

PATHFINDER®



GUÍA DE PERSONAJES

DE LOS PRESAGIOS
PERDIDOS

⚠ 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.



GUÍA DE PERSONAJES
DE LOS PRESAGIOS
PERDIDOS



PATHFINDER

AUTORES

John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundeen, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Michael Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne y Linda Zayas-Palmer

DIRECCIÓN DE DESARROLLO

Eleanor Ferron y Luis Loza

JEFATURA DE DISEÑO

Mark Seifert

DIRECCIÓN DE REDACCIÓN

Lacy Pellazar

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Ekaterina Burmak

ILUSTRACIONES INTERIORES

Klaer Baklaer, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Tomasz Chistowski, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Igor Grechanyi, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Valeria Lutfullina, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Jose Parodi, Roberto Pitturru, Maichol Quinto y Bryan Sola

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Sarah E. Robinson

DISEÑO DE PÁGINA

Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

DIRECCIÓN DE PROYECTO

Gabriel Waluconis

EDICIÓN

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquim Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

DEPÓSITO LEGAL: B 15980-2021



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



Devir Iberia
Rosellón 184, 5.º planta
08008 Barcelona (España)
devir.com

ÍNDICE DE MATERIAS



HUMANOS

5

Los humanos, uno de los pueblos más adaptables y con más población de Golarion, tienen una gran cantidad de culturas y etnias, cada una con su propia historia y tradiciones.

ELFOS

16

Visitantes foráneos de un mundo misterioso, los elfos se adaptan lentamente al entorno que los rodea, quedando marcados por el mundo incluso cuando dejan su propia huella en él.

ENANOS

22

Procedentes de un lugar muy por debajo de la superficie de la tierra, una visión divina llevó a los enanos a un éxodo masivo hacia la superficie, donde se dividieron en varias sociedades diferentes.

GNOMOS

28

Refugiados del Primer Mundo, los gnomos se lanzan a cualquier emoción y magia con la que se encuentran o crean por sí mismos.

GOBLINS

34

Perturbados por la violenta historia de sus antepasados, algunos goblins están tomando en sus manos su propio destino y forjando nuevos caminos a seguir.

MEDIANOS

40

A menudo ignorados por las personas de mayor tamaño entre las que les encanta vivir, los medianos generan sus propias historias y tradiciones en lugares pasados por alto.

NUEVAS ASCENDENCIAS

47

Hobgoblins, hombres lagarto y leshys son nuevas ascendencias de jugador procedentes de la Región del mar Interior.

ORGANIZACIONES

63

En un mundo lleno de peligrosos monstruos e innumerables secretos, los miembros de las diversas organizaciones de Golarion trabajan para lograr objetivos comunes, ganar poder o incluso simplemente sobrevivir.



ACADEMIA MAGAAMBYA

66

La universidad mágica más antigua de la Región del mar Interior, Magaambya, combina magia arcana y primigenia en unas prácticas que no se ven en ningún otro lugar.

CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

76

Librando una batalla que parece ya perdida, los Caballeros de Última Muralla perseveran y resplandecen ante el dolor y el fracaso.

CABALLEROS INFERNALES

86

En un mundo salvaje, peligroso e indómito, estos caballeros transforman el caos en un estricto orden, incluso aunque eso signifique manejar las cadenas de hierro del Infierno.

EXALTADOS

96

Tanto si luchan contra las injusticias como si simplemente están ahí por la gloria, los Exaltados frustran a los posibles tiranos ¡y se les da bastante bien!

SOCIEDAD PATHFINDER

106

Esta influyente asociación de exploradores y académicos envía agentes a lugares peligrosos y lejanos para que investiguen problemas, colaboren con los lugareños e informen sobre sus hallazgos.

GALERÍA DE PNJS

116

Esta sección ofrece un par de PNJs de cada una de las principales organizaciones detalladas en este libro, listos para servir como aliados de los PJs o como herramientas para el DJ.

PLANTILLAS DE TEMÁTICA

128

Estas sencillas plantillas se pueden aplicar a los PNJs o a los monstruos del Bestiario de Pathfinder para crear adversarios o aliados personalizados que se esfuerzen por avanzar hacia los objetivos de una organización.

GLOSARIO E ÍNDICE

132



«*El vino elfo es imposible de rechazar, y se bebe con tanta prisa que su sabor se suele desperdiciar. La comida humana se come con demasiada rapidez, se traga antes de saborearla, con demasiada avidez. A un gnomo no le atrae el mismo sabor dos veces, pero no se ha encontrado sabor que los glotones rechacen si se lo ofreces. Ni las galletas enanas logran retenerlos, y los bollos de los medianos se acaban casi antes de hacerlos. ¡Pero ni el estómago más difícil de saciar será capaz de la comida del plato de un goblin acabar!».*

—*El festín del goblin*

ASCENDENCIAS

El conjunto final del linaje de un personaje *Pathfinder* es algo complejo, ya que va desde los padres de un individuo y su familia directa hasta los orígenes de su ascendencia en el mundo. El legado de una persona puede abarcar una variedad casi infinita de factores, incluidos antepasados personales, etnia, nacionalidad, ciudad de residencia, religión, tradiciones culturales, eventos históricos y muchas otras circunstancias. Si bien las facetas complejas, y a menudo desordenadas, de los orígenes de alguien nunca pueden representarse completamente mediante reglas abstractas (al igual que las etiquetas del mundo real, que suelen ser insuficientes), se representan en *Pathfinder* mediante la ascendencia de un personaje. La ascendencia representa a las personas que un personaje considera «los suyos» o con las que tiene un vínculo más estrecho, así como las influencias personales, culturales, históricas, ambientales e incluso mágicas que podrían haber marcado su desarrollo. Para más información sobre cómo usar las reglas detalladas en este libro, consulta la página 33 de las *Reglas básicas*.

ACCESO A ELEMENTOS DEL JUEGO

En ocasiones, un bloque de estadísticas de un elemento de reglas poco común incluye la entrada Acceso, que enumera criterios específicos. Un personaje que cumple con los criterios enumerados en la entrada Acceso, como proceder de un lugar particular o ser miembro de una organización particular, obtiene acceso al elemento de las reglas. Por ejemplo, un personaje de Taldor obtiene acceso a la dote Mantener las apariencias (página 12), a pesar de ser poco común.

Como siempre, el DJ tiene la última palabra sobre lo rara que es una opción, quién puede acceder a opciones poco comunes o más raras, o si las opciones específicas están permitidas en el juego; el DJ puede decidir que la educación de una persona tenga sentido para una dote de ascendencia específica, incluso aunque el personaje no encaje automáticamente para el acceso, o puede decidir que nadie más pueda tener la misma dote de ascendencia.

HUMANOS

La humanidad ha sido la fuerza dominante del planeta durante más de diez mil años, extendiéndose a todos los rincones del mundo, desde la montaña más alta hasta la bóveda más profunda de las Tierras Oscuras, desde la helada Corona del Mundo hasta las selvas del sureste de Casmaron: toda una variedad de reinos, ciudades, confederaciones, estados, clanes e imperios.

Una de las primeras grandes civilizaciones humanas fue la orgullosa Azlant, nacida en un continente ahora destruido en medio del océano Arcadiano. La Gran Caída arrasó Azlant y sus colonias, pero de sus ruinas surgieron nuevas sociedades: el Imperio Jistka, maestros de la golemancia y atadores de genios; los Shory y sus ciudades voladoras; Osirion, con todo su esplendor faraónico... Estos nombres han pasado a la historia como sinónimos de grandeza, poder y conocimiento. Esta era la época en que el Viejo-Mago Jatembe y sus Diez Guerreros Mágicos devolvieron la magia a la humanidad y establecieron el centro de aprendizaje en Magaambya, cuando el Príncipe Taldaris de Oppara unificó las ciudades-estado de Taldor en un imperio incipiente, cuando la tarasca derribó los zigurats de Ninshabur. Esta fue la época que terminó con el influjo de Aroden, el Último Azlante, Dios de la Humanidad.

Los siglos que siguieron presenciaron la formación gradual de la moderna Región del mar Interior. La reina-bruja Baba Yaga fundó Irrisen y estableció una sucesión de hijas en su trono. Taldor entró en un lento declive, perdiendo territorio ante el Imperio de los bajás de Kelesh y por las rebeliones internas que culminaron con la fundación de Cheliax. Choral, el Conquistador, forjó las tierras de Brevoy. Diadian Ruel fundó los Caballeros Infernales y el héroe varisiano, Suididia Ustav, fundó Ustalav. La humanidad dejó su huella en la historia. Despues, hace un siglo, Aroden murió.

Así comenzó la era actual: la Era de los Presagios Perdidos.

LIRGENOS

El pueblo lirgeno se compone de refugiados de descendencia mixta garundi y mwangi de la nación hundida de Lirgen, que fue destruida por el Ojo de Abendego hace un siglo. La mayoría de los supervivientes huyeron, y viven ahora en la ciudad de Jaha junto con sus hombres lagarto aliados. Aquellos que viajaron más lejos, o que se habían ido antes de que su nación fuera destruida, llevaron las antiguas tradiciones de la Hermandad de Saoc, expertos astrólogos y eruditos, a asentamientos a lo largo del mar Interior. Algunos todavía permanecen en sus anegadas ciudades, evitando las tormentas y luchando por sobrevivir.

La muerte de Aroden provocó la destrucción en todo Golarion. En el norte, un portal al Abismo consumió a la nación de Sarkoris mientras las legiones de los condenados emergían por la resultante Herida del Mundo. En el sur, un incesante huracán llamado Ojo de Abendego, sumergió la patria de los lirgenos y los yamananos. Las profecías de todo el mundo fracasaron y la humanidad se encontró sin un dios que la guiara, pero los humanos persistieron, como siempre han hecho. Hasta el día de hoy, siguen bastante diseminados y con la misma ambición, mientras continúan dejando su huella en Golarion.

Los humanos ofrecen a los jugadores una serie de ventajas como personajes. Son familiares; los humanos de Golarion son muy poco diferentes a los humanos de la Tierra. Viven, aman, tienen esperanzas, temen, maldicen, rezan y mueren de la misma manera. Su presencia es omnipresente. Los humanos son, con mucho, la especie inteligente más extendida en Golarion: no importa dónde mires, probablemente haya humanos cerca. Por último, son muy variados. Un humano puede ser cualquier cosa y hacer cualquier cosa, ya que sus talentos son infinitamente adaptables a cualquier tarea. Da igual la idea que tenga un jugador, en algún lugar habrá humanos que puedan ajustarse a ese concepto.

HUMANOS DEL MAR INTERIOR

Cuando se habla de las etnias humanas en Golarion, es importante tener en cuenta que lo que se denomina un grupo étnico es, en cierta medida, una etiqueta arbitraria: una persona puede llamarse a sí misma lirune-quah, shoanti, varisiano o avistano, y todo es igual de cierto. Igual que en el mundo real, la humanidad en Golarion es un amplio continuo de vida, no una colección de grupos cuidadosamente organizados.

ERUTAKI

Los erutaki son un grupo de pueblos que viven en el extremo norte de Golarion, entre los glaciares de la Corona del Mundo. Son personas bajas y compactas, con piel color terracota, a menudo curtida por los vientos helados de su tierra natal, y cabello negro y liso que tanto hombres como mujeres tienden a llevar corto. Muchos erutaki son seminómadas y siguen migraciones de renos o bueyes almizcleros, mientras que otros viven a lo largo de las costas, pescando y cazando ballenas en las ricas aguas de la Corona del Mundo.

Al vivir en un entorno tan duro, los erutaki son conscientes en todo momento de los límites del poder humano y se esfuerzan por vivir en armonía con la naturaleza en lugar de luchar contra ella. Algunos nombres masculinos erutaki son Aklaq, Oki y Tulumak; algunos nombres femeninos son Aluki, Liak y Noayak; y algunos nombres neutros son Amaruq, Miki y Yuka. Muchos nombres erutaki son nombres de animales o lugares con cualidades deseables, como Uqalik, que viene a significar «liebre de las nieves».

GARUNDI

Los garundi provienen de la parte norte del continente de Garund, aunque hay comunidades pequeñas en toda la Región del mar Interior. Son de los humanos más altos de Golarion; el garundi promedio destaca por encima de los demás. Por lo general, tienen hombros anchos, pómulos altos y ojos grandes y expresivos de un tono oscuro. Los tonos de la piel van desde el amarillo oscuro al marrón oscuro, mientras que el cabello suele ser negro o castaño y, a menudo, se vuelve gris a temprana edad. Las pecas y las marcas de nacimiento son comunes y muchos de ellos se hacen delicados tatuajes faciales. En la antigüedad, los garundi gobernaron algunos de los más grandes imperios de Golarion, siendo los más famosos Osirion y las ciudades voladoras de los shory. Hoy, esos imperios pueden estar en decadencia o desaparecidos, pero los garundi siguen siendo un pueblo cosmopolita, respetuoso con el pasado, pero más interesado en forjar nuevos destinos. Los nombres masculinos garundi incluyen Annaber, Himmi y Tabat; los nombres femeninos incluyen Ghida, Leysa y Tiziri; y los nombres neutros incluyen Hannan, Kadin y Maimun.

MAUXI

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

KELESHITA

La cultura keleshita se originó en el continente de Casmaron, a partir de un grupo de nómadas del desierto conocido como Althameri. Este pueblo acabó creando uno de los imperios más grandes que ha visto Golarion, un crisol multiétnico conocido como el Imperio de los bajás de Kelesh. En Avistan, los keleshitas son conocidos por sus comerciantes, poetas y diplomáticos, aunque no tienen ningún temor a los conflictos, tradicionalmente prefieren mantenerse alejados de los problemas. Un keleshita típico es delgado y de piel dorada o rojiza, con cabello negro azabache y ojos de color marrón o ámbar, pero la piel negra como la noche o blanca pálida es prácticamente desconocida. Los nombres keleshitas son largos y complejos, incorporando matronímicos, orígenes nómadas, ciudad de residencia e incluso profesiones o antepasados notables, aunque para el uso diario la mayoría de los keleshitas se limitan a su primer nombre y a veces un matronímico (al-). Los nombres masculinos incluyen Abannak, Karif y Sabit; los nombres femeninos incluyen Bardiyah, Qitarah y Nahla; y los nombres de género neutro incluyen Ghali, Rayane y Zhar.

KÉLIDO

Aunque alguna vez abarcaron todo Avistan, los clanes kélidos ahora viven principalmente en el norte de Avistan, en las tundras y las estepas que se extienden desde Numeria hasta el Reino de los Señores de los Mamuts. Los kélidos suelen ser altos y fibrosos, con la piel de color marrón claro (normalmente bronceada por los elementos) y cabello castaño oscuro o negro, propenso a las canas a temprana edad. Muchos kélidos viven en clanes nómadas que siguen la megafauna de su tierra natal, como llevan haciendo milenarios. Vivir tan cerca de la Herida del Mundo y de las brujas de Irrisen ha engendrado en los kélidos una desconfianza bien fundada hacia los extraños en general y hacia la magia en particular. Los nombres femeninos kélidos incluyen Belka, Dafur y Jalket; los nombres masculinos incluyen Dron, Kronug y Zoresk; y los nombres de género neutro incluyen Aeld, Neflun y Roan. Pocos kélidos se molestan en ponerse apellidos, aunque el nombre del clan puede sustituirlos y los kélidos prominentes o que viajan mucho, a veces, adoptan títulos como Acechador de Bestias o melena de Nieve.

MWANGI

Hablar de los mwangi como un único pueblo es como hablar de Avistan como una sola nación: mwangi es el nombre utilizado para referirse a los muchos habitantes del interior de Garund, incluidos varios grupos étnicos discretos. El más poblado y extendido de éstos es el zenj, de piel oscura y cabello negro distintivo y bien rizado. Sus asentamientos y pequeños reinos abarcan gran parte de la Extensión de Mwangi, y sus antiguas y ricas tradiciones se remontan a antes de la fundación de Magaambya por el Viejo-Mago Jatembe. Los nombres masculinos zenj incluyen Gakere, Jelani y Mwenye; los nombres femeninos incluyen Chausiku, Mukondi y Xabala; y los nombres de género neutro incluyen Desta, Imani y Lishan. Los mauxi, por el contrario, residen principalmente en Thuvia y Rahadoum, y están culturalmente más cerca de los garundi que de otros mwangi. Se distinguen por su piel cenicienta, cabello castaño más claro y pecas comunes. Los bekyar comúnmente viven como pescadores e incursores por toda la costa suroeste de Garund y tierra adentro hasta las colinas Bandu. Son una cabeza más altos que el resto de mwangi y de constitución musculada. Los bonuwat son comerciantes e incomparables marineros, cuyas rutas comerciales a lo largo de la costa occidental se establecieron mucho antes de que otros pueblos llegaran a la región. Tienden a tener piel de color sepia, el cabello negro y el color de los ojos suele ser verde, azul o castaño. Los caldaru son un grupo más pequeño, concentrado en la ciudad-estado mercantil de Senghor; frecuentemente tienen los ojos azules o verdes y piel dorada o rojiza.

NIDALÉS

La tierra de Nidal, en el centro de Avistan, es uno de los países supervivientes más antiguos de la Región del mar Interior. Hace milenarios, durante las violentas y caóticas secuelas de la Gran Caída, tres señores kélidos hicieron un oscuro pacto con el dios Zon-Kuthon para asegurar su supervivencia. Hasta el día de hoy, sus descendientes honran ese pacto, voluntaria o involuntariamente. Dicho esto, la mayoría de los campesinos y la gente del pueblo nidalés vive una vida tranquila, tratando de evitar el sacerdocio kuthita y la nobleza de la Corte Sombría. Los nidaleses son personas delgadas y de as-



ERUTAKI



BEKYAR



BONUWAT



CALDARU

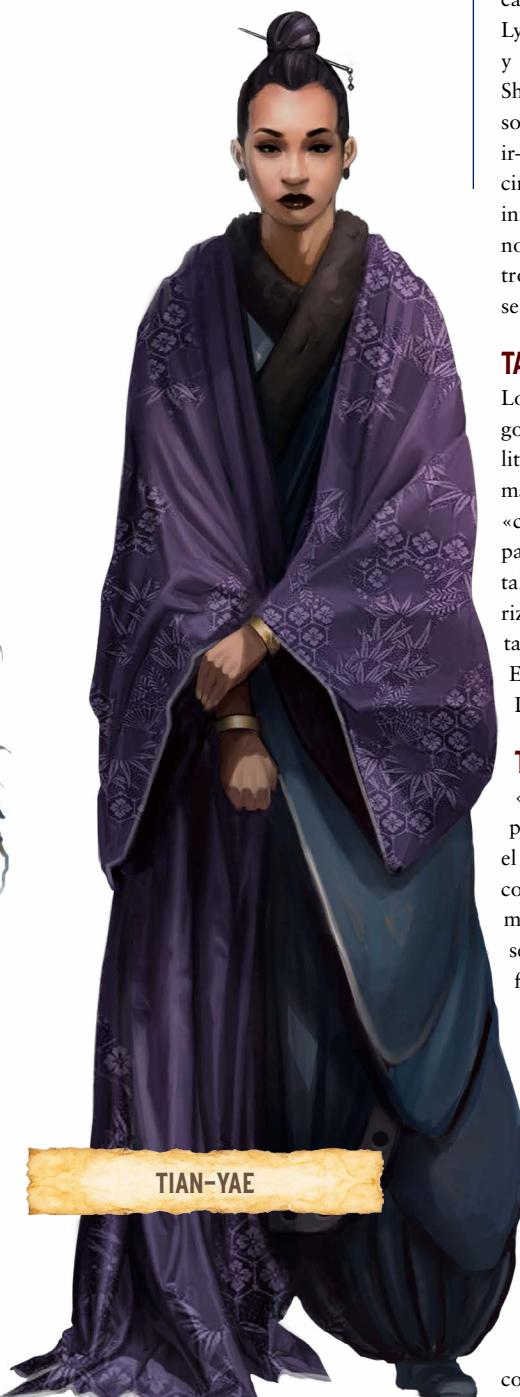


ZENJ

LA DIÁSPORA TALDANA

En su apogeo, el imperio de Taldor se extendía a través de Avistan desde el extremo occidental de Casmaron hasta las costas orientales del océano Arcadiano. El imperio comenzó a desmoronarse hace siglos, pero

los desarrollos políticos durante la Era de los Presagios Perdidos no tardaron en despertar diferencias culturales significativas en las tierras que alguna vez formaron parte del imperio. Las naciones modernas con una influencia cultural taldana significativa incluyen, Cheliax, adoradora de los diablos, Andoran, más democrática y Galt, devastada por la revolución.



TIAN-YAE

pecto delicado, con piel de color gris ceniza, cabello negro, a menudo corto o rapado, y con una fuerte tendencia a tener el iris de los ojos negro. Los nombres masculinos nidaleses incluyen Chartaigne, Helthir y Theanor; los nombres femeninos incluyen Celefin, Grenda y Virexia; y los nombres de género neutro incluyen Eilan, Haolais y Kerreich. Aunque los apellidos son bastante comunes, muchos nidaleses se identifican por su lugar de nacimiento o formación, presentándose como «de Nisroch» o «de Pangolais».

SHOANTI

Los shoanti son nómadas que deambulan por la meseta Storval, ya que se refugiaron allí después de que los colonos chelaxianos los expulsaran de su tierra natal, en el sur de Varisia. Son personas altas y de constitución fuerte, con la piel de color amarillento o *beige*, generalmente muy bronceada por los elementos. Los shoanti se identifican más fácilmente porque la mayoría de los adultos se afeitan la cabeza y por los complejos tatuajes que los miembros más tradicionales de los clanes usan en sus cuerpos. Estos tatuajes están vinculados a los *quahs*, los siete clanes dominantes, cada uno custodiado por espíritus patrones y dioses. Los *quahs* de los shoanti son los Lyrune-Quah, que son arqueros y cazadores; los Shadde-Quah, que son pescadores y marineros; los Shriikirri-Quah, que son jinetes y adiestradores de animales; los Shundar-Quah, que son diplomáticos y magos; los Sklar-Quah, que son guerreros y soldados; los Skoan-Quah, que sirven como guardianes de los muertos; y los Tamir-Quah, que son saqueadores y montañeros. A los shoanti se les da un nombre de nacimiento y, más adelante, adoptan un nombre de adulto tras de someterse a un rito de iniciación. Los nombres masculinos shoanti incluyen Garidan, Hargev y Shadfrar; los nombres femeninos incluyen Ahalak, Tanjah e Imenida; y los nombres de género neutro incluyen Ghota, Shakkah y Shri. Los nombres tradicionales shoanti generalmente se combinan con un título, como Bailarín Ecuestre, Rompehuesos o Doce Soles.

TALDANO

Los taldanos provienen de la parte oriental de Avistan, y en el apogeo de su imperio, gobernaban medio continente. Hoy en día, Taldor está en horas bajas, pero el arte, la literatura y la erudición de los taldanos aún establecen el estándar para la Región del mar Interior, y el idioma taldano está tan extendido que es el idioma conocido como «común» en Avistan. Sus logros sólo igualan a su ego; los taldanos de Taldor, en particular, tienden a creer que su tierra es el centro de la civilización en Avistan. Los taldanos suelen tener la piel bronceada, dorada o rojiza; cabello castaño ligeramente rizado; narices aguileñas; y ojos verdes, grises o ámbar. Los nombres masculinos taldanos incluyen Brontius, Cosmin y Thocero; los nombres femeninos son Ionnia, Epifanía y Sergia; y los nombres de género neutro incluyen Amadis, Marin y Orien. Los apellidos incluyen Mavrogenis, Synadenos y Vatazze.

TIAN

«Tian» es un término muy similar a «avistani» o «mwangi»: un término común para denominar a los diferentes residentes de varios reinos y países; en este caso, en el lejano continente de Tian Xia. Los grupos étnicos tian más grandes se enumeran a continuación. Los tian-shu son los pueblos más comunes de Tian y los que se ven con mayor frecuencia en la Región del mar Interior. Por lo general, se caracterizan por ser de baja estatura, piel oscura y cabello lacio negro o marrón oscuro; su cultura es firmemente meritocrática. Los tian-sing, grupo que proviene de las islas occidentales, se identifican por su cabello ondulado y tonos de piel sepia. Tienen una larga historia como pescadores, piratas y comerciantes a igual medida, y comparten una afición por los *piercings* y los tatuajes. Los tian-min son conocidos por sus excepcionales guerreros y un sistema altamente codificado de reglas sociales y de etiqueta; son más pálidos que la mayoría de las otras etnias Tian y el color de los ojos incluye una amplia gama. Surgidos de comunidades ecuestres nómadas, muchos tian-la continúan siendo terribles incursores, con piel color bronce desgastado y cabello áspero, a menudo trenzado. Los tian-hwan son el grupo étnico de menor estatura en Tian, de constitución débil y piel bronceada. Su tierra natal es matriarcal y de ella han salido célebres arcanistas, diplomáticos y pragmáticos solucionadores de problemas. Los tian-dtang tienen fama de ser gente amigable y pacifista, aunque con un infame sentido del humor. Si bien esbeltos y de piel rojiza como los tian-hwan, los tian-dtang también tienen la práctica cultural distintiva de

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

afeitarse parte de la cabeza. Los tian-yae remontan su linaje al pueblo shory de Yjae, y como resultado, tienen una piel marrón más oscura que la mayoría de los tian, cabello lacio y negro y una fuerte afinidad por la magia del aire. Los tian-dan afirman con orgullo descender de los dragones, y el individuo medio, de ojos o cabello inusualmente vibrantes, da crédito a estas afirmaciones.

Los nombres tian generalmente se ordenan primero por el apellido, seguido del nombre personal. Los nombres masculinos tian-shu incluyen Bei, Kao y Si-Dao; los femeninos incluyen Jin-Shan, Lai y Xiao; y los nombres de género neutro incluyen Guiying, Ming y Su. Los apellidos incluyen Dai, Qian y Yi.

ULFEN

Provenientes del norte de Avistan y de las Tierras de los Reyes de los Linnorm, los ulfen se cuentan entre los pueblos que más viajan de todos los de Golarion. Donde quiera que vayan, destacan, ya que son personas altas y de hombros anchos. Los ulfen tienden a tener la piel clara, las mejillas sonrosadas y el cabello rubio, castaño claro o rojizo. En las comunidades ulfen, las barbas son comunes entre los hombres, y por lo general llevan todo el cabello trenzado, independientemente del género. En lugar de tratar de ganarse la vida cultivando el suelo rocoso de su fría tierra natal, muchos ulfen buscan fortuna en el extranjero. Algunos son saqueadores que se acercan a las aldeas costeras en sus botes, mientras que otros son comerciantes y exploradores que viajan hasta Garund o Vudra. Otros se convierten en mercenarios: los guardaespaldas ulfen son célebres por su ferocidad y lealtad. Los nombres femeninos ulfen incluyen Brid, Jorunn y Svala; los nombres masculinos incluyen Gundar, Sjogun y Einarr; y los nombres de género neutro incluyen Alva, Inge y Selb. Los ulfen tienen un sistema de patronímicos y matronímicos (-sson, -dottir), y muchos adquieren nombres como Barba de Fuego o Muerdetroles en honor a atributos o eventos notables.

VARISIANO

Los varisianos son uno de los pueblos más extendidos de Avistan; sus tierras se extienden desde su antigua patria de Varisia en el oeste hasta las lindes de Numeria en el este. Son gente baja y fornida, con piel de color rojizo, dorado o marrón rojizo y con una amplia gama de colores de cabello y de ojos. Si bien la mayoría tiene ojos oscuros y cabello castaño ondulado, las características raras como los ojos violetas o el cabello platino no son tan inusuales. Los extraños a menudo asocian a los varisianos con caravanas mercantes itinerantes, la práctica de leer cartas de presagio (una forma de adivinación) y el culto a Desna, la diosa de los sueños. Sin embargo, los varisianos suponen la mayor parte de los habitantes permanentes de las grandes ciudades de Magnimar, Lepidstadt y algunas más, en las que superan en número a sus dispares parientes por varios cientos de veces. Los nombres masculinos varisianos incluyen Bastian, Guillén y Oriche; los nombres femeninos incluyen Astella, Iguazel y Merzez; y los nombres de género neutro incluyen Cande, Guiomar y Zorion.

VUDRANOS

Los vudranos provienen de los lejanos Reinos Imposibles de Vudra, un grupo de reinos semiindependientes en el sureste de Casmaron. Sin embargo, los vudranos que viven en la Región del mar Interior emigran principalmente en la isla de Jalmeray, frente a la costa de Nex. La mayoría de los vudranos, incluidos los jalmeri, son delgados y de constitución ligera, con ojos oscuros, cabello oscuro y tonos de piel que varián de leonado a oscuro. Gran parte de la vida tradicional vudrana se organiza en torno a las escrituras religiosas y filosóficas de muchos dioses y tradiciones diferentes, y en torno a una poderosa tradición monástica de superación personal y perfección propia. Aunque pocos vudranos se convierten en monjes de pleno derecho, su influencia está muy extendida en la cultura vudrana. Los nombres masculinos vudranos incluyen Bahurja, Ksaya y Sohan; los nombres femeninos incluyen Anjasí, Jaivati y Vasundhara; y los nombres de género neutro incluyen Bala, Jaya y Kanti.

OTRAS ETNIAS

Las etnias humanas presentadas en esta sección son sólo una muestra de la amplitud de la variedad humana en Golarion, una muestra que representa la mayor parte de los humanos que uno podría encontrar en la Región del mar Interior, pero que no es en absoluto exhaustiva. Los iobarios son un pueblo muy diverso que se encuentra al este de Brevo, probablemente emparentados con los ulfen, los kélicos y los taldanos. Han vivido durante mucho tiempo en pequeños clanes en el desierto, asaltándose los unos a los otros en busca



TIAN-DAN



TIAN-DTANG



TIAN-HWAN



TIAN-LA



TIAN-MIN



TIAN-SHU



TIAN-SING



IOBARIOS



JADWIGA



VARKI

de ganado. Aquellos que viajan a Irrisen pueden encontrarse con los jadwiga, quienes una vez gobernaron esa tierra. Todos los jadwiga remontan su ascendencia a una de las reinas brujas de Irrisen y a su madre común, la antigua bruja Baba Yaga. Los jadwiga tienen afinidad por la magia del hielo; son pálidos y de pelo blanco, y con frecuencia tienen los ojos azules o verde mar. Los varki son parientes de los erutaki, originarios de las montañas del norte de Avistan, donde la mayoría se gana la vida como cazadores y pastores. Más allá, en el extranjero, los continentes de Casmaron y Arcadia albergan muchas más etnias, pero los casmarios y los arcadianos rara vez se aventuran a la Región del mar Interior.

AZLANTE

Los antiguos azlantes eran personas altas y atléticas, con cejas expresivas y una tendencia a los picos de viuda. El color de la piel abarcaba desde el negro oscuro hasta la nieve pálida. Los ojos violetas o azul añil eran comunes entre aquellos con herencia azlante. Los humanos azlantes se creían perdidos, ya que después de la Gran Caída, los dispersos supervivientes se fusionaron con los pueblos varisianos. Pero recientemente, una paradoja temporal de poder inimaginable llevó a una pequeña población de humanos azlantes diez mil años hacia adelante en el tiempo hasta el día de hoy, momento en el que se están adaptando rápidamente a su nueva situación.

SEMIELFOS

Los semielfos han formado parte de la sociedad el mismo tiempo en que los humanos y los elfos han vivido juntos. Como descendientes inevitables de una relación cercana, los semielfos son personas atrapadas entre ambas ascendencias, con la edad y las habilidades élficas por un lado, y la energía humana y la pasión que los caracteriza por el otro.

Físicamente, los semielfos se parecen a los humanos, con orejas puntiagudas, rasgos delgados y una constitución alta y esbelta, aunque en algunos de ellos esta herencia resulta más evidente. Los semielfos transmiten ambas ascendencias a sus hijos; muchos semielfos son vástagos de otros semielfos.

Los semielfos no tienen un hogar u origen únicos. Como resultado, las culturas semielfas existentes suelen destacar por su capacidad de adaptación, de saber encajar y arreglárselas, es decir, encontrar un hogar donde sea y como sea. Muchos semielfos se convierten en intermediarios entre diferentes personas, y su educación única los ayuda a ver todas las facetas de una relación. En épocas más recientes, algunos filósofos y artistas semielfos han impulsado la idea de la Patria del Alma: que los semielfos no son simplemente mitad humano y mitad elfo, sino algo completamente único, adaptable pero comprensivo, y que algún día florecerá en su interior la idea de su propia sociedad y nación.

Las identidades semielfas son complicadas, ya que abarcan tanto su nacionalidad como su herencia humana y élfica. Las etnias semielfas incluyen a los Nacidos del Umbral, descendientes de los elfos de Aiudeen; Nacidos de la Niebla, descendientes de los Ilverani; Nacidos de la Espira, descendientes de los Juramentados de la Espira; Nacidos de la Hondonada, descendientes de los drow; y Nacidos de la Costa, descendientes de elfos acuáticos. La forma en que los semielfos se relacionan con el lado élfico de su ascendencia suele depender de su herencia élfica. Los nacidos de la Hondonada son ampliamente despreciados y a menudo deben aprovechar todas las ventajas de las que dispongan para sobrevivir. Mientras tanto, los nacidos de la Niebla y de la Espira tienen papeles valiosos como intérpretes y guardianes del saber entre los ekujae, y como embajadores y espías de los Juramentados de la Espira, respectivamente.

SEMIORCOS

En el norte de Avistan, los semiorcos cuentan la historia de cómo la diosa Farasma, desbordada por todas las almas que acudían a ella a causa de cada conflicto entre orcos y humanos, ordenó que se devolviera una porción como hijos de las dos especies, para evitarse la molestia de separarlos. Más al sur, los semiorcos afirman que el Señor del Hierro, Gorum, era un semiorco, y permitió que los humanos y los orcos se mezclaran para poder nacer. En cualquier caso, los semiorcos nacen de humanos, orcos y semiorcos, y muchos de ellos son hijos de dos progenitores semiorcos. Tienen una altura de 6 o 7 pies (1,80-2,10 m), hombros anchos y musculosos, la piel gris verdosa, el cabello oscuro y los dientes en forma de colmillos.

Los semiorcos a menudo encuentran elementos comunes en sus luchas compartidas. Los humanos y los orcos rara vez se han llevado bien, por lo que la mayoría de los semiorcos sufren prejuicios, racismo y, en ocasiones, esclavitud absoluta entre las sociedades humanas, aunque después de que los orcos de Belkzen se alzaran contra el recientemente resucitado Tirano Susurrante, este conflicto ha pasado un poco a un segundo plano. Este prejuicio ha dado como resultado una cultura creciente que premia la autosuficiencia y la competencia, así como la discusión y el debate; después de todo, la palabra es una de las cosas más difíciles de eliminar. Algunos semiorcos tienen la suerte de vivir en sociedades que los valoran; en las culturas marciales como la shoanti y la ulfen, por ejemplo, el color de la piel es menos importante que la capacidad de empuñar un hacha.

HERENCIA

La siguiente herencia está disponible para los humanos.

HUMANO HIJO DEL INVIERNO

El poder del invierno fluye a través de ti. Esta herencia es más común entre los jadwiga de Irrisen, debido a su descendencia de Baba Yaga, y ciertos erutaki tocados por los espíritus. Obtiene una resistencia al frío igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) y tratas los efectos del frío ambiental como si fueran un grado menos extremos (el frío increíble se vuelve extremo, el frío extremo se vuelve severo, etc.).

DOTES DE ASCENDENCIA HUMANA

Los humanos pueden elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.ER NIVEL

ABOGADO DEL DIABLO

POCO COMÚN **HUMANO**

Acceso Nacionalidad chelaxiana

Sabes más sobre los hábitos de los diablos de lo que se considera seguro. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción contra demonios y a las tiradas de salvación contra sus aptitudes. Además, cada vez que te encuentres con un diablo en una situación social, puedes intentar inmediatamente una prueba de Diplomacia para Causar impresión en esa criatura en lugar de tener que conversar durante 1 minuto. Se aplica un penalizador -5 a la prueba. Si fallas, puedes entablar una conversación de 1 minuto e intentar una nueva prueba al final de ese tiempo en lugar de aceptar el fallo o el fallo crítico.

Especial Si tienes la dote de habilidad Estrechar manos, no aplicas el penalizador a tu prueba de Diplomacia inmediata si el objetivo es un diablo.

ASTROLOGÍA SAOC ♦

DOTE 1

POCO COMÚN **CONCENTRAR** **HUMANO**

Acceso Nacionalidad lirgana

Frecuencia 3 veces al día.

Requisitos Debes pasar 10 minutos justo después de tus preparaciones diarias examinando el cielo o consultando una carta estelar o no podrás utilizar esta acción ese día.

La antigua Hermandad de Saoc fueron maestros de la astrología, y aunque tu conocimiento podría no ser más que una pálida sombra de su sabiduría, resulta bastante útil. Recuerdas las predicciones de las estrellas sobre tu situación actual. Si tu próxima acción requiere que intentes una o más pruebas de habilidad, tira 1d8. Con un resultado de 6, 7 u 8, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la primera prueba de habilidad que intentes. Con un 3, 4 o 5, obtienes un bonificador +1 por circunstancia. Con un 2, no ganas nada. Con un 1, se aplica un penalizador -1 por circunstancia a la prueba de habilidad.

CONOCERSE A SÍ MISMO ☽

DOTE 1

POCO COMÚN **FORTUNA** **HUMANO**

Acceso Etnia vudrana

THASSILONIANO

Los thassilonianos son étnicamente azlantes (ver página 10), pero su cultura difiere mucho de la azlante. Algunos de los residentes de Nueva Thassilon están tratando de recuperar el legado de unidad y cooperación mutua del antiguo emperador Xin y expiar los delitos pasados, aunque los viejos hábitos son difíciles de eliminar. Muchos neothassilonianos adoran a Lissala, la antigua diosa azlante de las runas y el destino, o a Noctícula, la Reina Redentora, una antigua señora demoníaca con un interés particular en la redención.



THASSILONIANO

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Estados

Sociedad

Wanderer

Clan de Nills

Las

Alto D

RIC

X



NACIDO DE LA NIEBLA



NACIDO DE LA COSTA



NACIDO DE LA NIEVE



NACIDO DE LA ESPIRA

Frecuencia una vez al día.

Desencadenante Sacas un fallo crítico en una tirada de salvación contra un efecto de emoción. Te centras y recuerdas los ideales monásticos vudranos de conciencia y autoconocimiento. Fallas la salvación contra el efecto de emoción en lugar de fallar críticamente.

CUSTODIO DE BRUJA

DOTE 1

POCO COMÚN HUMANO

Acceso Etnia kélida

Tú y tu familia habéis luchado durante mucho tiempo contra las brujas, particularmente contra las brujas invernales de Irrisen, y habéis aprendido a desconfiar de sus maldiciones y de los poderes de otro mundo que les otorgan sus oscuros patrones. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra maldiciones y a las tiradas de salvación contra conjuros lanzados por una bruja o una saga. Si sacas un éxito en una tirada de salvación contra una maldición o un conjuro lanzado por una bruja o una saga, en su lugar, obtienes un éxito crítico.

ESCUDERO VIKINGO

DOTE 1

POCO COMÚN HUMANO

Acceso Etnia ulfen

Entrenaste con escudos y armas en cuanto tuviste la edad suficiente para sostenerlos, ansioso por ganarte el honor y la gloria. Obtienes la reacción Bloquear con el escudo y estás entrenado en el hacha de batalla o la espada larga, a tu elección.

ESCUPITAJO DE DRAGÓN

DOTE 1

HUMANO

Prerrequisitos Etnia tian-dan

Muchos tian-dan afirman tener sangre de dragón corriendo por sus venas y, en su caso, resulta ser cierto: pueden escupir energía y pueden tener un símbolo especialmente visible de su herencia dracónica. Elige uno de los siguientes trucos: *arco eléctrico*, *flamear*, *rayo de escarcha* o *salpicadura de ácido*. Puedes lanzar este conjuro como un conjuro arcano innato a voluntad y, cuando lo lanzas, la energía del conjuro emerge de tu boca.

MANTENER LAS APARIENCIAS

DOTE 1

POCO COMÚN HUMANO

Acceso Nacionalidad taldana

Desencadenante Te afecta un efecto de emoción.

El orgullo taldano significa que nunca muestras debilidad. Haz una prueba de Engaño y compara el resultado con la CD de Percepción de cualquier criatura o criaturas que estén observando. En caso de éxito, esa criatura cree que no te afecta el efecto de la emoción. Una criatura engañada de esta manera no puede beneficiarse del efecto de emoción y no puede usar aptitudes que requieran que estés bajo este efecto de emoción; por ejemplo, si usas con éxito esta aptitud para engañar a un fuego fatuo (*Bestiario*, pág. 171) para que crea que no estás bajo un efecto de miedo, no puedes usar su aptitud alimentarse del miedo sobre ti.

RÉPLICA CORTÉS

DOTE 1

POCO COMÚN FORTUNA HUMANO

Acceso Nacionalidad keleshita

Desencadenante Obtienes un fallo crítico en una prueba de Diplomacia.

Requisitos Te encuentras en un asentamiento o comunidad y no has utilizado Réplica cortés en este asentamiento o comunidad durante el último mes.

Creciste en el orgulloso Imperio de los Bajás, donde incluso los insultos tienen cierto ingenio poético. Vuelve a hacer la prueba de Diplomacia desencadenante, utilizando el segundo resultado.

TALLADOR TUPILAQ

DOTE 1

POCO COMÚN HUMANO

Prerrequisitos Tienes un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros con la tradición divina o primigenia.

Acceso Etnia erutaki

Conoces la verdad tras las viejas historias que hablan de enviar un fetiche de huesos y tendones en busca de venganza. Estas antiguas magias te permiten conjurar constructos con facilidad. Agrega el conjuro de *convocar constructo* a tu lista de conjuros. Los constructos

convocados tienen una apariencia distintiva de marfil tallado y, si incluyes una gota de sangre, mechón de pelo u otra parte del cuerpo de una criatura como parte del componente material del conjuro, el constructo convocado obtiene un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Percepción para detectar o localizar a esa criatura.

