestiary 3*).

Decoloración Un proceso provocado por el tedio que decolora y envejece a los gnomos, normalmente culminando en su muerte.

Desna Diosa caótica buena de los sueños, la suerte, las estrellas y los viajeros. Conocida como la Canción de las Esferas (*Dioses y magia*, pág. 20 a 21).

dhampiro Los descendientes mortales de un vampiro y un miembro de otra ascendencia (*Guía del jugador avanzada*, pág. 32 a 33).

dracónico El antiguo idioma de los dragones.

ekujae Uno de los tres grupos que forman los elfos mualijae y que suelen vivir en el oeste de la Extensión de Mwangi (*La Extensión de Mwangi*, pág. 42 a 51).

Elíseo Un Plano lleno de naturaleza indómita y hogar de los celestiales conocidos como azatas. El Plano es caótico bueno (*Guía de dirección del juego*, pág. 143).

Era de la Oscuridad La era siguiente a la Gran Caída, que fue desde el -5293 RA hasta el -4294 RA (*Guía del Mundo*, pág. 74-76).

Espira Mordiente Una extraña torre situada en el mar Humeante, conocida como el hogar de los reservados elfos de la Espira Mordiente (*Guía del Mundo*, pág. 30 a 31).

estirpe de los genios Un término genérico para retoños planarios que descienden de seres de los Planos Elementales.

Exaltados Una organización rebelde conocida por los osados actos de sus miembros y por su labor en la lucha contra la opresión (*Guía de personajes*, pág. 96 a 105).

Extensión de Mwangi Zona del norte de Garund central que comprende la mayoría de las regiones de la selva de Mwangi y sus alrededores, incluyendo la nación de Vidrian (*La Extensión de Mwangi*).

familiar* pág. 39, 94 a 95.

félido Humanoides con rasgos felinos y un amor por descubrir cosas (*Guía del jugador avanzada*, pág. 8 a 11).

Galt Una nación en el este de Avistan. Conocida por su constante agitación política y revoluciones (*Guía del Mundo*, pág. 78 a 79).

Garund Uno de los continentes de Golarion. Su parte septentrional compone la mitad meridional de la Región del mar Interior (*Guía del Mundo*, pág. 7 a 8).

garundi Un grupo étnico humano común de la Región del mar Interior, típico de las naciones septentrionales de Garund (*Guía de personajes*, pág. 6).

Golarion Planeta principal del Escenario de campaña de los Presagios Perdidos (*Guía del Mundo*, pág. 6 a 9).

Gran Caída Un suceso cataclísmico que tuvo lugar en el -5293 RA, y en el que una lluvia de meteoritos cayó sobre Golarion, causando una destrucción masiva.

Gran Más Allá El nombre colectivo de todos los planos de existencia del multiverso conocido (*Guía del Mundo*, pág. 9 a 10).

Herida del Mundo Una enorme grieta que se abrió en la región de Sarkoris, permitiendo que las hordas demoníacas del Abismo surgieran y asolaran la región. Hace algún tiempo que se cerró, y el paisaje marchitado por los demonios es conocido ahora como la Cicatriz de Sarkoris (*Guía del Mundo*, pág. 110, 112 a 113).

hobgoblin Los hobgoblins son listos y robustos, con propensión al orden militarístico (*Guía de personajes*, pág. 48 a 51).

hombres lagarto Humanoides reptilianos extremadamente adaptables y pacientes. También llamados iruxi (*Guía de personajes*, pág. 56).

Imperio Jistka El antiguo imperio que gobernaba el norte de Garund alrededor del -3600 RA.

Iobaria Una nación en el oeste de Casmaron que yace deshabitada tras una serie de plagas.

Irori Dios legal neutral de la historia, el conocimiento y la autoperfección. Conocido como el Maestro de Maestros (*Dioses y magia*, pág.30-31).

Irrisen Una nación del noroeste de Avistan. Conocida por su invierno constante y por el gobierno de las brujas invernales (*Guía del Mundo*, pág. 86 a 88).

jadwiga Una etnia humana localizada principalmente en Irrisen, cuyo linaje se remonta a las brujas invernales de esa tierra (*Guía de personajes*, pág. 10).