TATUAJES ARCANOS

POCO COMÚN **HUMANO**

Acceso Etnia varisiana y nacionalidad neothassiloniana

Tienes tatuajes en tu cuerpo que corresponden a una de las antiguas escuelas de magia thassiloniana. Elige una de las siguientes escuelas de magia: abjuración (*escudo*), conjuración (*enmarañar*), encantamiento (*atontar*), evocación (*arco eléctrico*), ilusión (*sonido fantasma*), nigromancia (*toque gélido*) o transmutación (*glifo*). Puedes lanzar el truco asociado (el truco entre paréntesis) como un conjuro arcano innato a voluntad.

DOTE 1

VIDENTE TENEBROSO

HUMANO

Prerrequisitos Etnia nidalesa

La penumbra alberga pocos misterios para ti, y la nube de oscuridad sobre Nidal te ha hecho sentir cómodo con poca luz. Obtienes visión en la penumbra.

DOTE 1

VÍNCULO CON EL QUAH

POCO COMÚN **HUMANO**

Acceso Etnia shoanti

Creciste entre las tribus shoanti, con los espíritus vigilándote y ofreciéndote orientación. Obtiene el nivel de competencia entrenado en la habilidad que se indica para tu *quah* (u otra habilidad a tu elección, si ya estás entrenado en esa habilidad). Obtienes la dote de habilidad Seguro en esa habilidad, ya que la ayuda de los espíritus guía tus acciones.

Religión **lyrune-quah**

Atletismo **shadde-quah**

Naturaleza **shiikirri-quah**

Diplomacia **shundar-quah**

Intimidación **sklar-quah**

Medicina **skoan-quah**

Acrobacias **tamiir-quah**

DOTE 1

5.º NIVEL

PARANGÓN TOCADO POR LA OLA

HUMANO

Prerrequisitos Etnia bonuwat

Has sido bendecido por el mar, otorgándote la capacidad de nadar como un pez. Obtienes una velocidad de natación de 15 pies (4,5 m).

Especial Si tienes el bagaje tocado por las olas bonuwat (*Guía del Mundo de Los Presagios Perdidos*, página 58), puedes tener esta dote a primer nivel en lugar de quinto.

DOTE 5

TATUAJE ORNAMENTADO

HUMANO

Prerrequisitos Tatuajes arcanos (página 11)

Amplias tus tatuajes para abarcar una magia mayor. Elige un conjuro arcano de primer nivel de la misma escuela que tus tatuajes arcanos, ya sea un conjuro común u otro al que tengas acceso. Puedes lanzar ese conjuro una vez al día como un hechizo arcano innato.

DOTE 5

VIDENTE OSCURO

HUMANO

Prerrequisitos Vidente tenebroso (página 12)

Zon-Kuthon te sonríe incluso aunque maldigas su nombre, otorgándote unos ojos negros como el carbón que te permiten ver en las sombras y en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

HERENCIAS DE SEMIELFO

Los semielfos a menudo tienen relaciones complicadas con sus ascendencias parentales. Los Nacidos de la Costa acuáticos rara vez pueden respirar agua, lo que hace que sus diferencias sean muy evidentes. Los Nacidos de la Nieve árticos pueden tener relaciones directas con sus padres, pero rara vez con otras familias, y los Nacidos de la Hondonada, descendientes de los drow, luchan por encontrar alguna aceptación. Sin embargo, otros, como los mualijae Nacidos de la Niebla o los Nacidos de la Espira Mordiente, tienen valiosos papeles entre sus parientes élficos.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Plantillas

Glosario

Índice

HERENCIAS DE SEMIORCO

El estereotipo común de los semiorcos en Avis-
tan es el del salvajismo, pero esta visión puede
variar enormemente según la cultura. La Proge-
nie del Risco, que habitan en las montañas, son
respetados por su audacia. La Progenie de la
Lluvia, de la jungla son los niños bonitos de sus
clanes, cargados de altas expectativas. La Pro-
genie de la Arena, del desierto está asociada a
Sarenrae, y muchos se consideran a sí mismos
los elegidos de la diosa. La Progenie de la Es-
carcha, del ártico y la Progenie de la Penumbra,
de las Tierras Oscuras, suelen ser despreciados
por sus respectivas culturas orcas, percibidos
como meros cuidadores o eruditos.



PROGENIE DE LA ESCARCHA

9.º NIVEL

AEROMANTE SHORY

DOTE 9

HUMANO

Prerrequisitos Etnia garundi, mauxi o tian-yae

Tus antepasados provenían de las ciudades voladoras de los shory, y algunos trucos simples han perdurado a través de los tiempos. Puedes lanzar *volar* de nivel 4 sobre ti mismo como un conjuro arcano innato una vez al día.

HEREDERO DE SAOC

DOTE 9

HUMANO

Prerrequisitos Astrología Saoc (página 12)

En el pasado, hubieras sido un orgulloso iniciado de la Hermandad de Saoc. Hoy en día, continúas con el legado. Cuando utilices Astrología Saoc, tira 1d4 en su lugar; con un 1, sufres un penalizador -1 a la prueba de habilidad. Con cualquier otro resultado, obtienes un bonificador por circunstancia de dicho valor (por ejemplo, un bonificador +3 por circunstancia si sacas un 3).

PRÍNCIPE DRAGÓN

DOTE 9

HUMANO

Prerrequisitos Escupitajo de dragón (página 12)

La sangre de los Reyes Dragón corre por tus venas. Tu herencia dracónica es claramente visible, con un cabello casi completamente carmesí, azul o similar, y que brilla como las escamas de un dragón. Puedes lanzar elconjuro de linaje del hechicero, aliento de dragón (*Reglas básicas*, página 401) como un conjuro arcano innato una vez al día, pero sólo puedes usar el aliento de dragón asociado a tu herencia y que coincide con el tipo de energía de tu dote Escupitajo de dragón. En el nivel 12 y cada 3 niveles a partir de entonces, el conjuro se incrementa en un nivel de conjuro adicional.

TATUAJES FORJADOS CON VIRTUD

DOTE 9

HUMANO

Prerrequisitos Tatuaje ornamentado (página 13)

Tus tatuajes son una obra de genio sobrenatural, una magistral composición de arte, magia y piel. Elige un conjuro arcano de tercer nivel de la misma escuela que tus Tatuajes arcanos, ya sea un conjuro común u otro al que tengas acceso, incluido un conjuro de nivel inferior potenciado a 3.º nivel si lo deseas. Puedes lanzar ese conjuro una vez al día como un conjuro arcano innato.

13.º NIVEL

BRUJA DE HIELO IRRISENA

DOTE 13

HUMANO

Prerrequisitos Etnia jadwiga, herencia humana Hijo del Invierno (página 11).

Puedes rastrear tu descendencia directa desde una de las Reinas de Irrisen y, por lo tanto, desde Baba Yaga. Tu resistencia al frío aumenta a $5 +$ la mitad de tu nivel, y puedes lanzar *muro de hielo* de nivel 5 como un conjuro arcano innato una vez al día.

EQUILIBRISTA SHORY

DOTE 13

HUMANO

Prerrequisitos Etnia garundi, mauxi o tian-yae; Aeromante shory (página 14) o aptitud para lanzar *volar*.

Como gesta única en la historia de Golarion, los shory desarrollaron estilos de lucha dedicados al combate en el aire. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias para maniobrar en vuelo y un bonificador + 5 pies (1,5 m) por estatus a tu velocidad de vuelo cuando vuelas gracias a la magia.

PACTO SOMBRÍO

DOTE 13

HUMANO

Prerrequisitos Etnia nidalesa

Hace miles de años, tus antepasados hicieron un pacto con Zon-Kuthon. Él no lo ha olvidado, incluso aunque así lo quisieras. Puedes recibir 1 daño para mezclar sangre y sombras para lanzar creación de 5º nivel como un conjuro divino innato. Puedes usar esta aptitud con la frecuencia que deseas, pero sólo puedes tener uno de esos objetos a la vez. Si el objeto encuentra luz brillante, el conjuro termina y el objeto se desvanece en las sombras.

DOTES DE ASCENDENCIA SEMIELFA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los semielfos, además de las dotes de ascendencia humanas y elfas.

1.ER NIVEL

OREJAS REDONDEADAS

DOTE 1

SEMIELFO

Tu linaje élfico es lo bastante sutil como para que te parezcas ligeramente a los humanos, y has aprendido a usarlo en tu beneficio. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Engaño (u otra habilidad a tu elección, si ya estabas entrenado en Engaño). Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Imitar para fingir que no eres un semielfo. Los observadores nunca obtienen bonificadores por circunstancia a las pruebas de Percepción debido a tu Imitación de humano puro, y nunca se te impone penalizador por circunstancia por Imitar a un humano.

Especial Puedes tener esta dote sólo en el 1er nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en ésta.

SOCIAL

DOTE 1

SEMIELFO

Eres extremadamente extrovertido y, a menudo, pasas tiempo haciendo actividades o socializando. Estás entrenado en Diplomacia (u otra habilidad a tu elección si ya estabas entrenado en Diplomacia), y obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

DOTES DE ASCENDENCIA SEMIORCA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para semiorcos, además de las dotes de ascendencia humanas y orcas.

1.ER NIVEL

COLMILLOS

DOTE 1

SEMIORCO

La mayoría de los semiorcos tienen colmillos visibles, pero los tuyos son particularmente grandes y afilados, capaces de provocar profundas heridas. Obtienes un ataque sin armas de mandíbulas que infinge 1d6 de daño perforante.

Especial Puedes tener esta dote sólo en el 1.º nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en ésta.

MENTE MAESTRA SUBESTIMADA

DOTE 1

SEMIORCO

Muchos consideran a los semiorcos poco más que unos brutos sin inteligencia. Esto te resulta ofensivo, pero, en ocasiones, puede ser útil. Estás entrenado en Engaño (u otra habilidad a tu elección si ya estabas entrenado en Engaño), y obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño para Mentir cuando finges específicamente ignorancia y a las CD de Engaño contra las pruebas de Averiguar intenciones para descubrir tales mentiras.



PROGENIE DEL RISCO



PROGENIE DE LA PENUMBRA



PROGENIE DE LA LLUVIA



PROGENIE DE LA ARENA

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS

ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO

E ÍNDICE

KYONIN

Kyonin, una prominente nación de Avistan, se considera el corazón espiritual de la cultura élfica. Este prestigio proviene de la presencia de la *Piedra de Sovyrian* que reside en la capital de Kyonin, Iadara, y la puerta mágica que lleva al reino de Sovyrian. La amenaza del retorno del Tirano Susurrante ha llevado a la reina Telandia Edasseril a abrir las fronteras de la nación a los extranjeros.



AUIDEEN

ELFOS

Los elfos son un pueblo antiguo, herederos de una civilización fundada en las profundidades de la prehistoria de la humanidad. Los migrantes del reino élfico de Sovyrian llegaron por primera vez a Golarion a través de una puerta mágica que se extendía entre mundos, alimentada por un enorme cristal conocido como la *Piedra de Sovyrian*. En el apogeo de su poder, los elfos se enfrentaron con los manipuladores alienígenas conocidos como los alghollthus y, por extensión, al imperio humano que, a sabiendas o inconscientemente, sirvió a los intereses de los alghollthus: Azlant. Cuando el desafío de Azlant resultó en que los alghollthus convocaran el desastre de la Gran Caída, la mayoría de los elfos abandonaron el planeta, regresando a su tierra natal para escapar de la destrucción.

Sin embargo, el final de los elfos en Golarion estaba aún muy lejos. No todos los elfos se fueron con sus parientes, algunos optaron por quedarse. Incluso los elfos de Sovyrian tenían aún un papel que jugar en la historia del planeta. Cuando sintieron que algo amenazaba la *Piedra de Sovyrian* y el portal mágico al que alimentaba, los elfos comenzaron su regreso a Golarion en el 2632 RA. Regresaron y se encontraron sus antiguas tierras corrompidas por el naciente señor demoníaco Arrasador de Árboles, que trató de corromper la *Piedra de Sovyrian*, convirtiéndola en un portal hacia el Abismo. La resultante guerra entre los elfos y Arrasador de Árboles dejó al demonio confinado en el bosque Zarzamaraña, derrotado, pero aún con vida. En la batalla contra Arrasador de Árboles, en la que pelearon hasta un punto muerto difícil de sobrepasar, los elfos se centraron en reclamar sus antiguas posesiones y, con ello, su lugar en Golarion.

Aunque los elfos pueden parecer similares a los humanos a primera vista, son tan extraterrestres y mercuriales como su lejana patria, pareciendo accesibles un instante e incomprensibles en el siguiente. Los elfos suelen ser altos y delgados. El color de sus ojos puede abarcar todo un espectro de colores, con iris mucho más grandes que los de otros humanoides; esto generalmente hace que parezca que los elfos tienen poco o incluso nada de blanco en sus ojos. La esperanza de vida natural de los elfos se mide en siglos en lugar de décadas, lo que a menudo los incapacita para

relacionarse con la mentalidad de las personas de vida más corta. Mientras que su amor por la música y la belleza es de sobra conocido por todos, el amor de los elfos por la libertad es tan profundo que muchos elfos se sienten incómodos diciéndoles a los demás cómo deben vivir sus vidas, hasta el punto de que la mayoría de los estados élficos dudan en exigir el servicio militar o acciones colectivas de sus ciudadanos. Muchas naciones humanas se han sentido traicionadas por la falta de ayuda organizada de los elfos durante una crisis, a pesar de la ayuda de algunos individuos, debido a esta incomprendición del punto de vista de esta ascendencia.

Este amor por la libertad saca a los elfos al mundo por una infinidad de motivos, lo que los convierte en una estampa común entre los aventureros. Su larga vida útil implica que incluso los elfos que han pasado siglos en una tranquila contemplación puedan ser sacados de sus hogares debido a sucesos excepcionales, o que un elfo pueda viajar en busca de sucesos que están frescos en su memoria, pero que han sido olvidados hace mucho tiempo por otros. Aunque los elfos suelen intentar mantenerse alejados de las personas de vida más corta, sabiendo que tales amistades inevitablemente les traerán dolor, muchos terminan forjando conexiones duraderas con compañeros de viaje que incluso pueden transmitirse de generación en generación.

ELFOS DEL MAR INTERIOR

La longevidad de los elfos implica que sus culturas se mantengan estables en el tiempo, lo que lleva a una mayor consolidación de las etnias élficas por toda la Región del mar Interior. Las sociedades élficas que llevan separadas miles de años aún pueden comunicarse entre sí en idioma élfico con leves dificultades. Dentro de estas amplias etnias, sin embargo, hay innumerables variaciones, alimentadas por su amor a la autoex-

presión y la libertad. Los elfos también desarrollan una fuerte conexión con su entorno, y se sabe que los que viven en un área durante el tiempo suficiente cambian de aspecto lentamente para asumir las formas que les rodean. Como resultado, los elfos de cualquier etnia son propensos a presentar características inusuales de todo tipo, desde el cabello blanco o lavanda hasta brillantes ojos dorados.

Si bien la idea élfica de la etnicidad se asemeja mucho a la de los humanos, hay un aspecto importante que a menudo se pierde en las personas no élficas. Varios elfos, incluidos los antepasados de los elfos mualijae, ilverani y vourinoi, no huyeron de Golarion durante la Gran Caída, mientras que los de los elfos aiudeen y los Juramentados de la Espira se marcharon a la tierra de Sovyrian. Aunque los elfos de Sovyrian regresaron hace siglos, ellos mismos y sus parientes se consideran, de alguna manera, recién llegados, aún atados a una antigua y distante patria de otro mundo. En contraste, los elfos que se quedaron durante la Gran Caída y sufrieron junto al planeta en sus momentos más oscuros ahora se consideran verdaderos hijos de Golarion.

AIUDEEN

También conocidos como «retornados», los aiudeen son la etnia élfica más común de la Región del mar Interior, concentrada principalmente en la nación élfica de Kyonin. Estos elfos son los descendientes de los elfos que abandonaron Golarion cuando tuvo lugar la Gran Caída, y aún custodian el enorme portal a su refugio de Sovyrian, junto con la *Piedra de Sovyrian* que alimenta dicha puerta. Los aiudeen también son conocidos por hacer uso de una red de portales más pequeños, conocidos como *aiudara*, que conectan con puertas en zonas distantes de Golarion. Para la mayoría de los residentes del mar Interior, toda la cultura élfica es la cultura aiudeen, llena de ropa extravagante, destreza arcana y una elegante, aunque retorcida, arquitectura. Sin embargo, aunque la cultura aiudeen es altamente sofisticada, históricamente ha estado en declive desde que los elfos regresaron, ya que los aiudeen luchan por recuperar aquello que alguna vez tuvieron en su poder y defienden lo que han logrado recuperar. Con grandes cambios en el horizonte, muchos aiudeen buscan mirar al futuro en lugar de al pasado, abriendo las puertas de sus ancestrales hogares a los extraños y tratando de interactuar con sus vecinos.

La mayoría de los aiudeen tienen herencia de elfos antiguos (página 19), elfos de los susurros o elfos de los bosques, aunque, debido a la capacidad de los elfos de adaptarse a sus entornos, podrían manifestar cualquier herencia.

ILVERANI

Estos elfos, que habitan en los confines más hostiles de la Corona del Mundo, son llamados «elfos nivales» por casi todos los que los conocen, ya que sus tradiciones les advierten que nunca comparten sus verdaderos nombres con extraños. El nombre que usan para ellos mismos es ilverani, derivado del nombre de sus antepasados mierani, que una vez residieron en el bosque Mierani. Los ilverani están distintivamente marcados por su piel y cabello blancos como la escarcha, así como por su afinidad por la ropa azul y las armaduras plateadas. Viven entre ruinas élficas en los desiertos congelados, con una veneración religiosa extrema por los lugares que denominan hogar. En su mayor parte, son tan fríos e inflexibles como el hielo que los rodea, dispuestos a hacer el bien a los demás, pero aparentemente incapaces de comportarse cálidamente con aquellos que no sean elfos. La única excepción son los Oradores del Crepúsculo, ilverani que creen que acercarse y hacerse amigo de otros pueblos es un deber religioso para su diosa patrona, Findeladlara.

Si bien muchos podrían preguntarse por qué una diosa de la arquitectura élfica, conocida por su falta de voluntad para responder a los no elfos, alentaría tal comportamiento, esta extraña tradición proviene de un aspecto de la historia élfica perdida para la mayoría de Golarion. Cuando tuvo lugar la Gran Caída, muchos de los elfos mierani huyeron a Sovyrian, mientras que otros optaron por escapar bajo tierra. Sin embargo, un grupo de elfos eligió permanecer en la superficie con el objetivo expreso de crear refugios mágicos para salvar a tantas personas como les fuera posible. Finalmente, los descendientes de estos elfos viajaron al norte y se convirtieron en los ilverani. Aunque ya no necesitan construir tales refugios élficos, ayudar a otros todavía se considera un honor para ese legado y, por lo tanto, para



ALIJAE



EKUJAE



KALLIJAE



JURAMENTADOS DE LA ESPIRA



VOURINOI

ELFOS ACUÁTICOS

Parientes de los elfos terrestres a pesar de sus entornos incompatibles, los elfos acuáticos fueron alguna vez elfos que respiraron aire y que, finalmente, se adaptaron a la vida bajo el agua debido a su exposición al mar. Al igual que los elfos de la Espira Mordiente, los elfos acuáticos se consideran enemigos de los alghollthus y luchan para oponerse a las aberraciones a cada paso.



ILVERANI

Findeladlara. Que los ilverani en su conjunto desconfíen tanto de los extraños pue-
de reflejar algún tipo de gran traición del pasado, tal vez un suceso relacionado con
la negativa de Findeladlara a aceptar la adoración de los no elfos.

Los ilverani casi siempre tienen la herencia elfo ártico. Suelen elegir la dote an-
cestral Semblante inquebrantable, ya que su comportamiento frío y sin emociones
proporciona una medida de protección contra la manipulación mental.

MUALIJAE

Los mualijae, elfos moradores de la jungla que residen en la Extensión de Mwangi, son un misterio para la mayoría debido a su odio hacia los intrusos. Guardianes y custodios de sus países de origen, los mualijae se cuentan entre los elfos que no aban-
donaron Golarion durante la Gran Caída, y sus leyendas afirman que se quedaron
atrás para proteger al mundo en los días oscuros que estaban por venir. Independien-
temente de si tales afirmaciones son ciertas o no, los mualijae se toman muy en serio
su autoconferida responsabilidad y se entrena para prepararse para luchar contra
cualquier cosa que pueda amenazar al mundo. Hace mucho tiempo, los mualijae se
dividieron en tres subgrupos separados: los alijae, los ekujae y los kallijae. Los alijae
están acostumbrados al más duro calor de Mwangi, con piel marrón oscura y cabello
rizado y castaño oscuro. Los ekujae tienden a tener la piel y los ojos oscuros, pero
son propensos a la variación individual de estas normas, y son los mualijae con más
probabilidades de interactuar con extraños. Los kallijae tienen el pelo más lacio
que sus parientes y rara vez se los ve fuera de sus tierras.

Los elfos mualijae tienen la piel oscura y el cabello negro de sus vecinos hu-
manos, y por lo general sus ojos son de color negro azabache. Sin embargo, las
variaciones individuales son comunes, como el cabello rosa dorado o los ojos de
color naranja brillante. La moda varía enormemente entre las naciones, pero los
mualijae tienden a vestimentas hechas de plantas y madera, así como a materiales
naturales como huesos, pieles y cueros. La mayoría de las culturas mualijae tienen
algun tipo de tabúes o costumbres en torno al metal y a las gemas, aunque estas tra-
diciones también varían según la nación.

Los elfos mualijae, por lo general, tienen la herencia de los elfos del bosque,
aunque en su lugar podrían tener la herencia del elfo vidente o la del elfo de los
susurros. A menudo seleccionan la dote Magia salvaje (página 20) para representar
la conexión mística con su entorno selvático.

JURAMENTADOS DE LA ESPIRA

Una rama de los elfos aiudeen, los Juramentados de la Espira son elfos que residen
dentro de Espira Mordiente, una extraña torre que creció en el lugar donde el cuer-
po caído de Acavna, la diosa azlante de la luna y de la batalla que murió durante
la Gran Caída tratando de defender a su gente, se estrelló contra la tierra. La
torre les susurró con la voz de un dios muerto, y dentro de estos susurros divi-
nos, los Juramentados de la Espira encontraron su llamada. Considerándose
ahora los verdaderos herederos de Azlant, los elfos se establecieron en la
Espira Mordiente y se separaron del resto del mundo. Varias generacio-
nes después de este aislamiento, los elfos de la Espira Mordiente se han
vuelto reservados y xenófobos, incluso extraños para sus antiguos
hermanos. Suelen negarse a hablar otro idioma que no sea azlante,
usan elaboradas máscaras de madera cada vez que tratan con ex-
traños y a menudo cambian de tema o dejan de hablar a media
frase, ladeando la cabeza como si escucharan una voz inaudible.

Debajo de sus máscaras, los elfos Juramentados de la Espira sue-
len tener el pelo blanco y los ojos violeta; tienen una amplia gama
de tonos de piel, pero su tez a menudo es pálida por la falta de luz.
Los Juramentados de la Espira rara vez salen de su isla, más allá de patrullar las ruinas
de Azlant, que defienden de los exploradores que van en busca de sus antiguos secretos.

Como resultado, en rara ocasión son vistos como aventureros. Sin embargo,
en los últimos años, algunos de estos elfos se han vis-
to obligados (de mala gana) a trabajar con otros para
hacer frente a la amenaza más grande de los alghollthus y, por lo
tanto, se han visto envueltos en asuntos mundanos.

Los elfos Juramentados de la Espira, a menudo tienen la herencia de elfo vidente o elfo de los susurros, aunque aquellos que permanecen dentro de la Espira Mordiente pueden tener la herencia de elfo de las cavernas. Por lo general, seleccionan la dote de ascendencia Semblante decidido o Magia de otro mundo para representar su inusual conexión con la Espira Mordiente.

VOURINOI

Los elfos de los oasis del desierto de Osirion y las tierras cercanas, los vourinoi, suelen resultar desconocidos para cualquiera, excepto para aquellos viajeros y nómadas que pasan por un oasis vourinoi, pero los pocos que se topan con estos elfos los encuentran personas gregarias y acogedoras. Los elfos de los oasis saben lo hostiles que pueden llegar a ser sus hogares para vivir, y acogen con entusiasmo y se mezclan con los viajeros que necesitan agua y refugio. Los vourinoi aprenden casi desde su nacimiento a ser encantadores, elocuentes y hospitalarios, y cuando surge un conflicto, la mayoría prefiere hablar antes que luchar. Los vourinoi se identifican fácilmente por su rica piel marrón y cabello negro, aunque los elfos individuales pueden tener el cabello azul, verde o blanco intenso.

Los vourinoi consideran que están separados de las naciones que ocupan, y su cordialidad oculta una independencia profunda y feroz. Dada la reputación de su habilidad tanto en la magia como en la guerra del desierto, los gobernantes de las tierras del desierto tienen poco deseo de invadir las casas de los elfos. Además, los vourinoi se consideran los únicos administradores de sus oasis, y cualquier intento de controlar o corromper los sitios que dan vida atrae la furia de los elfos. A pesar del amor por sus hogares, los vourinoi también comparten una gran pasión por los viajes, incluso para los estándares élficos. Al igual que su diosa patrona Desna, los elfos de los oasis se deleitan viajando adonde los lleve el camino y conociendo gente nueva, y muchos abandonan sus hogares para vagar durante años antes de regresar a su oasis. A los vourinoi les gusta especialmente visitar a sus primos mualijae en la Extensión de Mwangi, y viceversa.

Los vourinoi tienen una vaga relación con el género, y muchos existen fuera del género binario o se mueven entre los géneros a medida que sus sentimientos se apoderan de ellos, una identidad a la que se refieren como *kala-shei* o «el baile». Muchos vourinoi también creen en la filosofía élfica conocida como el Brillo, una creencia de que su vida actual no es más que una en una serie y que, al morir, se reencarnan como otra criatura. Buscar el Brillo propio, un hermoso y exótico momento de iluminación que los lleva a un destino más elevado, es un objetivo común en sus andanzas.

Los elfos vourinoi a menudo tienen la herencia de los elfos del desierto (ver más abajo). Sus personalidades vibrantes y filosofías fluidas suelen llevarles a elegir la dote Brío élfico (página 20).

HERENCIAS

Las siguientes herencias están disponibles para los elfos.

ELFO ANTIGUO

En tu larga vida, has recorrido muchos caminos y has tenido muchos estilos. Elige una clase que no sea la tuya. Obtienes la dote de dedicación multiclase para esa clase, incluso aunque no cumplas el requisito de nivel. Aun así, debes cumplir con sus otros requisitos para obtener dicha dote.

ELFO DEL DESIERTO

Vives bajo el calor abrasador del desierto y obtienes una increíble resistencia a los ambientes cálidos. Obtienes una resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1), y los efectos del calor ambiental son un paso menos extremos para ti (el calor increíble se vuelve extremo, el calor extremo se vuelve severo, etc.).

MUALIJAE

Los mualijae alguna vez fueron parte de un poderoso reino unido pero, en la antigüedad, su gente se dividió en tres naciones diferentes por razones desconocidas.

Alijae: ubicados en las selvas del norte de Mwangi, los alijsae defienden las ruinas élficas de Nagisa, la Ciudad Blanca, por razones desconocidas, tal vez debido a una oscuridad interna de los propios alijsae.

Ekujae: ubicados en las selvas occidentales de Mwangi, los militantes ekujae sirven como guardianes del bosque, protegen lugares mágicos y libran una guerra de guerrillas contra el Consorcio de Aspis.

Kallijae: ubicados en las selvas del noroeste de Mwangi, los kallijae han aprovechado los recientes acontecimientos para intensificar sus ofensivas contra los secuaces del señor demoniaco Angazhan.



ELFO SILVANO

JININ

Algunos elfos no se retiraron a Sovyrian durante la Gran Caída, sino que se adentraron en túneles que conducían bajo tierra. Mientras que muchos de estos elfos ahondaron más profundamente en la tierra, un elfo llamado

Jininsiel recibió la visión de que los elfos podrían encontrar su nuevo hogar siguiendo las raíces de un árbol plateado. Los elfos que

siguieron a Jininsiel deambularon durante siglos bajo la tierra hasta que, finalmente, descubrieron una espesa veta de mithril que los condujo hacia Tian Xia. Estos elfos adoptaron las costumbres de sus vecinos y fundaron la nación de Jinin.



ELFO JININ

DOTES DE ASCENDENCIA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los elfos.

1.º NIVEL

ARTESANÍA EN MADERA

DOTE 1

ELFO

Tienes una familiaridad innata con las zonas boscosas. Cuando estás en un entorno de bosque o jungla, si sacas un fallo crítico en una prueba de habilidad de Supervivencia para Sentir la dirección, Subsistir o Cubrir rastro, sufres un fallo, y si sacas un éxito, obtienes un éxito crítico.

BRÍO ÉLFIKO

DOTE 1

ELFO

Si bien todos los elfos son inmunes al toque paralizante de los guls, puedes sacudirte la magia de cualquier tipo que adormezca la carne. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos que impondrían los estados inmovilizado, paralizado o lentificado. Cuando estés inmovilizado, paralizado o lentificado durante al menos 2 asaltos, reduce esa duración en 1 asalto.

COMPARTIR PENSAMIENTOS

DOTE 1

ELFO

Prerrequisitos Etnia mualijae, ilverani o vourinoi.

Tienes una extraña habilidad para comunicarte con otros elfos sin hablar, aunque este hábito suele ser incómodo para los observadores. Puedes lanzar *enlace mental* como un conjuro ocultista innato una vez al día, pero sólo puedes dirigirlo a otros elfos o semielfos.

IRA ELEMENTAL

DOTE 1

ELFO

Estás tan en sintonía con la tierra que puedes invocar un rayo de energía de tu entorno. Cuando obtengas esta dote, selecciona ácido, electricidad, frío o fuego. Puedes llamar a la tierra para lanzar el truco *salpicadura ácida* como unconjuro primigenio innato a voluntad, excepto que el conjuro sólo tiene componentes verbales y causa el tipo de daño que has elegido en lugar del daño por ácido; el conjuro obtiene el rasgo apropiado a su daño en lugar del rasgo ácido. Un truco se eleva a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba).

MAGIA SALVAJE

DOTE 1

POCO COMÚN

ELFO

Acceso Etnia mualijae

Has aprendido a acceder a la vieja magia de los lugares salvajes. Elige un truco de la lista de conjuros primigenios (*Reglas básicas*, página 314). Puedes lanzar este truco como un conjuro primigenio innato a voluntad. Un truco se eleva a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba).

5.º NIVEL

ADEPTO SALVAJE

DOTE 5

ELFO

Prerrequisitos Magia salvaje (página 20)

Los susurros de la jungla te otorgan un acceso más diverso a la magia primigenia simple. Puedes lanzar *luces danzantes*, *perturbar a los muertos vivientes* y *maraña* como conjuros primigenios innatos a voluntad. Si elegiste uno de esos conjuros con Magia salvaje, puedes seleccionar un nuevo conjuro para Magia salvaje.

INSTINTOS ÉLFICOS

ELFO

Tus sentidos te permiten reaccionar rápidamente. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción hechas como tiradas de iniciativa. Además, si el resultado de tu tirada de iniciativa está empatado con el de un oponente, tú vas primero, independientemente de que hayas tirado Percepción o no.

RESISTENCIA A LA MUERTE

POCO COMÚN

ELFO

Acceso Los elfos Juramentados de la Espira

Odias a los alghollthus y a su magia mental, y has sido entrenado para estar dispuesto a morir en lugar de someterte a la manipulación mental. Si comienzas tu turno confundido, controlado o huyendo debido a una salvación de Voluntad fallida, puedes intentar una salvación de Voluntad contra la misma CD; si tienes éxito, quedas paralizado hasta tu próximo turno en lugar de actuar en contra de tu voluntad.

SIGILO FORESTAL

ELFO

Prerrequisitos Experto en sigilo

Requisitos Estás en un entorno de bosque o jungla cerca de una característica ambiental que te permitiría Ponerte a cubierto

Eres hábil para esconderte rápidamente detrás de maleza o follaje. Te Pones a cubierto y luego usas esa cobertura para Esconderte.

9.º NIVEL

BUSCADOR DEL RESPLANDOR

ELFO

Una vez al día, puedes pasar 10 minutos estudiando tu entorno en busca de presagios relacionados con un curso de acción particular para lanzar *augurio* como un conjuro divino innato. A menos que el resultado del *augurio* sea «nada», obtendrás la siguiente reacción durante los próximos 30 minutos:

Activar el Brillo (concentrar) **Desencadenante** Haces una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación mientras realizas el curso de acción desde tu *augurio*, pero aún no has tirado; **Efecto** Obtiene un bonificador +1 por estatus a la prueba desencadenante, o un bonificador +2 por estatus si el resultado del *augurio* fue «infortunio» y procediste de todos modos.

SENTIR PENSAMIENTOS

POCO COMÚN

ELFO

Prerrequisitos Compartir pensamientos (página 20)

Tienes una habilidad aún más extraña para saber lo que piensan otras personas. Puedes lanzar *leer la mente* como un conjuro ocultista innato una vez al día.

13.º NIVEL

CORAZÓN ERRANTE

ELFO

Prerrequisitos Elfo ártico, elfo de las cavernas, elfo del desierto (página 19), elfo silvano o cualquier otra herencia de elfos basada en la adaptación a un entorno.

Si bien todos los elfos se adaptan a sus entornos con el transcurso del tiempo, tú has viajado tanto y te has sintonizado con tantos entornos que tu cuerpo ahora cambia más rápidamente que el de otros elfos. Después de pasar una semana en un entorno asociado con una herencia de elfo (como nieve para los elfos árticos, o un bosque o selva para los elfos silvano), tu herencia cambia automáticamente y se convierte en esa herencia. Esto nunca provoca que cambies a una herencia de elfos que no esté relacionada con un entorno, como la de elfo antiguo, elfo vidente o elfo de los susurros.

DOTE 5

LOS ABANDONADOS

Si bien los elfos aman la amistad y las risas, se sabe que mantienen a las personas de vida más corta a una distancia cuidadosamente calculada por temor al inevitable dolor de ver a un amigo envejecer y morir rápidamente. Vivir por completo entre los no elfos se considera un destino terrible, ya que un elfo verá a todas las personas que conoce y ama marchitarse, sólo para que la misma tragedia se repita menos de un siglo después. Por esta razón, los elfos que viven enteramente entre humanos u otras personas de vida más corta se llaman Abandonados.

DOTE 5

DOTE 9

DOTE 9

DOTE 13



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Alianza de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

ENANOS DE LOS CINCO REYES

Los enanos de montaña se concentran en la ubicación de la primera y más grande de las Ciudadelas Celestes enanas. Los enanos de los Cinco Reyes son comerciantes prolíficos, herreros y soldados que se encuentran entre los enanos más célebres de todo Avistan. Los enanos de los Cinco Reyes se enorgullecen de su vello facial, atando decoraciones propias de su pueblo, llamadas cintas de gloria, alrededor del extremo de sus barbas. A pesar de ser técnicamente una cultura unificada, los enanos de los Cinco Reyes están divididos y enfrentados, con opiniones contenciosas y terquedad que causan conflictos constantes dentro de su propia cultura.

ENANOS

Los enanos de la Región del mar Interior son conocidos por sus construcciones resistentes, su extensa historia y sus fuertes lazos familiares. Los enanos se originaron muy por debajo del suelo: los oráculos enanos de antaño recibieron una visión de los cómodos techos de piedra de su hogar, que se partían y revelaban un «cielo», un concepto desconocido para su población. Cuando tuvo lugar la Gran Caída, que marca el final de la Era de las Leyendas, los temblores de la tierra destruyeron innumerables ciudades y la población enana quedó devastada. Si bien podrían haberse reconstruido, los enanos lo interpretaron como una señal de su dios patrón, Torag. Viajaron hacia arriba durante generaciones, abriéndose paso entre las tribus orcas y luchando contra enemigos a cada paso de su ascenso, en un viaje ahora conocido como la Búsqueda del Cielo.

Siglos después, en el -4987 del Recuento de Absalom (RA), el gran rey Taargick llevó a los clanes enanos a la superficie en diez lugares remotos. Como testimonio de su logro, los enanos construyeron otras tantas gloriosas ciudades para recordar de dónde venía su sociedad y todo lo que aún podían lograr. Taargick y sus descendientes gobernaron estas Ciudadelas Celestes durante siglos, hasta que las hordas de orcos lograron alcanzar la ciudadela Koldukar. Ese conflicto continuó en punto muerto casi hasta que el imperio de Tar Taargadh cayó ante una fuerza orca unificada en 1551 RA.

En los tiempos modernos, la población enana se ha vuelto notablemente diversa en lo que respecta a sus tradiciones, aunque incluso las culturas más dispares reverencian los logros pasados y ponen empeño en mejorar en el futuro. Otra característica común en la gran mayoría de los enanos es el amor y el respeto por sus clanes. Los enanos conservan extensos árboles genealógicos que se remontan milenios atrás, tallados en piedra y minerales. Cada clan reclama una piedra preciosa en particular y su corte único como propio, y las extensas historias de los enanos afirma que dos clanes que tengan piedras preciosas idénticas como su emblema son excepcionalmente raros. La mayoría de los clanes enanos eligen una piedra preciosa que sea abundante en su región, pero lo suficientemente rara como para tener valor. Estas piedras preciosas se ven con mayor frecuencia en los mangos de los robustos cuchillos que los enanos llaman dagas de clan. Cada enano tiene una daga especial del clan forjada por otros miembros de éste como preparación para la llegada de un bebé enano; el cordón umbilical se corta con ésta al nacer. Se pone mucho cuidado en la fabricación de estas dagas, ya que la superstición afirma que un niño avergonzado por su daga de clan será más propenso a la enfermedad o la muerte. Cuando un enano llega a la adolescencia, se le da la daga de su clan, y se convierte en responsabilidad individual de ese enano el mantener su daga a salvo. Cuando dos enanos de diferentes clanes se casan, la tradición generalmente dicta que cada enano muestra su fe y su vínculo al forjar una vaina con la piedra preciosa de su propio clan para la daga de su compañero.

Los aventureros enanos son famosos por su empeño en mejorar y los lazos que forman con sus aliados. El hecho de que un enano adopte el estilo de vida aventurero es visto como una bendición para su clan, ya que los enanos nunca habrían logrado lo que tienen sin esforzarse por dejar la comodidad en favor de la gloria. Como resultado, un enano que regresa a casa encuentra la bienvenida de un héroe, pero aquellos que nunca regresan también son vistos y recordados con orgullo, ya que se entiende que encarnan la determinación que llevó al pueblo enano desde las profundidades de la tierra hasta su hogar actual en la superficie.

ENANO DE LAS MONTAÑAS DE LOS CINCO REYES

ENANOS DEL MAR INTERIOR

Si bien hay innumerables etnias enanas en toda la Región del Mar Interior, la mayoría puede encontrarse en la superficie. Sin embargo, muchos ven a los enanos divididos en tres grupos étnicos principales: los grondaksen, que viven bajo tierra y son conocidos por su preservación tradicionalista de la historia; los ergaksen, que se extendieron por la superficie y son conocidos por su adaptabilidad y sus diversas culturas; y, por último, los holtaksen, que viven en la cima de las montañas y son conocidos por su cultura guerrera y su ansia de gloria. Mientras que los enanos subterráneos y los enanos de montaña ven a todos los enanos de la superficie como un único grupo, los enanos de la superficie tienen otra percepción, casi nunca usan el término «enano de superficie», excepto cuando se comunican con sus hermanos subterráneos o de montaña.

ENANOS SUBTERRÁNEOS

Los grondaksen son reconocibles por sus cuerpos más bajitos, sus ojos grandes y severos, sus barbas ondulantes, vistas incluso entre algunas mujeres, y su enfoque utilitario de la moda. Tradicionalmente usan tonos marrones y grises lisos, normalmente reforzados con metal para mantenerlos seguros mientras trabajan. Sus asentamientos están construidos en cuevas muy por debajo de la tierra, con las paredes de edificios importantes como las consultas médicas y las casas de líderes talladas con árboles genealógicos rúnicos e incrustados con piedras preciosas del clan para conmemorar su historia. Como viven sin ver cielo, los enanos subterráneos tienen un reloj biológico diferente al de sus parientes, y tienden a dormir doce horas y permanecer despiertos veinte horas. Como este es el mismo intervalo en el que sus fuerzas se calientan, este ciclo de 32 horas se conoce como un día de la fuerza.

Los enanos subterráneos son culturalmente conocidos por su insistencia en que, si bien la Búsqueda del Cielo de Torag era un mandato divino, permanecer en la superficie en lugar de volver a proteger la piedra de abajo era un error. Como los enanos subterráneos están separados del mundo de la superficie, las únicas noticias de los sucesos del mundo que reciben provienen de mensajeros enanos de la superficie. Un acuerdo milenario obliga a que los enanos de la superficie vayan al subsuelo una vez cada 24 días de la fuerza para proporcionar conocimiento de los sucesos actuales en la superficie, recibiendo a cambio trabajos de metalistería impecables.

Cuando un enano subterráneo elige aventurarse al exterior, no es una decisión tomada a la ligera. Mientras que los enanos de las montañas ven la búsqueda de la gloria como algo primordial y los enanos de la superficie están obligados a proteger su estilo de vida, la columna vertebral de la sociedad enana subterránea es la importancia de la seguridad y de la santidad. Por lo tanto, aquellos entre ellos que se convierten en aventureros están impulsados en gran medida por la necesidad de enfrentar una amenaza externa o, por el contrario, de descubrir los medios para hacer frente a una amenaza interna.

KULENETT

Una sociedad de enanos subterráneos que levantan sus hogares debajo de las montañas de Geb, los enanos kulennet son conocidos por mantener una intrincada red de túneles que se extiende por toda la nación. Los kulennet tienen tonos de piel rojizos, con ojos de color naranja rojizo y un cabello oscuro liso y grueso. Por lo general, usan armaduras ligeras y vestimentas de viajero, que suelen incluir un par de gafas para que no les entre arena en los ojos cuando viajan por la superficie.

ENANOS DE LA SUPERFICIE

Al encontrarse sus hogares en la superficie y haberse adaptado a un ritmo relativamente rápido, los diversos pueblos ergaksen son conocidos por su diversidad. Estos son los enanos que se han extendido por la Región del Mar Interior y han echado raíces, mezclándose con diferentes culturas mientras desarrollan las suyas, y son el grupo con el que la mayoría de las otras ascendencias se encuentran a diario. Se distinguen físicamente de sus primos subterráneos y de montaña, no por sus puntos en común con otros enanos de superficie, sino por sus diferencias con sus parientes subterráneos y de montaña.



KULENETT



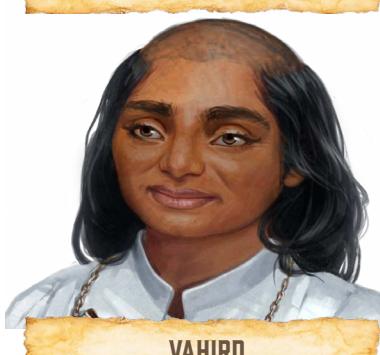
MBE'KE



PAHMET



PARAHEEN



VAHIRD

LA TIERRA NATAL DE LOS KULENETT

Mucho más nómadas que la mayoría de los enanos subterráneos, los kulenett recorren todo Geb desde debajo de su red de carreteras subterráneas, que pocos que no hayan vivido toda su vida allí podrían navegar. Los kulenett afirman tener una serie de ciudades oasis en las profundidades de las arenas, que burbujean con energía positiva y los protegen de la magia nigromántica y de la corrupción de Geb, pero ningún forastero las ha encontrado y regresado con pruebas. Como cultura, los kulenett mantienen relaciones con Geb por necesidad, a pesar de oponerse ligeramente a la práctica de la nigromancia.

Las mujeres suelen tener el pelo grueso, mientras que los hombres tienen barbas gruesas, aunque esto varía de un origen étnico a otro; los enanos de superficie también tienden a estar bien adaptados a los peligros más comunes en su entorno específico. Como resultado, los enanos de la superficie son excepcionalmente diversos en apariencia y mentalidad, desde los enanos monásticos de Osirion hasta los enanos de Mbe'ke y Taralu, que viven en la jungla, con otras distinciones culturales comunes.

Los ergaksen tienen sus mayores puntos en común con las otras ascendencias de su región, en lugar de con otras etnias o sociedades enanas. Los enanos de la casta Ouat, aunque geográfica y emocionalmente distantes, mantienen contacto con los otros monjes en su monasterio de montaña, así como con otros grupos en la región, incluida la Sociedad *Pathfinder*. Aunque tienen un amplio contacto con los faraones de su nación, los enanos pahmet de Osirion no sirven a ningún amo verdadero, actuando como jueces sobre quién puede ser enterrado en las necrópolis que su cultura se dedica a observar. Los enanos paraheen de Katheer, capital de Qadira, son empresarios autónomos que cooperan para servir a las comunidades de la ciudad mientras permanecen separados de ella, trabajan en la fragua y veneran un aspecto distinto de Sarenrae vinculado al fuego de la forja.

Los enanos de superficie encuentran muchas razones para aventurarse, aunque la razón más frecuente en casi todas las comunidades de enanos de superficie es el deseo de proteger su forma de vida. Mientras que un enano pahmet podría aventurarse a eliminar amenazas de muertos vivientes y un enano paraheen podría aventurarse para hacer nuevos contactos comerciales, todos estos grupos dispares reconocen el hilo conductor que asegura su estilo de vida.

MBE'KE Y TARALU

Dos culturas enanas distintas, pero estrechamente relacionadas, que se encuentran en la Extensión de Mwangi, los mbe'ke y los taralu, son enanos de piel oscura que veneran y honran a antepasados, tótems, dragones y a criaturas dracónicas.

OUAT

Los ouat son una secta de los enanos pahmet de Osirion que persiguen el arte de la autoperfección de la misma manera que el dios Irori, entrenando sus mentes y cuerpos en la ciudad monástica de Tar Kuata.

PAHMET

Residentes de Osirion desde la antigüedad, los enanos pahmet de piel bronceada afirman haber sido enviados por los dioses para ayudar a la nación. A menudo viven en mesetas rocosas o cerca de tumbas, y algunos han aprendido a comandar la arena de los desiertos para ayudarlos.

PARAHEEN

Los enanos paraheen son una comunidad autónoma pequeña pero importante de Katheer, que opera numerosas forjas y tiendas dentro de la ciudad y que es una parte respetada de la sociedad qadirana.

VAHIRD

Una cultura de enanos de superficie que se encuentra en el Oasis Eterno de Rahadoum, los vahird son seguidores monásticos de las Leyes de la Mortalidad de Rahadoum, reconocen la existencia del panteón enano, pero creen que los dioses no son mejores que los mortales.

ENANOS DE LAS MONTAÑAS

A diferencia de sus primos en que construyen sus hogares en los picos de las montañas más altas de Golarion, los holtakseen son conocidos por su empeño en revivir la búsqueda de los días de gloria de la Búsqueda del Cielo. Construyen enormes fortalezas en las montañas, entran en guerra con orcos y gigantes, y almacenan los tesoros con los que se hacen en batalla. Una de las culturas enanas más imprudentes

GRONDAKSEN

y militantes, los enanos de las montañas siguen siendo notablemente cautelosos en comparación con las ascendencias de vida más corta. Con una inclinación por las tácticas de guerrilla en territorio enemigo y una perspicacia defensiva propia impresionante, los enanos de las montañas buscan la gloria sin llegar a ser insensatos.

Los holtaksen tienden a ser unos centímetros más altos que otros enanos. El cabello les crece rápidamente y comúnmente se trenza, y las pupilas de sus ojos son algo más grandes de lo normal. Su vestimenta tradicional se compone principalmente de colores oscuros y apagados, pero casi todos los atuendos llevan una única prenda pequeña de un color brillante, que coincide con el color de la gema de su clan. Esta prenda, casi siempre una bufanda o un pañuelo, se conoce como cinta de la gloria y sirve como una insignia de honor y una señal de recuerdo. Cuando un enano de montaña muere en la batalla, sus camaradas toman la cinta de la gloria de los caídos, la rasgan un poco y la tejen en sus propios atuendos. Algunos enanos de las montañas ancianos tienen innumerables cicatrices de batalla y docenas de retazos coloridos que les recuerdan por qué luchan.

Mientras que los enanos subterráneos rara vez se aventuran y los enanos de superficie se aventuran por necesidad, los enanos de las montañas aceptan la posibilidad de viajar y realizar búsquedas. Mientras buscan la gloria y prosperan en la batalla, es casi imposible conocer a un enano de las montañas que nunca haya ido en busca de aventuras.

HERENCIAS

Las siguientes herencias están disponibles para los enanos.

EMANACIÓN DE ENERGÍA ➤

EVOCACIÓN PRIMIGENIA

Frecuencia una vez al día

Una explosión de energía emana de tu cuerpo. Infliges 1d6 de daño del tipo elegido a todas las criaturas adyacentes (salvación básica de Reflejos usando tu CD de clase o CD de conjuro, la que sea mayor). En el 3.^{er} nivel, y cada 2 niveles a partir de entonces, este daño aumenta en 1d6.

ENANO CUSTODIO DE JURAMENTOS

Al crecer, nunca trataste de mentir para conseguir lo que querías, e incluso cuando es necesario, mentir te hace sentir incómodo. Los especialmente fieles podrían incluso haber pensado que fuiste bendecido por Kols, el dios enano del deber. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción de Averiguar intenciones y a las CD de Percepción contra los intentos de Mentir contra ti. Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para convencer a los demás de que dices la verdad cuando estás diciendo la verdad, y sufres un penalizador -4 por circunstancia a Mentir y a tu CD de Engaño contra Averiguar intenciones.

ENANO DE CORAZÓN ELEMENTAL

Ya sea a través de una conexión con la fragua de Torag, con los azer del Plano del Fuego o con otra fuente, puedes irradiar una explosión de energía. Los enanos mbe'ke y taralu de la Extensión de Mwangi creen que esta herencia es un regalo de los dragones o de los espíritus elementales. Elige uno de los siguientes tipos de daños: ácido, electricidad, frío o fuego. Una vez elegido, no se puede cambiar. Obtienes la actividad Emanación de energía.

ENANO DEL YUNQUE

Eres descendiente de un famoso artesano y tienes tu propio e increíble talento. Otros enanos podrían considerar esto una bendición de tus antepasados o del mismo Padre Forjador, dependiendo de dónde hayas crecido. Te entrenas en Artesanía (u otra habilidad si ya estabas entrenado en Artesanía) y obtienes la especialidad en la dote de habilidad Artesanía, pero puedes elegir 2 especialidades diferentes en lugar de 1.

ENANOS MBE'KE Y TARALU

Los enanos mbe'ke y taralu tienen una particular afinidad por los dragones de las nubes, con los mbe'ke construyendo ciudades en las montañas de la jungla para estar más cerca de las nubes y los taralu levantando aldeas aisladas en las tierras bajas cubiertas de niebla para que las nubes vengan a ellos. Es posible que tengan el pelo grueso y oscuro que suelen mantener corto y defienden sus ciudades con una forma mística de tiro con arco conocida como ghymthur, que infunde viento en sus flechas. A los taralu les crece el cabello oscuro y rizado, y se lo tiñen con regularidad de todos los colores del cielo; son conocidos por su dominio del terreno selvático y su afinidad por las trampas mágicas.



TARALU

ENANOS VAHIRD

Los enanos vahird siguen la firme creencia de que ningún ser es más grande que cualquier otro, practican una dieta estrictamente vegetariana y aceptan a cualquiera que esté dispuesto a renunciar a los gobernantes del mundo, tanto mortales como divinos. Estos enanos usan túnicas de colores claros hechas de productos vegetales y se afeitan la barba y el bigote, pero dejan que las patillas, cejas y vello corporal crezcan frondosos.

DOTES DE ASCENDENCIA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los enanos.

1.º NIVEL

CULTURA DE LA SUPERFICIE

DOTE 1

POCO COMÚN ENANO

Acceso Cualquier etnia enana de la superficie

Tus interacciones con otras culturas en la superficie no sólo te han enseñado mucho sobre otras ascendencias, sino que también te han ayudado a darte cuenta del valor propio. Obtienes el nivel de competencia entrenado en la habilidad Sociedad (u otra habilidad a tu elección si ya estabas entrenado en Sociedad), y obtienes la dote de habilidad de Conocimiento adicional para el Conocimiento correspondiente a tu cultura (por ejemplo, Conocimiento de los ouat o Conocimiento de los pahmet).

DESCANSO DEL DÍA DE LA FORJA

DOTE 1

POCO COMÚN ENANO

Acceso Etnia enana subterránea

Tu inusual ciclo de descanso te permite recuperarte más rápido. Mientras descansas durante 12 horas, obtendrás los efectos de la dote general de Recuperación rápida y podrás pasar 20 horas sin descansar antes de fatigarte.

FILO DEL CLAN

DOTE 1

ENANO

Prerrequisitos Entrenado en dagas de clan

Al mover la daga de tu clan con rápida precisión, puedes protegerte de manera más efectiva. Haz dos Golpes de daga de clan contra diferentes objetivos.

Tu penalizador por ataque múltiple se aplica de forma normal a estos Golpes. Luego, usa una acción de Interacción para obtener el bonificador +1 por circunstancia a tu CA del rasgo de parada de tu daga de clan.

VENGANZA EN LA GLORIA

DOTE 1

POCO COMÚN ENANO

Acceso Etnia enanos de las montañas

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Cualquier aliado dentro de un radio de 30 pies (9 m) sufre el estado moribundo.

Honras la vida de tu aliado y obtienes una cantidad de Puntos de Golpe temporalmente igual a tu nivel durante 1 minuto. Mientras tengas estos Puntos de Golpe temporales, obtendrás un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño.

5.º NIVEL

MIRADA DE VIGILANTE DE LA TUMBA

DOTE 5

DIVINO ENANO

Prerrequisitos Herencia enano guardián de la muerte

Cuando golpees críticamente a una criatura muerta viviente, o una criatura muerta viviente saque un fallo crítico en una tirada de salvación contra una de tus aptitudes, diriges la ira divina de tu hogar hacia el corazón de tu enemigo. Los muertos vivientes se debilitan 1 durante 1 asalto.

PROTECTOR DEL CLAN

DOTE 5

ENANO

MONJE OUAT

GUARDIANES DE TUMBA PAHMET

Si bien la mayoría de los estudiosos consideran fantásticas las leyendas que cuentan que los enanos pahmet fueron enviados por los dioses para ayudar a los faraones de Osirion, los antiguos faraones trataron a los pahmet con gran reverencia. A cambio, hasta el día de hoy, los enanos custodian Erekrus, la necrópolis donde los pahmet enterraban tradicionalmente los cuerpos de los faraones que se consideraban particularmente dignos, protegiéndoles de los muertos vivientes y de los ladrones de tumbas.

La daga de tu clan puede proteger a tus aliados con tanta facilidad como a ti. Cuando uses una acción de Interacción para obtener un bonificador por circunstancia a la CA del rasgo de parada de tu daga de clan, puedes otorgar el bonificador por circunstancia a un aliado adyacente en lugar de obtenerlo tú mismo. Puedes usar múltiples acciones de Interacción para proteger a múltiples aliados o para protegerte a ti mismo y a un aliado. Los aliados se benefician del bonificador a la CA sólo si están adyacentes a ti.

VAINA PROTECTORA

DOTE 5**ENANO****Prerrequisitos** Filo del clan (página 26)

Cuando atacas con tu daga de clan, mantienes su vaina al alcance de la mano. Cuando usas Filo del clan, si la mano con la que no estás sosteniendo la daga está desocupada, también puedes usar la vaina de tu daga de clan para bloquear los ataques. El bonificador por circunstancia a tu CA por parada aumenta a +2 contra cualquier objetivo al que aciertes con un Golpe este turno.

9.º NIVEL

BENDECIDO CON ENERGÍA

DOTE 9**ENANO****Prerrequisitos** Herencia enana de corazón elemental (página 25)

La energía corre por tus venas con más poder. Cuando uses Emanación de energía, puedes crear una emanación de 5 pies (1,5 m), 10 pies (3 m) o 15 pies (4,5 m). El daño aumenta a 6d6 más 1d6 adicional por cada nivel que tengas por encima del noveno, en lugar de 1d6 más un 1d6 adicional por cada 2 niveles por encima del primero.

FORJABATALLAS

DOTE 9**ENANO****Prerrequisitos** Maestro en Artesanía

Puedes afilar armas, pulir armaduras y aplicar técnicas especiales para obtener temporalmente mejores efectos de tu armamento. Al pasar 1 hora trabajando en un arma o una armadura, puedes otorgarle los efectos de una runa de potencia +1 hasta tus próximas preparaciones diarias, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque de un arma o aumentando el bonificador por objeto de armadura a tu CA en 1. Esto no tiene efecto si el arma o armadura ya tenía una runa de potencia.

LLAMADA DEL HÉROE

DOTE 9**ENANO**

Las canciones de los antiguos héroes resuenan en tu mente y te aceleran el pulso, especialmente en situaciones desesperadas. Obtienes *heroísmo* como un conjuro ocultista innato de tercer nivel que puedes lanzar una vez al día. Si lanzas el conjuro cuando tienes la mitad o menos Puntos de Golpe, también obtienes una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente al doble de tu nivel.

NO ARRODILLARSE ANTE NINGÚN DIOS

DOTE 9**ENANO****Prerrequisitos** Herencia enana de sangre antigua**Acceso** Etnia vahiro

El desafío de la magia por parte de tus antepasados y la mentalidad estrictamente igualitaria de tu gente implica que ciertas formas de magia tienen poco efecto en ti. Cuando usas tu reacción Llamada a la sangre antigua contra un conjuro divino y sacas un fallo crítico en la tirada de salvación contra ese conjuro, sufres tan solo un fallo en su lugar.

**GUARDIÁN DE TUMBA PAHMET**

GNOMOS DEL PRIMER MUNDO

Cientos de generaciones y casi diez mil años separan a los gnomos del Plano Material de su tierra natal del Primer Mundo. Sin embargo, muchos gnomos permanecieron en el reino de las hadas. Allí han conservado una conexión primigenia especialmente fuerte y ellos mismos son criaturas feéricas: constituyen uno de los grupos más numerosos y adaptables del Primer Mundo. Mientras que en ese plano pueden renacer una y otra vez, en el Plano Material corren el riesgo de morir permanentemente, un hecho que los perturba tanto como su extraño e inmutable entorno.

GNOMOS

Hace milenios, los gnomos se encontraban entre las muchas criaturas feéricas que retozaban en el Primer Mundo, un reino de abundante luz, vida y fantasía sin remordimientos. Sin embargo, un suceso olvidado hace mucho tiempo llevó a muchos gnomos a huir de su hogar ancestral. Desterrados a un mundo liderado por las leyes de la causa y el efecto y por las limitaciones físicas, los gnomos de Golarion lucharon por adaptarse, no sólo para encontrar comida y refugio, sino para conservar su identidad y control sobrenatural de la vida. Con su conexión con el Primer Mundo cercenada, los gnomos comenzaron a marchitarse lentamente, desangrando su color, curiosidad y vitalidad en un proceso conocido como la Decoloración. Sólo al tomar parte en experiencias nuevas y maravillosas los gnomos pueden mantener sus mentes y evitar esta maldición ancestral, recuperando suficiente capricho de su patria perdida para sobrevivir, e incluso prosperar.

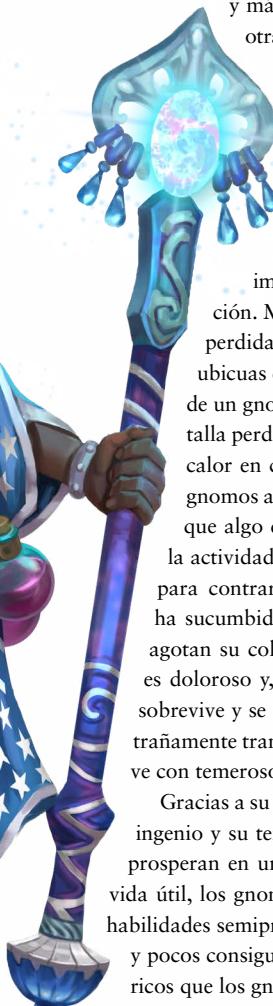
Aunque al principio el Plano Material parecía letalmente sombrío en comparación con el Primer Mundo, los gnomos se han adaptado a su nuevo entorno. Además de su curiosidad natural y la creatividad que los lleva a explorar cada nicho que encuentren, los bebés gnomos forman conexiones innatas con las características sobrenaturales que inundan su entorno. Al igual que las esponjas secas, los gnomos absorben elementos de magia arcaica, divina, ocultista o primigenia, llenando parcialmente los vacíos que quedan debido a la ausencia de su conexión con el Primer Mundo. Estas energías también dan forma a las características, la coloración, la personalidad y la magia innata de un gnomo joven, lo que a menudo hace que los niños diverjan dramáticamente de la naturaleza de sus padres en función del lugar en el que hayan crecido. Gracias a la afición de los gnomos a viajar, la mayoría de las comunidades de gnomos puede compartir una serie de rasgos fisiológicos sin dejar de tener una gran variedad de apariencias. La apariencia de un gnomo individual abarca la gama completa de coloraciones humanas de ojos, piel y cabello

y más, incluidos los tonos de verde, azul, rosa, morado y otras tonalidades. El color de estas características es más vibrante al principio de la vida de un gnomo, y se vuelve un poco más moderado con la edad.

La necesidad de novedad impulsa muchas de las acciones de un gnomo. Los períodos de inactividad son inofensivos e incluso refrescantes; sin embargo, pasar semanas, meses o años sin algún objetivo, proyecto u otro estímulo que alimente su imaginación los deja vulnerables a la temida Decoloración. Mientras que, en el Primer Mundo, cualquier energía perdida sería reemplazada rápidamente por las maravillas ubicuas de dicho Plano, en el Plano Material la magia innata de un gnomo se filtra gradualmente a su alrededor en una batalla perdida, de la misma manera que un cuerpo cálido pierde calor en climas fríos de forma inevitable. La mayoría de los gnomos apenas percibe esta transferencia, sufriendo poco más que algo de ansiedad o de estrés adicional. El compromiso y la actividad hacen que un gnomo genere suficiente magia como para contrarrestar esta pérdida, pero una vez que un gnomo ha sucumbido demasiado, las etapas finales de la Decoloración agotan su color restante en un lapso de varios años. El proceso es doloroso y, normalmente, letal, aunque una pequeña fracción sobrevive y se convierte en los llamados Decolorados, gnomos extrañamente tranquilos y pálidos que la mayoría del resto de gnomos ve con temeroso respeto.

Gracias a su curiosidad natural, sus agudizados sentidos, su terco ingenio y su tenacidad, los gnomos son aventureros naturales que prosperan en una variedad de roles. En combinación con su larga vida útil, los gnomos a menudo acumulan una variedad ecléctica de habilidades semiprácticas que pueden resultar inesperadamente útiles, y pocos consiguen desarrollar la misma experiencia en temas esotéricos que los gnomos.

GNOMO HIJO FEÉRICO



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

GNOMOS DEL MAR INTERIOR

Los gnomos no tienen etnias tradicionales, ya que si así fuera los humanos podrían clasificarlos. Las fuerzas mágicas predominantes de un área dan forma a las apariencias y disposiciones de los gnomos como la genética convencional. Como resultado, los gnomos de una región suelen tener rasgos comunes que son, en gran medida, independientes de su linaje real. En algunos casos, estas características compartidas se superponen estrechamente con las de otras poblaciones humanoides importantes; por ejemplo, los gnomos de Katapesh y Nex tienden a tener una piel y un cabello que recuerda a los de sus vecinos keleshitas y garundis, mientras que, en otros lugares, las características brillantes de los gnomos o sus cutis poco comunes los distinguen de los demás.

La inclinación de los gnomos hacia la experimentación y la innovación también implica que su cultura cambie constantemente. Las preciadas tradiciones tienen las mismas probabilidades de remontarse siglos atrás como de ser del año anterior, y el cambio en la composición de un asentamiento suele perturbar cualquier comprensión académica de las costumbres de esa población. Además, los gnomos suelen adoptar convenciones locales, casi siempre por la simple razón de aportar variedad a sus rutinas. Aun así, hay suficientes similitudes culturales entre los gnomos de bagaje como para clasificarlos en grupos etnográficos: gnomos crueles, gnomos hijos feéricos, gnomos brillantes y gnomos de llama entusiasta.

La máxima prioridad de casi todos los gnomos es evitar la Decoloración. Este impulso de supervivencia no es tanto un objetivo inmediato como una inspiración de cómo los gnomos asumen sus vidas. Muchos van en busca de las experiencias más maravillosas que puedan encontrar, desarraigándose periódicamente y buscando alguna oportunidad emocionante en otra tierra. Otros gnomos encuentran profundidad y significado en un oficio, estudio o profesión, buscando siempre nuevos descubrimientos y minucias que mantengan sus mentes ocupadas. Hay una ironía contradictoria en que los gnomos a menudo disfruten de trabajos particularmente peligrosos como una forma de mantener su buena salud. Esto a menudo les lleva a convertirse en aventureros, no sólo para superar el peligro constante, sino también para ver nuevas tierras y conocer compañeros eclécticos.

A diferencia de los medianos, que suelen mezclarse con otras sociedades, los gnomos prosperan cuando destacan en algo, desde atraer el tipo de problemas que luego se convierten en una buena historia hasta establecer credenciales para ser reconocidos por sus logros. Como resultado, suelen polarizarse. Un imán para las travesuras puede ser entrañable para algunos, pero frustrante para otros, y los cuentos de gnomos embajadores captan la imaginación y alimentan las ideas falsas de los miembros de otras ascendencias. Los enanos suelen calificar rápidamente los comportamientos de los gnomos, en particular las travesuras iconoclastas de los hijos feéricos, como una amenaza para las tradiciones enanas, incluso aunque los enanos y los gnomos a menudo se unen en su adoración compartida por la buena artesanía. La longevidad y el aprecio compartidos con los elfos por el mundo natural suelen ayudarles a conectar con los gnomos. Debido a que los medianos, los semiorcos, los semielfos y los goblins carecen de una patria propia, los gnomos encuentran con frecuencia un terreno común con estos pueblos mientras exploran el mundo, descubren nichos donde pueden prosperar y adoptan camaradas de confianza como familias sustitutas.

DECOLORADOS

Estos gnomos, con la más que discutible suerte de sobrevivir a la Decoloración, se convierten en como Decolorados, pálidos reflejos sin color de sus antiguos seres y carentes de emociones fuertes.

A pesar del temible estigma que la mayoría de los gnomos tienen hacia los Decolorados, estos últimos parecen estar completamente en paz con su nuevo estado. En todo caso, los Decolorados están en sintonía con la Naturaleza de una manera que excede la afinidad natural de sus hermanos, hablando con los animales con facilidad y alcanzando un equilibrio mágico con su entorno.

GNOMOS CRUELES

Si bien la luz y la risa inundan gran parte del Primer Mundo, este Plano también alberga los más siniestros sentimientos

SPRIGGANS

En los primeros días de su exilio, algunos gnomos no sólo luchaban contra su magia en disminución; desvirtuaron la magia de su entorno, absorbiendo incluso las maldiciones locales y la corrupción. Generaciones después de tal vampirismo, los denominados spriggans se han vuelto amargos y territoriales, convencidos de que estos son los pasos necesarios para sobrevivir en un mundo duro y extraño. Por esta razón, los gnomos llaman a los spriggans los Solitarios.

SVIRFNEBLINS

Los gnomos no son las únicas hadas que han alcanzado el Plano Material. Entre los gnomos exiliados, los que se convirtieron en svirfneblins, también conocidos como gnomos de las profundidades, se reencontraron con viejos enemigos como gremlins, gorros rojos, hombres del saco, y cosas aún peores, que infestan los reinos subterráneos. En lugar de dejar que estos embaucadores corrieran con desenfreno, algunos gnomos los siguieron muy por debajo de la tierra. Los svirfneblins evitan la Decoloración al enfocarse en una obsesión diferente: la gestión de su hogar bajo tierra.



GNOMO CRUEL

ENCLAVES GNOMOS

Debido a su desastrosa diáspora del Primer Mundo y al impulso de explorar, los gnomos se han dispersado ampliamente. Las poblaciones gravitan hacia donde haya oportunidades emocionantes, poderosas fuentes de energía sobrenatural, o ambas. Las siguientes páginas describen enclaves populares de gnomos.

BRASLEWARK

Se cree que uno de los asentamientos de gnomos más grandes de Golarion, Brastlewark, en el este de Cheliax, alberga a miles de alquimistas, ingenieros, inventores y científicos. Su inquieto ingenio hace que la arquitectura de Brastlewark cambie ligeramente todos los días, reinventando el horizonte de la ciudad cada pocos años. Aunque los funcionarios chelaxianos ven Brastlewark con cierto desdén, la ciudad es una prodigiosa exportadora de componentes de conjuros, herramientas alquímicas y pociones.

de sangre, rencor y sombras. Cuando los gnomos alcanzan la mayoría de edad cerca de un área de fuerzas mágicas más oscuras, su fisiología parece absorber algunos de estos elementos premonitorios como si activaran algún tipo de gen recesivo. Conocidos como gnomos crueles, cuentan con rasgos inquietantemente exagerados, como dedos delgados, sonrisas demasiado amplias y unos ojos enormes. Los gnomos crueles también tienden a preferir el humor negro que inquieta profundamente a los transeúntes, particularmente cuando se combina con una magia escalofriante que destruye las ideas preconcebidas de que los gnomos son criaturas inherentemente brillantes.

Aunque no son intrínsecamente crueles ni taciturnos, a muchos les gusta aprovechar sus inquietantes características en entornos sociales. Con este fin, los gnomos crueles suelen preferir colores más oscuros, ropa asimétrica y prendas imponentes. A menudo residen cerca de nexos ocultos, como los que se encuentran en Cheliax, Druma y Ustalav.

Por lo general, los gnomos crueles tienen la herencia de gnomo sombrío o gnomo manantial (ocultista), aunque las herencias de gnomo sensible y gnomo camaleónico también son comunes.

GNOMOS HIJOS FEÉRICOS

La mayoría de los gnomos son hijos feéricos, que tienen la conexión más fuerte con su tierra ancestral, el Primer Mundo. Después de haber desarrollado un vínculo con una característica natural poderosa o una fuente primigenia, estos gnomos son los más propensos a mostrar naturalmente características brillantes y fantásticas, incluidos cabello y ojos brillantes, con tonos amarillos, verdes, naranjas, azules y rosados, entre otros, y tienden a tener una piel bronceada, pálida o verde.

A pesar de tener la base mágica más natural, la conexión feérica de estos gnomos se considera la menos estable y la que necesita de más estímulos. Como resultado, a menudo son caprichosos y emotivos, buscan regularmente nuevas experiencias, hacen bromas y alimentan los innumerables estereotipos de los gnomos. Sin embargo, su intensa conexión con el Primer Mundo suele otorgarles una sintonía con animales y plantas, lo que asegura que nunca quieran tener amigos. Los elfos generalmente respetan el aspecto de estos gnomos, aunque casi siempre desde un punto de vista algo paternalista.

Los gnomos hijos feéricos son más comunes en Andoran, las Tierras de los Reyes de los Linnorm, la Extensión de Mwangi y los Reinos Fluviales. Con frecuencia tienen la herencia de gnomos tocados por hadas, aunque algunos expresan su conexión con el Primer Mundo con las herencias de gnomo camaleónico, gnomo sensible o gnomo vivaz.

GNOMOS BRILLANTES

Golarion es un tapiz de cicatrices divinas donde los dioses han dejado su huella a través de cataclismos y milagros, y estos sitios conservan una resonancia mágica que da forma a las poblaciones de gnomos cercanos. Este poder quebrantador de mundos se combina con los orígenes ancestrales del Primer Mundo de los gnomos para otorgarles cierto grado de influencia sobre la existencia misma. Estos gnomos brillantes (una corrupción del nombre original «gnomos con encanto») tienen un talento natural para la ilusión y la magia que deforman la realidad, en ocasiones provocando incluso que los espectadores los confundan con dioses menores o miembros de los Primogéritos por derecho propio. (*NdC: juego de palabras intraducible entre ‘glamour’ = encanto y ‘glamor’ = magia*). Es un error fácil de cometer, dado el pelo ligeramente translúcido que parece brillar a la luz y los cálidos iris metálicos de los ojos de estos gnomos. Sin embargo, lo más perturbador de todo es la inclinación de un gnomo a aparecer y desaparecer de forma impredecible, como embaucadores traviesos, que siempre parecen surgir o desaparecer en los momentos más favorables.

GNOMO BRILLANTE

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Los gnomos brillantes son más comunes allá donde hay poderosas conexiones religiosas. Los grupos pequeños están asociados con la obediencia de Nidal a Zon-Kuthon, la veneración de Osirion a Nethys y el Pozo Maldito de Gormuz de Casmaron, donde Rovagug está sellado. Una población significativa de estos gnomos tiene vínculos con la Catedral de la Piedra Estelar de Absalom, donde su población está dividida a partes iguales entre los gnomos que plasman sus orígenes inspirados divinamente mediante ropajes extravagantes y aquellos que se ofenden con la admiración de los visitantes y se visten para evitar llamar la atención.

Muchos gnomos brillantes tienen la herencia (divina) gnomo camaleónico, gnomo vivaz o gnomo manantial.

GNOMOS DE LLAMA ENTUSIASTA

Algunos gnomos no se contentan con sumergirse en las maravillas del mundo; tienen un impulso especialmente fuerte de crear sus propias maravillas. Dedicados a la innovación, los gnomos de llama entusiasta se mueven regularmente y por igual entre los límites de la realidad y las posibilidades, no sólo inventando dispositivos extraños y promoviendo nuevas teorías mágicas, sino también desafiando creencias y suposiciones religiosas muy antiguas. Como resultado, estos gnomos iconoclastas e innovadores son los que más probabilidades tienen de parecer perfeccionistas, despectivos, controladores o directamente irritantes, lo que hace que sus parientes gnomos se refieran en broma a ellos como «gnomos amargos». Sin embargo, sus conocimientos son toda una bendición en una amplia variedad de campos, y los gnomos de llama entusiasta se cuentan entre los mejores magos, ingenieros, filósofos y artesanos.

En comparación con sus parientes coloridos, los gnomos de llama entusiasta tienen una coloración de la piel, el cabello y los ojos similarmente monótona que refleja los tonos humanos comunes. Estos gnomos son más comunes en áreas de intensa innovación arcana o de devastación total. Como resultado, Nex y los Yermos de Maná albergan poblaciones importantes de gnomos de llama entusiasta, particularmente en los laboratorios de Quantum. Del mismo modo, las universidades arcanares de Absalom atraen y forman una población sana de llamas entusiastas. Quizás lo más extraño es que la pequeña población de gnomos de Rahadoum es abrumadoramente de naturaleza llama entusiasta, tal vez debido al prolongado rechazo de influencia divina del país.

Los gnomos de llama entusiasta generalmente tienen la herencia (arcana) gnomo manantial, aunque algunos de los que trabajan en campos que favorecen los sentidos tienen la herencia gnomo sensible.

HERENCIA

La siguiente herencia está disponible para los gnomos.

GNOMO VIVAZ

Tienes una conexión increíblemente fuerte con la energía positiva que fluye a través del Primer Mundo, lo que hace que sea más difícil atacar tu fuerza vital con energía negativa. Ganas resistencia a la energía negativa igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1). Cuando sufres el estado condenado, el estado te afecta como si su valor fuera 1 más bajo de lo que realmente es (el estado condenado 1 no tiene efecto, con el estado condenado 2 morirías al llegar a moribundo 3, y así sucesivamente).

DOTES DE ASCENDENCIA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los gnomos.

1.ER NIVEL

ATAQUE INGENIOSO ➤➤

GNOMO

Prerrequisitos Entrenado en Artesanía

Puedes manipular tus armas para que funcionen de manera inesperada. Cuando uses esta aptitud, añade uno de los siguientes rasgos de arma a un arma cuerpo a cuerpo que manejas: letal d6, desarmar, no letal, empujar, embestir, versátil Con, versátil Per o versátil Cor. No puedes añadir un rasgo

DOTE 1

GNOMO DE LLAMA ENTUSIASTA



NEX

Esta nación es un centro de innovaciones mágicas, descubrimientos alquímicos y ciencias arcanas, e incluso las excentricidades que exhiben muchos gnomos no son más que gotas en un océano de rareza local. La capital, Quantum, tiene una gran población de gnomos que atrae a muchos inmigrantes

a estudiar en sus universidades. Allí, los gnomos también pueden interactuar con una gran cantidad de extraños gólems, elementales, genios y otros seres ajenos de todo el Gran Más Allá que a menudo llevan a estos gnomos a aventuras extraplanarias.

que ya tenga el arma. El arma retiene este rasgo hasta que Golpees con éxito y hagas daño con el arma. El arma retiene este rasgo sólo mientras la manejas, y sólo puedes modificar 1 arma a la vez de esta manera en cualquier momento.

Si tienes nivel experto en Artesanía, puedes usar esta dote como una actividad de 2 acciones. Si tienes nivel legendario en Artesanía, puedes aplicar 2 rasgos de arma de la lista al usar esta dote.

DESPALZAMIENTO INESPERADO

DOTE 1

GNOMO

Desencadenante Sufrirías daño de un ataque, conjuro u otro efecto.

Tu conexión sobrenatural en ocasiones te hace alejarte de la realidad cuando estás bajo amenaza, desapareciendo durante segundos antes de reaparecer, a menudo sorprendiéndote tanto a ti como a tus enemigos. Haz una prueba plana CD 16. En caso de éxito, obtienes resistencia a todos los tipos de daño igual a tu nivel contra el efecto desencadenante, un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra ese efecto hasta el comienzo de tu turno, y sufres el estado deslumbrado durante 1 asalto.

EXHIBICIÓN VIBRANTE

DOTE 1

GNOMO

Prerrequisitos Herencia gномо camaleónico

Frecuencia una vez cada 10 minutos.

Mientras que la coloración de la mayoría de los gnomos es estática o cambia lentamente, puedes hacer que el color de tu cabello, ojos y piel centellee en destellos breves y desorientadores. Una vez cada 10 minutos, cuando uses la acción Fintar, puedes comparar el resultado de tu prueba de Engaño con las CD de Percepción de todas las criaturas adyacentes en lugar de sólo una criatura al alcance de cuerpo a cuerpo. Es posible obtener un grado diferente de éxito para cada objetivo.

Estos cambios son imprecisos y por lo general de corta duración, por lo que, si bien te permiten cambiar periódicamente tu apariencia de manera impredecible, son de poca utilidad para proporcionar camuflaje o ayudar a disfrazarte.

GNOMO POLÍGLOTA

DOTE 1

GNOMO

Tus extensos viajes, curiosidad y amor por el aprendizaje te ayudan a aprender idiomas rápidamente. Aprendes tres idiomas nuevos, elegidos entre idiomas comunes e idiomas poco comunes a los que tengas acceso. Estos idiomas adoptan la misma forma (por signos o hablado) que tus otros idiomas. Cuando seleccionas la dote Multilingüe, aprendes 3 idiomas nuevos en lugar de 2.

INTÉPRETE NATURAL

DOTE 1

GNOMO

El entretenimiento es algo natural para ti. Obtienes el nivel entreando en Interpretar y una dote de habilidad de Interpretar de 1.^{er} nivel.

MAGIA QUE DA LA VIDA

DOTE 1

GNOMO

Frecuencia una vez por minuto

Desencadenante Lanzas un conjuro innato de una herencia de gномо o dote ancestral.

El surgimiento de la magia innata refresca tu cuerpo. Obtienes una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente a la mitad de tu nivel (mínimo 1) que dura hasta el final de tu próximo turno.

PERSPICACIA SOMBRÍA

DOTE 1

GNOMO

Prerrequisitos Herencia gномо sombrío

Los intentos de otros para asustarte a menudo te otorgan información sobre posibles matones, que luego puedes aprovechar. Si sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, obtienes un éxito crítico en su lugar, y la fuente del efecto de miedo queda desprevenida hasta el final de tu próximo turno.

DECOLORADO

SAGACIDAD TEÓRICA ◇

GNOMO

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Tienes éxito en una prueba de habilidad para Recordar conocimiento para identificar una criatura.

Estudias la forma y el comportamiento de una criatura para conjeturar los medios probables de superar sus fortalezas. Una vez antes del final de tu próximo turno, puedes usar el modificador a la habilidad de la prueba desencadenante en lugar de tu modificador a la tirada de salvación contra una de las aptitudes de la criatura, en lugar de tu modificador a la Percepción para Buscar a la criatura, en lugar de tu modificador al Engaño para Fintar contra la criatura, o en lugar de tu modificador a la Intimidación para Desmoralizar a la criatura. Alternativamente, contra uno de los ataques de la criatura, puedes usar la CD para la habilidad utilizada en la prueba desencadenante en lugar de tu CA.

DOTE 1

WISPIL

Protegida por el Tratado de la Floresta Salvaje que otorga autonomía al bosque Verduran a cambio de la tala de árboles limitada, Wispil es una ciudad que abastece a la flota de guerra taldana con madera esencial y que está habitada principalmente por gnomos. A pesar de su relativo aislamiento, los habitantes son ávidos fanáticos de la ópera y conocedores culturales. La ciudad trabaja en estrecha colaboración con los druidas locales, y los gnomos que viven aquí, a menudo, aprenden a dominar su propia magia primigenia.

5.º NIVEL

ILUSIONES INTUITIVAS ◇

GNOMO

Prerrequisitos Sentido de la ilusión

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Al comenzar tu turno.

La magia de ilusión viene a ti de forma tan natural que puedes mantener sin esfuerzo tus artimañas mágicas. Inmediatamente obtienes los efectos de una acción Mantener un conjuro para extender la duración de uno de tus conjuros de ilusión activo.

DOTE 5

ILUSIONISTA NATURAL

GNOMO

Prerrequisitos Sentido de ilusión

Al recurrir a la magia del Primer Mundo, puedes extraer una parte de ese mundo maleable para crear una ilusión convincente. Una vez al día, puedes lanzar un *disfraz ilusorio*, *fachada de objeto* o *ventriloquía*. En 7.º nivel, el conjuro potencia a 2.º nivel, y cada 2 niveles a partir de entonces, el conjuro aumenta un nivel de conjuro adicional.

DOTE 5

OBSESIÓN ECLÉCTICA

GNOMO

Prerrequisitos Obsesión de gномо

Frecuencia una vez al día

Tu deseo de estimulación te ha llevado de una búsqueda a otra y te ha otorgado una gran cantidad de experiencia en innumerables oficios y profesiones. Reflexionas sobre los fragmentos que aprendiste para obtener el nivel de competencia entrenado temporalmente en una habilidad de Conocimiento a tu elección. Esta habilidad dura 10 minutos o hasta que falles críticamente en una prueba con ella. Dado que este entrenamiento es temporal, no puedes usarlo como prerrequisito para una opción de personaje permanente como una dote o el aumento de una habilidad.



SVIRFNEBLIN

9.º NIVEL

DESPLAZAMIENTO FORTUITO

DOTE 9

GNOMO

Prerrequisitos Desplazamiento inesperado (página 32)

Te sientes más cómodo con tu inclinación a la desaparición sobrenatural. La CD de la prueba plana de tu dote Desplazamiento fortuito disminuye a 11, y ya no te quedas deslumbrado si tienes éxito.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

DEDOS TORCIDOS

Los miembros de la tribu de goblins del bosque Dedos Torcidos, suelen asumir el rol de aventurero. Las migraciones de los Dedos Torcidos los han llevado desde la floresta Trinante en Isger, pasando por la floresta Colmillo en la frontera sur de Última Muralla hasta llegar finalmente a Absalom. En la ciudad del centro del mundo, los Dedos Torcidos ocupan el barrio de Los Charcos como valiosos aliados de los Caballeros de Última Muralla, ya que ambos grupos lucharon codo con codo durante la evacuación de Última Muralla. Uno de estos goblins, Zusgut, sirvió como señor ayudante de campo de Última Muralla y ahora se ha autodeclarado «Rey Goblin de Absalom».

GOBLINS

Las leyendas goblin afirman que los primeros goblins de Golarion nacieron de la sangre humana derramada por los barghest Hadregash, Venkelvore, Zarongel y Zogmugot. Cada uno de estos barghest dio un regalo a los goblins para ayudarlos a prosperar. De Hadregash vino el regalo de la tribu, haciendo que los goblins fueran más fuertes en número. Venkelvore dio a los goblins un hambre sin fin que los llevó a extenderse por todo el mundo. Zarongel, el más bestial de los barghest, otorgó una afinidad para con los depredadores que compartían las inclinaciones de los goblins, como los perros y lobos goblin, para que los goblins destacaran al montar a estas criaturas y pudieran luchar y viajar más rápidamente. Finalmente, Zogmugot enseñó a los goblins los secretos de las costas, cómo escarbar, pescar y buscar, para que pudieran hurgar y sobrevivir sin importar dónde se encontraran.