Jalmeray Una nación insular frente a la costa oriental de Garund. Alberga inmigrantes de la distante región de Vudra (*Guía del Mundo*, pág. 101 a 103).

juramentados de la Espira Un importante grupo étnico de elfos. Viven en la Espira Mordiente, en el mar Humeante (*Guía de personajes*, pág. 18 a 19).

Katapesh Una nación de la costa nororiental de Garund. Conocida por sus prominentes mercados (*Guía del Mundo*, pág. 39 a 40).

Kho Los restos de una ciudad voladora que se encuentran en la parte nororiental de la Extensión de Mwangi (*La Extensión de Mwangi*, pág. 178 a 182).

Kibwe Una ciudad comercial que se encuentra en el extremo oriental de la Extensión de Mwangi (*La Extensión de Mwangi*, pág. 208 a 219).

kitsune Humanoides cambiaformas cuya verdadera forma recuerda a un zorro (*Ancestry Guide*).

kóbold Una ascendencia de reptiles humanoides pequeños, orgullosos de su parentesco con los dragones (*Guía del jugador avanzada*, pág. 12 a 15).

Kortos La isla que Aroden alzó del mar junto con la *Piedra Estelar* y donde se construyó Absalom. También conocida como la isla de la *Piedra Estelar* (*Guía del Mundo*, pág. 18 a 21).

leshy Una ascendencia de plantas vivientes animadas por magia primigenia (*Guía de personajes*, pág. 56 a 59).

Los Grilletes Una nación situada en la costa occidental de Garund. Conocida por su desenfrenada piratería (*Guía del Mundo*, pág. 31 a 32).

Magaambya La academia más antigua del Mar Interior dedicada a la enseñanza arcana, situada en la ciudad de Nantambu (*Guía de personajes*, pág. 66 a 75).

Mar Interior El mar acunado entre Avistan y Garund, creado por la alteración tectónica de la Gran Caída.

metal celeste* Valiosos metales y materiales de fuera de Golarion, esparcidos por la superficie del planeta. Hay siete metales celestes, con propiedades únicas (pág. 10 a 15).

Milani La diosa caótica buena de la devoción, la esperanza y los alzamientos. Conocida como la Floración Eterna (*Dioses y magia*, pág. 66).

Molthune Una nación situada en el centro de Avistan. Conocida por su influencia militar dominante y por su guerra contra Nirmathas (*Guía del Mundo*, pág. 66).

monitor Un término genérico para criaturas que provienen de Planos de alineamiento neutral o tienen una fuerte conexión con ellos. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Montañas de los Cinco Reyes Una región en el sureste de Avistan considerada el centro de la civilización enana en el mar Interior (*Guía del Mundo*, pág. 77 a 78).

muñecote* Pequeños constructos diseñados en origen para la compañía o el servicio. En ocasiones reciben una chispa de vida que los transforma en criaturas inteligentes e independientes (pág. 70 a 75).

Muro Barrera Una gran cadena montañosa que atraviesa el sur de Osirion, Rahadoum y Thuvia (*Guía del Mundo*, pág. 38 a 39).

Mzali Una ciudad-templo situada en el extremo meridional de la Extensión de Mwangi (*La Extensión de Mwangi*, pág. 220 a 231).

nacidos de la Espira Un importante subgrupo étnico de semielfos que descienden de elfos juramentados de la Espira (*Guía de personajes*, pág. 10).

Nethys Dios neutral de la magia. Conocido como el Ojo que Todo lo Ve (*Dioses y magia*, pág. 34-35).

Nex Una nación situada en la costa oriental de Garund, y un centro de estudios arcanos (*Guía del Mundo*, pág. 104 a 105).

Nidal Una nación situada junto a la costa suroccidental de Garund, supervisada por Zon-Kuthon (*Guía del Mundo*, pág. 126 a 127).

nidaleses Un grupo étnico humano de la Región del mar Interior, común en Nidal y las áreas circundantes (*Guía de personajes*, pág. 7 a 8).

Nirmathas Una nación situada en el centro de Avistan. Conocida por sus extensas tierras vírgenes y su guerra contra Molthune (*Guía del Mundo*, pág. 67).