Con el tiempo, los goblins se extendieron por Golarion, y hoy se pueden encontrar por toda la Región del mar Interior, desde las sofocantes selvas de la isla Mediogalti hasta los bosques helados y destruidos de Iobaria. Los goblins han encontrado hogares incluso en los continentes distantes de Arcadia y Tian Xia, y su inteligente instinto de supervivencia les permite prosperar incluso en los entornos más hostiles. De hecho, los goblins no son ajenos a la hostilidad; ya sea que los intimiden y recluten como tropas de choque desechables para sus parientes más grandes como los hobgoblins y los bugbears o que los aventureros los eliminen sin piedad, se los considera poco más que plagas que exterminar. Las vidas de los goblins son, en la mayoría de los casos, cortas y están repletas de dificultades.

A pesar de la percepción abrumadoramente negativa que la mayoría de los pueblos tienen acerca de los goblins, la gente pequeña ha comenzado a encontrar lugares entre otras sociedades, principalmente en ciudades y pueblos humanos.

Mientras que ciudades como Magnimar han tolerado durante mucho tiempo a las tribus de goblins que ocupan sus alcantarillas, viéndolas como un servicio de limpieza conveniente que evita la proliferación de ratas portadoras de enfermedades u otras especies peligrosas, cada vez hay más y más áreas en las que los goblins pueden caminar abiertamente por las calles sin temor a que los guardias o los granjeros asustados los ensarten. En las calles chamuscadas por el sol de Katapesh, una tribu de goblins raspadores

mantiene una próspera empresa mercantil bajo el liderazgo de un viejo goblin conocido con el nombre de Yigrig el Triunfador. Operando en las tierras del norte de Irrisen, las Tierras de los Reyes de los Linnorm e incluso en el extremo sur de la Corona del Mundo, una banda de goblins de la escarcha reclutados por la Sociedad *Pathfinder*, actúa como equipo de exploradores y guías para los miembros de la Sociedad y sus aliados. En la tierra de Sarkoris, una astuta tribu de goblins del bosque lucha junto a una tribu de refugiados sarkorianos que buscan recuperar su tierra natal de los demonios y monstruos que la infestan. Los goblin pirómanos son proclamados héroes y aliados por los generales humanos mientras los fuegos alquímicos elaborados por los goblin abrasan a los muertos vivientes que salen del Ojo del Terror.

Incluso los goblins cortabolsas que operan en sus callejones se ven reclutados por aventureros emprendedores que reconocen el valor de una alianza con un astuto ingenio, cuyo instinto de supervivencia se ha afinado durante innumerables generaciones de dificultades y persecución. Sus medios y circunstancias varían mucho, pero los goblins de Golarion han comenzado a hacerse un hueco allá donde se les pueda aceptar.

GOBLINS DEL MAR INTERIOR

Para los extraños, puede parecer que los goblins son parte de un único pueblo monolítico, pero, al igual que cualquier otra ascendencia, los goblins tienen una variedad de etnias y culturas casi tan diversas como los



territorios que ocupan. Ciertos aspectos de su cultura, como el gusto por la canción, su apreciación entusiasta por el fuego, el miedo a los perros y los caballos, y la desconfianza instintiva hacia la alfabetización y la palabra escrita son comunes en todas las culturas goblin, pero éstos representan sólo los elementos más superficiales de la vida goblin.

GOBLINS DEL BOSQUE

Provenientes de los bosques de coníferas, los goblins del bosque tienden a ser más bajitos y delgados que sus parientes, no alcanzan por poco los 3 pies (90 cm) de altura y rara vez pesan más de 35 libras (16 kg). Suelen tener una piel que varía de un tono de verde oscuro a un marrón teñido de verde enfermizo que recuerda a un aguacate en mal estado. Si bien todos los goblins tienen una tendencia natural hacia la piromanía, los goblins del bosque a menudo tienen mucho más conocimiento sobre ese tema que casi cualquier otra especie. Dado que los goblins del bosque tradicionalmente producen muchos menos lanzadores de conjuros primigenios o divinos que otras etnias goblin, han desarrollado una profunda tradición de prácticas de manejo del fuego que han ido pasando a través de la canción y la aplicación práctica. Incluso hay evidencias que sugieren que los bosques habitados por goblins del bosque son menos propensos a desastrosos incendios forestales gracias a que los goblins, por lo general, queman madera muerta y arbustos secos que de otro modo podrían actuar como combustible para las voraces llamas.

Los goblins del bosque suelen ser solitarios y evitan el contacto con miembros de otras ascendencias, excepto cuando roban o huyen de campamentos y caravanas que pasan cerca de su territorio, pero existen algunas excepciones. En el 4697 RA, los goblins del bosque que habitaban la floresta Trinante de Isger fueron reclutados para una serie de conflictos brutales ahora conocidos como las Guerras de la Sangre Goblin, lo que resultó en uno de los conflictos más sangrientos de la problemática historia isgeria. Algo más auspiciosas, las tribus Dedos Torcidos y Moradores del Dragón han brindado recientemente asistencia crítica a las naciones humanas, ganándose el patrocinio y la protección de poderosos aliados.

La mayoría de los goblins del bosque tienen la herencia de goblins moradores de los árboles (página 37), aunque su exposición frecuente a las llamas implica que algunos prefieren la herencia de goblin piel ignífuga. Debido a su extensa práctica de enseñar canciones, también suelen adquirir la dote de ascendencia Canción de goblin.

GOBLINS DE LA ESCARCHA

Nacidos en el eterno invierno de Irrisen, los goblins de la escarcha están bien adaptados para sobrevivir en entornos fríos. Su piel está adaptada para ayudarlos a fundirse en ambientes árticos y sobrevivir en ellos, y pueden variar de color desde un azul hielo claro hasta el gris azulado oscuro de los tempestuosos océanos del norte. Mientras que la mayoría de los goblins son casi universalmente seres sin pelo, los goblins de la escarcha, ocasionalmente, lucen un pelaje azul similar en textura y densidad al de sus primos bugbear.

La tribu de goblins Pelaje Congelado, originarios de Irrisen, es una de las tribus más notables de goblins de la escarcha debido a su asociación con la Sociedad Pathfinder. Originalmente reclutados como peones por facciones rebeldes dentro de la Sociedad, los Pelaje Congelado han servido desde entonces como exploradores y guías en varias expediciones Pathfinder. Si bien pocos de los goblins Pelaje Congelado han optado por convertirse en miembros de pleno derecho de la Sociedad Pathfinder (debido a su naturaleza revoltosa y la desconfianza de la alfabetización), siguen siendo aliados firmes y se está difundiendo la fama de su lealtad. Esta creciente reputación significa que los goblins de la escarcha ahora pueden al menos viajar, aunque no sean precisamente bien recibidos ni muy queridos, comprar bienes y asegurarse alojamiento en la mayoría de las áreas con presencia Pathfinder sin hostigamiento. En las Tierras de los Reyes de los Linnorm, el capitán de expedición Bjersig Torrsen, mantiene

LOS PELAJE CONGELADO

Los goblins Pelaje Congelado de Irrisen han sufrido muchas bajas desde su primer contacto con la Sociedad Pathfinder, pero estas criaturas resistentes parecen reponer sus filas a la misma velocidad a la que disminuyen. Los capitanes de expedición Pathfinder han comenzado a notar que de los goblins Pelaje Congelado, a los que se envía a misiones de exploración y de reconocimiento, a menudo regresan más de los que partieron originalmente, a pesar de informar constantemente sobre pérdidas debido a monstruos, trampas, peligros ambientales y descargas accidentales de varitas o elementos alquímicos. Cuando se les pregunta acerca de estos nuevos goblins de la escarcha, la respuesta más común es «un Pelaje Congelado es un Pelaje Congelado». No está claro si eso significa que los nuevos reclutas goblins son miembros dispersos de la tribu descubiertos en la expedición o goblins de la escarcha no emparentados que simplemente siguieron a sus parientes de regreso al albergue, aunque el gran número de goblins de la escarcha que actualmente opera dentro de las filas de la Sociedad sumado a los que se informan como fallecidos o desaparecidos en las misiones parecen indicar que los Pelajes congelados reclutan activamente a los goblins de la escarcha con los que se encuentran.



GANDA-UJ

La ciudad en la copa de los árboles de Ganda-Uj es lo más cercano que tienen los goblins mono de la isla de Mediogalti a una capital y tierra natal, pero hay poco sentido de la historia o de la cultura dentro

de sus sombreadas ramas. La Ganda-Uj actual es, al menos, la quinta ubicación que lleva dicho nombre, porque las Ganda-Ujs anteriores han quedado arrasadas por las

voraces llamas, y el nuevo crecimiento aún lucha por recuperar la tierra quemada donde alguna vez estuvieron. Si bien los

goblins mono pueden tener cualquier alineamiento, los no malignos tienden a tener una vida útil aún más corta que sus vecinos en Ganda-Uj, ya que el culto demoníaco que prevalece en esa comunidad fomenta la matanza frecuente. Los goblins mono que no están dispuestos a participar

en estos ritos demoníacos a menudo se convierten en el sacrificio elegido, lo que lleva a los no malignos a buscar ansiosamente la oportunidad de viajar lo más lejos posible de sus parientes, y, a poder ser, lo más rápido posible.

ocupados a los pocos goblins de la escarcha que han establecido sus hogares en su cabaña en el Transbordador Helado, haciendo de mensajeros, guiando expediciones arqueológicas a los desechos congelados y realizando cualquier otra tarea necesaria para mantener a estos seres energéticos ocupados de forma remunerada y lejos de su perro, un poderoso husky llamado Mahki, cuya relación con los Pelajes Congelados es, en el mejor de los casos, adversa.

Los goblins de la escarcha casi siempre tienen la herencia goblin de la nieve, y con frecuencia eligen la dote de ascendencia Paso rápido de goblin, debido a su energía frenética y al trabajo en equipo sorprendentemente coordinado.

GOBLINS MONO

Los goblins mono son originarios de la isla Mediogalti, donde sus distintivas colas les dan una ventaja significativa en las densas selvas. Estos goblins son más altos y pesados que otros goblins, miden un poco más de 3,5 pies (*1 m*) de alto y pesan entre 50 y 60 libras (23 y 27 kg). Su piel abarca el rango de bronce rojizo a azul oscuro, y los ojos dorados son más comunes que los ojos rojos de sus parientes.

Si bien tienen algunas de las diferencias físicas más obvias en comparación con sus primos sin cola, su amor por el fuego es tan fuerte que resulta probable que termine en un incendio o en un verdadero desastre. Como históricamente han erigido sus moradas en las copas de los árboles, los feroces incendios y las altas tasas de mortalidad han evitado que estos seres curiosos y capaces se propaguen por el mundo en grandes cantidades. A pesar de los desafíos a los que se enfrentan para sobrevivir a sus propias travesuras, hay algunos que persiguen vidas llenas de aventuras, ya sea como valiosos miembros de la tripulación de un barco (algunas de las cuales buscan activamente goblins mono para encargarse del aparejo y del puesto de vigía en su barco, siempre que puedan evitar que los goblins incendien las velas por accidente) o como miembros de pequeños equipos de aventureros o buscadores de tesoros.

Los casi siempre tienen la herencia de los goblins de cola (página 37). Los goblins mono que viajan en barcos piratas o mercantes suelen elegir la dote de ascendencia Paso rápido de goblin, ya que están acostumbrados a la frenética lucha del combate a bordo.

GOBLINS RASPADORES

Los goblins raspadores, o simplemente «Raspadores», llamados así por la sección de la Costa Perdida de Varisia donde tienden a vivir, son de los goblins más comunes en la Región del Mar Interior, concretamente en Varisia y en las naciones vecinas. A diferencia de los goblins de la escarcha y los goblins mono, que se limitan a áreas geográficas más pequeñas, y los goblins del bosque, que sufrieron terribles pérdidas de población durante las guerras de la Sangre goblin, los goblins raspadores siguen siendo excepcionalmente numerosos y pueden extenderse rápidamente por cualquier área vagamente capaz de mantener la vida. Los goblins raspadores miden poco más de 3 pies (*90 cm*) de alto y pesan aproximadamente 35 libras (16 kg). Si bien muchos goblins raspadores son de un tono verde (generalmente de unos tonos más claros y enfermizos que sus primos goblins del bosque), algunos tienen colores de piel más raros, como gris o morado.

Los goblins raspadores han habitado los confines del sur y del oeste de Varisia durante más tiempo que cualquiera de los habitantes humanos del país, lo que suele acabar en conflictos frecuentes a medida que los humanos avanzan más y más en el territorio ancestral de los goblins. Los encuentros con comunidades goblin particularmente agresivas y malévolas conllevan que las ciudades pioneras como Punta Arena a menudo vean a los goblins como poco más que plagas peligrosas, y contratan guardias



GOBLIN MONO

y aventureros para expulsar a los goblins cercanos en busca de una sensación de seguridad pública. Como resultado, aunque su número de población se mantiene algo estable, los goblins raspadores rara vez tienen algo parecido a ancianos del clan o incluso a alguien en sus comunidades con más de unos pocos años de conocimiento o experiencia. Esto, a su vez, conlleva que las canciones de enseñanza que los goblins usan tradicionalmente para transmitir su saber y sus habilidades se pierdan en las tribus de goblins raspadores, que retienen poco más que canciones de guerra y cantos de muerte. Su aversión a la alfabetización y la falta de ancianos ha llevado a muchos goblins raspadores a vivir y morir en un estado de infancia perpetua, lo que, tal vez debido a los frecuentes conflictos entre las tribus de goblins raspadores y otros pueblos, ha llevado a la propagación de una serie de desafortunados estereotipos no sólo sobre los raspadores, sino también sobre todos los goblins, como la afirmación de que todos los goblins son asaltantes sedientos de sangre, asesinos y adoradores de Lamashu. Sin embargo, por el contrario, los raspadores que han tenido la oportunidad de integrarse con otras culturas han empezado a trasladar una imagen muy diferente y mejorada de los suyos.

Los goblins raspadores pueden tener casi cualquier herencia, aunque tienden a exhibir con mayor frecuencia las herencias de goblin piel ignífuga y de goblin dientes afilados.

HERENCIAS

Las siguientes herencias están disponibles para los goblins.

GOBLIN DE COLA

Tienes una cola poderosa, probablemente porque descierdes de una comunidad de goblins mono. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Trepar, obtienes Trepador de combate como dote adicional, y reduces en 1 el número de manos libres requeridas para Escalar o Derribar.

GOBLIN MORADOR DE LOS ÁRBOLES

Te has adaptado particularmente bien a vivir en ambientes boscosos. Mientras estés en un bosque o una jungla, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Esconderte y Movimiento furtivo, las pruebas de supervivencia para Subsistir y tu CD de Supervivencia para Cubrir rastro.

DOTES DE ASCENDENCIA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los goblins.

1.ER NIVEL

AFILADOR DE COLMILLOS

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin tripas de hierro o herencia goblin dientes afilados

Te has afilado los dientes hasta dejarlos puntiagudos y tienes una mandíbula inusualmente potente, lo que hace de tu boca un arma peligrosa. Si eres un goblin tripas de hierro, obtienes un ataque sin armas de mandíbulas que infinge 1d4 de daño penetrante; y si eres un goblin dientes afilados, tu ataque sin armas de mandíbulas infinge 1d8 de daño penetrante y pierde el rasgo sutileza. Cada vez que infliges un golpe crítico con el ataque desarmado de tus mandíbulas, tu objetivo sufre 1 de daño persistente por sangrado por dado de daño de arma.

COLA DURA

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblins de cola (página 37)

Tu cola es mucho más fuerte que la mayoría, y puedes atacar con ella con la fuerza de un látigo. Obtienes un ataque sin arma de cola que infinge 1d6 de daño contundente.

DOTE 1

DOTE 1

LAMESAPOS Y MASTICABARRO

Los goblins Lamesapos de la Costa Perdida fueron, hasta hace muy poco, una de las tribus goblin más prominentes del Raspador. Aunque poco distinguió a los Lamesapos de sus vecinos goblin, una combinación de suerte, ferocidad y quizás incluso el brazo protector de un dios peculiar, llevó a un pequeño grupo de goblins Lamesapos a triunfar en una aventura tras otra. Si este grupo de aventureros goblin no hubiera desaparecido repentinamente alrededor del año 4718 RA, no se sabe cuánto caos podrían haber sembrado.

Los goblins Masticabarro de las alcantarillas de Magnimar son quizás el grupo más conocido de goblins raspadores de la Región del mar Interior. Alrededor del año 4710 RA, los Masticabarro fueron esclavizados por un monstruo que los trataba como esclavos y se los comía. Los Masticabarro se vieron obligados a robar y luchar en nombre de su amo hasta su muerte a manos de la Sociedad Pathfinder. Si bien la relación de los Masticabarro con la gente de Magnimar no ha estado exenta de contratiempos en los años intermedios, se han convertido en aliados de confianza de al menos una subsección de la población humana de Magnimar.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

GOBLINS MUTANTES

Aunque los goblins mutantes pueden surgir de cualquier cultura goblin que adore a Lamashtu, la temible Madre de los Monstruos, son particularmente frecuentes entre los goblins del norte de Avistán y los asentamientos de goblins mono. Los goblins mutantes suelen tener extremidades adicionales, incluidos brazos y piernas adicionales, bocas en el pecho, alas que apenas les permiten volar y otras variaciones aún más prominentes.



GOBLIN SALTARÍN

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin irrompible

Tienes una elasticidad particular que te facilita rebotar y escurrirte. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Acrobacias (u otra habilidad a tu elección, si ya estabas entrenando en Acrobacias). También obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias para Pasar haciendo acrobacias a través del espacio de un enemigo.

DOTE 1

5.º NIVEL

ELEGIDO DE LAMASHTU

DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Adorador de Lamashtu

Tienes el favor y las bendiciones de Lamashtu, Madre de los Monstruos. Ella te ha otorgado una mutación, lo que te proporciona los beneficios de otra herencia. Elige una herencia goblin que no tengas ya; obtienes esa herencia y sus beneficios.

GIRO DE COLA ➡

DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin de cola (página 37), Cola dura (página 37)

Eres muy bueno usando tu cola como arma para vencer a tus enemigos. Haz una única prueba de Atletismo para Derribar hasta dos criaturas adyacentes. Si sacas un éxito contra un objetivo, obtienes un éxito crítico contra ese objetivo.

GOBLIN ANTORCHA ➡

DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin piel ignífuga

Has pasado tanto tiempo en llamas que sabes cómo usarlas en tu ventaja. Puedes prenderte fuego con una antorcha, una botella de fuego de alquimista o una bomba incendiaria similar, causándote 1d6 de daño persistente por fuego.

Mientras lo sufres, todos tus ataques cuerpo a cuerpo contra criaturas adyacentes infligen 1 punto de daño de fuego adicional por dado de daño de arma. Cualquier criatura que Agarres, Empujes o Derribes con éxito, sufre 1d6 de daño de fuego; si usas un arma para esa acción, el arma sufre el daño en su lugar. Tienes que hacer una prueba plana para eliminar el daño persistente por fuego en cada asalto de forma habitual.

MUERDETALONES ➡

DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Afilador de colmillos (página 37) o herencia de goblin dientes afilados.

Desencadenante Un enemigo te afecta con el estado agarrado o neutralizado usando una parte de su cuerpo.

Cada vez que alguien te agarre, instintivamente muerdes con fuerza. A veces eso los hace soltarte, y otras veces sólo los enfada más, pero, de cualquier manera, es a la vez satisfactorio y sabroso. Da un Golpe de mandíbulas contra el enemigo desencadenante. Con un impacto crítico, dejan de agarrarte. Este ataque no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este golpe.

TREPADOR DE ÁRBOLES

DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin de cola (página 37) o goblin morador de los árboles (página 37)

El tiempo que has pasado entre los árboles del bosque o de la jungla te ha enseñado a cruzar las ramas con paso firme. Obtienes una velocidad de Trepár de 10 pies (3 m). Si también tienes la dote de ascendencia Trepador de cueva, tu velocidad de Trepár total aumenta a tu velocidad terrestre al trepar árboles.

9.º NIVEL

ICONGÉLALO! ♠

DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin de las nieves

No eres una saga o jadwiga de escarcha, pero la magia del norte ha dejado huella en ti. El gélido hielo corre por tus venas y puedes expulsar la escarcha de tu cuerpo para congelar a tus enemigos. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de un enemigo adyacente. Si tienes nivel experto en Atletismo, puedes afectar hasta dos enemigos adyacentes, haciendo una prueba de Atletismo contra cada enemigo.

Éxito crítico El objetivo queda torpe 2 durante 1 asalto.

Éxito El objetivo queda torpe 1 durante 1 asalto.

Fracaso crítico El objetivo es inmune durante 1 minuto.

DÉJATE LLEVAR ↗

DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin irrompible, goblin saltarín (página 38)

Desencadenante Un enemigo te golpea con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque desarmado.

Cuando recibes un gran golpe, tu enemigo te hace rebotar como una pelota de goma, pero escapas del peor golpe. Tu enemigo puede moverte a cualquier distancia a su elección hasta 30 pies (9 m) en una dirección a su elección (esto no es un movimiento forzado, y desencadena reacciones de forma habitual). Caes de brúces y quedas aturdido 1. Haz una prueba plana CD 6. Con un éxito, sufres el daño mínimo del ataque, y con un éxito crítico, si el ataque fue un golpe crítico, no sufres el doble de daño del golpe crítico.

ESCUPITAJO ABRASADOR

DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Goblin antorcha (página 38)

Tus fluidos corporales arden con una volatilidad sorprendente, como si tuvieras aceite en lugar de sangre. Mientras sufres daño de fuego persistente, obtienes un ataque desarmado de escupitajo abrasador con un alcance de 30 pies (9 m) que infinge 1d6 de daño por fuego.

GOBLIN HAMBRIENTO

DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Afilador de colmillos (página 37)

Te comerás cualquier cosa y a cualquiera. Cada vez que infligas daño persistente por sangrado con el ataque desarmado de tus mandíbulas, obtienes Puntos de Golpe temporales equivalentes a la mitad de tu nivel durante 1 minuto.

13.º NIVEL

GOBLIN SUPERIRROMPIBLE

DOTE 13

GOBLIN

Prerrequisitos Herencia goblin irrompible

Por muy difíciles que sean de dañar la mayoría de los goblins irrompibles, eres mucho más difícil de dañar. Obtienes 20 Puntos de Golpe de tu ascendencia en lugar de 10. Cuando caes, no sufres daño por caída. Si tienes la dote Goblin saltarín (página 37), después de caer o saltar desde una altura de al menos 20 pies (6 m), puedes rebotar en el aire hasta la mitad de la distancia que caíste (y la mitad hacia adelante si saltaste). Estos rebotes continúan hasta que rebotes menos de 20 pies (6 m).

MORADORES DEL DRAGÓN

Los miembros de la tribu Moradores del Dragón vivían originalmente en el bosque Finadar de Iobaria, pero recientemente viajaron a la Cicatriz de Sarkoris con la tribu Cieloslejanos de humanos descendientes de sarkorianos. En los páramos infestados de demonios donde la Herida del Mundo alguna vez desgarró la tierra, los Moradores del Dragón luchan junto a los Cieloslejanos para purgar los ejércitos demoníacos que quedan y reclamar Sarkoris con la esperanza de conseguir un nuevo hogar y un lugar en el que su fuerza y habilidades se respeten en vez de causar temor.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS
Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS
ASCENDENCIAS
Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES
Academia

Magaambya

Caballeros de
Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO
E ÍNDICE



LA RED DE LA CAMPANILLA

La Red de la Campanilla, una organización dedicada al contrabando de esclavos medianos para ponerlos a salvo, opera principalmente en Chelax. Los esclavos medianos apoyan y protegen a sus agentes siempre que les es posible, y esto dice mucho a la camaradería de los medianos, ya que muchos de ellos rechazan la posibilidad de la libertad personal para convertirse en agentes de la Red de la Campanilla. Los medianos chelaxianos, en particular, tienen que ser adaptables debido a sus circunstancias, pero muchos de estos agentes medianos prefieren clases preparadas para el sigilo, como el bardo y el pícaro.



MEDIANOS

Desde que los humanos llegaron a la Región del Mar Interior, ha habido medianos cerca: personas pequeñas, rápidas, con una vista muy aguda, cuya estatura es la mitad que la de los humanos y decididos a construir una vida fácil a la sombra de las personas de mayor tamaño. Los medianos son célebres por su suerte y valentía, que eclipsan su humilde tamaño. Aunque muchos medianos se ganan la vida como comerciantes o narradores de cuentos, la mayoría prefiere permanecer en un segundo plano. Les gusta ser útiles a los demás y, en particular, a sus propias familias, pero generalmente no les gusta recibirelogios públicos por sus esfuerzos.

Los medianos de la Región del mar Interior tienden a compartir comunidad con miembros de ascendencias más altas, y unos pocos medianos viven en ciudades con sus familias. Sin embargo, los jóvenes medianos son propensos a la pasión por los viajes y, a menudo, se aventuran solos con poco más que las escasas monedas que han logrado reunir, uno o dos recuerdos afortunados y sus irrefrenables personalidades. Estos jóvenes medianos son delgados y rápidos, y la mayoría tienen, según los estándares humanos, unos hábitos algo delictivos. Esta inclinación al robo no se debe a una codicia inherente, sino a que los medianos adoran las travesuras alegres y tienden a tener nociones comunales de agarra propiedad. La mayoría simplemente agarra una herramienta o adorno cuando es útil y lo devuelven una vez que han terminado con ello, aunque, si se les solicita, no tardarán en devolver un artículo o pagar un reemplazo.

Los medianos mayores o más establecidos pueden asumir posiciones de apoyo en una comunidad, trabajando como cocheros, tenderos o artesanos, pero conservan sus agudos sentidos, sus dedos hábiles y una actitud alegre incluso a medida que envejecen. Los medianos mayores suelen disfrutar consintiendo a los más jóvenes, transmitiendo herramientas, armas e historias; los lazos familiares entre los medianos son particularmente fuertes.

Los medianos confían desmesuradamente en su suerte inherente, que sus vecinos ven con asombro y algo de envidia. La mayoría de los medianos tienen tantos golpes de suerte en sus vidas (rasguños leves por posibles caídas mortales, flechas no vistas que no aciertan en su objetivo o encuentros fortuitos en ciudades bulliciosas) que rara vez los comentan. Los medianos confían en que su buena fortuna siempre estará allí para apoyarlos, y la fortuna rara vez los decepciona. Los medianos consideran que la suerte es un atributo personal, como la altura o el color del cabello, y muchos concluyen que su exceso compensa su pequeño tamaño.

A muchos medianos les gusta colecciónar objetos que consideran afortunados, como bayas y botones, y les desconciertan un poco los augurios de mala suerte, como las aves de rapiña y la madera astillada.

Los aventureros medianos de la Región del mar Interior suelen ser medianos más jóvenes que aún no se han establecido, aunque la tragedia podría enviar a un mediano mayor al mundo a reconstruir su fortuna o a recuperar un legado perdido. Es probable que los primeros sean bardos, luchadores, pícaros o hechiceros, mientras que los segundos pueden ser alquimistas, clérigos o magos. En cualquier caso, los medianos son personas valientes y afables que disfrutan levantando el ánimo de sus compañeros de aventuras.

MEDIANOS DEL MAR INTERIOR

Los medianos de la Región del Mar Interior se desarrollaron sobre todo junto a las personas a su alrededor. Los medianos que vivían junto a otras ascendencias pronto imitaron a estos grupos en algo más que culturas y tradiciones. Estos medianos se convirtieron en culturas y etnias claramente medianas, pero bastante similares a las de los otros pueblos con los que compartieron sus vidas. Muchas etnias medianas son, por lo tanto, reflejos cercanos de etnias de otras ascendencias, y comparten la misma fisiología y tradiciones culturales de sus compatriotas, que suelen ser humanos. Sin embargo, incluso habiendo crecido junto a otras ascendencias, algunos vivieron vidas independientes y desarrollaron culturas propias.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

HOMBRES LAGARTO

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

GALERÍA DE PNJS

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

CHELAXIANOS

Los medianos han sido esclavos mucho tiempo en Cheliax, donde se ven obligados a desempeñar labores que explotan su vista aguda y sus veloces dedos para producir ganancias rápidas para sus supervisores, como la producción textil o la recolección de hortalizas. Otros sirven como esclavos domésticos, normalmente como cocineros o cocheros; por lo general, se requiere que estos esclavos realicen tareas menos arduas, pero sufren abusos frecuentes y se les hospeda en terribles alojamientos, como cuando se les obliga a dormir en los armarios. En Cheliax, los medianos son burlonamente llamados «zafas», y sus estrechos cuartos de esclavos se llaman «perreras de zafas». Los castigos legales por golpear, mutilar o matar a un mediano en Cheliax son increíblemente leves y se clasifican como delitos contra la propiedad, incluso cuando se cometan contra los pocos medianos libres de la nación.

Los medianos de Cheliax a menudo se unen para protegerse: trabajan duro para cubrir a un compañero enfermo o comparten la carga de un castigo injusto. Disfrutan de pasar tiempo con la familia, incluso cuando viven como esclavos, y su deseo de proteger a los miembros de su familia es, por desgracia, algo que los supervisores crueles aprenden a explotar. Un esclavo mediano que traicione a otro para su beneficio personal queda etiquetado como un «mediabulo» entre ellos y su reputación a partir de ahí queda tan mancillada que la mayoría de los mediabulos son esencialmente marginados por todos los demás medianos.

JARICS

Los jarics son medianos bulliciosos que viven ocultos entre las montañas del Muro Barrera del norte de Garund. Su resistente estilo de vida entre los picos ha formado sus características. Tienen la piel muy bronceada y desgastada debido a que pasan la mayor parte de su vida al aire libre, y sus cuerpos son ligeramente más cortos y robustos en comparación con otros medianos. Las jarics son particularmente musculosos debido a que atraviesan los acantilados y las paredes rocosas del Muro Barrera. Esta destreza predispone a los jarics a actividades más físicas, como el combate, y muchos niños jaric crecen luchando entre sí por diversión. La naturaleza áspera de sus esfuerzos deja a muchos jarics con los ojos amoratados o con cicatrices, algo que lucen con orgullo. Los jarics tienen los ojos castaños oscuros y colores de cabello más oscuros, como negro y marrón. Disfrutan luciendo peinados rimbombantes y, entre los hombres, luciendo un vello facial impresionante. Los jarics tienden a usar ropa holgada, lo que les permite mayor amplitud de movimientos físicos, aunque prefieren evitar la ropa por completo si no incomodan a sus vecinos.

La sociedad jaric es algo dispersa, ya que la mayoría de los jarics forman pequeños grupos y tribus en sus respectivas montañas. Estos grupos, por lo general, se cuentan por docenas, aunque algunos llegan a cientos. Estas tribus suelen formar grupos de caza y de recolección, se mueven entre los picos si es necesario para sobrevivir, y algunos grupos se mantienen más cerca de la base de las montañas, donde la comida y las presas para cazar son más abundantes. Aunque la mayoría de las tribus jaric siguen siendo nómadas, mantienen algunos asentamientos, especialmente la ciudad mediana de Limani en el Muro Barrera central. La ciudad es un centro para miles de medianos jaric y es conocida por sus festivales de temporada en los que los jaric intercambian comida, historias y golpes en nombre de la competición amistosa.

Los jarics de ideas afines en una comunidad a menudo se juntan formando grupos amigables y animados llamados alabandas. Una alabanda es una mezcla entre un club y una pandilla, y la mayoría tiene nombres pendencieros como «Luchadores por la libertad de Winkle» o «Primer puño de Futharc». Aunque muchas alabandas son grupos de bravos fanáticos que se unen para practicar deportes, pelear o actividades similares, otros se forman para participar en debates energéticos y crear obras de arte colaborativas.

MIRHINIS

En la lejana región de Iobaria, justo al este de Avistan, viven los medianos mihrini. Estos medianos se desarrollaron en los climas más fríos de la región y tienen una apariencia única, sus barbillas son más afiladas y sus orejas más anchas. También son más

AVENTUREROS JARIC

Aunque los jarics tienden a quedarse en sus hogares entre las montañas, no tienen miedo a viajar por Golarion como mejor les parezca. Por lo general, los jarics eligen dejar la vida entre las montañas para desafiar a sí mismos, tanto física como mentalmente, aunque muchos jarics salen al mundo por mera curiosidad. A veces, grupos de alabandas completas se unen, formando grupos de aventureros naturales. Muchos medianos jaric se convierten en campeones, luchadores o monjes.



JARIC

AVENTUREROS MIHRINI

Como las comunidades mihrini están en constante movimiento, los medianos individuales ya están acostumbrados a un estilo de vida aventurero y gravitan hacia Golarion. Algunos de estos mihrinis no buscan más que un nuevo hogar y una vida cómoda, mientras que otros consideran que la aventura es una herramienta útil para superar sus propias ansiedades.

Debido a que muchos medianos mihrini son narradores naturales, y sus hábiles dedos son adecuados para los complicados movimientos somáticos necesarios para robar o para lanzar conjuros, son excelentes bardos, pícaros, hechiceros y magos.

delgados que la mayoría de los medianos. Su piel suele ser pálida, aunque hay tonos más oscuros entre los mihrinis, especialmente aquellos que viven en los Reinos Fluviales. La mayoría de los medianos mihrini tienen el cabello largo y fino, negro con rayas blancas o viceversa, y no les crece el vello facial. Además, el pelo de sus pies tiende a ser más fino y liviano que el de otros medianos. Los colores de ojos entre los mihrinis tienden a ser más claros, siendo el azul y el gris los más comunes. Los mihrinis prefieren vestir varias capas de ropa, concretamente prendas con varios botones en diferentes estilos y texturas. Muchos llevan el cabello largo y suelto si no está fuera de lugar en la cultura local, a excepción de pequeñas trenzas cerca del cuero cabelludo que quedan ocultas por el cabello o una capucha.

Desafortunadamente, la cultura mihrini ya no es lo que era. La Peste Asfixiante de Iobaria redujo el número de medianos mihrini hace más de cinco siglos y la población nunca se llegó a recuperar del todo. Los supervivientes mihrini no tardaron en dispersarse por todo Iobaria y más allá, en parte con la esperanza de escapar de las constantes plagas de la región. Hoy en día, muchos mihrinis viven a lo largo del borde oriental de Avistan, particularmente cerca de Brevoy, Galt y los Reinos Fluviales. Los medianos mihrini se mueven en grandes tribus y suelen ser un pueblo nómada, desarraigándose a la primera señal de un posible desastre. Estas tribus conservan pocos registros escritos; en su lugar, mantienen historias orales de hogares anteriores y lecciones aprendidas de peligros pasados.

Debido a todo el constante e impredecible movimiento a lo largo de sus vidas, muchos mihrinis están predispuestos a la ansiedad. Para mantenerse a gusto o permanecer ocupados, muchos mihrinis llevan un pequeño trozo de cuerda resistente en un bolsillo o atado alrededor de una muñeca. Esta cuerda, llamada tironete, le da al mediano algo para mantener los dedos ocupados, ya sea desatando y volviendo a atar nudos, arreglando enredos complicados, o simplemente retorciéndolo entre los dedos.

OTHOBANS

Con el regreso de Xin-Edasseril y el surgimiento de Nuevo Thassilon cerca de Varisia, llegaron varias personas de Thassilon desplazadas del tiempo. Entre estos había una pequeña población de medianos othoban. Estos medianos vivían en la antigua Thassilon y fueron los precursores de muchos de los medianos que hoy viven en Varisia. Su desplazamiento preservó sus rasgos únicos, como su gama de tonos de piel, que va de pálido a oscuro. El típico cabello othoban es ondulado, con colores tan variados como su piel, aunque no les crece el vello facial, a excepción de unas patillas finas. Al igual que a otros thassilonianos, a los othobans les gusta ir a la última moda y disfrutan de tener múltiples atuendos para elegir, a menudo gastando demasiado en ropa. Sin embargo, incluso los othobans de medios limitados conservan algunas prendas de vestir bien cuidadas que pueden mezclar y combinar para crear diferentes *looks*, y con frecuencia comparten ropa con sus vecinos, tanto si sus vecinos lo aprecian como si no.

A medida que los othobans van entrando en un mundo nuevo y extraño, muchos de ellos hacen todo lo posible por aprender sobre el nuevo momento en el que viven, buscando experiencias sensoriales nuevas, emocionantes o agradables, experimentando varias culturas locales y disfrutando de tantas variantes de arte, comida y concursos como les permitan sus medios. Muchos othobans también tienen sed de conocimiento y profundizan en la lectura. Estos othobans recopilan historias, ya sean de libros que hayan leído o historias que hayan escuchado en sus viajes, y pasan tiempo reflexionando sobre historias dispares para descubrir temas comunes. La naturaleza excitante de estos othobans a veces hace que sea difícil mantenerse al día con ellos en la conversación, ya que saltan continua y enérgicamente de un tema a otro.

SONG'Ø

Muchos medianos viven en la Extensión de Mwangi, pero pocos son tan solitarios como los medianos song'ø de la jungla Risueña. A diferencia de la mayoría de los medianos, que adoptan la cultura de los humanoides que tengan cerca, los song'ø son solitarios y mantienen sus propias tradiciones. Son bastante cautelosos debido a los peligros prevalentes de su hogar en la jungla; el establecimiento chelaxiano de la antigua colonia de Sargava enseñó a los song'ø a desconfiar y



MIHRINI

uir de los extraños. Hoy, con el derrocamiento de ese gobierno y la fundación de Vidrian, los song'o están comenzando a explorar de nuevo más allá de sus propias comunidades. Aún desconfían de los desconocidos, prefieren mantenerse fuera de la vista y observar sus alrededores, y rápidamente desarraigán sus aldeas temporales y se trasladan a nuevas regiones más profundas en la selva si sospechan que hay peligro cerca.

Debido a su astucia y a su reticencia a interactuar con los demás, los medianos song'o conservan una cultura rica y antigua que se desarrolló de forma aislada en la jungla Risueña. Disfrutan del arte fugaz, como la música hecha con artículos improvisados o esculturas de tierra y hojas. Los medianos song'o comparten la piel oscura de sus vecinos humanos mwangi, con ojos negros o marrón oscuro y cabello oscuro y rizado. A la mayoría de los medianos song'o les gusta pintarse el cuerpo, especialmente la cara, y les encanta mostrar sus diseños a los demás, aunque son reacios a felicitar incluso el trabajo hábil porque creen que los cumplidos traen mala suerte. Les encantan las flores y las usan para adornar sus hogares, carros y ropa. Los medianos song'o utilizan múltiples capas de ropa estampada cuando les es posible, con historias sobre cómo cada capa proporciona protección contra depredadores, insectos o el clima. Sin embargo, desde un punto de vista práctico, estas capas deben ser ligeras para que los medianos no se sobrecalienten en la cálida jungla que habitan; su ropa gastada pero resistente es particularmente apreciada por los pocos comerciantes que se han hecho amigos de los medianos song'o. No tienden a ninguna clase en particular, pero, por lo general, tienen la herencia mediano de las florestas salvajes.

UHLAMS

En las profundidades del bosque Verduran viven los medianos uhlam. Estos medianos llevan siglos viviendo en el bosque y sus alrededores, disfrutando de vidas simples. Los tonos de piel de los uhlams varían desde pálidos para quienes viven en el bosque hasta tonos bronceados para aquellos que viven al margen. La mayoría son algo más rechonchos y pesados que otros medianos. Tienden a tener el cabello, en su mayoría, de tonos más claros, como rubio, marrón y rojo, y a la mayoría no les crece vello facial en abundancia, aunque las patillas son comunes. Los colores de ojos uhlam abarcan un amplio espectro que incluye tonos más comunes como azules, marrones y verdes hasta una coloración más vibrante como lavanda y amarillo oscuro. Los medianos uhlam tienden a llevar el cabello corto, y disfrutan de ropa simple y funcional que sea útil y fiable. Estas prendas tienden a tener varias solapas y bolsillos, cada uno con alguna herramienta útil, algo de comida u otro artículo.

El estilo de vida relativamente estable de los uhlam, con pocas amenazas externas, lleva a muchos de estos medianos a buscar comodidades y actividades simples que les resulten satisfactorias. A menudo desempeñan profesiones que requieren dedicación y disciplina, como la agricultura, la costura o la banca. También asumen con entusiasmo tareas que requieran planificación y trabajo duro, como la construcción naval o la edificación. Aunque a los uhlams les gusta el largo proceso de creación, suelen ser muy libres con los frutos de su trabajo. Les gusta levantar casas cómodas para familiares y amigos, ganarse la vida con cultivos bien cuidados y ver crecer las fortunas de sus familias gracias a la paciente inversión. Mientras que un mediano othoban podría ensalzar los complejos sabores de una comida, un uhlam se centraría en los muchos pasos para elaborarla y se regocijaría viendo a sus seres queridos disfrutarla.

HERENCIAS

La siguiente herencia está disponible para los medianos.

MEDIANO OBSERVADOR

Tus sentidos agudizados te indican rápidamente el peligro o el engaño. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu CD de Percepción, aunque no a tus pruebas de Percepción.

AVENTUREROS OTHOBAN

Hoy, muchos othobans se han aventurado a cumplir su deseo de aprender más y de experimentar Golarion. Algunos medianos othoban han optado por permanecer en Nuevo Thassilon y sus regiones vecinas, adoptando un enfoque más lento en cuanto a explorar el mundo, mientras que otros se han propuesto experimentar el resto de Avistan y más allá, y un grupo más pequeño de othobans ha elegido permanecer en la seguridad de Edasseril. Debido a que los othobans tienden a ser estudiosos y observadores, aquellos que se convierten en aventureros suelen ser clérigos, pícaros o magos.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Caballeros

Infernales

Exaltados

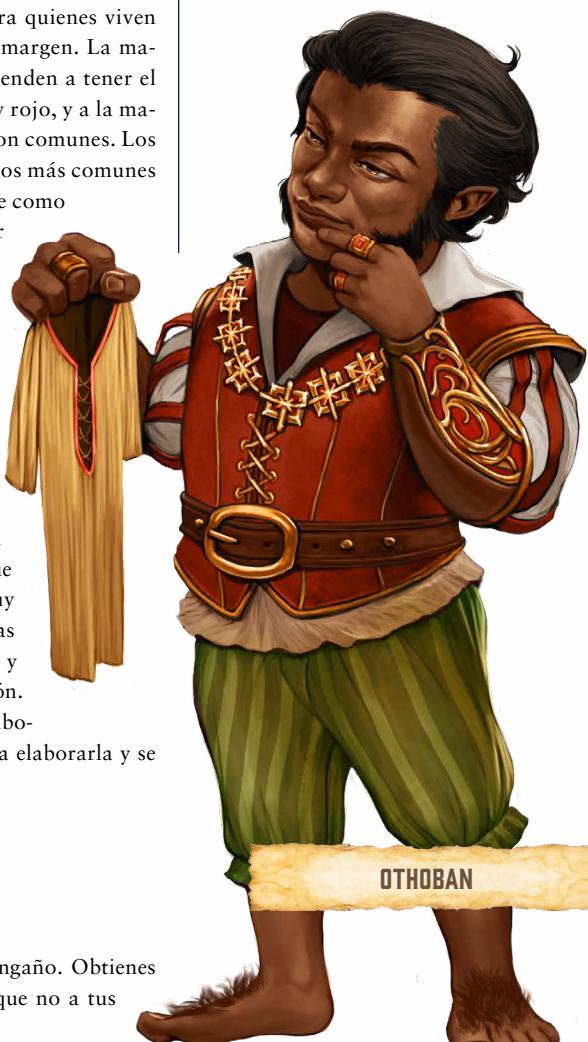
Sociedad

Pathfinder

GALERÍA DE PNJS

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE



AVENTUREROS UHLAM

Muchos uhlams pasan toda su vida como granjeros, pastores y cazadores en el bosque Verduran y sus alrededores. En general, la pasión que sienten por los viajes adolescentes es menor a la de otros medianos; algunos ni siquiera la sienten. Como tal, pocos uhlams dejan sus hogares intencionadamente para convertirse en aventureros. A los uhlams no suele gustarles correr peligros sin una cuidadosa consideración, pero tienen un compromiso especial con sus amigos y familiares, y arriesgarán la vida y la integridad física con mucho gusto si eso significa que pueden ayudar a otra persona. Los medianos uhlam son pensadores cuidadosos y naturalistas dedicados, por lo que son buenos alquimistas, druidas y exploradores.

DOTES DE ASCENDENCIA

Las siguientes dotes de ascendencia están disponibles para los medianos.

1.º NIVEL

COOPERACIÓN INTUITIVA

DOTE 1

POCO COMÚN MEDIANO

Acceso Etnia jaric

Estás acostumbrado a trabajar junto a otros, confiando en el otro para sobrevivir. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para Ayudar, y tus aliados obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para Ayudarte.

DEDICACIÓN MODESTA

DOTE 1

POCO COMÚN MEDIANO

Acceso Etnia uhlam

Tu familia te inculcó los valores del cuidado y la paciencia desde una edad temprana. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para realizar una actividad de tiempo libre.

INOFENSIVO

DOTE 1

MEDIANO

Los medianos han sido ayudantes discretos de personas más grandes durante innumerables edades, y tu gente cuenta con esta suposición de inocencia. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Engaño (u otra habilidad a tu elección, si ya estás entrenado en Engaño). Si fallas en una prueba de Engaño para Crear una distracción, las criaturas humanoides no saben que estabas tratando de engañarlas a menos que sufras un fallo crítico en tu tirada.

MANIPULACIÓN EXPERTA

DOTE 1

POCO COMÚN MEDIANO

Acceso Etnia mihrini

Desde que eras pequeño, has jugueteado con nudos, cerraduras y rompecabezas de herrero para darle a tus manos algo que hacer. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Latrocincio (u otra habilidad a tu elección, si ya estás entrenado en Latrocincio). Si obtienes un éxito en una prueba de Latrocincio para Forzar una cerradura, en su lugar, obtienes un éxito crítico.

5.º NIVEL

FÁCILMENTE INADVERTIDO

DOTE 5

POCO COMÚN MEDIANO

Acceso Nacionalidad chelaxiana

Estás acostumbrado a mezclarte con el ambiente de las calles y los pasillos de las personas más grandes para asegurarte de pasar desapercibido. Cuando te encuentres en una multitud o en una zona urbana con mucha afluencia, puedes intentar Esconderte y Escabullirte, incluso aunque te estén viendo. Si tienes éxito, no estás oculto ni no detectado, pero las otras criaturas simplemente no te prestan atención, incluso aunque puedan verte. No puedes usar esta aptitud con observadores que ya te hayan visto realizar acciones molestas o sospechosas. Si realizas cualquier otra acción que no sea Esconderte o Escabullirte, o si realizas una acción especialmente destacada (a discreción del DJ), los observadores te perciben de inmediato.

INGENIO DE MEDIANO

DOTE 5

MEDIANO
Prerrequisitos Suerte del mediano

Si bien tu disposición a profundizar en una tarea de la que sabes poco puede meterte en problemas, tu increíble suerte a menudo te salva del peligro. Puedes intentar acciones de habilidad que normalmente requieran que estés entrenado, incluso aunque no estés entrenado en dicha habilidad. Si usas Suerte del mediano cuando fallas en una prueba para una habilidad en la que no estés entrenado, puedes añadir un bonificador por competencia igual

UHLAM

a tu nivel en lugar de 0 cuando vuelvas a realizar la prueba de habilidad desencadenante. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba de habilidad repetida.

SUERTE COMPARTIDA

DOTE 5

MEDIANO

Prerrequisitos Suerte del mediano

Eres la evidencia de que es una suerte viajar con un mediano. Puedes usar Suerte del mediano cuando un aliado a menos de 30 pies (9 m) falle una prueba de habilidad o una tirada de salvación para permitir que éste vuelva a ejecutar la prueba desencadenante en lugar de volver a tirar tu propia prueba fallida. Como es habitual, tu aliado debe usar el nuevo resultado, incluso aunque sea peor que el de su primera tirada. Si tienes Suerte que guía, no puedes usar el efecto de Suerte que guía que se aplica a las tiradas de ataque y a las pruebas de Percepción para usar Suerte compartida para beneficiar a un aliado.

9.º NIVEL

DESAPARECER

DOTE 9

MEDIANO

Prerrequisitos Fácilmente inadvertido (página 44)

Tu capacidad para mezclarte con el entorno te permite desvanecerte por completo o parecer inocuo incluso para los efectos mágicos. Ganas *invisibilidad* y *desorientar* como conjuros oculistas innatos de segundo nivel. Sólo puedes seleccionarte a ti mismo con *invisibilidad* y debes ser el objetivo principal de *desorientar*. Puedes lanzar cada conjuro una vez al día.

MEDIANO SERVICIAL

DOTE 9

MEDIANO

Cuando ayudas a un amigo con una tarea, encuentras muchas formas de ayudar y evitar interferir. Con un éxito crítico para Ayudar, otorgas a tu aliado un bonificador +3 por circunstancia si tienes nivel de competencia experto en la habilidad (en lugar de +2), y le otorgas a tu aliado un bonificador +4 por circunstancia si tienes nivel de competencia maestro (en lugar de +3). Si sacas un fallo crítico en una prueba para Ayudar, no le impondrás a tu aliado un penalizador -1 a su prueba.

TREPADOR ASTUTO

DOTE 9

MEDIANO

Tanto si estás escalando el aparejo de un barco, como un árbol de la jungla o una torre de reloj, tienes una extraña habilidad para encontrar puntos de apoyo y asideros donde las criaturas más grandes no pueden. Obtienes una velocidad de ascenso de 10 pies (3 m). Puedes elegir la dote Escalador legendario incluso aunque no tengas la dote Escalada rápida, siempre que cumplas con el resto de requisitos previos.

13.º NIVEL

BAILARÍN DE ADOQUINES

DOTE 13

MEDIANO

Sabes cómo aprovechar los enemigos desequilibrados por suelos inestables, adoquines sueltos o impedimentos similares. Mientras estés en un entorno urbano al aire libre, puedes entrar en terrenos difíciles y los enemigos que estén en terrenos difíciles están desprevenidos para ti.

SUERTE INCREÍBLE

DOTE 13

MEDIANO

Prerrequisitos Suerte del mediano

Incluso otros medianos te consideran particularmente afortunado. Puedes usar Suerte del mediano una vez por hora, en lugar de una vez por día. Si tienes Suerte que guía, puedes usar Suerte del mediano cuando falles una prueba de Percepción o una tirada de ataque sólo una vez al día (aunque puedes usarla dentro de la misma hora que usaste Suerte del mediano), y si tienes Mediano servicial, puedes usar Suerte del mediano en un aliado en lugar de sobre ti mismo sólo una vez al día.

JERGA MEDIANA

Los medianos de la Región del Mar Interior han desarrollado frases y jergas únicas que usan en su vida cotidiana. Estas son sólo algunas de estas frases.

Salto de manzana: una tarea simple, ya que incluso los medianos pueden saltar sobre las manzanas.

Señor/Señora/Persona contratante: el dueño de un mediano esclavizado.

Pañuelo vacío: la falta de algo. Por lo general, se refiere a la falta de una comida para un mediano hambriento.

Revolcón de rana: un área peligrosa que una persona atenta podría haber evitado. Las personas descuidadas «caen en un revolcón de rana».

Nueve botones: algo que es bueno y malo. Muchos medianos consideran que los grupos de nueve dan mala suerte, pero los botones dan buena suerte.

De lado a lado: furtivo; algo que sólo puedes ver con el rabillo del ojo.

Trabajo zombi: trabajo aburrido.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE



NUEVAS ASCENDENCIAS

Mientras que los humanos, enanos, elfos, gnomos, goblins y medianos se han extendido por todo Golarion y se pueden encontrar en la mayoría de los lugares, hay algunas ascendencias que aún resulta inusual avistar fuera de sus entornos específicos. Como resultado, aunque estos pueblos sean bien conocidos o incluso dominantes en varias regiones del mundo, no se encuentran comúnmente en todas las partes de la Región del mar Interior. Por lo tanto, las tres ascendencias presentadas en esta sección son poco comunes para los aventureros. Este grado de rareza se aplica específicamente a las reglas para jugar con un miembro de esta ascendencia, y es independiente de la rareza del monstruo que determina lo oscura que es la información sobre una criatura.

Si bien estas ascendencias son poco comunes, como un objeto mágico, una dote o un conjuro, una ascendencia es algo que eliges al comienzo de la campaña. Las campañas específicas pueden proporcionar una lista de ascendencias poco comunes particularmente apropiadas para ese entorno, como los hobgoblins en una campaña establecida cerca de Oprak, o los hombres lagarto para una campaña en la Extensión de Mwangi y otorgar acceso a esas ascendencias. En otras partidas, estas ascendencias estarán tan disponibles si tu grupo lo desea.

HOBGOBLINS

Extremadamente eficientes en su perspectiva y sociedad, los hobgoblins no tienen piedad de aquellos a los que consideran débiles o inútiles. Valoran el mérito más que la edad, el género o las conexiones familiares, y los únicos límites de lo alto que puede llegar un hobgoblin en su jerarquía son su capacidad, crueldad y motivación personal. La mayoría de las personas consideran que los hobgoblins son monstruos impenitentes y suponen que son automáticamente hostiles, lo que los convierte en visitantes poco probables de las naciones humanas. La excepción a ello es la región del lago Encarthan, donde se encuentra la nación de hobgoblins de Oprak; aunque los hobgoblins de Oprak pueden ser tan monstruosos como sus parientes, los vecinos de Oprak

reconocen que actualmente resultan mucho menos amenazadores que las legiones de muertos vivientes de Tar-Baphon. Como resultado de los tratados firmados, los hobgoblins pueden viajar por Molthune, Nirmathas y Nidal relativamente sin molestias, siempre que no infrinjan las leyes de estas naciones.

LESHYS

Muchos leshys, espíritus a los que se les otorgó un cuerpo vegetal por arte de magia, prefieren permanecer dentro de los reinos salvajes de los que provienen, pero cada vez se crean más en respuesta a las crecientes amenazas que afectan al mundo exterior. Mientras que algunos dedican sus vidas a proteger sitios naturales preciosos y a comunicarse con sus raíces espirituales, otros buscan explorar a la deriva, como semillas en el viento. Los leshys todavía son raros de ver dentro de las ciudades o en organizaciones aventureras, pero están comenzando a pisar tímidamente estos nuevos y extraños entornos. Como espíritus inmortales de la naturaleza, los leshys tienen una larga vida útil y, como resultado, su población aumenta a pesar de los peligros a los que se enfrentan. Cada vez que estos espíritus infunden un nuevo cuerpo, dejan a un lado la mayoría de los recuerdos de sus existencias anteriores y, por tanto, creen que cada nueva vida ofrece una oportunidad única para el crecimiento y el descubrimiento.

HOMBRES LAGARTO

Conocidos como iruxi en su lengua nativa, estos reptiles primordiales se han mantenido aislados de las masas de mamíferos durante eones, seguros en sus costumbres como cazadores, naturalistas y guerreros autosuficientes. Pero, a medida que las civilizaciones más jóvenes han invadido cada vez más las tierras ancestrales de los hombres lagarto, el aislamiento ha dejado de ser una opción para esta sociedad pragmática. Ahora, por primera vez en siglos, una generación más joven de hombres lagarto se aventura hacia el exterior para comerciar, estudiar, aventurarse y hacer lo que su gente hace mejor: sobrevivir.

AVENTUREROS HOBGOBLIN

La rígida jerarquía militarista de la sociedad hobgoblin produce excelentes aventureros, ya que los hobgoblins alcanzan la edad adulta ya entrenados para el combate. Debido a su educación, muchos hobgoblins tienen el bagaje guerrero. Los bagajes trabajador, discípulo marcial, minero y explorador también son comunes. Los hobgoblins criados lejos de su gente a menudo tienen antecedentes delictivos, ermitaños o nómadas. Los hobgoblins suelen ser luchadores, exploradores o pícaros, aunque los pícaros abordan su clase con una mentalidad disciplinada. Los hobgoblins guardan un rencor ancestral a los elfos y desconfían de la magia arcana, a la que llaman «magia élfica». Los hobgoblins practicantes de la magia arcana son extremadamente raros y, por lo general, el resto de hobgoblins los rechazan. Los hobgoblins particularmente inteligentes suelen convertirse en alquimistas.

HOBGOBLINS (POCO COMÚN)

Más altos y más fuertes que sus parientes goblins, los hobgoblins son iguales en fuerza y tamaño a los humanos, con hombros anchos y brazos largos y poderosos.

Oprak, la nación de los hobgoblins establecida recientemente en las montañas entre Nidal y Nirmathas, ha arruinado la reputación de los goblins en la Región del mar Interior. La Legión del Colmillo de Hierro que irrumpió en Molthune y Nirmathas hace sólo unos años tomó la decisión calculada de dejar de luchar, reclamar Oprak como nueva patria y buscar la paz con sus vecinos. Ahora, bajo estrictas órdenes de no iniciar conflictos con otras naciones, los hobgoblins de Oprak han comenzado a explorar con cautela Avistan con espíritu de cooperación en lugar de conquista. Muchas personas, especialmente aquellas que sufrieron terribles cruelezas bajo la Legión del Colmillo de Hierro, temen que esto no sea más que una pausa en los conflictos mientras Oprak gana suficiente fuerza como para aplastar a sus rivales. Otros esperan que estos audaces soldados puedan convertirse en aliados contra las hordas interminables del Tirano Susurrante.

PODRÍAS...

- Buscar las soluciones más efectivas y prácticas para cualquier problema.
- Fomentar una cadena de mando clara en cualquier grupo con el que viajes, siguiendo órdenes incluso aunque no estés de acuerdo con ellas.
- Buscar alianzas oportunas con otras criaturas, incluso aunque no las comprendas completamente o no confíes en ellas.

OTROS PROBABLEMENTE PODRÍAN...

- Considerarte peligroso, debido a tu reputación y apariencia intimidante.
- Suponer que odias la magia y otras artes místicas.
- Reconocer tu increíble resistencia, dedicación y disciplina.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los hobgoblins son casi tan altos como los humanos, aunque tienden a tener las piernas más cortas y los brazos y el torso más largos. Tienen la cabeza calva, ancha y los ojos pequeños y grises, y una piel gris que se vuelve azul intenso al broncearse. Los hobgoblins son notablemente resistentes; se recuperan de las enfermedades rápidamente y pueden hacer esfuerzos durante largos períodos de tiempo con poca dificultad.

Los hobgoblins maduran rápidamente, y la mayoría puede caminar, hablar y sostener un arma con un año de edad, alcanzando la adolescencia entre los ocho y los doce años y la edad adulta alrededor de los catorce años. Los hobgoblins suelen vivir hasta los setenta años de edad.

SOCIEDAD

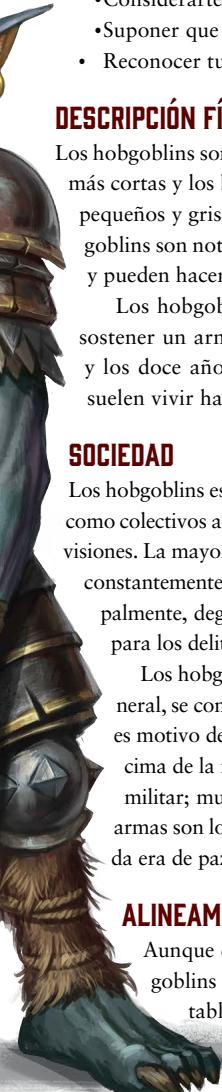
Los hobgoblins estructuran su sociedad según jerarquías militares. Incluso grupos civiles como colectivos agrícolas o casas comerciales se organizan en regimientos, empresas y divisiones. La mayoría de los hobgoblins se fijan en el estatus social, y muchos se esfuerzan constantemente por avanzar en su posición social. Los castigos hobgoblin son, principalmente, degradaciones sociales, aunque la ejecución o la esclavitud son comunes para los delitos graves, como incendios provocados o deserción.

Los hobgoblin veteranos ocupan un lugar destacado en su sociedad y, por lo general, se convierten en líderes o asesores. La magia rara vez se practica y a menudo es motivo de burla, ya que la mayoría de los hobgoblins no confían en ella por encima de la fuerza del brazo de la espada. Sus artes tienden a tener una inclinación militar; muchos hobgoblins consideran que la música militar y la fabricación de armas son los únicos esfuerzos artísticos que merece la pena hacer, aunque la forzada era de paz de Oprak está comenzando a cambiar este aspecto.

ALINEAMIENTO Y RELIGIÓN

Aunque están familiarizados con el caos de la guerra, la mayoría de los hobgoblins tienen la mente ordenada y prefieren vivir dentro de las jerarquías establecidas. Si bien muchos hobgoblins consideran que el sentimentalismo es débil, aquellos con un temperamento moderado recientemente han tenido éxito en la diplomacia y la divulgación internacional.

HOBGOBLIN SOLDADO



Como resultado, los aventureros hobgoblin son, por lo general, neutrales legales, y son caóticos sólo aquellos que rechazan su sociedad militarista o se crían fuera de ella. La fe tiene poco lugar en la sociedad hobgoblin, ya que muchos sienten que no es práctica, aunque los hobgoblins religiosos pueden ganar un mínimo de aceptación debido a su útil magia curativa.

NOMBRES

Al igual que los goblins, los nombres hobgoblin tienden a ser simples, aunque generalmente suenan más guturales y contundentes. En raras ocasiones, los hobgoblins alteran sus nombres, manteniendo el núcleo, pero agregando aspectos, casi siempre en respuesta a un trauma extremo o un evento que les cambió la vida. Los hobgoblins no tienen apellidos, ya que los consideran inútiles y presuntuosos; los méritos y deméritos de un individuo se obtienen por sus acciones, no por una asociación con un linaje particular.

EJEMPLOS DE NOMBRES

Aze, Druknar, Ghargam, Hathkren, Imakra, Kralaeng, Mazkol, Olzu, Rezal, Sivkrag, Volmak, Zornum.

HERENCIAS HOBGOBLIN

Los hobgoblins tienen una amplia gama de diferencias fisiológicas basadas principalmente en su linaje familiar. Elige una de las siguientes herencias hobgoblin en el 1.^{er} nivel.

HOBGOBLIN AZOTAELFOS

Los hobgoblins fueron diseñados hace mucho tiempo a partir de los poco fiables pero fecundos goblins, para utilizarse como ejército contra los elfos. Aunque los elfos finalmente liberaron a los hobgoblins de su esclavitud, algunos de ellos conservan la resistencia ancestral a la magia, a la que se refieren como «magia élfica». Obtienes la reacción Resistir magia élfica.

RESISTIR MAGIA ÉLFICA ↗

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

Tu resistencia ancestral a la magia te protege. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante. Si el efecto desencadenante es arcano, en su lugar, obtienes un bonificador +2 por circunstancia.

HOBGOBLIN RETACO

Provienes de un largo linaje de hobgoblins que comandaban goblins. Eres más pequeño que otros de tus congéneres, pero los goblins aún acatan cualquier orden que des. Obtienes la dote de habilidad Intimidación de grupo. Si obtienes un éxito en una prueba de Intimidación para Obligar a un goblin (pero no a otras criaturas con el rasgo goblin), obtienes un éxito crítico; si sacas un fallo crítico, en su lugar, obtienes un fallo.

HOBGOBLIN AHUMADOR

Los miembros de tu familia han sido alquimistas, ingenieros y científicos durante generaciones, en proyectos para llevar el humo y el fuego al campo de batalla. Obtienes resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1). Sacas un éxito automáticamente en la prueba plana CD 5 para apuntar a una criatura oculta si esa criatura está oculta únicamente por el humo.

HOBGOBLIN ERRABUNDO

Provienes de un linaje de mercenarios errantes, en constante movimiento y recolectando alimento por el camino. Si sacas un fallo, pero no un fallo crítico, para Subsistir en tierras vírgenes, puedes mantenerte alimentado con poca comida. Al explorar, puedes Aligerar el doble antes de tener que detenerte.

HOBGOBLIN DE MADRIGUERA

Tus antepasados vivían bajo tierra. Tus orejas son más grandes que las de otros hobgoblins y son sensibles a los ecos. Cuando estás bajo tierra, puedes usar la acción Buscar para detectar criaturas no detectadas dentro de una explosión de 30 pies (9 m) en lugar de una explosión de 15 pies (4,5 m). Además, si sacas un éxito en una prueba de Acrobacias para Escurrirse, sacas un éxito crítico en su lugar.

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

MEJORAS DE CARACTÉRISTICA

Constitución
Inteligencia
Libre

DEFECTO DE CARACTÉRISTICA

Sabiduría

IDIOMAS

Común
Goblin

Los idiomas adicionales equivalen a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige dracónico, enano, gnoll, jotun, mediano, orco y otros idiomas a los que tengas acceso (como los idiomas prevalentes en tu región).

RASGOS

Goblin
Humanoide

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Puedes ver en la oscuridad y en la penumbra, además, eres capaz de ver con luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad sea en blanco y negro.

LA BÓVEDA DE ÓNICE

Oprak reclama una parte de las montañas Giramentes, pero sus propiedades reales son significativamente mayores: la general Azaersi controla varios portales a un reino extraplanario en el Plano de la Tierra llamado la Bóveda de ónice. Si bien su existencia no se conoce bien fuera de Hunthul, la capital de Oprak, los hobgoblins están tomando el control industrial de este extraño lugar, negociando con sus poderosos nativos elementales y extrayendo sus gemas y minerales. Muchos aventureros hobgoblin ayudan o han ayudado en estas tareas. Los hobgoblins que tienen su hogar en la Bóveda de ónice suelen tener la herencia errabundo o de madriguera. Como muchos alguna vez sirvieron en la Legión del Colmillo de Hierro, las dotes de ascendencia de Familiaridad con las armas de los hobgoblins y Reclutamiento legionario siguen siendo opciones comunes, incluso en estos momentos de paz sin precedentes.

DOTES DE ASCENDENCIA HOBGOBLIN

En el primer nivel, obtienes una dote de ascendencia, y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en los niveles 5, 9, 13 y 17). Como hobgoblin, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.º NIVEL

ATRAPASANGUJUELAS

DOTE 1

HOBGOBLIN

Estás entrenado para capturar desertores o «sanguijuelas». Si impactas críticamente a un enemigo con un arma del grupo de armas mangual, puedes envolver las piernas del objetivo con el arma y luego soltarlo, provocando que el enemigo sufra un penalizador -10 pies (-3 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que se libere del arma, lo que cuesta un total de 2 acciones de Interactuar.

CONOCIMIENTO HOBGOBLIN

DOTE 1

HOBGOBLIN

Has estudiado ejercicios hobgoblin tradicionales y trabajo de campo, todo lo cual tiene una inclinación militarista. Te entrenas en Atletismo y en Artesanía. Para cada una de estas habilidades en las que ya estuvieras entrenado, te entrenas en una habilidad a tu elección. También obtienes el nivel de competencia entrenado en Conocimiento hobgoblin.

ERUDITO ALQUÍMICO

DOTE 1

HOBGOBLIN

Aprendes fórmulas más fácilmente. Obtienes cuatro fórmulas alquímicas comunes de primer nivel cuando eliges esta dote, y cada vez que ganas un nivel, obtienes una fórmula alquímica común de ese nivel. Todavía necesitas Artesanía alquímica para fabricar artículos alquímicos.

Especial Puedes elegir esta dote sólo a primer nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra y otra dote en ésta.

FAMILIARIDAD CON ARMAS DE LOS HOBGOBLINS

DOTE 1

HOBGOBLIN

Estás entrenado con alabardas, arcos cortos compuestos, arcos cortos, lanzas, arcos largos, arcos largos compuestos, espadas largas, gujas y lanzas largas. Además, obtienes acceso a todas las armas de los hobgoblin poco comunes. Con el fin de determinar tu competencia, las armas marciales de los hobgoblin son armas simples y las armas avanzadas de los hobgoblin son armas marciales.

LATIGAZO DESPIADADO

DOTE 1

HOBGOBLIN

Eres hábil para vencer a un enemigo cuando su moral ya está por los suelos. Si obtienes un éxito con un Golpe con arma cuerpo a cuerpo contra un enemigo asustado, ese enemigo no puede reducir su estado de miedo por debajo de 1 hasta el comienzo de tu próximo turno.

SALUD VIGOROSA

DOTE 1

HOBGOBLIN

Tu físico es robusto y puedes soportar la pérdida de sangre sorprendentemente bien. Siempre que sufras el estado drenado, puedes hacer una prueba plana CD 17. Si obtienes un éxito, no sufres el estado drenado.

5.º NIVEL

ALQUIMISTA DE OPRAK

CASTIGO AGONIZANTE

DOTE 5

HOBGOBLIN

Cuando aterrorizas a tus enemigos, también les causas una angustia

mental dolorosa. Cuando desmoralizas con éxito a un enemigo, ese enemigo sufre 1d4 de daño mental al comienzo de cada uno de sus turnos, siempre que esté asustado y continúe en combate contigo. Si tienes competencia a nivel maestro en Intimidación, el daño aumenta a 2d4, y si tienes competencia de nivel legendario, el daño aumenta a 3d4.

DISCIPLINA CON ARMA DE LOS HOBGOBLINS

DOTE 5

HOBGOBLIN

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los hobgoblins (página 50)

Sabes utilizar eficientemente las armas que usan los soldados en distancias cortas. Cada vez que infljas un impacto crítico con una arma del grupo de arma de asta, lanza o espada, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

ENTRENAMIENTO EN FORMACIÓN

DOTE 5

HOBGOBLIN

Prerrequisitos Entrenado en todas las armas marciales

Sabes cómo pelear en formación con tus hermanos. Cuando estés adyacente a, al menos, dos aliados hobgoblin, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las tiradas de salvación. Este bonificador aumenta a +2 en salvaciones de Reflejos contra efectos de área.

SARGENTO INSTRUCTOR EXPERTO

DOTE 5

HOBGOBLIN

Sabes cómo sacar el máximo provecho a tus aliados. Mientras exploras, cuando lideras y los aliados estén Siguiendo al experto, otorgas un bonificador +3 por circunstancia en lugar de +2 si eres un experto en la habilidad aplicable, y un bonificador +4 por circunstancia si eres un maestro.

9.º NIVEL

ORGULLO DE ARMAS

DOTE 9

HOBGOBLIN

Desencadenante Un aliado a menos de 30 pies (9 m) reduce a un enemigo a 0 Puntos de Golpe.

Con un grito triunfante, inspiras a un aliado en dicha lucha. El aliado desencadenante obtiene una cantidad de Puntos de Golpe temporales igual a su modificador por Constitución hasta el final de su próximo turno.

13.º NIVEL

MAESTRO DE FORMACIÓN

DOTE 13

HOBGOBLIN

Prerrequisitos Entrenamiento en formación (ver arriba)

Puedes reunir una formación incluso con miembros de ascendencias que carezcan de la disciplina militar de los hobgoblins y puedes extender estos beneficios a tus aliados hobgoblin. Cuando estés adyacente a, al menos, dos aliados humanoides, obtienes los beneficios por Entrenamiento en formación, incluso aunque no sean aliados hobgoblin. Los aliados hobgoblin adyacentes a ti y al menos otro aliado hobgoblin también obtienen los bonificadores de tu dote de Entrenamiento en formación.

PERICIA CON LAS ARMAS DE LOS HOBGOBLINS

DOTE 13

HOBGOBLIN

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los hobgoblins (página 50)

Aumenta tu entrenamiento en armas de campo de batalla. Cada vez que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de nivel experto o mayor en ciertas armas, también obtienes ese nivel de competencia en todas las armas en las que estés entrenado por Familiaridad con las armas de los hobgoblins.

KAOLING

La nación hobgoblin de Kaoling, en el norte de Tian Xia, representa un claro peligro para las tierras circundantes, ya que sus hobgoblins militaristas están bien organizados, bien equipados y son fanáticos leales a su agresivo y expansionista Concejo de los Nueve. Algunos hobgoblins rechazan dicha ley opresiva y el utilitarismo desalmado de Kaoling y prueban suerte en otros lugares. De éstos, muchos se convierten en despiadados caudillos, mientras que otros se esfuerzan por demostrar que los hobgoblins pueden ser disciplinados sin ser crueles. Los hobgoblins de Kaoling a menudo tienen la herencia errabundo o azotaelfos. Cualquiera de las dotes de ascendencia aquí presentadas resulta apropiada, quizás con modificaciones; por ejemplo, un DJ podría intercambiar algunas de las armas de la dote de ascendencia Familiaridad con las armas de los hobgoblin para reflejar mejor las armas más utilizadas de Tian Xia, como reemplazar espadas largas por katanas.



HOBGOBLIN DE KAOLING

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

AVENTUREROS HOMBRES LAGARTO

Algunas opciones de bagaje son particularmente adecuadas para los hombres lagarto. Las tierras vírgenes o los bagajes marciales como el susurrador de animales, cazador, bártidor o guerrero, son ideales. Vivir al margen

de la civilización humana significa que un iruxi puede haber crecido como un niño de la calle, viajar como un nómada o un marinero, o encontrar trabajo como obrero o gladiador.

Los lazos de los hombres lagarto con las tierras salvajes los convierten en excelentes exploradores o druidas. Su excepcional fuerza

les resulta útil si seleccionan las clases de bárbaro, luchador o monje, aunque también pueden atacar desde el sigilo como un pícaro. Los iruxi también tienen una fuerte tradición oral, que se ha mantenido viva gracias a los bardos y hechiceros hombres lagarto.

HOMBRE LAGARTO (POCO COMÚN)

Los hombres lagarto son supervivientes consumados, herederos de imperios considerados antiguos incluso por los elfos.

Los hombres lagarto se mueven en sociedades de otros humanoides con la reserva férrea de ser depredadores natos. Tienen una merecida reputación como excelentes exploradores y luchadores sin sentimientos. Aunque se han adaptado a muchos entornos diferentes, muchos de ellos siguen prefiriendo permanecer cerca de zonas con agua, utilizando su aptitud de contener la respiración en su beneficio. Como resultado, los hombres lagarto suelen preferir equipos que no se dañen por la humedad, evitando el cuero y el metal, y sustituyéndolos por equipos hechos de piedra, marfil, vidrio y hueso.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los hombres lagarto varían según su entorno, pero comparten el hocico dentado y una cola larga y fuerte. Los de regiones templadas o desérticas tienden a tener escamas grises, verdes o marrones, que les ayudan a camuflarse, mientras que los de climas tropicales son de colores brillantes. Muchos tienen púas dorsales o volantes en el cuello que muestran su linaje de clanes. Alcanzan la edad adulta física a los 15 años, y viven hasta los 120. El promedio de los hombres lagarto mide entre 6 y 7 pies (1,80-2,10 m) de altura, pero crecen a lo largo de su vida, ganando fuerza y tamaño con la edad.

PODRÍAS...

- Demostrar una paciencia extrema, incluso cuando se te presiona para actuar.
- Tener la historia de tu gente en alta estima y buscar soluciones en el pasado para los problemas actuales.
- Esforzarte por adaptarte perfectamente a tu entorno mientras mantienes intacta tu cultura y tus tradiciones.

OTROS PROBABLEMENTE PODRÍAN...

- Suponer que estás comprometido con la tradición y posees un conocimiento antiguo.
- Considerarte de sangre fría e insensible debido a tus moderadas reacciones físicas.
- Respetar tu impresionante fuerza y tu conocimiento de las áreas naturales.

SOCIEDAD

Conocidos entre ellos como iruxi, los hombres lagarto se crían en comunidad desde el momento en el que rompen el cascarón. Tienen una tradición oral que se remonta a miles de años, traída a la vida a través de poemas épicos, esculturas evocativas y ritos ancestrales realizados entre campos de huesos fosilizados. Los hombres lagarto son astrólogos apasionados, siempre con la vista puesta en el futuro. Si parecen actuar lentamente, es porque su larga historia les ha enseñado el valor de la paciencia.

Las simples aldeas que la mayoría de los extraños asocian a los iruxi son las casas de los migrantes en las regiones periféricas.

Los verdaderos asentamientos iruxi a menudo pasan por alto, ya que están sumergidos parcial o mayormente en el agua. Estos complejos de vidrio y piedra llevan la marca de cada generación de hombres lagarto que ha vivido en ellos, y los huesos de sus antepasados a menudo ornamentan las paredes, ya que muchos creen que estos restos pueden ser animados por espíritus ancestrales cuando los habitantes están en peligro.

ALINEAMIENTO Y RELIGIÓN

La mayoría de los iruxi no se preocupan por cuestiones

HOMBRE LAGARTO DE LOS ACANTILADOS

morales angustiosas y, por lo tanto, suelen ser neutrales en cuanto a su alineamiento. Los aventureros iruxi que dejan a su gente para viajar pueden tener varias razones para hacerlo y éstas pueden ser de cualquier tipo. La religión iruxi juega un papel importante en su cultura, pero es muy práctica, combinando el animismo y el culto a los antepasados con ritos druídicos. De los dioses, sólo Gozreh es venerado de forma común, pero los hombres lagarto pueden recurrir a otros poderes y ser devotos de las antiguas sierpes, la astrología, la naturaleza, los ríos y el poderío de las armas, desde el amable Desna hasta el cruel Hanspur y ciertos señores demoniacos.

NOMBRES

Los nombres de los hombres lagarto provienen de su antiguo idioma y tienden a ser tradicionales. Los nombres suelen ser elegidos por el astrólogo del clan de acuerdo con los presagios y con los signos de las estrellas que sean de su ascendencia cuando nace un huevo de iruxi, aunque ocasionalmente los padres de un iruxi pueden nombrar una cría en honor a un antepasado o a un célebre héroe histórico.

EJEMPLOS DE NOMBRES

Arasheg, Barashk, Essaru, Enshuk, Gishkim, Hazi, Inishish, Kutak, Nasha, Shulkuru, Tizkar, Utakish, Zelkekek.

HERENCIAS DE HOMBRES LAGARTO

Si bien la mayoría de hombres lagarto prefieren los humedales, los eones de evolución y adaptación cultural les permiten vivir en entornos más desafiantes. Elige uno de las siguientes herencias de hombres lagarto en el primer nivel.

HOMBRE LAGARTO CAMINANTE DE LAS ARENAS

Tus gruesas escamas te ayudan a retener agua y a combatir el calor del sol. Obtienes resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1). Los efectos del calor ambiental son un grado menos extremos para ti, y puedes avanzar diez veces más de lo normal antes de verte afectado por el hambre o la sed. Sin embargo, a menos que uses equipo de protección o busques refugio, los efectos del frío ambiental son un grado más extremos para ti.

HOMBRE LAGARTO CON CHORRERAS

Puedes ensanchar el cuello y flexionar las espinas dorsales, Desmoralizando así a tus enemigos. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y obtiene el rasgo visual, y no sufres un penalizador cuando intentas Desmoralizar a una criatura que no entiende tu idioma. También obtienes la acción Aproximación intimidante.

APROXIMACIÓN INTIMIDANTE

Das una Zancada para ponerte al lado de un enemigo y Desmoralizarlo. Si tienes éxito, el enemigo sufre miedo 2 en lugar de miedo 1.

HOMBRE LAGARTO DE LOS ACANTILADOS

Tienes los dedos adaptados para agarrar y trepar. Obtienes la dote Trepador de combate como dote adicional, y mientras no uses calzado, puedes usar las almohadillas adhesivas de tus patas traseras para escalar, dejándote las manos libres. Además, si sacas un éxito en una prueba de Atletismo para Trepar, obtienes un éxito crítico en su lugar.

HOMBRE LAGARTO DE LOS HUMEDALES

Tu familia desciende de la herencia más común de los hombres lagarto y estás acostumbrado a los ambientes acuáticos. Obtienes una Velocidad de nado de 15 pies (4,5 m).

HOMBRE LAGARTO INVISIBLE

Puedes cambiar el color de tu piel para camuflarte con tu entorno, haciendo cambios menores con una sola acción y cambios significativos en el transcurso de una hora. Cuando te encuentres en un área en la que tu coloración sea más o menos similar al entorno (por ejemplo, verde bosque en un bosque), puede usar la aplicación menor de una acción de esta aptitud para realizar cambios localizados que te ayuden a integrarte en tu entorno, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo hasta que tu entorno cambie de coloración o de patrón.

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

ESTÍMULO DE CARACTÉRISTICA

Fuerza

Sabiduría

Libre

DEFECTO DE CARACTÉRISTICA

Inteligencia

IDIOMAS

Común

Iruxi

Los idiomas adicionales equivalen a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige acuano, boggard, dracónico, elfico, jotun, silvano y otros idiomas a los que tengas acceso (como los idiomas prevalentes en tu región).

RASGOS

Hombres lagarto

Humanoide

GARRAS

Tus afiladas garras ofrecen una alternativa a los puños que otros humanoides usan en combate. Tienes un ataque sin armas con garras que infinge 1d4 de daño cortante y tiene los rasgos ágil y sutileza.

ADAPTACIÓN ACUÁTICA

Tu biología reptiliana te permite contener la respiración durante mucho tiempo. Obtienes la dote general Control de la respiración como dote adicional.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

ENCLAVES DE HOMBRES LAGARTO

Dentro de Avistan, la mayoría de hombres lagarto habita en fuertes circulares camuflados y organizados en confederaciones libres comunes en los Reinos Fluviales y las Ciénagas Espesas de Varisia. El este de Avistan también alberga grupos de hombres lagarto que cambian de color. La mayoría de los iruxi de las Tierras Empapadas a lo largo de la costa este de Garund han caído bajo el dominio de los Señores de Terwa, reyes guerreros militaristas y chamanes cuyo alzamiento ha empujado a otros iruxi y a sus vecinos humanos lirgenos al este, hacia Jaha, en la Extensión de Mwangi. La flor de la cultura iruxi es Droon, un vasto imperio de jinetes de dinosaurios en el sur de Garund.



DOTES DE ASCENDENCIA DE HOMBRE LAGARTO

En el primer nivel, obtienes una dote de ascendencia, y una adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en los niveles 5, 9, 13 y 17). Como hombre lagarto, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.º NIVEL

COLETAZO

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Por nacimiento o por entrenamiento, tu cola es lo suficientemente fuerte como para ser un arma cuerpo a cuerpo poderosa. Obtienes un ataque sin armas de coletazo que infinge 1d6 de daño contundente y tiene el rasgo barrido.

COLMILLOS AFILADOS

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Tus dientes son armas formidables. Obtienes un ataque sin armas de colmillos que infinge 1d8 de daño perforante.

CONOCIMIENTO DE HOMBRE LAGARTO

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Escuchaste atentamente las historias transmitidas en tu comunidad. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Naturaleza y en Supervivencia. Si tienes el nivel de competencia entrenado automáticamente en una de esas habilidades (por tu origen o tu clase, por ejemplo), en su lugar, obtienes el nivel de competencia entrenado en una habilidad a tu elección. También estás entrenado en Conocimiento iruxi.

CORREDOR DE LAS MARISMAS

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Tienes Velocidad de nado.

Eres experto en moverte por terrenos pantanosos. Cuando usas la acción dar un Paso, puedes ignorar el terreno difícil provocado por inundaciones, pantanos o arenas movedizas. Además, cuando usas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o terreno pantanoso irregular, no estás desprevisto, y si obtienes un éxito en la prueba de Acrobacias, obtienes un éxito crítico en su lugar.

CRÍA PARTENOGÉNICA

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Naciste de un huevo no fertilizado durante tiempos difíciles para tu gente y eres una copia biológica de tu madre. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra enfermedades. Cada una de tus tiradas de salvación con éxito contra una enfermedad reduce su etapa en 2, o en 1 para enfermedades virulentas. Cada éxito crítico contra una enfermedad en curso reduce su etapa en 3, o en 2 para enfermedades virulentas. Sufres daño sólo cada 2 horas por la sed y cada 2 días por el hambre, en lugar de cada hora y todos los días.

Especial Puedes elegir esta dote sólo en el 1.º nivel.

GARRAS AFILADAS

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Has afilado tus garras para que sean mortales. Tu ataque de garra infinge 1d6 de daño cortante en lugar de 1d4 y obtiene el rasgo versátil (perforante).

HOMBRE LAGARTO CAMINANTE DE LAS ARENAS

HABLAR REPTILIANO

DOTE 1

HOMBRE LAGARTO

Escuchas los sonidos de los reptiles como si fuera tu idioma. Puede hacer preguntas, recibir respuestas y usar la habilidad Diplomacia con reptiles (el DJ determina qué animales cuentan como reptiles).