Nuevo Thassilon Una joven nación en el noroeste de Avistan, hogar de los thassilonianos desplazados en el tiempo (*Guía del Mundo*, pág. 89 a 91).

Numeria Una nación situada en el noreste de Avistan. Conocida por su tecnología única, recuperada de una nave espacial caída (*Guía del Mundo*, pág. 114 a 115).

Océano Obari Uno de los océanos de Golarion, situado entre Casmaron y Garund (*Guía del Mundo*, pág. 9).

Ojo de Abendego Un enorme huracán anidado entre la isla Mediogalti, Los Grilletes y las Tierras Empapadas (*Guía del Mundo*, pág. 27 a 28).

Oprak Una nación situada en el centro de Avistan. Conocida como el hogar de hobgoblins que tomaron la tierra por la fuerza (*Guía del Mundo*, pág. 68).

oréade Un tipo de estirpe de los genios que desciende de seres del Plano de la Tierra.

osiriano El idioma más hablado en el norte de Garund. Deriva del osiriano antiguo.

Osirion Una nación del noreste de Garund. Contiene innumerables tumbas y templos del gran imperio del Antiguo Osirion (*Guía del Mundo*, pág. 41 a 42).

Plano Astral Un Plano transitivo por el que pasan todas las almas de camino a ser juzgadas (*Guía de dirección del juego*, pág. 140).

Plano de la Sombra Un Plano ubicado en el lado opuesto del Plano Etéreo que es un reflejo desdibujado del Plano Material (*Guía de dirección del juego*, pág. 141).

Plano del Fuego Un Plano Elemental cubierto de llamas danzantes, mares de magma y nubes de ceniza (*Guía de dirección del juego*, pág. 140).

Plano Material El Plano que abarca el universo conocido, incluido Golarion y su sistema solar. Ubicado dentro de la Esfera Interior (*Guía de dirección del juego*, pág. 139).

Presagio Un método de adivinación que usa cartas conocidas como cartas de presagio para leer la fortuna. Muy popular en Varisia.

progenie del risco Un gran subgrupo étnico semiorco. La progenie del risco es común en las regiones montañosas del oeste de Avistan (*Guía de personajes*, pág. 14).

psicopompo Una familia de monitores engendrados en el Osario para transportar almas a los Planos Exteriores. La mayoría son neutrales auténticos (*Bestiario*, pág. 287 a 288).

Quantium La capital de la nación de Nex.

rátido Una ascendencia humanoide emprendedora que se parece a las ratas. Se refieren a sí mismos como ysoki (*Guía del jugador avanzada*, pág. 20-23).

Recuento de Absalom (RA) El calendario más comúnmente utilizado en Avistan y Garund, que consta de 52 semanas distribuidas en 12 meses. El año actual es el 4723 RA.

Región del mar Interior El nombre colectivo para el continente de Avistan y la parte septentrional de Garund que rodea el mar Interior.

relojería* (rasgo) Máquinas complejas y elaboradas que funcionan con mecanismos de relojería. No todas requieren darles cuerda, pero las que sí, tienen la aptitud Cuerda en sus estadísticas.

retoño planario Término genérico para varias ascendencias versátiles que descienden de un antepasado planario lejano o con un fuerte vínculo con otro Plano.

Sarenrae Diosa neutral buena de la curación, la honradez, la redención y el sol. Conocida como la Flor del Alba (*Dioses y magia*, pág. 42 a 43).

Señores Arcanos de Nex Magos con un entrenamiento formal en las enseñanzas del archimago Nex (*Guía del Mundo*, pág. 100).

Señor de las Runas Uno de siete poderosos magos que gobernaban en la antigua Thassilon. Cada Señor de las Runas está ligado a un aspecto de la magia del pecado.

Shelyn Diosa neutral buena del arte, la belleza, el amor y la música. Conocida como la Rosa Eterna (*Dioses y magia*, pág. 44 a 45).

shoanti Una etnia humana común a lo largo de la meseta Storval, las fronteras de Varisia y más allá (*Guía de personajes*, pág. 8).