5.º NIVEL

AGARRE DE GECO

DOTE 5

HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Hombre lagarto de los acantilados

Te adhieres a las paredes con un agarre preternatural. Obtienes una Velocidad de Trepar de 15 pies (4,5 m).

ASTUCIA DE IRUXI SIN ARMAS

DOTE 5

HOMBRE LAGARTO

Aprovechas al máximo tus ataques sin armas de iruxi. Cada vez que infljas un golpe crítico de garra o un ataque desarmado que obtuvieras de una dote de ascendencia de hombre lagarto, aplicas el efecto crítico de especialización del ataque desarmado.

COLMILLOS PONZOÑOSOS ♦

DOTE 5

HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Colmillos afilados

Frecuencia una cantidad de veces al día igual a tu nivel

Envenenas tus colmillos. Si el siguiente Golpe de colmillos que hagas antes del final de tu próximo turno acierta e infinge daño, el Golpe infinge 1d6 daño por veneno adicional. Con un fallo crítico, el veneno se desperdicia de la forma habitual.

DESPRENDERSE DE LA COLA

DOTE 5

HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Coletazo

Desencadenante Eres agarrado.

Requisitos Tienes una cola completamente desarrollada.

Puedes desprenderte de tu cola para escapar. Dejas de estar agarrado, y luego, das una Zancada sin provocar ninguna reacción de la criatura que te agarró. Tu cola tarda 1 semana en volver a crecer por completo. Hasta que lo haga, no puedes usar tu ataque sin armas de cola, y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de equilibrio.

NADADOR RÁPIDO

DOTE 5

HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Hombre lagarto de los humedales

Nadas más rápido que la mayoría de los iruxi. Tu Velocidad de Nadar aumenta a 25 pies (7,5 m).

9.º NIVEL

VENTAJA DE TERRENO

DOTE 9

HOMBRE LAGARTO

Puedes aprovechar el terreno para sortear las defensas enemigas. Las criaturas que no sean hombres lagarto están desprevenidas para ti en terrenos difíciles. Si tienes Velocidad de Nadar, las criaturas que no sean hombres lagarto, que estén en el agua y carezcan de Velocidad de Nadar también están desprevenidas para ti.

13.º NIVEL

PERICIA DE IRUXI SIN ARMAS

DOTE 13

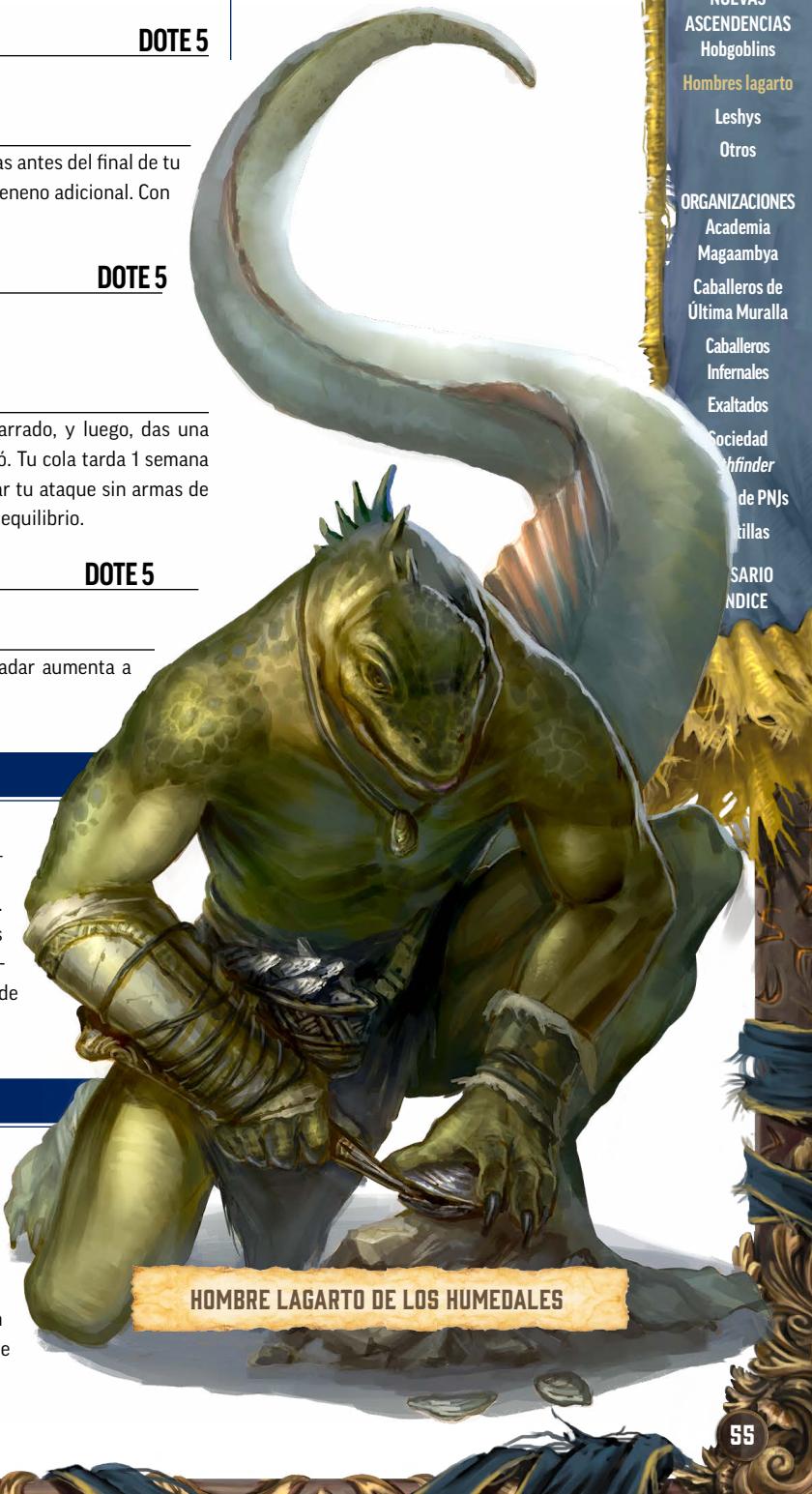
HOMBRE LAGARTO

Prerrequisitos Astucia de iruxi desarmado

Tus ataques desarmados combinan tradición y entrenamiento. Cada vez que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de nivel experto o mayor en ciertas armas, también obtienes esa competencia en los ataques de garra y sin armas que obtuviste de las dotes de ascendencia como hombre lagarto.

ASTROLOGÍA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Las civilizaciones de hombres lagarto fueron de las primeras en dominar la hora y la navegación a través de las estrellas, y sus chamanes y sabios persiguieron fervientemente el arte del pronóstico astrológico, a menudo estudiando junto a dragones verdes y adivinos naga. Hoy en día, la astrología está integrada en el tejido de la vida iruxi, y los hombres lagarto dudan al tomar decisiones importantes sin realizar los respectivos augurios primero.



HOMBRE LAGARTO DE LOS HUMEDALES

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Wanderer

de PNJs

Clases

SARIO

INDICE

AVENTUREROS LEHY

Algunos bagajes son particularmente adecuados para los leshys aventureros, especialmente aquellos vinculados al mundo natural, como cazadores, nómadas o exploradores. Las clases temáticas de la naturaleza, como druida y explorador, son opciones populares para los leshys. Como druidas, se sienten atraídos por el orden de las hojas. Los bardos también son una buena opción para los leshys que aman la narración de cuentos; este tipo de leshys suele habitar en los cuerpos de las vides.



LESHY DE HOJA

LESHYS (POCO COMÚN)

Los leshys, guardianes y emissarios del medio ambiente, son espíritus inmortales de la Naturaleza a los que temporalmente se les otorga forma física.

Los leshys «nacen» cuando un druida experto u otro maestro de la magia primigenia realiza un ritual para crear un recipiente adecuado y luego un espíritu elige ese recipiente como hogar temporal. Los leshys son autosuficientes desde el momento en el que termina el ritual, por lo que no dependen de estos druidas para su cuidado, aunque no es raro que mantengan lazos de por vida con sus creadores.

Sin embargo, no todos tienen un espíritu lo bastante fuerte como para atacar completamente. Los espíritus de la Naturaleza más débiles sólo pueden formar lazos tenues que son lo bastante fuertes como para animar cuerpos Menudos. Estos espíritus se convierten en familiares leshy, que actúan como compañeros de sus creadores druidas. Los leshys independientes tienden a proteger a tales familiares leshy, abogando por que se les trate con dignidad y respeto.

PODRÍAS...

- Actuar como agente viajero para los guardianes naturales que no pueden abandonar sus territorios.
- Alentar a las civilizaciones con las que te topes a cooperar con la Naturaleza y construir sus ciudades de manera ecológica.
- Unirte a nuevos amigos que hagas en tus viajes.

OTROS PROBABLEMENTE PODRÍAN...

- Pensar en ti como una curiosidad debido a tus orígenes espirituales.
- Juzgarte por tu aspecto, tratándote con dulzura si eres bonito u horroquizándose si les provocas miedo.
- Suponer que sólo sabes de Naturaleza y que no estás familiarizado con la civilización ni la sociedad.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los leshys son tan variados como el material utilizado para crear sus recipientes y generalmente parecen una extraña mezcla de varias plantas u hongos. Sus cuerpos tienen una forma vagamente humanoide, con numerosas características de la planta o el hongo a partir del que fueron creados. Un leshy típico mide aproximadamente 3 pies (90 cm) de altura. Debido a la naturaleza del ritual utilizado para crearlo, los leshys comienzan su vida como adultos. Como espíritus, no envejecen, y un leshy podría permanecer en el mismo recipiente para siempre, aunque rara vez consideran deseable este resultado.

SOCIEDAD

Aunque los leshys guardianes suelen congregarse, los que viajan no se sienten atraídos de forma natural por otros de su propia especie.

Para la mayoría, el concepto de familia no es una cuestión de nacimiento, sino que está determinado por lazos de lealtad y de amistad. Los leshys son aliados dedicados, pero tienen poca tolerancia con aquellos que maltratan a la Naturaleza. Por mucho que se alegren de aceptar en su familia a alguien que se gane su confianza, esperan que los miembros de la familia los cuiden a ellos y a sus pupilos naturales a cambio. Un leshy traicionado podría no atacar directamente a quienes los menosprecian, pero podrían retirarle su apoyo en un momento crítico o dejar que los que lo han traicionado se pierdan en el desierto.

Los leshys se agrupan en categorías similares a las etnias, pero éstas no están relacionadas con características físicas; más bien, representan amplias categorías de características de sus espíritus. Ciertos espíritus tienen más probabilidades de gravitar hacia cuerpos físicos particulares, aunque aquellos familiarizados con los leshys saben que esta predisposición está lejos de ser absoluta. Los leshys a menudo se

enorgullecen de sus propias apariencias y aprecian la belleza de todo tipo en los demás, pero rara vez forman juicios basados en la apariencia física. Los géneros leshys vienen determinados por los espíritus que habitan sus cuerpos. Tienden a gravitar hacia cuerpos de plantas que coincidan con sus géneros. Algunos leshys son exclusivamente masculinos o femeninos, mientras que muchos se consideran ambas cosas. Otros, particularmente los fúngicos, tienden a expresiones de género mucho más complejas, o evitan el concepto por completo.

ALINEAMIENTO Y RELIGIÓN

Un leshy puede tener cualquier alineamiento, dependiendo de qué espíritu habite su cuerpo, pero su perspectiva suele incluir un elemento neutral. La religión no es particularmente significativa para la mayoría de ellos. Aquellos con una inclinación filosófica se inclinan hacia la Fe Verde y Gozreh es el dios más popular entre los leshys devotos. Algunos también veneran a los hombres verdes, poderosos espíritus de la Naturaleza que actúan como guardianes regionales.

NOMBRES

Los leshys eligen y cambian sus nombres varias veces a lo largo de sus vidas. Estos nombres suelen representar una faceta de sus personalidades o valores, aunque otra convención de nomenclatura común es usar descripciones de una característica natural que admiren. Algunos incluso usan un ciclo de nombres que cambia para alinearse con los fenómenos naturales, como nombres basados en la estación o en la hora del día.

EJEMPLOS DE NOMBRES

Escarlata de verano, Tejecuentos verde, Cazador acechante, Maestro absorbesol, Canción del cielo de mediodía, Rama de pino nevada, Rápidos de cascada.

HERENCIAS LEHY

La herencia de un leshy representa los beneficios que obtiene de su cuerpo. Elige una de las siguientes herencias leshy en el 1.^{er} nivel.

LESHY DE LOS FRUTOS

Tienes una gran calabaza como cráneo. Tu conocimiento proviene de tu espíritu, en lugar de un cerebro físico, y has encontrado un uso más útil para el espacio que hay dentro de tu cabeza. Puedes almacenar una cantidad de objetos de hasta Impedimenta 1 dentro de tu cabeza. La CD de las pruebas para Sustraer objetos del interior de tu cabeza aumenta en 4. Además, si almacenas sólo un objeto dentro de la misma, puedes atraerlo sin esfuerzo a tu mano como parte de otra acción para usar el objeto. Desenfundar el objeto otorga a esta otra acción el rasgo manipular.

LESHY DE LAS HOJAS

Tu cuerpo está hecho principalmente de follaje natural, y al igual que una hoja que cae de un árbol, aterriza de las caídas con una gracia particular. No sufres daño al caer, independientemente de la distancia que caigas.

LESHY DE LOS HONGOS

Tu cuerpo está hecho de hongos que crecen a la sombra de cuevas y árboles, y te sientes como en casa en cavernas y madrigueras oscuras. Ganas visión en la oscuridad.

LESHY DE LAS VIDAS

Las vides prensiles tejidas en tu cuerpo te otorgan una habilidad inigualable para trepar. No necesitas tener las manos libres para trepar. Además, si obtienes un éxito en una prueba de Atletismo para Trepar, obtienes un éxito crítico en su lugar.

DOTES DE ASCENDENCIA LEHY

En el primer nivel, obtienes una dote de ascendencia, y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en los niveles 5, 9, 13 y 17). Como leshy, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Pequeño

VELOCIDAD

25 pies (7,5 m)

ESTÍMULO DE CARACTÉRISTICA

Constitución

Sabiduría

Libre

DEFECTO DE CARACTÉRISTICA

Inteligencia

IDIOMAS

Común

Silvano

Los idiomas adicionales son tantos como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige dracónico, élfico, gnomo, goblin, mediano e infracomún y otros idiomas a los que tengas acceso (como los idiomas prevalentes en tu región).

RASGOS

Leshy

Planta

Pequeño

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puede ver con luz tenue como si fuera luz brillante, e ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

NUTRICIÓN DE PLANTA

Te nutres de la misma manera que las plantas o los hongos que coinciden con tu tipo de cuerpo, normalmente mediante alguna combinación de fotosíntesis, absorbiendo minerales con tus raíces o eliminando la materia en descomposición. Por lo general, no necesitas pagar por la comida. Si normalmente dependes de la fotosíntesis y te queda sin luz solar durante 1 semana, empiezas a morir de hambre. Puedes alimentarte de botellas de luz solar especialmente elaboradas en lugar de luz solar natural, pero estas botellas cuestan 10 veces más que las raciones estándar (o 40 pp).

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Élfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

SUBTIPOS DE LESHY

Los espíritus leshy pueden habitar una gran variedad de cuerpos: hojas, hongos y frutos son las más comunes. Los leshys de las hojas

tienden a ser valientes; mientras que los leshys de los hongos suelen ser antipáticos, pero de mente abierta; y los leshys de los frutos suelen ser supersticiosos. Los leshys de las vides son relativamente raros, pero como los espíritus que se sienten atraídos por los cuerpos de un leshy de las vides tienden a ser narradores de cuentos, están muy bien valorados entre los aventureros leshys. Otras variedades de leshy incluyen cactus, atrapamoscas, fruta, liquen, loto, raíz, algas marinas, semillas, plantas perennes y girasoles.



LESHY DE LOS HONGOS

1.º NIVEL

ALCANCE PRENSIL

DOTE 1

LESHY

Puedes extender una maraña de enredaderas o zarcillos para sostener tus brazos y aumentar tu alcance. Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo que requiera dos manos, no tenga alcance y cause al menos 1d6 de daño, puedes cambiar entre un agarre típico a dos manos y un agarre extendido a manos usando una acción de Interactuar. Las armas empuñadas con tu agarre extendido alcanzan los 10 pies (3 m). Este agarre es menos estable y poderoso que un agarre típico, lo que reduce el dado de daño del arma en 1 paso.

CONOCIMIENTO LESHY

DOTE 1

LESHY

Entiendes profundamente las tradiciones culturales y las fortalezas innatas de tu gente. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Naturaleza y en Sigilo. Si tienes el nivel de competencia entrenado automáticamente en una de esas habilidades (por tu bagaje o clase, por ejemplo), en su lugar, obtienes el nivel de competencia entrenado en una habilidad a tu elección. También estás entrenado en Conocimiento leshy.

INOFENSIVAMENTE BELLO

DOTE 1

LESHY

Tu tamaño y comportamiento te facilita convencer a los demás de que no quieras hacerles daño. Obtienes la dote de habilidad Petición descarada como dote adicional. Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de iniciativa cuando lances Engaño por iniciativa.

INTRÉPIDO

DOTE 1

LESHY

Tu espíritu ha soportado muchos desafíos a lo largo de tu larga existencia y estás seguro de que puedes superar cualquier dificultad que la vida te ponga por delante. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra los efectos emocionales. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, obtienes un éxito crítico en su lugar.

SOMBRA DE LAS TIERRAS SALVAJES

DOTE 1

LESHY

Es difícil percibir tu paso por áreas salvajes. Siempre que no te encuentres en un entorno urbano, se considerará que estás Cubriendo rastros, incluso aunque elijas una actividad diferente en modo exploración.

SUPERSTICIÓN LESHY

DOTE 1

LESHY

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

Percibes a los espíritus que habitan en los objetos, averiguando cuáles dan buena suerte y cuáles traen mal fario. Te enfocas en el poder de un objeto afortunado, lo que te otorga un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

TEGUMENTO

DOTE 1

LESHY

Tu cuerpo produce un suministro casi interminable de duros tegumentos. Obtienes un ataque desarmado a distancia de tegumento que infinge 1d4 de daño contundente; estos Golpes tienen el rasgo manipular. Con un golpe crítico, el tegumento explota, lanzando una maraña de vegetación que infinge un penalizador -10 pies (-3 m) por cir-

cunstancia a la Velocidad del objetivo durante 1 asalto. Los tegumentos no añaden efectos críticos de especialización.

5.º NIVEL

HABLAR CON PARIENTES

DOTE 5

LESHY

Tienes una conexión con las criaturas que comparten tu fisiología. Puedes hacer preguntas, recibir respuestas y usar la habilidad Diplomacia con plantas u hongos que coincidan con tu herencia leshy. En general, los leshys de los hongos pueden hablar con hongos y setas; los leshys de los frutos pueden hablar con calabazas, melones y frutales similares; los leshys de las hojas pueden hablar con árboles de hoja caduca; y los leshys de las vides pueden hablar con enredaderas y plantas trepadoras. El DJ determina qué plantas u hongos cuentan para esta aptitud.

LESHY PLANEADOR

DOTE 5

LESHY

Prerrequisitos Herencia leshy de las hojas o dote de habilidad Caída de gato

Usando tus propias hojas, puedes controlar tu descenso. Te deslizas lentamente hacia el suelo, 5 pies (1,5 m) hacia abajo y hasta 25 pies (7,5 m) hacia adelante por el aire. Mientras pases al menos 1 acción deslizándote en cada asalto y aún no hayas llegado al suelo, permaneces en el aire al final de tu turno.

REVERSIÓN RITUAL

DOTE 5

LESHY

POLIMORFISMO

PRIMIGENIO

TRANSMUTACIÓN

Puedes revertirte temporalmente a una forma menos visible sin disminuir tus sentidos. Adoptas la forma de un espécimen ordinario del tipo de planta u hongo que más se parezca a ti, volviendo a la apariencia que tenía tu cuerpo justo antes de que tu espíritu se uniera a él. De lo contrario, esto tiene los efectos de forma arbórea, excepto que tu tamaño sigue siendo Pequeño.

9.º NIVEL

CORTEZA Y ZARCILLO

DOTE 9

LESHY

Utilizas magia primigenia. Puedes lanzar piel robliza y enmarañar como conjuros innatos primigenios de segundo nivel una vez al día (cada uno).

RECUERDO AFORTUNADO

DOTE 9

LESHY

Prerrequisitos Superstición leshy

Tienes un recuerdo que te otorga suerte. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos en todo momento, no sólo cuando usas Superstición leshy. Si pierdes el recuerdo, pierdes el bonificador hasta que designes un nuevo recuerdo, por lo general, en el transcurso de una semana.

REJUVENECIMIENTO SOLAR

DOTE 9

LESHY

Si descansas al aire libre durante 10 minutos durante el día, recuperas una cantidad de Puntos de Golpe igual a tu modificador por Constitución × la mitad de tu nivel. Obtiene este beneficio además de cualquier curación de Tratar heridas. Los leshys cuyo alimento vegetal no depende de la fotosíntesis requieren un entorno similar adecuado. Por ejemplo, los leshys de los hongos necesitan ambientes oscuros y húmedos y un montón de materia vegetal en descomposición.

ENCLAVES LESHY

Los asentamientos leshy son más comunes alrededor de sitios de relevancia natural en bosques profundos y campos verdes. Pueden ser particularmente difíciles de detectar con ojo inexperto, ya que se mezclan con su entorno natural. El asentamiento en las copas de los árboles de Hojantigua en el bosque Verduran, las cavernas de hongos en hilera de Nuldrig en las Tierras Oscuras, y los extensos viñedos Korwil de Taldor son tres de estos lugares. Es común ver leshys en enclaves druidas, como el Bosque de Cristal de Nirmathas. Sin embargo, los aventureros leshys no sólo se encuentran en tales santuarios de la naturaleza y pueden encontrar hogares en casi cualquier asentamiento rodeado de naturaleza. Kyonin, la Extensión de Mwangi y Nirmathas son tierras natales comunes de los leshys.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Cilleros

Internales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

GALERÍA DE PNJS Plantillas

GLOSARIO E INDICE

PERSONAJES POCO COMUNES

La diversidad de la gente de Golarion parece ilimitada. Muchos miembros de ascendencias inusuales provienen de tierras lejanas, de debajo de la superficie de las olas o incluso de otros mundos. Y otros se jactan de una paternidad monstruosa o extraplanaria. El pequeño subconjunto de pueblos, en su mayoría humanoides, que aquí se detalla representa las ascendencias más atraídas hacia la vida aventurera de la Región del mar Interior, aunque el mundo alberga innumerables culturas y pueblos, algunos incluso más inusuales.

OTRAS ASCENDENCIAS

Las siguientes páginas exploran algunos de los ciudadanos más extraordinarios de Golarion que se encuentran en los diversos reinos de la Región del mar Interior.

ABSALOM

Las leyendas cuentan que Aroden alzó la isla de Kortos del mar hace milenios, y los pueblos indígenas de la isla afirman haber vivido allí desde antes incluso. Orgullosos y distantes, los centauros de la floresta de Immen y de la Raspadura a menudo atacan caravanas comerciales, y la tensión con los humanos locales se palpa en el ambiente. Los minotauros que tienden a considerar a otros humanoides como carne, frecuentan los castillos de asedio en ruinas de la isla y los montes Kortos, en guerra con los exploradores y las compañías mercantiles de Absalom, aunque algunos encuentran notoriedad en los fosos de combate de la ciudad. Habitán en mayor número en la ciudad brutal de Hazrak, en las colinas Hendidas.

AVISTAN

Avistan es un continente de conflictos y de oportunidades. La mayoría de sus habitantes menos comunes son el resultado de influencias de otros mundos que se mezclan con las culturas humanas. En el norte de Irrisen, los hijos changelings de sagas, viven en aldeas con sus padres humanos, la mayoría ignorantes de su linaje hasta que sus madres vienen a recogerlos. Los dhampiros, más comunes en Ustalav, también nacen de la mezcla entre monstruos y hombres. Aunque pueden caminar durante el día, retienen la predilección de los vampiros por la sangre. A ambos lados de la línea entre la vida y la muerte en vida, se encuentran los mortics, que se encuentran con mayor frecuencia en la región del lago Encarthan, deformados por las energías nigrománticas y guiados por un hambre obsesiva.

Dondequier que los infernales se mezclen con los humanos, nacen los tiflins. Los engendros infernales de Cheliax son la mayor concentración de tiflins de Avistan, formando una subclase despreciada en esa nación. Cheliax también es el hogar de los estrícodos, gente alada de orígenes misteriosos que habita en un lugar conocido como la Percha del Diablo, aunque, en general, pocos se aventuran al mundo.

Hacia el este, los androides han comenzado a dar a conocer su presencia fuera de Numeria, donde la nave estelar de sus progenitores se estrelló hace mucho tiempo. Construidos en fundiciones alienígenas, buscan hacerse un lugar en Golarion.

Si bien los kóbolds pueden ser casi cómicamente diminutos, son astutos, están mágicamente dotados por mérito propio y son excelentes tramperos. Prefieren vivir en cuevas poco profundas, preferiblemente cerca de las sierpes a las que veneran.

Sin embargo, los más conocidos son los orcos, expulsados de las Tierras Oscuras por los enanos y que ahora se extienden por todo el continente, particularmente en el imponente Bastión de Belkzen.

LAS TIERRAS OSCURAS

Las sociedades de las Tierras Oscuras tienden a ser autoritarias e insulares, y sus habitantes nacen en un reino sin luz en el que la competencia por los recursos es feroz. Los pálidos y marchitos morlocks son descendientes de los antiguos azlantes, que huyeron bajo tierra para sobrevivir a la destrucción de su imperio, pero años de competencia los han convertido en seres territoriales y violentos. Los calignis, también conocidos como pueblos oscuros, también se refugiaron bajo tierra para escapar de la Gran Caída, haciendo pactos con misteriosos ajenos. Hoy en día, tienen un sistema de castas rígido y persiguen objetivos oscuros para sus maestros de otro mundo.

Los malolientes xulgaths son una rama pálida de una especie antigua similar a los hombres lagarto. Aunque a los brutales xulgaths que hay cerca de la superficie se les considera trogloditas, persisten los rumores de un iluminado imperio xulgath a gran profundidad bajo tierra.

Los duergars son enanos de piel gris que se negaron a seguir la

TENGU

AVISTAN

Avistan es un continente de conflictos y de oportunidades. La mayoría de sus habitantes menos comunes son el resultado de influencias de otros mundos que se mezclan con las culturas humanas. En el norte de Irrisen, los hijos changelings de sagas, viven en aldeas con sus padres humanos, la mayoría ignorantes de su linaje hasta que sus madres vienen a recogerlos. Los dhampiros, más comunes en Ustalav, también nacen de la mezcla entre monstruos y hombres. Aunque pueden caminar durante el día, retienen la predilección de los vampiros por la sangre. A ambos lados de la línea entre la vida y la muerte en vida, se encuentran los mortics, que se encuentran con mayor frecuencia en la región del lago Encarthan, deformados por las energías nigrománticas y guiados por un hambre obsesiva.

Dondequier que los infernales se mezclen con los humanos, nacen los tiflins. Los engendros infernales de Cheliax son la mayor concentración de tiflins de Avistan, formando una subclase despreciada en esa nación. Cheliax también es el hogar de los estrícodos, gente alada de orígenes misteriosos que habita en un lugar conocido como la Percha del Diablo, aunque, en general, pocos se aventuran al mundo.

Hacia el este, los androides han comenzado a dar a conocer su presencia fuera de Numeria, donde la nave estelar de sus progenitores se estrelló hace mucho tiempo. Construidos en fundiciones alienígenas, buscan hacerse un lugar en Golarion.

Si bien los kóbolds pueden ser casi cómicamente diminutos, son astutos, están mágicamente dotados por mérito propio y son excelentes tramperos. Prefieren vivir en cuevas poco profundas, preferiblemente cerca de las sierpes a las que veneran.

Sin embargo, los más conocidos son los orcos, expulsados de las Tierras Oscuras por los enanos y que ahora se extienden por todo el continente, particularmente en el imponente Bastión de Belkzen.

LAS TIERRAS OSCURAS

Las sociedades de las Tierras Oscuras tienden a ser autoritarias e insulares, y sus habitantes nacen en un reino sin luz en el que la competencia por los recursos es feroz. Los pálidos y marchitos morlocks son descendientes de los antiguos azlantes, que huyeron bajo tierra para sobrevivir a la destrucción de su imperio, pero años de competencia los han convertido en seres territoriales y violentos. Los calignis, también conocidos como pueblos oscuros, también se refugiaron bajo tierra para escapar de la Gran Caída, haciendo pactos con misteriosos ajenos. Hoy en día, tienen un sistema de castas rígido y persiguen objetivos oscuros para sus maestros de otro mundo.

Los malolientes xulgaths son una rama pálida de una especie antigua similar a los hombres lagarto. Aunque a los brutales xulgaths que hay cerca de la superficie se les considera trogloditas, persisten los rumores de un iluminado imperio xulgath a gran profundidad bajo tierra.

Los duergars son enanos de piel gris que se negaron a seguir la

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Búsqueda del Cielo, como sus parientes, y se dice que Droskar, el dios enano del trabajo y de la traición, recompensó su obstinación con poderes sobrenaturales.

Hasta hace poco, los drow, o elfos oscuros, eran un secreto oculto por los elfos de la superficie de Golarion. Deformados por la radiación subterránea y el toque de Rovagug, estos retorcidos adoradores de demonios son liderados por nobles insensibles que practican la artesanía de la carne y otros horrores.

Garund

Garund es enorme, y muchas de sus grandes naciones y pueblos están pobemente documentados incluso para los *pathfinder* más eruditos. El origen de los tengus con cabeza de cuervo está muy lejos de los Imperios del Dragón, pero muchos se encuentran en Los Grilletes, donde los devoradores de maldiciones se consideran portadores de buena suerte. Los griplis, similares a las ranas, habitan en las copas de los árboles de las junglas de Garund, especialmente en la Extensión de Mwangi; viven rodeados de riquezas botánicas, son excelentes exploradores y alquimistas. Los félidos también son comunes en la Extensión de Mwangi y Osirion. A pesar de ser gregarios y aventureros, los félidos rechazan las preguntas sobre su patria aislacionista del sur, Murraseth.

Los ghoranos surgieron como plantas que podían asumir las características físicas de las personas, creados y alimentados por la magia arcana y druídica en Nex. Aunque en un principio eran elaborados como productos alimenticios, exigieron (y finalmente obtuvieron) la ciudadanía plena.

Poco se sabe del matriarcado costero de Holomog, aparte de su desafío a las tropas de muertos vivientes de Geb. Olas de energía extraplanaria caótica han bañado la tierra durante siglos, dando lugar a los efervescentes ganzi, que contribuyen en gran medida a las artes y a la cultura holomog. Por el contrario, la gente de Dehrukan ha servido durante mucho tiempo a los señores empíreos azata, lo que ha resultado en una nación de torres de cristal y fincas ordenadas, y muchos de los aasimar de Garund, aquellos bendecidos con un toque de los cielos, provienen o se instalan en estas idílicas tierras.

El más misterioso de todos es el pueblo anadi de Nurvatchta, conocido por su belleza etérea y sus complicadas relaciones, aunque los rumores afirman que los anadi se transforman en arañas cuando cae la noche.

QADIRA Y KELESH

La satrapía de Qadira a lo largo del Mar Interior no es más que una puerta de entrada al Imperio de los Bajás de Kelesh, en la expansión de Casmaron. La estirpe de los genios elementales es despreciada aquí y la mayoría ocultan su ascendencia no humana o emigran. Los gnolls de cabeza de hiena, a menudo merodeadores y esclavistas, son detestados en el imperio y más allá. Por el contrario, los keleshitas consideran a los rátidos más amables, ya que estos viajeros y manipuladores resultan útiles al rebuscar en la basura, comerciando y arreglando cosas.

Los nativos de Vudra, los vishkanya de ojos dorados, tienen rasgos hermosos y suavemente reptilianos. Los de la Región del mar Interior suelen tener fama de ser espías o asesinos; por desgracia, esta sospecha a menudo se confirma.

MARES Y OCÉANOS

Golarion tiene cinco océanos y al menos nueve mares principales, cada uno de ellos repleto de naciones que pocos habitantes de la superficie han visto. Alrededor del mar Interior, los sirénidos de cola de pez son famosos por su belleza, pero temidos como heraldos de mala suerte. Los locathahs, parecidos a peces, aunque impredecibles, son socios comerciales sólidos y algunos incluso son contratados en barcos como navegantes y guardias. Por el contrario, los ceratioideos, que habitan en las profundidades, construyen sus ciudades en grandes trincheras oceánicas y mantienen la distancia con otros humanoides.

Los branquiales son los herederos directos de los caídos azlantes. A medida que su imperio colapsó, algunos humanos azlantes recurrieron a los monstruosos alghollthus en busca de ayuda, y fueron recompensados con branquias y otras adaptaciones para ayudarlos a prosperar bajo el agua. Los elfos acuáticos fueron testigos de la destrucción de Azlant, y aún se aventuran en las ruinas de ese continente hundido para recuperar artefactos para sus primos, los elfos de la Espira Mordiente. Los grindylows, conocidos como goblins del mar, son tambaleantes cubiletes de dientes y tentáculos y tienen intenciones salvajes. Utilizan la capa de niebla y mal tiempo para invadir barcos y ciudades costeras, asesinando a cualquiera con el que se topen antes de saquear todo aquello que tenga valor.



AASIMAR



FÉLIDO



CHANGELING



ESTIRPE DE LOS GENIOS



TIFLIN



«Espera», dijo Onai. Ya estaba de pie antes de que sus compañeros pudieran responder. Dannin metió su remo en el agua, moviendo instintivamente su peso para equilibrar el bote, aunque la mujer de Magaambya dio un paso tan ligero que se preguntó si debería haberse molestado. Kerps aprovechó la oportunidad para abrir su orientador y comprobar la dirección por quinta vez en la última media hora.

«¡No, mira hacia arriba!», dijo Onai. Una luz verde resplandeció en su mano, iluminando el techo. «¡Esto es lo que estás buscando!».

ORGANIZACIONES

Las personas con ideas afines tienden a congregarse para trabajar juntas, compartir ideas o simplemente disfrutar de la compañía mutua. Aunque las pequeñas reuniones de individuos ocurren todo el tiempo en todo Golarion, a veces estos grupos alcanzan las docenas, cientos o incluso miles, convirtiéndose en organizaciones completas con estructuras internas que ejercen influencias notables en el mundo que los rodea. Una organización proporciona varios beneficios a sus miembros, a sus aliados y a cualquier otra persona dentro de su rango de influencia. Estos pueden variar desde la simple camaradería hasta los recursos como contactos e influencia social y política. Si bien la razón por la que un individuo puede optar por unirse a una organización puede variar, la mayoría de los miembros potenciales de una organización tienen algo que ganar al unirse a otros con una causa similar.

Este capítulo presenta una serie de organizaciones importantes que se encuentran en la Región del mar Interior. Cada entrada de organización incluye información sobre la propia organización, así como sus valores y su papel en Golarion. La entrada también proporciona las clasificaciones, los títulos y la estructura que se utilizan dentro de la organización, incluida la forma en la que un miembro sube de rango. Siguiendo la estructura de la organización, hay una serie de opciones de reglas disponibles para los miembros de la organización, que van desde el acceso a nuevas dotes y objetos mágicos hasta nuevos conjuros y arquetipos. La mayoría de estas opciones son poco comunes, lo que hace que no estén disponibles para la mayoría de los PJ, pero cada entrada de organización detalla cómo sus miembros pueden obtener acceso a las opciones enumeradas.

Por último, cada organización tiene un bloque de estadísticas que presenta información sobre la organización. Es recomendable para el DJ usar el bloque de estadísticas y las entradas como ejemplos al describir en detalle las organizaciones en sus propias partidas.

Varias barras laterales en la entrada de cada organización proporcionan información adicional. Éstas incluyen un breve

vistazo a los miembros clave de una organización, algunas de las relaciones notables de la misma con otros grupos y algunos ganchos de aventura.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE LA ORGANIZACIÓN

El bloque de estadísticas de una organización se organiza de la siguiente manera.

NOMBRE DE LA ORGANIZACIÓN

ALINEAMIENTO TAMAÑO OTROS RASGOS

Al igual que una criatura, una organización tiene una lista de rasgos que indican sus propiedades. Estos incluyen una abreviatura de alineamiento y un tamaño. El alineamiento que se enumera aquí es el alineamiento principal de la organización, aunque la mayoría de ellas suelen admitir miembros de otros alineamientos (enumeradas en la entrada Alineaciones aceptadas). El tamaño de una organización es una medida del número aproximado de miembros que pertenecen a la misma. Las categorías de tamaño incluyen Pequeña (100 o menos miembros), Mediana (100 a 1.000 miembros), Grande (1.000 a 5.000 miembros), Enorme (5.000 a 10.000 miembros) y Gargantuesca (10.000 o más miembros). Después del alineamiento y el tamaño, una organización suele tener un rasgo que indica qué tipo de organización es, como académica, militarista, revolucionaria, etc.

Título o sinopsis de la organización Un enunciado simple que proporciona una visión general de la organización.

Alcance e influencia Esta entrada transmite el grado de influencia que tiene la organización, tanto en términos de presencia en la Región del mar Interior como de lo poderosa que es su influencia en esa área. El alcance de una organización puede variar desde local (la ciudad de Korvosa), a territorial (como tierras circundantes de Punta Arena), a nacional (Varisia o Cheliax), a regional (las Tierras Quebradas o el Camino Dorado), hasta global.

La influencia de una organización se clasifica en una escala simple. Una organización débil sólo puede proporcionar asistencia simple, mientras que una organización moderada ocupa un lugar establecido



en la estructura de poder de su área local y tiene ciertas conexiones y contactos con otras organizaciones locales. Una organización fuerte puede estar en la parte superior de la estructura de poder de su área de interés, o puede ser una de varias organizaciones que detentan el poder a escala regional o nacional. Una organización preeminente es la dueña indiscutible de la estructura de poder en su área de actuación: el órgano rector de una nación es un ejemplo de una organización preeminente, como que un gremio de comerciantes que controle el comercio en una gran región.

Una organización puede tener varios niveles de influencia en diferentes ámbitos. Por ejemplo, los Caballeros Infernales tienen una fuerte influencia en la región de Viejo Cheliax y en Korvosa, pero sólo tienen una influencia moderada en otras partes de la Región del mar Interior.

Objetivos Estos son los objetivos generales de la organización. Estos objetivos pueden ser públicos o privados, y es muy posible que una organización tenga objetivos privados que entren en conflicto con su agenda pública.

Sede Esta es la base central de operaciones de la organización, si la hay. También es posible que se trate de una organización descentralizada que supervisa sus operaciones desde muchos lugares diferentes.

Miembros clave Estos son los nombres de algunos miembros clave de la organización, varios de los cuales se detallan en la entrada de la organización.

Aliados Estos son algunos de los aliados comunes de la organización. Los aliados pueden incluir grupos específicos como comerciantes o músicos, otras organizaciones, religiones o individuos importantes específicos.

Rivales Estos son algunos de los enemigos más comunes de la organización, que adoptan las mismas formas de grupos e individuos que figuran en la entrada Aliados. Esta entrada no se limita únicamente a aquellos que se oponen a los objetivos o valores de la organización, sino que los grupos que comparten una rivalidad amistosa también pueden enumerarse en esta entrada.

Activos Esta entrada enumera los diferentes beneficios que la organización puede proporcionar a un personaje, incluyendo armamento, contactos, financiación, influencia, artículos mágicos, entrenamiento y transporte.

Requisitos de ingreso Aquí se enumeran los requisitos previos generales para unirse a un grupo. Los requisitos pueden incluir inscripción abierta, una invitación, donaciones o tarifas y tareas o pruebas específicas. Estos requisitos se detallan en la descripción de la organización.

Alineamientos aceptados El alineamiento de una organización indica el que más representa sus políticas y sus acciones. La pluralidad de los miembros y líderes de la organización tienen este alineamiento. Los otros enumerados en esta entrada funcionan de manera muy similar a los alineamientos permitidos de un dios e incluyen los otros que puede haber dentro de la organización. Los distintos a estos son muy improbables entre los miembros de la organización, ya que el conflicto entre dicho elemento, sus objetivos y valores motiva a la organización a abstenerse de reclutar a esas personas o alienta a los miembros de tales alineamientos a irse.

Valores Esta entrada enumera las características que la organización aprecia en sus miembros, como la creatividad, la destreza en el

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSSARIO E ÍNDICE

combate, la fiabilidad, la generosidad, la lealtad, la habilidad para realizar tareas particulares o la posición social. Éstos son similares a los edictos en una entrada de dios.

Anatema Estos son actos contra las creencias de la organización. Realizarlos puede llevar a que un miembro sea despedido de la organización sujeto a otras formas de castigo.

OTRAS ORGANIZACIONES

Las siguientes son algunas de las organizaciones más conocidas que se encuentran en la Región del mar Interior y que no se describen en el resto de este capítulo.

ASESINOS MANTIS ROJA

Devotos del dios Achaek, estos asesinos a sueldo se cuentan entre los mejores asesinos de toda la Región del mar Interior. Como consideran que el acto mismo del asesinato es sagrado, el grupo mantiene un código estricto de acuerdo con los edictos de su dios y no aceptarán un contrato si éste viola el código.

CABALLEROS DEL ÁGUILA

Los Caballeros del Águila son los protectores de Andoran y defensores de la libertad. El grupo tiene cuatro subfacciones, y cada una de ellas tiene una especialidad diferente: defensa de las fronteras de Andoran, promoción de los intereses de Andoran en el extranjero, lucha contra los barcos esclavistas en alta mar y espionaje.

LAS CASAS DE LA PERFECCIÓN

Estas cuatro respetadas escuelas de artes marciales en Jalmeray enseñan técnicas para perfeccionar las capacidades físicas, mentales y espirituales de los estudiantes, llevándolos a los límites de lo imposible. Cada monasterio centra su instrucción en métodos relacionados con un elemento específico: aire, tierra, fuego y agua.

CONSORCIO DE ASPIS

Este grupo de comerciantes internacionales, rivales de la Sociedad *Pathfinder*, busca influencia y recursos en cada rincón de Golarion. Si bien los agentes de Aspis afirman que su éxito se debe a su astucia en los negocios y a la disposición a asumir riesgos, la mayoría de sus ganancias provienen de su predisposición a utilizar métodos despiadados y a doblegar las leyes locales para obtener lo que quieren.

FILOS DEL LEÓN

Este grupo secreto de infiltrados, exploradores y guerreros ofrece servicios de espionaje al gobierno talданo. Los Filos del León trabajan sin ser vistos para mantener el orden en la nación de Taldor, desapareciendo entre la multitud cuando completan sus misiones, lo que lleva a la mayoría a negar la existencia del grupo.

RED DE LA CAMPANILLA

Una sociedad secreta grande y bien establecida, la Red de la Campanilla se centra en liberar esclavos medianos, principalmente en la nación de Cheliax. Muchos esclavos medianos también se unen a la Red de la Campanilla, dando su propia oportunidad de libertad para ayudar a sus compañeros esclavos a escapar y a emprender una nueva vida.

SEÑORES DE LA ESPADA ALDORI

Estos maestros de la espada de duelo Aldori son un grupo exclusivo centrado en la nación de Brevo y abierto únicamente a aquellos dedicados a dominar dicha espada única. Cada señor de la espada Aldori ha hecho un juramento para enseñar los secretos de sus técnicas sólo a aquellos que prometan defender los preceptos de la organización.

LA VÍA SUSURRANTE

Este grupo se dedica a difundir el conocimiento y la maldición de la muerte en vida por todo el mundo, buscando una sociedad libre de las emociones desordenadas de los vivos. Apoyan al liche Tar-Baphon en su objetivo de reclamar la Región del mar Interior para sí.

ACCESO A UNA ORGANIZACIÓN

Este capítulo proporciona varias opciones disponibles para miembros de organizaciones específicas. Incluyen arquetipos, equipos, dotes, objetos mágicos y conjuros. Como resultado, casi todas las opciones de reglas de este capítulo son poco comunes. Los miembros de una organización específica tienen acceso automáticamente a las opciones poco comunes de su organización, aunque puede haber requisitos específicos adicionales para obtener acceso a ciertas opciones. En estos casos, las opciones raras se etiquetan como tales, y son raras incluso entre los miembros de la organización correspondiente. Cada organización especifica las formas típicas para que sus miembros tengan acceso a opciones raras. Se anima a los DJ a utilizarlas o a crear otros métodos adecuados para sus partidas.



ACADEMIA MAGAAMBYA

Fundada por el Viejo-Mago Jatembe y sus Diez Guerreros Mágicos durante la Era de la Angustia, la Academia Magaambya ha sido un faro de luz para el aprendizaje y el orden durante más de ocho mil años. La academia se encuentra en Nantambu, en la zona occidental de la Extensión de Mwangi, cerca de la Corriente Buunta, al sudoeste del Lago Ocota, pero la Magaambya contemporánea promueve el legado de Jatembe más allá de las comunidades de Mwangi. Los recientes desarrollos han atraído a miembros, sobre todo, a Avistan, pero obtienen y difunden conocimiento, fomentan las relaciones diplomáticas y promueven la seguridad en todo Golarion.

La Academia Magaambya enseña un enfoque inclusivo que abarca todas sus iniciativas. Esto es más evidente en Nantambu, donde la educación rezuma desde las coloridas terrazas con mosaicos de las torres de la academia hasta las calles. La academia alberga una impresionante colección de documentos y su correspondiente zona de salas de conferencias de techos altos, pero los magaambyanos afirman que el conocimiento más importante se aprende dentro de una comunidad. Con frecuencia puede verse a los estudiantes discutiendo sobre los aspectos más finos de la magia mientras trabajan en los canales de Nantambu o ayudan a un agricultor a cosechar. Aprenden diplomacia mediante las negociaciones que han unido Nantambu a otras comunidades de Mwangi durante milenarios. Para los magaambyanos, el mundo es un aula, y si bien prefieren un camino pragmático que mejore la comunidad, saben que múltiples caminos conducen al logro del conocimiento.

Lo mismo ocurre con la magia, donde la tradición de inclusión magaambyana se convierte en un verdadero sincretismo. El Viejo-Mago Jatembe pretendía la convergencia de todas las magias, independientemente de las tradiciones en las que se basaran. Esta confluencia entre las diferentes esencias místicas se convirtió en la piedra angular de la magia feliz, la mezcla magaambyana de lo primigenio y lo arcano. Los magaambyanos se basaron en el trabajo de su fundador para desarrollar técnicas mágicas y, como tales, siempre han estado a la vanguardia de la teoría y las aplicaciones mágicas.

Sin embargo, poner en práctica la filosofía magaambyana presenta desafíos. Combinar diferentes esencias de magia requiere un gran esfuerzo y un largo estudio, al igual que la diplomacia equitativa. Los estudiantes de Magaambya valoran llegar a un consenso y encontrar un compromiso, y los magaambyanos se preocupan mucho de dar voz a todos los participantes de una negociación. También aseguran que su adquisición de conocimiento cultural no borra ni erosiona la cultura de la que provienen. El concienzudo trabajo requiere mucho tiempo y es complejo, pero milenarios de prominencia magaambyana demuestran su valor.

El magaambyano enfoca el aprendizaje en cinco facultades especializadas, conocidas como ramas. Si bien la mayoría de los esfuerzos magaambyanos son colaboraciones con al menos un miembro de cada rama, los miembros de las ramas individuales tienden a tener áreas similares de experiencia.

Los miembros de los Portadores de la Cascada (académicamente avanzados) están dedicados al avance de la teoría mágica. Sus avances filosóficos de la magia llegan a otras tradiciones mágicas, pero aún tienen una inclinación práctica.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Eltos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO

E ÍNDICE

Aunque los extraños clasifican a los Ramas Esmeralda como espías, los magaambyanos se oponen rotundamente a esta categorización. En cambio, ven la Rama de Recolección de Inteligencia como un baluarte contra la crisis. Los miembros viven dentro de las comunidades para aprender las prácticas culturales e identificar las necesidades potenciales de sus habitantes. En general, no buscan influir en los sucesos locales en beneficio de Magaambya; sino que, más bien, desean mejorar las comunidades en las que están integrados.

Los Escribas de la Lluvia exploran nuevos territorios y se aseguran de que permanezcan accesibles para futuros viajeros. Cartografián y gestionan áreas silvestres, establecen y mantienen infraestructuras y guían a los viajeros. También son muy conscientes del equilibrio necesario, tanto natural como social.

Los Magos del Sol y la Tormenta defienden las posesiones, a los miembros y a los aliados de Magaambya. Más guardianes que guerreros, los Magos del Sol y la Tormenta resuelven los conflictos usando conjuros y discursos.

Los miembros de Uzunjati, la rama más antigua de Magaambya, mantienen la paz y son los guardianes de miles de tradiciones narrativas. Su nombre es una antigua palabra Mwangi para una historia o colección de conocimientos. Los uzunjati tejen cuentos cautivadores, extrayendo lecciones que aplican a su diplomacia.

El enfoque de los magaambyanos sobre el conocimiento y la seguridad los ha llevado a Avistan, donde los recientes acontecimientos han tenido efectos potencialmente globales. En las Tierras de las Sepulturas, la ciudad ennegrecida por el fuego de Vellumis alberga una importante presencia de magaambyanos.

Los magaambyanos se unen a los Caballeros de Última Muralla en acciones defensivas para salvaguardar las patrullas, así como en incursiones de investigación en las Tierras de las Sepulturas. El resurgimiento de los thassilonianos lleva a Varisia tanto conocimiento antiguo como nuevas naciones. Magaambya no está segura de la supuesta benevolencia de Sorshen y ha enviado una guarnición dirigida por un Rama Esmeralda al puerto de Muro de Salmuera en Eurythnia. Estos adeptos mantienen la vigilancia sobre el pulso de la aclimatación de los thassilonianos al Avistan contemporáneo. Los Portadores de la Cascada y los Escribas de la Lluvia lideran los esfuerzos en la Cicatriz de Sarkoris, donde ayudan a dispersar a los demonios e investigan los efectos materiales de las enormes fuerzas extraplanetarias liberadas por el cierre de la Herida del Mundo.

Las historias interesantes, la perspicacia mágica y el altruismo atraen a los miembros potenciales, y el prestigio de la escuela atrae a una gran cantidad de futuros estudiantes, especialmente de la Extensión de Mwangi. Magaambya también atrae a aquellos que prefieren una educación autodidacta y menos reglamentada. Un aspirante a estudiante suele buscar el broche distintivo de un magaambyano, la insignia de Magaambya, a menudo con motivos de animales y, en ocasiones, coloreado para denotar la afiliación a una rama, para preguntar sobre cómo hacerse miembro. Esas personas sólo necesitan ganarse el respeto de un magaambyano para un posible patrocinio y admisión. Una vez admitidos, los miembros comparten libremente los recursos de Magaambya entre ellos, como volúmenes mágicos, registros culturales y documentos que han salvaguardado desde los albores de la civilización humana posterior a la Gran Caída.



MAGAAMBYA

NB ENORME ACADÉMICO

Comunidades adelantadas en el conocimiento antiguo y magia.

Alcance e influencia regional (Garund, particularmente la Extensión de Mwangi; preeminente); territorio (Tierras de las Sepulturas, la Cicatriz de Sarkoris; moderada)

Objetivos promover la teoría mágica, construir y proteger a la comunidad, fomentar la paz y la cooperación, proporcionar el bien común, difundir el conocimiento

Sede Nantambu, Vellumis

Miembros clave Vidente Aengasi, Demuwe Gwaro, Sumo Mago del Sol Oyamba, Janatimo, Jacinto Risueño, Lira Feltrell, Viejo-Mago Jatembe

Aliados gozrenitas, Caballeros de Última Muralla, mwangis, nethysianos, Sociedad Pathfinder, farásicos, Avivadores de Tormentas

Enemigos Consorcio de Aspis, cultos de señores demoniacos, Mzali, Usaro, la Vía Susurrante

Activos contactos, influencia, objetos mágicos, entrenamiento

Requisitos de ingreso ganarse el respeto de un magaambyano y pasar una entrevista de acceso

Alineamientos aceptados NB (cualquiera no maligno)

Valores altruismo, la historia como guía para el futuro, aptitud mágica, paciencia, pragmatismo, narración de historias, sed de conocimiento, aprender de otros

Anatema ser temerariamente egoísta, falta de respeto a la cultura y a la tradición, violencia injustificada

ENTRE LOS MAGAAMBYANOS

La Academia Magaambya acepta a cualquiera que pueda demostrar sus buenas intenciones y que se haya ganado la confianza de un magaambyano. Aunque no es demasiado jerárquica, Magaambya divide a sus miembros en rangos basados en conocimientos y aptitudes comprobadas: iniciado, asistente, versado, orador de conocimiento y erudito. Los avances de Magaambya se parecen poco a las carreras académicas taladas u otras de Avistan. Las clases, en el sentido tradicional, son poco frecuentes, y los estudiantes aprenden a través de una especie de aprendizaje con varios miembros de alto rango. El primero de estos aprendizajes es la Gratificación, un período de servicio público. Tradicionalmente, los estudiantes completan la Gratificación en la academia de Nantambu, pero, a medida que Magaambya se expande, se puede encontrar a sus miembros completando sus Gratificaciones en innumerables lugares. Independientemente de la ubicación, aprender a satisfacer las necesidades de una comunidad es la primera y más importante de las lecciones.

Los iniciados son aquellos que se encuentran en proceso de cumplir con la Gratificación. Magaambya cree que diversos orígenes implican una comunidad más fuerte, por lo que cualquiera puede solicitar la iniciación. Los magaambyanos interesados activamente en reclutar nuevos estudiantes también atravesan la Extensión de Mwangi en busca de aquellos que tengan interés en la magia y los llevan a la ciudad de Nantambu; en muchas aldeas cercanas, enviar niños a Magaambya a estudiar es una tradición arraigada. Los aspirantes solicitan un patrocinador magaambyano, y si el solicitante parece encajar bien, un versado luego le hace una entrevista más completa, preferiblemente con el testimonio de los colegas o familiares del solicitante. Una entrevista con éxito puede llevar a la aceptación, que incluye una muestra de la aprobación del versado para que se sepa quién otorgó el ingreso. Los iniciados toman parte en trabajo manuales, asistencia académica u otras tareas cotidianas típicas de sus comunidades de acogida (incluso los miembros de alto rango participan en estas tareas en ocasiones, conscientes de que este trabajo los mantiene firmes). A cambio, los iniciados pueden asistir a clases organizadas, acceder a las bibliotecas de Magaambya y recibir asesoramiento. Esta práctica fomenta la comunidad y permite el aprendizaje incidental que proviene de la cooperación.

Los asistentes son iniciados que han cumplido la Gratificación y han demostrado su valía a sus compañeros, quienes los remiten a un magaambyano de mayor rango para avanzar. Tradicionalmente, la Gratificación dura cinco estaciones, aunque los magaambyanos fuera de Nantambu han comenzado a acelerar el proceso en función de las capacidades del iniciado, entre otros factores. Las responsabilidades de los asistentes implican organizar los esfuerzos en el trabajo, ayudar en la logística de los estudios de campo y organizar las clases. Para este último, se espera que los asistentes identifiquen una necesidad educativa y hagan modificaciones para lograrla; las clases programadas regularmente son poco frecuentes. Los asistentes pueden acompañar en los estudios de campo o recibir tutorías de miembros de alto rango. Los asistentes también son, tradicionalmente, el primer rango en comenzar a estudiar técnicas sincréticas de magia feliz. Finalmente, para encaminar su desarrollo futuro, los asistentes se afilian a una de las cinco ramas.

Los versados han acumulado suficiente conocimiento práctico, cultural y académico como para ser una ayuda autodirigida para Magaambya. No se requiere talento mágico para alcanzar este rango, Magaambya tiene una visión amplia de la educación y las capacidades, pero muchos de sus miembros tienen aptitud mágica. Los versados dirigen proyectos especiales y organizan operaciones de campo, promoviendo su propia capacitación y asesorando a los miembros de menor rango. Con su libertad para autodirigirse, los versados son el primer rango que participa en la orgullosa tradición magaambyana de hacer que los futuros aprendices los rastreen en el campo: el viaje, según dicen los versados, es igual de eficaz que un maestro.

Los oradores de conocimiento demuestran el dominio de las técnicas magaambyanas. Esto incluye magia, aunque, hasta ahora, solamente a los lanzadores de conjuros se les ha otorgado el rango de oradores de conocimiento. Son líderes en sus comunidades, ya que su saber mágico, habilidad práctica y amplios conocimientos implican que puedan abordar una variedad de problemas potenciales. Supervisan los esfuerzos de Magaambya en una región o los cursos. La mayoría trabaja para cumplir objetivos



de amplio alcance, como la intermediación de alianzas, el establecimiento de rutas de transporte o la búsqueda de grandes teoremas mágicos.

Los eruditos son los jefes de las cinco ramas. Se ofrecen como voluntarios para sus puestos, pero un posible candidato llega al puesto sólo tras la aprobación de los otros sabios y de la mayoría de los magaambyanos. Los eruditos son individuos reflexivos y poderosos que reconocen la importancia de sus posiciones.

MÁSCARAS MAGAAMBYANAS

Una vez que un estudiante de Magaambya alcanza el rango de asistente, se le otorga el derecho a usar una máscara personal que los maestros y otros estudiantes de la academia reconocen. Esta máscara es una representación abstracta de la magia externa hacia la que el asistente elige enfocarse, la magia interna que es parte intrínseca de él y su verdadero rostro espiritual, que simboliza la combinación de las cuatro esencias de la magia. Estas máscaras casi siempre tienen forma de animales, ya que la verdadera forma de estos conceptos es imposible de describir en el mundo material y es demasiado personal como para compartirla con otros.

La máscara comienza como una mera pieza de madera y pintura, tallada con la forma de un animal con el que el asistente sienta una conexión poderosa; si bien algunos estudiantes eligen animales más prestigiosos que aquellos que tengan importancia personal, esto a menudo resulta en que la magia de la máscara se vuelva rebelde y actúe de manera indesea-

ble. La máscara sirve como foco para la magia del asistente al unir los reinos físicos y espirituales, otorgándole así vida y mente propia a la máscara. A medida que el asistente continúa creciendo, su espíritu deja una huella cada vez más profunda en la máscara, hasta que la máscara alberga el verdadero ser mágico del asistente. Una vez que esto ocurre, el vínculo entre la máscara y el asistente no se puede cortar, a menos que se destruya la máscara, liberando la cara espiritual del asistente para que ésta regrese a su cuerpo. Un efecto secundario de este proceso es que al yo espiritual magaambyano, generalmente limitado a aparecer únicamente en sueños o visiones de otro mundo, se le otorga mucho más poder sobre el mundo y sobre los propios magaambyanos. Aunque el asistente puede controlar la máscara, la máscara también puede ejercer su influencia sobre él, o incluso manifestarse como un familiar (consulta la dote Máscara familiar, página 71). En ocasiones, esto puede resultar desagradable para quienes lo presencian por primera vez, ya que la extraña personalidad contenida en su interior puede parecer una persona completamente diferente al asistente, pero para los magaambyanos, la máscara es simplemente otra faceta del estudiante.

No todos los magaambyanos eligen usar una máscara; algunos prefieren ponerse en contacto con sus seres espirituales a la antigua usanza, mientras que otros se sienten incómodos permitiendo que otros vean algo tan personal, incluso en su forma abstracta. Otros, como los guerreros mágicos de Magaambya, subsumen toda su identidad en la máscara, disfrazando cualquier otro aspecto de sí mismos.

RELACIONES

Caballeros de Última Muralla: los magaambyanos trabajan junto a los Centinelas Brillantes para defender las tierras amenazadas recientemente por los muertos vivientes. También se unen a los Reclamadores Carmesíes en las salidas a las Tierras de las Sepulturas, donde ambos estudian la magia única que dejó el *Fuego radiante* de Tar-Baphon.

Sociedad Pathfinder: la participación de la Sociedad en los asuntos de Golarion, a veces con resultados disruptivos, es una fuente de tensión interorganizacional. Sin embargo, los contactos y el conocimiento de la Sociedad, ocasionalmente, acaban en aventuras conjuntas con los magaambyanos.



OPCIONES DE MAGAAMBYANO

Los magaambyanos aprenden técnicas para aprovechar el poder de las siguientes opciones.

CONJUROS FELICES

A través de un exhaustivo estudio, los magaambyanos pueden fusionar conjuros arcanos y primigenios. Los conjuros felices son conjuros de la lista de conjuros arcanos o primigenios. No obtienes nuevos conjuros felices a través de los medios habituales que normalmente usas para aprender conjuros, en su lugar, obtienes nuevos conjuros felices y nuevos niveles de conjuros felices únicamente a través de dotes. Los conjuros felices se preparan o lanzan al igual que otros conjuros otorgados por tu clase; por ejemplo, un mago que aprenda conjuros felices, los añade a su lista de conjuros y a su libro de conjuros, mientras que un hechicero los añadiría a su lista de conjuros y su repertorio de conjuros. Si tienes más de una clase de lanzamiento de conjuros arcanos o primigenios, añades conjuros felices a todas esas clases.

Cada vez que lances unconjuro feliz, decide si es unconjuro arcano o primigenio. No puedes potenciar unconjuro feliz por encima de tu nivel deconjuro máximo deconjuro feliz, ni aunque tengas espacios deconjuro de nivel superior, y no puedes seleccionar unconjuro felicocomo unconjuro de signatura.

Cada vez que ganas un nivel y aprendas nuevos conjuros, y cada vez que obtengas una dote felic, puedes cambiar uno de tus viejos conjuros felices por unconjuro felidiferente del mismo nivel; esto se añade a cualquier intercambio de tu clase, como mediante el rasgo de clase de repertorio de conjuros de unhechicero. También puedes intercambiar conjuros felices volviendo aentrenar durante el tiempo libre. Si tienes un libro de conjuros, cuando intercambias unconjuro felic,pierdes elconjuro de tu libro por completo.

ENMASCARAR APTITUD FAMILIAR

La siguiente aptitud está disponible sólo para máscaras familiares (página 71).

Congelación de máscara: cuando esté en forma de máscara, tu familiar puede ocultar sus evidentes cualidades sobrenaturales para parecer una simple y modesta máscara. No necesitas Imitar para engañar una mirada pasajera y obtienes un bonificador +4 por circunstancia a tu CD de Engaño contra un observador activo que te esté buscando o te analice de alguna manera.

OBJETO MÁGICO MAGAAMBYANO

El siguiente objeto mágico es poco común, pero los personajes magaambyanos que tengan, al menos, el rango de asistente, tienen acceso a él (consulta la barra lateral de la página 65). Por lo general, los PJ que comienzan una partida como miembros de Magaambya empiezan con el rango de asistente.

VARA PERGAMINO

OBJETO 1

POCO COMÚN MÁGICA TRANSMUTACIÓN

Precio 12 po

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

Una banda de madera flexible rodea el extremo superior de este esbelto bastón de caoba. Los magaambyanos crearon las primeras *varas pergámido* hace milenarios, e incluso las pocas varas *pergámido* que se han encontrado fuera de la organización suelen incorporar iconografía magaambiana como homenaje a su origen.

Una *vara pergámido* sirve como arma y se puede mejorar igual mediante runas como cualquier otro bastón. Además, si puedes elaborar pergaminos mágicos, puedes inscribir un único pergámido en la cabeza de la vara por el mismo coste que para Elaborar el pergámido. Si es necesario, puedes insertar un material de foco en la vara como parte de la misma actividad de Artesanía. Mientras sostengas la vara, puedes lanzar elconjuro desde la cabeza de la vara. Lanzar elconjuro escrito funciona igual que lanzarlo desde un pergámido, pero puedes manipular el componente material necesario con la vara, incluso aunque no tengas una mano libre.

Una vez que lances elconjuro inscrito, cualquier foco material permanece incrustado en el bastón hasta que se elimine con una acción Interactuar.

La vara puede portar un único pergámido a la vez. Si inscribes un nuevo pergámido antes de lanzar elconjuro anterior, reemplazas elconjuro existente y eliminasy cualquier material de foco anterior como parte de la actividad Elaborar para escribir el nuevo pergámido.

ARQUETIPOS DE MAGAAMBYANO

Los siguientes arquetipos representan a la mayoría de magaambyanos. Estos arquetipos son poco comunes, pero los personajes magaambyanos de, al menos, rango asistente tienen acceso a ellos (consulta la barra lateral de la página 65 para más información). Los PJ que comienzan una campaña como miembros de Magaambya suelen comenzar con el rango asistente y, por lo tanto, tienen acceso a estos arquetipos.

ASISTENTE MAGAAMBYANO

Los asistentes magaambyanos se han convertido en miembros de pleno derecho de la escuela y han comenzado a aprender los secretos de la universidad. No todos los asistentes magaambyanos tienen necesariamente este arquetipo, y este arquetipo no representa las aptitudes de todos los asistentes; más bien, el arquetipo representa a muchos de los que se han afiliado a una rama y pretenden conseguir el rango versado.

DEDICACIÓN DE ASISTENTE MAGAAMBYANO

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Entrenado en Arcana o Naturaleza, miembro de Magaambya de rango asistente

Dedicas gran parte de tus estudios a la magia feliz. Obtienes la capacidad de lanzar un único truco arcano o primigenio a tu elección (como es habitual en los trucos, aumenta a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba). Si aún no lo estabas, adquieres el nivel entrenado en las CD de conjuros y tiradas de ataque de conjuros de esa tradición, con la Inteligencia como tu aptitud para lanzar conjuros si eliges arcano, o Sabiduría como tu aptitud para lanzar conjuros si eliges primigenio.

Independientemente de si eliges un truco arcano o primigenio, también estás entrenado en Arcano o en Naturaleza, o eres un experto en una de esas habilidades en las que ya estabas entrenado.

Cuando obtengas esta dote, elige afiliarte a los Portadores de la Cascada, a los Ramas Esmeralda, a los Escribas de la Lluvia, a los Magos del Sol y la Tormenta o a los uzunjati. Esto te otorga dotes adicionales disponibles sólo para esa rama.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación que no sea la dedicación de orador feliz hasta que hayas obtenido otras dos dotes de asistente magaambyano o del arquetipo de orador feliz.

MÁSCARA FAMILIAR

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (ver más arriba)

Tu máscara adquiere personalidad propia, lo que le permite servirte como tu familiar. Aunque puedes usarla como una máscara, también puedes separarla de tu cara para otorgarle una forma corporal de luz colorida que le permita moverse; por lo general, ésta será la forma en miniatura del animal que representa la máscara. Separar o volver a unir al familiar para transformarlo es una actividad de dos acciones. Incluso en su forma de máscara, el familiar puede moverse en la cara de su maestro y hablar con una voz distinta (si es que puede hablar). Se reconoce fácilmente como algo más que una simple máscara a menos que el familiar tenga éxito en una prueba de Engaño para Imitar una máscara. Además de su apariencia y el hecho de que se puede llevar puesta, funciona como otros familiares. Tu máscara familiar tiene acceso a la aptitud enmascarar aptitud familiar (página 70).

ADAPTACIÓN DE LOS RAMAS ESMERALDA

ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Ramas Esmeralda, experto en Sociedad

Te sientes cómodo y socialmente capaz en casi cualquier contexto cultural. Cuando usas la habilidad Sociedad para Subsistir, si sufres un fallo crítico, sufres un fallo en su lugar; si obtienes un éxito, obtienes un éxito crítico en su lugar; y si obtienes éxito crítico, puedes proporcionar otra criatura adicional. Además, cuando hagas una prueba de Sociedad para Recordar conocimiento sobre prácticas culturales y sufres un fallo crítico, obtienes un fallo en su lugar.

DOTE 2



DOTE 4

DOTE 6

ASISTENTE MAGAAMBYANO

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Plantillas

Glosario

Índice

FIGURAS NOTABLES

Vidente Aengasi: una asistente de mago del Sol y la Tormenta que ayudó a defender la caravana del contingente magaambyano en su largo viaje desde Garund. Ahora lidera una de las patrullas regulares de Vellumis.

Demuwe Gwaro: Demuwe, todo un erudito de los Portadores de la Cascada, supervisa la investigación de la poderosa magia de las Tierras de las Sepulturas. Lleva una máscara con astas de alce sujetada al cinturón.

Sumo Mago del Sol Oyamba: el mago del Sol y la Tormenta se enteró de que Magaambya se ha mantenido en funcionamiento durante mucho tiempo sin problemas y ha preservado sus alianzas. Su intención es llevar esta paz a Avistan.



PORTADOR DE LA CASCADA FÉLIDO

FLEXIBILIDAD DEL PORTADOR DE LA CASCADA ◆

DOTE 6

ARQUETIPO | METAMÁGICO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (ver más arriba), afiliación Portadores de la Cascada

Frecuencia una vez al día

Requisitos No haber actuado todavía en tu turno.

Recurras a tu entrenamiento de Portador de la Cascada para ayudarte a ajustar un conjuro a la situación actual. Hasta el final de tu turno, obtienes una única dote metamágica de la clase druida o de la clase mago que tenga un requisito de nivel de no más de la mitad de tu nivel.

MASCARA FAMILIAR ADAPTATIVA

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Máscara familiar

Tu máscara familiar se adapta rápidamente a la forma material, lo que le permite adquirir más aptitudes familiares y maestras. Selecciona cuatro aptitudes maestras y de familiar cada día en lugar de dos.

NARRADOR UZUNJATI ◆

DOTE 6

ARQUETIPO | CONCENTRAR | HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Uzunjati, maestro en la habilidad Recordar conocimiento

Cuentas una historia rápida o comienzas a contar una historia más larga. Esto es más útil cuando quieres demostrar tu credibilidad académica o impresionar a alguien rápidamente. Haz una tirada con una habilidad que se pueda usar para Recordar conocimiento en la que tengas competencia experta, usando la entrada de resultados para la acción Interpretar (*Reglas básicas*, página 250). Al igual que Interpretar, Narrar rara vez tiene efecto por sí sola, pero puede influir en las CD de las siguientes pruebas de Diplomacia contra los observadores, o incluso cambiar sus actitudes, si el DJ lo considera adecuado. Esta acción no es una Interpretación y no se puede utilizar en lugar de nada que requiera que Interpretas.

REDIRECCIÓN DEL MAGO DEL SOL Y LA TORMENTA ◆

DOTE 6

ARQUETIPO | METAMÁGICO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Magos del Sol y la Tormenta

Si la siguiente acción que usas es lanzar un conjuro desde tus espacios de conjuro que dañe a otras criaturas, puedes doblar parte de la energía ofensiva de ese conjuro, protegiendo a los aliados que se encuentren en el área e impulsando tus propias defensas contra ciertos enemigos. Selecciona cualquier número de objetivos para el conjuro y reduce el daño del conjuro a esos objetivos en una cantidad igual al nivel del mismo. Hasta tu próximo turno, cuando uno de esos objetivos te dañe, ese daño se reduce el doble del nivel del conjuro.

SUSTENTO DE ESCRIBA DE LA LLUVIA DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Escribas de la Lluvia

Utilizas el poder de tu magia de Escriba de la Lluvia para recurrir a una corriente de poder primigenio como sustento. No necesitas comer ni beber y sólo requieres 6 horas de descanso para sentirte bien descansado. Aún debes descansar al menos 8 horas y pasar 1 hora de preparación para recuperar los recursos que se puedan usar sólo un número limitado de veces al día, como los espacios de conjuros.

Puedes aprovechar el poder primigenio para mantenerte despierto y alerta mientras descansas tu cuerpo y tu mente, obteniendo todos los beneficios de un descanso de 8 horas sin quedarte dormido. Cuando lo haces, pierdes los otros beneficios del Sustento del Escriba de la Lluvia durante 1 semana mientras tus energías primigenias se recargan.

ESCONDITE DE LOS RAMAS ESMERALDA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Ramas Esmeralda
Utilizas las técnicas de los Ramas Esmeralda para crear un pequeño espacio extradimensional llamado *escondite*, que dura mientras estés consciente. El *escondite* funciona como una *bolsa de contención* tipo I, pero no tiene Peso y no requiere de manos; contiene un objeto con un Peso máximo igual a tu modificador por característica mental más alto; a abres el *escondite* con pensamiento puro, activarlo para recuperar un objeto es una acción gratuita con el componente visualizar en lugar de una sola acción con el componente Interacción. El punto de acceso al *escondite* aparece como una brecha obviamente mágica a 1 pie (30 cm) de ti. Sólo tú puedes acceder al *escondite*; puedes usar una acción de Interacción cada asalto para mantenerlo físicamente abierto para otra persona. Un conjuro de *disipar magia* con éxito, o un efecto similar contra tu CD de conjuro y un nivel de contraataque del *escondite* de nivel 2 expulsa el objeto; el objeto también es expulsado si quedas inconsciente. Despues de tener éxito en un conjuro de *disipar magia* o cuando vuelvas a estar consciente, el *escondite* se vuelve a formar inmediatamente sin ninguna acción adicional tuya. También puedes deshacer el *escondite* (si está vacío) o volver a formarlo mediante una sola acción con el componente visualizar.

LANZAMIENTO DE CONJUROS DE LOS PORTADORES DE LA CASCADA DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Portadores de la Cascada

Tu entrenamiento de Portador de la Cascada te permite ampliar los horizontes de tus conjuros felices más allá de lo que la mayoría de magaambyanos pueden, tejiendo magia espiritual. Puedes seleccionar conjuros felices de las listas de conjuros divinos u ocultistas además de las listas de conjuros arcanos o primigenios, aunque siguen siendo conjuros felices (por lo que, al lanzarlos, eliges si son conjuros arcanos o primigenios). Obtienes un truco halcyon y unconjuro feliz de primer nivel.

MEMORIA UZUNJATI ➔

DOTE 10

ARQUETIPO

HABILIDAD

Prerrequisitos Narrador uzunjati, maestro en la habilidad Recordar conocimiento
Cuentas una historia espontáneamente a partir de hechos casi olvidados, profundizando en tu memoria y entreteniendo a tu audiencia durante el proceso. Recuerda conocimiento con una habilidad en la que tengas competencia maestra, luego, utiliza Narrador uzunjati con la misma habilidad. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu prueba de habilidad para Narrador uzunjati a partir de los detalles añadidos.

MOVILIDAD DEL ESCRIBA DE LA LLUVIA ➔

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano (página 71), afiliación Escribas de la Lluvia

Te rodeas de un manto de magia del Escriba de la Lluvia y Golpeas dos veces; el terreno difícil no reduce tu Velocidad, incluso aunque el terreno difícil haya sido manipulado mediante magia. Tu magia despeja el terreno difícil en cada casilla en la que entres; hasta tu próximo turno, esas casillas no son terreno difícil para ninguna criatura que las atraviese (o son terreno difícil normal si antes eran terreno difícil mayor).

PROTECCIÓN DEL MAGO DEL SOL Y LA TORMENTA ➔

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Redirección del mago del Sol y la Tormenta

Desencadenante Tú o un aliado a menos de 30 pies (9 m) recibís daño.

Transformas la energía mágica latente en un escudo protector. Si eres un lanzador de conjuros espontáneo, gastas un espacio de conjuro; si eres un lanzador de conjuros preparado, gastas un conjuro preparado en un espacio de conjuro. Reduce el daño de activación en una cantidad igual a cuatro veces el nivel del espacio o conjuro gastado.

FIGURAS NOTABLES

Janatimo: el autodenominado Orador de Todos los Cuentos del Mundo aboga por la presencia de Magaambya en Avistan y hace todo lo que puede para ayudar a las poblaciones dispersas de las Tierras de las Sepulturas.

Jacinto Risueño: este Escriba de la Lluvia leshy de flores blancas ayuda a mantener las carreteras de la Cicatriz de Sarkoris libres de amenazas demoníacas.

Lira Feltrell: la que antes fuera Lira de Galtan lidera la presencia magaambyana en Nueva Thassilon en busca de los conocimientos de los Señores de las Runas.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GANCHOS DE AVENTURA

Emboscada en el callejón: un asistente de los Ramas Esmeralda que se encuentra evaluando una comunidad en busca de ayuda es descubierto por el capitán de la guardia de la ciudad, que en realidad es un agente de la Vía Susurrante. El capitán ordena el arresto del magaambyano y los PJ llegan justo a tiempo para intervenir.



ORADOR FELIZ

ORADOR FELIZ

Una de las principales lecciones del Viejo-Mago Jatembe fue que la magia era magia, sin importar su fuente. Aunque los magaambyanos buscan mantenerse fieles a las enseñanzas de Jatembe y su objetivo es comprender todo tipo de magia, los magos de Magaambya han sumado mayores éxitos en la magia arraigada al mundo material. Los oradores felices son versados poderosos que personifican la práctica de Magaambya de mezclar magia arcana y primigenia, ya que ambas tradiciones nacen de la misma fuente.

DEDICACIÓN DE ORADOR FELIZ

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Dedicación de asistente magaambyano, miembro de Magaambya del rango versado

Dedicas gran parte de tus estudios a la magia feliz. Obtienes acceso a dos trucos felices comunes y dos conjuros felices comunes de primer nivel (ver conjuros felices en la página 70). Además de poder lanzar tus conjuros felices mediante tus espacios de conjuros arcaicos o primigenios, también obtienes un espacio de conjuro feliz de primer nivel. Puedes usar tus espacios de conjuros felices para lanzar espontáneamente tus conjuros felices.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de orador feliz.

CREACIÓN PERSISTENTE

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de orador feliz (página 74)

Puedes lanzar *creación* como unconjuro innato a voluntad, eligiendo si es arcano o primigenio cada vez. El objeto creado dura hasta que pases 1 hora lejos del objeto o hasta que sea destruido. Tales objetos se llaman creaciones persistentes. Si vuelves a lanzar *creación*, cualquier creación persistente que hayas creado previamente con el conjuro se desintegra de inmediato.

INICIADO EN LANZAMIENTO DE CONJUROS FELIZ

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de orador feliz (página 74)

Tu conocimiento de la magia feliz aumenta. Obtiene dos conjuros felices de segundo nivel comunes y dos conjuros felices de tercer nivel. También obtienes un espacio de conjuro feliz de segundo nivel y un espacio de conjuro feliz de tercer nivel. Éstos y todos los futuros espacios de conjuros felices funcionan como el espacio de conjuro feliz de primer nivel que obtuviste de la dedicación de orador feliz.

SINERGIA COMPARTIDA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Sinergia dualista

Puedes otorgar el beneficio de Sinergia dualista a un aliado a menos de 30 pies (9 m) en lugar de a ti mismo, ya sea permitiendo que ese aliado Recuerde conocimiento, otorgándole a ese aliado Puntos de Golpe temporales, o ambos, dependiendo de la tradición del conjuro.

SINERGIA DUALISTA

DOTE 10

ARQUETIPO METAMÁGICO

Prerrequisitos Dedicación de orador feliz (página 74)

Si tu próxima acción es lanzar un conjuro desde tus espacios de conjuros, obtienes un beneficio. Si el conjuro es arcano, puedes intentar una prueba de habilidad para Recordar conocimiento con un bonificador +1 por estatus a la prueba después de lanzar el conjuro, o un bonificador +2 por estatus si el conjuro es de 7.º nivel o superior. Si el conjuro es primigenio, obtienes una cantidad de Puntos de Golpe temporales igual al nivel del conjuro durante 1 asalto. Si el conjuro es un conjuro feliz, obtienes ambos beneficios.

CREACIÓN CARGADA

DOTE 12

ARQUETIPO

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Prerrequisitos Creación persistente

Tu magia se siente atraída por tus creaciones persistentes. Mientras te encuentres a menos de 30 pies (9 m) y tengas una línea de efecto hacia tu creación persistente, puedes usarla como punto de origen para tus conjuros en línea o cónicos. Por ejemplo, un relámpago podría originarse desde la creación persistente y no desde ti.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FELICES

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Iniciado en lanzamiento de conjuros felices

Amplías tu capacidad de canalizar tu poder en magia feliz. Obtienes unconjuro feliz más común de cada nivel de conjuro feliz que puedas lanzar que no sea el más alto (no obtienes truco adicional). También obtienes un espacio de conjuro feliz adicional por cada nivel de conjuro feliz que puedas lanzar que no sea el más alto.

ADEPTO EN LANZAMIENTO DE CONJUROS FELICES

DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Iniciado en lanzamiento de conjuros felices; maestro en Arcano o en Naturaleza, experto en la otra

Refinas tu magia feliz. Obtienes dos conjuros felices de nivel 4 y dos conjuros felices de nivel 5. También obtienes un espacio de conjuros felices de nivel 4 y un espacio de conjuros felices de nivel 5. Tu nivel de competencia en CD de conjuros arcanos o primigenios y tiradas de ataque de conjuros aumenta de entrenado a experto.

SINERGIA FULMINANTE

DOTE 16

ARQUETIPO

Prerrequisitos Sinergia dualista

Cuando recurras a la sinergia de tus conjuros, creas una manifestación física de su resonancia mágica y la invocas para dañar a un enemigo. Cuando uses la Sinergia dualista, elige un tipo de daño: ácido, electricidad, frío o fuego. Además del efecto normal de Sinergia dualista, un enemigo a menos de 30 pies (9 m) de ti sufre una cantidad de daño del tipo elegido igual al nivel del conjuro. Si el conjuro ya infinge daño del tipo elegido, combina el daño antes de aplicar debilidades y resistencias.

SABIO EN LANZAMIENTO DE CONJUROS FELICES

DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Adepto en lanzamiento de conjuros felices; nivel legendario en Arcanos o en Naturaleza, maestro en la otra

Tu dominio sobre la magia feliz es casi inigualable. Obtienes dos conjuros felices comunes de nivel 6 y nivel 7. También obtienes un espacio de conjuro feliz de nivel 6 y otro de nivel 7. Tu nivel de competencia en CD de conjuros arcanos o primigenios y tirada de ataque de conjuros aumenta de experto a maestro.

CONJURO SINÉRGICO

DOTE 20

ARQUETIPO

METAMÁGICO

Prerrequisitos Iniciado en lanzamiento de conjuros felices, Sinergia fulminante, nivel legendario en Arcanos y en Naturaleza

Combinas tu sinergia y conjuros en una fantástica red de magia que te permite lanzar dos conjuros a la vez. Si la siguiente acción que usas es lanzar unconjuro desde uno de tus espacios de conjuro feliz, después de resolver conjuro, puedes lanzar otro conjuro como acción gratuita. Debes lanzar este conjuro desde uno de tus espacios de conjuro feliz y debe ser un conjuro que normalmente requiera dos acciones para ser lanzado.

GANCHOS DE AVENTURA

Errores de minería: un equipo liderado por uzunjati encabeza las negociaciones sobre unos depósitos minerales que reclaman dos ciudades. La diplomacia se convierte en una llamada a las armas cuando unos bugbears atacan a los topógrafos.

Supervivientes de la tormenta: un mago del Sol y la Tormenta y un Escriba de la Lluvia son los únicos magaambyanos que quedan de un grupo más grande después de una manifestación persistente de relámpagos vivientes. Se encuentran con los PJ mientras viajan y les piden ayuda para poner fin a la amenaza.





LOS CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Una de las primeras atrocidades perpetradas por el Tirano Susurrante después de la huida de su prisión-fortaleza en 4719 RA fue la transformación de la nación guardiana de Última Muralla en la desolada y embrujada zona conocida como las Tierras de las Sepulturas. Mientras que la gran mayoría de las ciudades y soldados de la nación fueron aniquilados en ese sombrío evento, una fracción de los Caballeros de Última Muralla sobrevivió y ayudó a escapar a los ciudadanos restantes. De entre esos cruzados maltratados y refugiados harapientos surgió una nueva orden de caballeros; los primeros rayos del amanecer en el horizonte, los primeros destellos de una nueva Cruzada Brillante: los Caballeros de Última Muralla.

Si bien los Caballeros dan prioridad a la destrucción del Tirano Susurrante, la recuperación de Última Muralla y la derrota de los muertos vivientes y nigromantes por encima de otros objetivos, también buscan mantener vivo el espíritu de Última Muralla a través de sus acciones. Los miembros de la orden suelen ser modelos de bien en todas sus formas, desde la justicia y el heroísmo hasta la caridad y la redención. Incluso los más motivados rechazan la noción de caer en el mal para luchar contra él. Si bien pueden aliarse temporalmente con criaturas malignas en tiempos de necesidad, un caballero típico nunca se deja empañar por tales asociaciones ni permite que el mal corra libre bajo su vigilancia.