Shory Un antiguo imperio prominente en el centro de Garund alrededor del -2500 RA, famoso por sus ciudades voladoras.

Sociedad *Pathfinder* Un grupo de trotamundos dedicado a la exploración y a la recuperación de reliquias perdidas (*Pathfinder Society Guide*).

Taldor Una nación situada en el sureste de Avistan. Este gran imperio en declive busca recuperar su antigua gloria (*Guía del Mundo*, pág. 80 a 81).

tatuaje* (rasgo) Un tipo de objeto que se dibuja o se talla en la piel de una criatura y suele tener forma de imágenes o de símbolos (pág. 38, *Secretos de la magia*, pág. 164 a 165).

tengu Humanoides que parecen aves (*Guía del jugador avanzada*, pág. 24 a 27).

thassiloniano El idioma de la gente de Thassilon y de Nuevo Thassilon.

tian Una variedad de grupos etnias humanas que originalmente procedían de las naciones de Tian Xia y son comunes a lo largo de las principales rutas comerciales de Avistan, incluyendo la Corona del Mundo (*Guía de personajes*, pág. 8 a 9).

Tian Xia Uno de los continentes de Golarion. Situado muy al este de la región del Mar Interior, más allá de Casmaron (*Guía del Mundo*, pág. 8).

tien El idioma comercial común de los diversos pueblos tian.

Tierras de la Saga La región en el noroeste de Avistan que consiste en Irrisen, las Tierras de los Reyes de los Linnorm, Nuevo Thassilon, el Reino de los Señores de los Mamuts y Varisia (*Guía del Mundo*, pág. 84 a 95).

Tierras de las Sepulturas La región del centro de Avistan antiguamente conocida como Última Muralla. Una tierra donde los muertos vivientes y otros horrores campan por sus respetos (*Guía del Mundo*, pág. 64 a 65).

Tierras de los Reyes de los Linnorm Una región en el noroeste de Avistan. Conocida por su duro entorno y por sus feroces gobernantes (*Guía del Mundo*, pág. 88 a 89).

tiflin Un retoño planario que desciende o ha sido influenciado por un infernal (*Guía del jugador avanzada*, pág. 39-41).

Tirano Susurrante Otro apodo del liche Tar-Baphon (*Legend)*.

Última Muralla Una nación hoy destruida, que se fundó para vigilar la Espira del Patíbulo, la antigua cárcel del liche Tar-Baphon (*Guía del Mundo*, pág. 64 a 65).

Ustalav Una nación situada en el centro-norte de Avistan. Innumerables terrores asolan la región (*Guía del Mundo*, pág. 69).

Varisia Una región situada en la parte noroccidental de Avistan. Conocida como una tierra fronteriza, alberga antiguas ruinas thassilonianas (*Guía del Mundo*, pág. 92 a 93).

varisiano Un grupo étnico humano común en todo Avistan, particularmente en Ustalav y Varisia y sus alrededores (*Guía de personajes*, pág. 9).

vehículos* pág. 38, 76 a 79, 106.

velstrac Una familia de infernales del Plano de la Sombra asociados al dolor y la agonía. Todos poseen algún tipo de mirada perturbadora (*Bestiario 2,* págs. 287 a 292).

Vidrian Una joven nación situada en la costa occidental de Garund que se liberó hace poco de un opresivo gobierno colonial (*Guía del Mundo*, pág. 55 a 56).

Vudra Una enorme península en la parte suroriental de Casmaron. Es el hogar de los vudranos (*Guía del Mundo*, pág. 7).

Yermos de Maná Una región situada en el este de Garund, conocida por sus áreas de magia muerta y magia salvaje (*Guía del Mundo*, pág. 103 a 104).

Zarzamaraña Un gran pantano en el sur de Kyonin bajo el control del señor demoníaco Arrasador de Árboles (*Guía del Mundo*, pág. 80).

zenj Uno de los subgrupos étnicos mwangi principales, que vive en la mayoría de los territorios de la Extensión de Mwangi (*La Extensión de Mwangi*, pág. 29 a 30).

Zon-Kuthon Dios legal maligno de la oscuridad, la envidia, la pérdida y el dolor. Conocido como el Señor de la Medianoche (*Dioses y magia*, pág. 50 a 51).

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), potation, 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 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 v 1.0a © 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.

Dragon, Faerie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Presagios Perdidos: El Gran Bazar © 2021, Paizo Inc.; Authors: Tineke Bolleman, Logan Bonner, Jessica Catalan, Dominique Dickey, Dana Ebert, Steven Hammond, Sen H.H.S., Dustin Knight, Avi Kool, Aaron Lascano, Carlos Luna, Ron Lundeen, Sydney Meeker, Randal Meyer, Jacob Michaels, Matt Morris, Andrew Mullen, Ianara Natividad, Dave Nelson, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Erin Roberts, David N. Ross, Simone Sallé, Mark Seifter, Shay Snow, Ashton Sperry, Amber Stewart, Andrew Stoeckle, Isabelle Thorne, Jason Tondro, and Scott D. Young.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño creativo • Sarah E. Robinson
Dirección de desarrollo • Adam Daigle
Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini
Desarrollo sénior de la Sociedad *Starfinder* • John Compton
Desarrollo de la Sociedad *Pathfinder* • Thurston Hillman
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Jenny Jarzabski
Jefatura de desarrollo del juego organizado • Mike Kimmel
Diseño de juego • Mark Seifter
Jefatura de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner
Diseño • James Case y Michael Sayre
Jefatura editorial • Leo Glass
Redacción *sénior* • Avi Kool y Lu Pellazar
Redacción • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad y Kieran Newton
Jefatura de dirección artística • Sonja Morris
Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell
Artista de producción • Tony Barnett
Dirección de franquicias • Mark Moreland
CEO de Paizo • Lisa Stevens
Presidencia • Jeffrey Alvarez
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • David Reuland
Dirección técnica • Vic Wertz
Jefatura de operaciones • Glenn Elliott
Gestión del proyecto • Lee Rucker
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Dirección de licencias • John Feil
Coordinación de marketing • Leah Beckleman
Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks
Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge
Asociado del juego organizado • Alex Speidel
Contabilidad • William Jorenby
Especialista en contabilidad • Eric Powell
Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim
Dirección de tecnología • Rei Ko
Jefatura de ingeniería • Andrew White
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Arquitectura de software • Brian Bauman
Desarrollo de software • Robert Brandenburg
Pruebas de software • Erik Keith y Levi Steadman
Administración de sistema • Whitney Chatterjee y Josh Thornton
Jefatura de contenido web • Maryssa Lagervall
Coordinación de la tienda *online* • Katina Davis
Dirección de atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie
Jefatura de atención al cliente • Diego Valdez
Equipo de atención al cliente • Raychael Allor, Heather Fantasia, Keith Greer, y Logan Harper
Jefatura de almacén • Jeff Strand
Coordinación de logística • Kevin Underwood
Jefatura de distribución de almacén • Heather Payne
Equipo de almacén • Alexander Crain, Mika Hawkins, James Mafi, y Loren Walton

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso 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(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, 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.

Pathfinder Lost Omens Grand Bazaar © 2021, Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Sociedad Pathfinder, Starfinder, y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, Pathfinder Accessories, el Juego de cartas de aventuras Pathfinder, la Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder World Guide, 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.

Impreso en Lituania

¡ESPERA, QUE AÚN HAY MÁS!

Al doblar la esquina de una calle de la ciudad, llegáis a un mercado donde se puede encontrar casi cualquier cosa. Echad un vistazo a los puestos del *Gran Bazar* mientras vuestros personajes examinan lo mundano y lo maravilloso, buscando el equipo perfecto para su próxima aventura. ¡Experimenta con un arma desconocida, pruébate un vestido de última moda o una armadura, hazte amigo de un familiar parlanchín o de un compañero animal, hazte con un objeto de asistencia que hace que la exploración sea accesible para todos los aventureros, toma asiento para un almuerzo de *gourmet*, o simplemente traba amistad con el vibrante elenco de personajes que se ocupan de la colección de tiendas presentadas en *¡El Gran Bazar*!

DEVIR

paizo

paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

8 436607 942269

PF231
Fabricado en Lituania
Made in Lithuania