Los Caballeros no tienen verdaderos cuarteles generales ni líderes oficiales; su creencia en el liderazgo centralizado cayó

junto con Vigilia y los Caballeros ahora buscan crear consenso en lugar de obedecer a una autoridad, aunque los miembros de mayor rango o especialmente logrados tienen influencia y respeto entre sus compañeros. Se anima a los miembros a considerarse *primus inter pares*, ya que cualquiera que esté dispuesto a dar su vida contra las hordas del Tirano Susurrante debe considerarse digno. Si uno se desvía del camino correcto, un trío de caballeros busca al miembro descarrilado para investigar sus asuntos y, si es necesario, ayudar a su compañero a rehabilitarse. Cuando los miembros de la orden se reúnen en grandes números, suelen viajar de manera militar, llevan poco equipaje y establecen campamentos temporales. En los casos en que los que se requiere un mando centralizado, como una batalla a gran escala, los caballeros particularmente inspiradores o estrategas son elegidos para servir como comandantes durante la duración del conflicto.

Si bien los Caballeros de Última Muralla no son oficialmente una organización religiosa, la naturaleza de sus objetivos atrae a muchas personas de fe. Hay seguidores de los principales dioses del bien entre la orden, desde los guardianes erastilianos hasta los paladines de Iomedae o los bardos shelynitas, y los devotos del señor empírico Ragathiel son particularmente comunes. Los seguidores de la mayoría de los dioses neutrales también son bienvenidos, siempre y cuando sus corazones sean buenos (con algunas excepciones). Los adoradores de Abadar, por ejemplo, se han enfrentado a cierta resistencia que han ofrecido otros caballeros; mientras que los abadaranos consideran que es su deber llevar el orden a Última Muralla y contener la crisis de los



muertos vivientes, muchos caballeros temen que miembros sin escrúpulos del clero de Abadar puedan intentar sacar provecho de la devastación.

Hay dos subfacciones principales entre los Caballeros de Última Muralla. Los Centinelas Brillantes son activistas y defensores de corazón que se esfuerzan por evitar que se propague la plaga de la muerte en vida, protegen a los inocentes del mal y protegen a los débiles de las depredaciones de los fuertes. Son los que más se preocupan por mantener vivas las leyendas, los héroes y el espíritu de Última Muralla, viéndose a sí mismos como los herederos de su causa y sirviendo como un monumento vivo a todos los héroes anteriores que sacrificaron sus vidas. Actualmente, su objetivo es reunir a las naciones de Avistan y emprender una segunda Cruzada Brillante contra el Tirano Susurrante. Los Centinelas Brillantes se establecen principalmente en la ciudad de Vellumis, a orillas del lago Encarthan, pero emprenden su cruzada por todo Avistan. Entendiendo que se requerirá el poder de naciones enteras para derrotar a Tar-Baphon, los Centinelas viajan a cortes nobles para convencer a los gobernantes de prestar su ayuda o prometer apoyo futuro a la incipiente cruzada, o se desplazan hasta las plazas y calles de las ciudades para reclutar jóvenes idealistas y héroes locales. Algunos viajan en busca de injusticias hechas contra personas correctas o inocentes o para llevar a cabo misiones personales justas y fortalecerse para el conflicto que se avecina; tales caballeros pueden verse atraídos a grupos de aventureros de buen corazón, y protegerán a sus camaradas con todas sus habilidades. En la batalla, los centinelas prefieren las tácticas defensivas como los muros

de escudos o los puntos de estrangulamiento, priorizando la supervivencia y la protección de los inocentes.

Por el contrario, los Reclamadores Carmésí buscan luchar con su enemigo directamente. Aunque cooperan con los Centinelas Brillantes, es un secreto a voces que los Reclamadores están más desilusionados y cansados que sus compañeros; la mayoría siente como una especie de traición por los fracasos de su liderazgo en los días previos a la destrucción de Última Muralla y son escépticos con respecto al idealismo de los Centinelas Brillantes. Aunque héroes en el fondo, la mayoría de los Reclamadores ocupan las Tierras de las Sepulturas, hostigando a las fuerzas del Tirano y socavando sus complots mientras protegen a los refugiados que aún permanecen allí. Aunque estos esfuerzos parecen estar condenados al fracaso, muchos Reclamadores son veteranos expertos a los que no les resulta ajeno arriesgar su vida por la causa. También están reforzados y protegidos por un misterioso rito conocido como el Juramento Carmésí, que primero prestara Clarethe Iomedar, llamada el Ángel del Atardecer. La mayoría de los Reclamadores Carmésí hacen este juramento al unirse y les otorga cierta cantidad de poder contra los constantes horrores de las Tierras de las Sepulturas. Entre la orden, sólo unos pocos conocen la verdadera naturaleza del juramento, aunque abundan los rumores entre las filas de que el rito está conectado a un poderoso patrón ocultista que muchos Reclamadores creen que es un emissario de Ragathiel. Si bien algunos consideran que este secreto es inquietante, el carisma, el heroísmo, el liderazgo y la devoción de Clarethe por la causa son suficientes como para calmar la mayoría de las preocupaciones.



CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

CB LB GRANDE MILITAR

Juramentados y justos enemigos
del Tirano Susurrante

Influencia y alcance regional (mayor

Avistan; moderado [Centinelas Brillantes];
territorio (Tierras de las Sepulturas; fuerte

[Reclamadores Carmesí])

Objetivos recuperar y reconstruir Última
Muralla; proteger Avistan y más allá de
los muertos vivientes; destruir al Tirano
Susurrante, a sus secuaces y a otras fuerzas
de la muerte en vida

Sede descentralizada (campamentos tempo-
rales o concejos)

Miembros clave Avalorex, misterioso
adivino errante; Clarethe Iomedar, inspirador
guerrero Reclamador Carmesí; Lord Guardián

Ulthun II, estoico reclutador
de Centinelas Brillantes

Aliados campeones; las iglesias de lomedae,
Farasma, Sarenrae y otros dioses buenos; los
magaambya; psicopompos;

el gobierno de Taldor

Enemigos nigromantes, ángeles pálidos,
sahkils, Rompesellos, la Vía Susurrante,
muertos vivientes, otros
secuaces del Tirano Susurrante

Activos armamento, contactos, influencia,
objetos mágicos, entrenamiento

Requisitos de ingreso cualquiera de los
siguientes: refugiado de Última Muralla,
militancia previa en los Caballeros de Ozem,
patrocinio de un caballero en activo y apro-
bación de otros dos

Alineamientos aceptados LB (LB, NB; Cen-
tinelas Brillantes) o CB (cualquier no maligno;
Reclamadores Carmesí)

Valores cooperación, dedicación, diplomacia,
martirio, celo (Centinelas Brillantes); coraje,
dedicación, lealtad, firmeza, celo
(Reclamadores Carmesí)

Anatema ayudar o incitar a los muertos
vivientes malignos o crear muertos vivientes;
traicionar, abandonar o rechazar una ayuda
razonable a otros caballeros, refugiados de
Última Muralla o viajeros en las Tierras de
las Sepulturas; cometer actos sin sentido de
maldad, crueldad o egoísmo

ENTRE LOS CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Entre las filas de Caballeros de Última Muralla, todos los miembros en activo, conocidos como caballeros vigilantes o caballeros reclamantes dependiendo de su papel dentro de la orden, se consideran iguales. Los miembros novatos o recién reclutados se denominan escuderos hasta que demuestran ser dignos de la responsabilidad de ser caballeros. Un miembro potencial podría convertirse en escudero después de completar una expedición a las Tierras de las Sepulturas, ayudar a derrotar a una amenaza de muertos vivientes o rescatar inocentes de los horrores de criaturas viles. Sin embargo, los actos poderosos por sí solos no son suficiente para obtener el título de caballero; los aspirantes a caballero también son juzgados por su dedicación a la misericordia, el desinterés y otros ideales del bien, así como por su devoción a la causa de la orden.

EL ÚLTIMO SEÑOR DE ÚLTIMA MURALLA

Se necesita una personalidad realmente excepcional para levantarse y continuar ante la derrota absoluta. Lo que hace que algunos individuos sean vistos con admiración frente al fracaso cuando tantos otros en la misma situación son tratados con desprecio es un misterio, pero una cosa ha demostrado ser cierta para el antiguo Señor Guardián de Última Muralla, Ulthun II: los ricos, a los poderosos y los nobles les gusta un miembro de la realeza desplazado. Aunque su nación se perdió y se vio obligado a retirarse, Ulthun y su séquito tuvieron una bienvenida heroica en Absalom. Por un lado, esto se debió al reciente asedio que sufrió Absalom por parte de las fuerzas de Tar-Baphon, lo que generó una empatía natural hacia aquellos a quienes no les había ido muy bien contra el Tirano Susurrante; y, por otro lado, se debió a la amistad rápida y natural que Ulthun fraguó con el Primarca interino Wynsal Nacido de las Estrellas, gracias a sus orígenes militares. Pero gran parte de esto parece ser pura fantasía, puesto que a la gente le encantan las historias medio reales de heroísmo galante de un legítimo heredero de un trono perdido.

Ni Ulthun ni la mayoría de los Centinelas Brillantes que todavía le siguen están muy contentos con su nuevo ícono, ya que la caída de Última Muralla parece un asunto demasiado sombrío como para inspirar tanta curiosidad y rumores. Al mismo tiempo, ha situado a Ulthun y a su séquito más cercano en una posición mucho más valiosa que la que hubieran conseguido encontrar en el campo de batalla. Los banqueros inspirados, los nobles y los jóvenes significan un flujo constante de dinero, suministros y nuevos reclutas para las naciones amenazadas por los ejércitos de muertos vivientes del Tirano Susurrante, y esos suministros pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte para los Caballeros de Última Muralla. Que Ulthun permanezca en Absalom mientras otros mueren en cruentas batallas implica que a veces se sienta como un estafador y un cobarde, aunque sabe que sus esfuerzos para inspirar a otros en la batalla son tan cruciales para derrotar al Tirano Susurrante como los sacrificios individuales.

Con este objetivo, los Centinelas Brillantes establecieron una embajada de su nación en ruinas, en el barrio del Precipicio de Absalom, un área de la ciudad que también quedó en ruinas y que ha permanecido abandonada desde entonces. Siguiendo la sugerencia de Wynsal Nacido de las Estrellas y sintiendo cierto parentesco con el distrito destrozado, Ulthun se ha comprometido a liderar con el ejemplo, atrayendo a la gente a su causa y brindando un servicio muy necesario a la comunidad. Siguiendo los pasos del Señor Guardián, la mayoría de los Centinelas Brillantes buscan causas similares en los pueblos y naciones que visitan, ayudando donde pueden y, tal vez, demostrando que el mundo puede ser un lugar mejor.

Las pruebas de Ulthun también han tenido un curioso impacto en otros residentes de la Región del mar Interior: los goblins. Cuando el Señor Guardián entró cojeando en Absalom con el resto de sus fuerzas hechas trizas, trajo un ayudante de campo muy inesperado: un goblin llamado Zusgut, junto con una tribu entera de goblins. Aunque la guardia de la ciudad era escéptica, Ulthun dio fe de sus compañeros y dejó claro que habían sido vitales para su huida. Como resultado, los goblins se volvieron famosos, si bien se los vio con un poco de aprensión mientras los ciudadanos se adaptaban a su presencia. Parte de esta aceptación fue simplemente por fortuna de la geografía, ya que Absalom propiamente ha tenido menos problemas en el pasado con los goblins que otros lugares, pero sea cual sea la razón, el resultado final fue que los goblins fueron tratados mejor en la ciudad que en la mayoría de zonas de la Región del mar Interior.



EL JURAMENTO CARMESÍ

El Juramento Carmesí y el misterioso ser que lo fortalece son una fuente de controversia con la que los caballeros aún se enfrentan. Muchos sienten que cualquier ayuda frente a los muertos vivientes debe ser bien recibida, mientras que otros temen repetir los errores que permitieron que la Vía Susurrante se infiltrase en Última Muralla. Que nadie haya abordado el problema todavía es testimonio de lo terribles que son las cosas para los Caballeros de Última Muralla.

Abundan las teorías sobre la verdadera identidad del benefactor de los Reclamadores Carmesí, y muchos caballeros sospechan de los señores empíricos Ragathiel o Vildeis. Aunque este benefactor hasta ahora ha permanecido anónimo, los rumores de su ayuda y participación se filtran rápidamente entre las filas, invitando a la especulación sobre su naturaleza y sus motivos. La mayoría de los caballeros que hacen el Juramento Carmesí sienten instintivamente que esta figura es más sombría que Ulthun II u otros héroes brillantes de Última Muralla, pero intrigados por los Reclamadores Carmesí: el ser ha mostrado su apoyo a aquellos heridos por sus experiencias, pero que aún mantienen su voluntad de librarse de la batalla por la justicia. Es esta tenacidad la que atrae a algunos Reclamadores Carmesí (mientras que muchos otros caballeros han sido despojados de su inocencia y ya no pueden confiar en cuentos heroicos que, con demasiada frecuencia, demuestran ser crueles mentiras) a ponerse en pie y luchar por asegurarse de que nadie más tenga que sufrir las mismas injusticias. Tener un benefactor que acepte a los Reclamadores Carmesí con toda su quebrantada gloria

y que tal vez los entienda de una manera que ninguno de sus compañeros más idealistas pueda es un favor que ninguno de los Reclamadores Carmesí se toma a la ligera.

Por mucho que los ayudantes goblin de Ulthun hayan planteado preguntas, el benefactor anónimo de los Reclamadores Carmesí ha provocado no pocas controversias. Persisten los rumores de que hay muertos vivientes escondidos entre las filas de los Reclamadores Carmesí, ocultos por un poder desconocido, supuestamente aquellos que sufrieron una transformación involuntaria hacia la muerte en vida a manos del Tirano Susurrante y sus fuerzas. Y aunque ninguno de los caballeros tiene pruebas ni puede nombrar ningún ejemplo, siguen circulando rumores de monstruos muertos vivientes que obtuvieron medios para mantener su personalidad o fueron liberados de su servidumbre por el Juramento Carmesí. Al igual que todo lo relacionado con los Reclamadores Carmesí, este rumor ha llevado a un choque de puntos de vista; algunos consideran que este supuesto poder es un regalo de absoluta compasión, mientras que a otros les preocupa que una bendición tan increíble sólo pueda surgir de una poderosa magia nigromántica.

OPCIONES DE CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Las siguientes dotes y equipos son poco comunes, pero los personajes que sean miembros de los Caballeros de Última Muralla tienen acceso a ellos (consulta la barra lateral de la página 65 para más información).

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO

E ÍNDICE

RELACIONES

Geb: inusualmente, los caballeros han optado por ignorar a los muertos vivientes de Geb por el momento, ya que los caballeros veteranos y muchos Reclamadores Carmesí sostienen que la orden debe centrar sus esfuerzos en un antiguo imperio nigromántico a la vez.

Taldor: los Caballeros de Última Muralla buscan activamente alianzas para apoyar su causa. Entre sus aliados más cercanos está la nación de Taldor, que todavía recuerda con orgullo la primera Cruzada Brillante.



CAMPEÓN DE ÚLTIMA MURALLA

RASGOS DE CLASE DE LOS CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Los siguientes rasgos de clase están disponibles para los Caballeros de Última Muralla. Aquellos con el rasgo campeón son rasgos de la clase campeón. Aquellos con los rasgos de campeón y guerrero son tanto rasgos de la clase campeón como rasgos de la clase guerrero; cuando eliges uno de estos rasgos, pierdes el que no se aplica a tu clase.

POSTURA INQUEBRANTABLE ◆

DOTE 1

POCO COMÚN CAMPEÓN GUERRERO POSICIÓN

Requisitos Estás empuñando un escudo.

Sujetas tu escudo con ambas manos, mejorando tu potencial tanto para el ataque como para defensa. Cuando estés en esta posición, empuñas el escudo con ambas manos. Cuando empuñas un escudo de esta manera, aumenta el dado de daño del arma del umbo o de las púas del escudo en un grado, y aumenta en 2 la dureza del escudo cuando uses la reacción Bloqueo con el escudo.

GOLPE INQUEBRANTABLE ◆

DOTE 4

POCO COMÚN CAMPEÓN GUERRERO APROVECHAR

Prerrequisitos Posición inquebrantable (ver arriba)

Requisitos Estás empuñando un escudo con dos manos.

Tu golpe reiterado te deja una abertura para posicionar tu escudo. Da un Golpe con el escudo empuñado. Si el Golpe impacta y causa daño, también Alzas tu escudo.

LUZ DE REVELACIÓN

DOTE 4

POCO COMÚN CAMPEÓN

Has aprendido a invocar la luz para revelar lo que está oculto. Obtienes el conjuro de devoción *luz de revelación*. Aumenta en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

HOJA SOLAR

DOTE 4

POCO COMÚN CAMPEÓN

Puedes liberar luz solar ardiente de tu espada o lanza. Obtienes el conjuro de devoción *hoja solar*. Aumenta en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

POSTURA DE MURO INFRAQUEABLE ◆

DOTE 8

POCO COMÚN CAMPEÓN GUERRERO

Prerrequisitos Ataque de oportunidad

Te niegas a dejar que los enemigos pasen por alto tu guardia. Mientras estés en esta posición, cuando impactas críticamente con un Ataque de oportunidad desencadenado por una acción de movimiento, interrumpes dicha acción de movimiento.

CONJUROS DE FOCO DE LOS CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Los Caballeros de Última Muralla usan magia poderosa en sus esfuerzos por combatir la maledad. Elconjuro de foco *invocar el Juramento Carmesí* es exclusiva del arquetipo de caballero reclamante (página 85).

INVOCAR EL JURAMENTO CARMESÍ

FOCO 2

POCO COMÚN CAMPEÓN

Lanzamiento ◆ somático, verbal

Área cono de 20 pies (6 m)

Blandiendo tu arma y gritando la línea final del Juramento Carmesí, desatas una explosión de energía de rubí destructiva. Debes empuñar un arma cuerpo a cuerpo y realizar el componente somático de este conjuro balanceando el arma en un arco hacia abajo. Infinges el daño cuerpo a cuerpo normal de tu arma, incluidos todos los bonificadores, penalizadores, modificadores y propiedades que correspondan a cada criatura en el área del conjuro; cada uno de ellos debe hacer una salvación básica de Fortaleza. Una criatura que falla críticamente esta salvación también sufre cualquier efecto adicional que normalmente infligirías con tu arma con un impacto crítico; si la criatura que falla críticamente su salvación también es inmune a los impactos críticos, simplemente falla la salvación.

Puedes convertir todo el daño físico de este conjuro en daño positivo contra todas las criaturas muertas vivientes que haya en el área.

HOJA SOLAR

POCO COMÚN EVOCACIÓN FUEGO LUZ POSITIVO

Lanzamiento ➡ somático, verbal

Alcance 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Dispara un rayo de sol ardiente desde tu arma. Debes empuñar una espada o lanza para lanzar *hoja solar*, y realizas el componente somático de este conjuro junto con la arma. Haz una tirada de ataque de conjuro. El rayo infinge 1d4 de daño por fuego. Si el objetivo es maligno, el rayo infinge 1d4 de daño bueno adicional, y si el objetivo es un muerto viviente, el rayo infinge 1d4 de daño positivo adicional (ambos efectos se aplican contra criaturas que sean malignas y muertas vivientes). Si estás en un área de luz solar natural brillante, aumenta el tamaño de cada dado de daño un grado (de d4 a d6).

Éxito crítico El rayo infinge el doble de daño.

Fallo El rayo infinge el daño total.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d4 fuego, 1d4 bueno y 1d4 positivo (o 1d6 de cada tipo de daño si estás bajo luz solar natural brillante).

FOCO 2

RELACIONES

Magaambya: los filántropos de la academia Magaambya fueron de los primeros en responder a la crisis en Última Muralla, y han establecido un campamento permanente en la ciudad de Vellumis. Si bien los problemas de choque cultural y resentimiento menor en ocasiones causan problemas, la mayoría de los Caballeros de Última Muralla están agradecidos por tan inesperada ayuda.

Vía Susurrante: los objetivos de los Caballeros de Última Muralla los convierten inevitablemente en enemigos de la Vía Susurrante, así como de numerosas iglesias, sectas y organizaciones malvadas.

LUZ DE REVELACIÓN

POCO COMÚN ADIVINACIÓN LUZ

Lanzamiento ➡ somático, verbal

Alcance emanación de 30 pies (9 m)

Duración 5 minutos

Te envuelves en un aura luminosa, iluminando un radio de 30 pies (9 m) con luz brillante. Tú y todos los aliados en esta área obtienen un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Percepción para detectar criaturas ocultas o no detectadas, así como objetos ocultos, puertas y otras características.

EQUIPO DE CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

El siguiente equipo está disponible para los Caballeros de Última Muralla. La guadaña de guerra y la falda blindada son elementos comunes.

ARMADURA GLORIOSA

OBJETO 14

RARA BUENA EVOCACIÓN LUZ MÁGICA

Precio 4.500 po

Uso puesto, armadura; **Peso** 4

Esta elegante armadura completa está grabada con imágenes heráldicas y nunca se empaña ni pierde el brillo. La *armadura gloriosa* es una *armadura completa +2 resistente*. En batalla, arroja luz brillante en un radio de 10 pies (3 m) que los enemigos ven como un halo cegador que oscurece a las criaturas que no sean el usuario. Cuando un enemigo mira al usuario, debe intentar una tirada de salvación de Voluntad CD 33. El enemigo queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito El enemigo no se ve afectado.

Fallo Durante 1 minuto, los aliados del usuario dentro del radio de luz de 10 pies (3 m) de la *armadura gloriosa* quedan ocultos para el enemigo. Los aliados quedan ocultos sólo mientras permanezcan dentro de la luz; si los aliados entran a la luz más tarde, también quedan ocultos.

Fallo crítico Igual que el fallo, excepto que los aliados del usuario quedan escondidos del enemigo en lugar de estar ocultos.

Activar ➡ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** La armadura lanza *santuario* sobre ti.

CABALLERO SINIESTRO

POCO COMÚN ABJURACIÓN ILUSIÓN MÁGICA

RUNA 8

CRUZADO DE ÚLTIMA MURALLA

GUÍA DE PERSONAJES	
ASCENDENCIAS	Humanos
Elfos	
Enanos	
Gnomos	
Goblins	
Medianos	
NUEVAS ASCENDENCIAS	Hobgoblins
Hombres lagarto	
Leshys	
Otros	
ZONAS	Última Muralla
Caballeros Infernales	
Exaltados	
GALERÍA	
Galería de PNJs	
Plantillas	
GLOSARIO E ÍNDICE	

FIGURAS NOTABLES

Señor Guardián Ulthun II: el ex líder de Última Muralla (y su ejército) ahora actúa como el líder no oficial de los Centinelas Brillantes. El paladín reside principalmente en Absalom para encabezar el reclutamiento para la causa de los caballeros.

Clarethe lomedar: Clarethe, la hija no binaria de la Centinela Brillante Kalabrynn lomedar, heredó los talentos de su madre por su inspiración y su habilidad táctica. Audaz y justa pero impetuosa, el Ángel del Atardecer fue la primera en prestar el Juramento Carmesí, y su pasión y coraje inspiran a todos los caballeros reclamadores.

Kalabrynn lomedar: Kalabrynn es la caballero a cargo de entrenar a los nuevos reclutas de los Centinelas Brillantes en Vellumis. Su sabiduría y nobleza son el ejemplo al que aspiran los nuevos caballeros vigilantes, y hace de madre sustituta para muchos escuderos huérfanos.



MAGO DE ÚLTIMA MURALLA

Precio 500 po

Uso grabada en una armadura pesada

La armadura de *caballero siniestro* oculta la identidad del usuario, lo que permite que los Reclamadores Carmesí pasen entre sus enemigos sin que los desenmascaren de inmediato. El usuario obtiene un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar ♦ (visualizar); **Efecto** Con un pensamiento, el usuario activa un disfraz. Mientras el disfraz de armadura de *caballero siniestro* esté activo, cualquier insignia de identificación o estética de la armadura se reemplaza por una estética maligna genérica como púas o caras demoníacas. Mientras esté disfrazado, se considera que el usuario está tomando precauciones contra sentir vida, e incluso una criatura que lo perciba con éxito con su aptitud de sentir vida confunde al usuario con un muerto viviente, a menos que tenga un éxito crítico en su prueba de Percepción o que el usuario falle críticamente en una prueba de Engaño o de Sigilo. Finalmente, mientras esté disfrazado, la runa intenta contrarrestar cualquier efecto que revele tu alineamiento; en una prueba de contraataque con éxito, en lugar de negar el efecto, la runa hace que el efecto perciba tu alineamiento como maligno (manteniendo cualquier componente legal o caótico de tu alineamiento).

El usuario puede Disparar el disfraz y, si se quita la armadura, el disfraz se desactiva automáticamente.

DENTADA

RUNA 10

POCO COMÚN EVOCACIÓN MÁGICA

Precio 1.000 po

Uso grabado en un arma cuerpo a cuerpo cortante

El filo de la cuchilla de un arma *dentada* se separa en fragmentos irregulares que giran a lo largo de la hoja. Al infligir daño cortante, el arma infinge 1d4 de daño adicional.

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** Blandes el arma y enfocas su poder, haciendo que los fragmentos dentados zumben mientras giran a una velocidad vertiginosa. En tu próximo Golpe con el arma en este asalto que cause daño cortante, la runa dentada añade un daño adicional de 1d12 en lugar del daño adicional de 1d4. Luego, los fragmentos vuelven a su velocidad habitual.

FALDA BLINDADA

OBJETO 0

Precio 20 pp; Peso 1

Estas faldas de placas metálicas, también conocidas como faldas blindadas, son las preferidas de los Caballeros de Última Muralla por su versatilidad y su atractivo estético. Una falda blindada se puede usar con 2 acciones de Interactuar cuando se usa con armadura ligera o mediana, o como parte de ponerse una armadura pesada.

Cuando se usa con una coraza, camisote de mallas, cota de malla o cota de escamas, una falda blindada aumenta en 1 el bonificador por objeto de la armadura a la CA, y aumenta el penalizador de la prueba de la armadura en 1, reduce en 1 el límite por Destreza de la armadura, aumenta la puntuación de Fuerza requerida para ignorar el penalizador de la prueba y reduce en 2 el penalizador a la Velocidad, y añade el rasgo ruidoso. Esto también hace que la armadura sea un grado más pesada (de ligera a media, o de media a pesada), y usas el bonificador por competencia apropiado para este tipo de armadura ajustada.

Alternativamente, cuando uses una falda blindada para reemplazar las porciones apropiadas de una armadura de placas y mallas o una armadura completa, reduce en 1 el bonificador por objeto de la armadura a la CA, disminuye en 1 el penalizador a la prueba, disminuye la puntuación de Fuerza requerida para ignorar el penalizador a la prueba y reduce en 2 el penalizador a la Velocidad, aumenta en 1 el límite por Destreza de la armadura y añade el rasgo ruidoso a la armadura. Una falda blindada no otorga ningún beneficio cuando se usa sola o con armaduras que no sean las enumeradas aquí.

GUADAÑA DE GUERRA

OBJETO 0

Precio 14 pp; Daño 1d8 Cor; Peso 2; Manos 2; Grupo arma de asta; Rasgos mortal d8, barrido, alcance 10 pies (3 m)

Una guadaña de guerra es similar a una guaja, salvo que el borde cortante está a lo largo del lado cóncavo. Las guadañas de guerra son las armas preferidas de los Reclamadores Carmesí para dar machetazos a las oleadas de zombis. La guadaña de guerra es un arma cuerpo a cuerpo marcial.

LANZA RADIANTE

OBJETO 15

POCO COMÚN BUENA DIVINA EVOCACIÓN FUEGO LUZ

Precio 5.750 po

Uso sostenido en dos manos; **Peso** 2

Cuando se maneja en batalla, estas lanzas plateadas brillan con luz propia. Una *lanza radiante* es una *lanza de plata +2 llameante sagrada de combate mayor*. Cuando se maneja en batalla, la *lanza radiante* arroja luz brillante en un radio de 60 pies (18 m). Con un golpe contra una criatura muerta viviente específicamente vulnerable a la luz solar, la lanza estalla con un destello de luz brillante y ese muerto viviente debe hacer una salvación de Fortaleza CD 35. Si el ataque acaba en un impacto crítico, el muerto viviente utiliza un resultado un grado de éxito peor que el resultado de su tirada de salvación.

Éxito El muerto viviente no se ve afectado.

Fallo El muerto viviente queda lentificado 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico El muerto viviente queda lentificado 1 durante 1 minuto.

Activar ➡ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Apuntas con la lanza a un enemigo y gritas, disparando un rayo con los efectos de una *luz abrasadora* de nivel 7.

MARCA CARMESÍ

OBJETO 9

POCO COMÚN EVOCACIÓN MÁGICA

Precio 700 po

Uso sostenido en una o dos manos; **Peso** 1

Estas siniestras espadas están decoradas con laca carmesí y sirven como conductos perfectos para el poder del *Juramento Carmesí*.

La primera le fue otorgada a Clarethe lomedar por un misterioso patrón que muchos Reclamadores creen que es un emisario de Ragathiel. Una *marca carmesí* es una *espada bastarda +1 hiriente de golpe*. Cuando el portador usa la *marca carmesí* para invocar el *Juramento Carmesí* (página 85), puede generar una línea de 60 pies (18 m) o un cono de 30 pies (9 m) en lugar del habitual cono de 20 pies (6 m). Siempre que el portador infila daño por sangrado persistente en una criatura muerta viviente con la *marca carmesí*, en su lugar, puede encerrar a la criatura en energía rubí, infligiendo la misma cantidad de daño positivo persistente en lugar de daño por sangrado persistente.

SOPA DE ÚLTIMA MURALLA

OBJETO 1

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Precio 3 po

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

Activar 1 minuto (Interactuar)

Los Reclamadores Carmesí hacen esta rica y abundante sopa usando hierbas que desconciertan los sentidos de los muertos vivientes. Un plato de sopa de Última Muralla es tan nutritivo como una comida completa. Además, durante 1 hora después de consumir un tazón de sopa de Última Muralla, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Sigilo y las CD contra muertos vivientes.

ARQUETIPOS DE CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Los siguientes arquetipos son poco comunes, pero están disponibles para los miembros de los Caballeros de Última Muralla (consulta la barra lateral de la página 65 para más información). Los personajes con el arquetipo Centinela de Última Muralla (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 71) pueden seleccionar una de estas dedicaciones incluso sin obtener tres dotes del arquetipo Centinela de Última Muralla, y cada una de las dotes de estos arquetipos cumple el requisito especial de dedicación de Centinela de Última Muralla, a pesar de no pertenecer a dicho arquetipo.

FIGURAS NOTABLES

Beirivelle Brillo Estelar: este campeón shelynita viaja por Avistan reclutando aliados, al tiempo que ayuda a las niñas criadas como niños, como ella, a salir al mundo y descubrir sus verdaderos destinos.

Avalorex: este enigmático gnomo vidente emplea adivinaciones para prevenir desastres, pero también se rumorea que observa y juzga a los posibles caballeros desde lejos.

Ileana Tessthake: aunque tiene la maldición del vampirismo, la moral de Ileana fue preservada por el Juramento Carmesí. Ahora, busca una cura.



CLÉRIGO DE ÚLTIMA MURALLA

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

ORGANIZACIONES Academia Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

GANCHOS DE AVENTURA

Mantener la línea: los PJs visitan un pueblo atacado por oleadas de muertos vivientes. Los PJ deben contener el asalto o escoltar a la gente del pueblo hasta un lugar seguro, buscar el origen de los muertos vivientes y poner fin a la amenaza.

Nuevos reclutas: los Reclamadores Carmesi solicitan ayuda a los PJs para la guerra. Es posible que los PJs necesiten hacer algún reconocimiento o exploración, ubicar un artefacto o localizar un sitio importante o proteger a los aliados de los caballeros.



CABALLERO VIGILANTE

CABALLERO VIGILANTE

Inspirándose en historias heroicas de la Cruzada Brillante, los Caballeros Vigilantes se erigen como valientes ejemplos de moralidad y honor.

CABALLERO VIGILANTE

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Entrenado en Religión, cualquier alineamiento bueno, miembro de los Caballeros de Última Muralla con el rango de caballero.

Estás dedicado a la causa de los Centinelas Brillantes. Obtienes competencia a nivel experto en Religión. Cuando estás entre un aliado y un enemigo y proporcionarías una cobertura menor a tu aliado contra los ataques del enemigo, giras sobre ti mismo para entorpecer aún más al enemigo, proporcionando cobertura normal en lugar de cobertura menor.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de Caballero Vigilante.

IDEALISMO INMUTABLE

DOTE 8

DEDICACIÓN

Prerrequisitos Caballero Vigilante (ver arriba), rango experto en salvaciones de Voluntad

Tu fe y tu esperanza no vacilan y no huirás cuando haya vidas en juego. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra los efectos de miedo y de emoción que inflajan desesperación. Cuando sufrirías el estado huyendo, puedes elegir mantenerte firme y quedarte aturdido mientras dura el efecto, evitando que corras y permitiéndote volver a entrar al combate más rápidamente cuando el estado termine.

RESISTENCIA AL TOQUE DE LA MUERTE ↘

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Caballero Vigilante (ver arriba), experto en armaduras medianas o pesadas

Desencadenante Un muerto viviente te acierta con un ataque sin armas.

Requisitos Llevas una armadura intermedia o pesada con la que tienes competencia a nivel experto.

Tu convicción redirige el ataque del muerto viviente a través de tu armadura y luego lo aleja inofensivamente. Obtienes resistencia 5 al daño físico y resistencia 10 al daño negativo contra el ataque desencadenante. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia en cualquier tirada de salvación contra los efectos del ataque natural del muerto viviente; si tienes éxito en la tirada de salvación, obtienes un éxito crítico en su lugar.

CABALLERO DE ARMADURA BRILLANTE

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Caballero Vigilante (ver más arriba); experto en armadura ligera, armadura intermedia o defensa sin armadura; entrenado en armadura pesada.

Como caballero de armadura brillante, entrenas diariamente con la armadura más pesada, ampliando tu experiencia a armadura pesada. Obtienes competencia a nivel experto en armadura pesada.

ÉGIDA DE ARNISANT ◀▶

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Caballero Vigilante (ver más arriba), Bloqueo con el escudo, maestro en Religión

Requisitos Estás empuñando un escudo.

Inspirado por la historia de Arnasant, transformas tu escudo en una custodia mágica. Hasta el comienzo de tu próximo turno, obtienes la siguiente reacción:

Absorber en la Égida ↘ (manipular) **Desencadenante** Un enemigo lanza un conjuro que te tenga como objetivo a ti o a un aliado a menos de 15 pies (4,5 m) de ti;

Efecto Interpones la custodia de tu escudo contra el conjuro. Intenta una prueba de contraataque, utilizando tu modificador por Religión como modificador para contrarrestar. En caso de éxito, el conjuro queda contrarrestado y tu escudo sufre un daño igual a cuatro veces el nivel del conjuro, ya que absorbe y dispersa la energía mágica. Con un fallo, el escudo sufre un daño igual al doble del nivel del conjuro.

CABALLERO RECLAMANTE

Los Caballeros Reclamantes pasan gran parte de su tiempo en medio de los horrores de las Tierras de las Sepulturas, rescatando a los civiles que quedan allí y atacando a los agentes del Tirano Susurrante. El logro de estos objetivos requiere adoptar tácticas sutiles, poniendo énfasis en el sigilo y la supervivencia.

DEDICACIÓN DE CABALLERO RECLAMANTE

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Entrenado en Supervivencia y en Sigilo, cualquier alineamiento no maligno, miembro de los Caballeros de Última Muralla con rango de caballero

Has hecho el Juramento Carmesí y te has convertido en miembro de pleno derecho de los Reclamadores Carmesí. Obtienes competencia experta en Sigilo y en Supervivencia. Cada vez que saques un éxito en una tirada de salvación contra la aptitud especial de un muerto viviente, obtienes un éxito crítico. Esto se aplica a cualquier aptitud que provenga de un muerto viviente, incluidos los conjuros innatos de un muerto viviente (pero no sus conjuros preparados o espontáneos).

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo de Caballero Reclamante.

INVOCAR EL JURAMENTO CARMESÍ

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Reclamante (ver más arriba)

Puedes invocar el Juramento Carmesí para liberar explosiones de energía color rubí desde tu arma. Obtienes elconjuro de foco *invocar el Juramento Carmesí*. Si aún no tienes uno, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes recuperar utilizando la actividad Reenfocar para recitar el Juramento Carmesí y meditar sobre sus enseñanzas; si ya tienes una reserva de foco, aumenta en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva. Tus conjuros de foco de Caballero Reclamante son conjuros divinos; cuando obtienes esta dote, te entrenas en ataques de conjuros divinos y CD de conjuros.

SUPERVIVIENTE DE LA DESOLACIÓN

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Reclamante (ver más arriba)

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra eventos climáticos no naturales o peligros ambientales que ocurran en regiones arruinadas o no naturales. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto así, obtienes un éxito crítico en su lugar; si sacas un fallo crítico, en su lugar, obtienes un fallo. Esto no se aplica a sucesos no naturales creados o dirigidos por efectos activos, como conjuros que crean un clima anómalo o áreas peligrosas.

HOJA DEL JURAMENTO CARMESÍ ➔

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Reclamante (ver más arriba)

Invocas el Juramento Carmesí para castigar a los muertos vivientes y luego dar un Golpe con arma o sin arma contra un enemigo muerto viviente. El Golpe utiliza dos dados de daño de arma adicionales, y puedes convertir todo el daño físico del ataque en daño positivo.

SEGADOR DEL DESCANSO

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Reclamante (ver más arriba), competencia a nivel maestro con un arma

Tu habilidad y tu fervor te permiten perforar las defensas de los muertos vivientes y aprovecharte de sus debilidades. Cuando hagas un ataque con un arma con la que tengas competencia a nivel maestro y aciertes a una criatura muerta viviente, ignoras 5 puntos de las resistencias de la criatura y las debilidades de los muertos vivientes son 2 veces más altas contra tu ataque.

EL JURAMENTO CARMESÍ

Con voces frías como la muerte juramos, mientras seguimos aguantando y aún respiramos.

No permitiremos que los muertos pervivan, Ni nos quedaremos impasibles mientras nuestras tierras contaminan.

No flaquearemos, ni la derrota permitiremos, sino que los cortaremos y los abrasaremos. Sobre los muros destrozados de Vigilia se nos oye recitar, escuchad el Juramento Carmesí: ¡El Tirano caerá!



CABALLERO RECLAMANTE



CABALLEROS INFERNALES

La ley escrita es absoluta, y para que toda civilización no quede reducida a polvo, su aplicación y cumplimiento deben ser rápidos e infalibles. Nadie encarna esta dura verdad más que los Caballeros Infernales, una orden de guerreros dedicados a la protección y al progreso de la sociedad a toda costa. La organización de los Caballeros Infernales se remonta a Cheliax, donde hace casi ciento cincuenta años una banda de vigilantes obtuvo la legitimidad de su rey. En las décadas posteriores, dicha orden se diversificó en múltiples ramas que no responden a nada más que a su propia visión de la ley.

Los Caballeros Infernales creen que, sin su compromiso con el orden, el tejido de la existencia está en peligro. Por lo tanto, son obedientes agentes de la ley, desarraigando a aquellos que socavarían el orden y la paz. Cuando se avecina la anarquía, son verdugos de todas las cosas y personas que propaguen la marea del caos. Las leyes que defienden no son las de una única nación o tirano, sino más bien las de un código propio, recopilado a partir de innumerables códigos legales a lo largo de la historia y reforzado mediante las restricciones de la sociedad más legal de los Planos: el Infierno.

Para algunos Caballeros Infernales, la Sima es un ideal envidiable; para otros, su orden allana el camino para los reinos más reprobables del Cosmos y sólo por eso debe ser respetada. Independientemente de sus códigos morales personales, los Caballeros Infernales creen que el Infierno es la fragua más grande

del multiverso y que aquellos forjados en sus llamas emergen inquebrantables e irrompibles. Por lo tanto, los aspirantes a caballeros se someten voluntariamente a los horrores del Infierno, y sólo aquellos que sobreviven a su desafío son dignos portadores del título de Caballero Infernal.

Desde la fundación de la orden hace casi ciento cincuenta años, los Caballeros Infernales probados e inducidos han adoptado las imágenes y la legalidad inimitable de la Sima, arrebatándolas para sus propios fines. Este hecho es más obvio cuando se muestran ardientes y temibles ante sus enemigos: la indumentaria completa de un Caballero Infernal incluye una armadura negra de pies a cabeza, que evoca el epítome de un combatiente infernal. Esculpida con púas estilizadas y estampada con emblemas de una amenazante tez diabólica, la armadura de uno de ellos denota a qué secta pertenece y le infunde toda la autoridad y capacidad de su orden para una aplicación despiadada de la ley.

LA MEDIDA Y LA CADENA

Todos los Caballeros Infernales aplican y ejecutan los principios básicos de lo que llaman la Medida, la recopilación masiva de leyes y restricciones de la orden; y la Cadena, una filosofía que se trata de las tres virtudes más importantes. El orden, la disciplina y la falta de compasión constituyen los tres eslabones de la Cadena, y cada eslabón es una piedra angular de la filosofía que alimenta a todos estos guerreros.

Al hacer cumplir el orden, los Caballeros Infernales se esfuerzan por crear un mundo que sea tan pacífico y regio que no los necesite. Además, la visión de la orden de los Caballeros

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSSARIO E ÍNDICE



Infernales alienta a cada uno a castigar a quienes detienen el progreso. La disciplina enseña que no hay logro sin pérdida y que las emociones son, en el mejor de los casos, una distracción, y en el peor, una vulnerabilidad. Esto incluye el miedo, que todos los Caballeros Infernales intentan dominar y convertir en un arma contra los débiles. Al practicar la disciplina perfecta, se preparan para destruir a todo aquel que les impida lograr sus objetivos.

El concepto de falta de compasión, el tercer eslabón filosófico de los Caballeros Infernales, enseña que todo el mundo es culpable de alguna infracción contra el orden y que la compasión es perjudicial para la civilización e inhibe el progreso social. Las excepciones a esta regla, según creen los Caballeros Infernales, allanan el camino hacia la anarquía. Como todos han transgredido, ninguno es digno de misericordia, incluidos los propios Caballeros Infernales, que se rigen por los más altos estándares de sus propios principios.

El fanatismo absoluto de la orden de Caballeros Infernales hacia la ley y la disciplina atrae a muchos aspirantes crueles y malvados de corazón, e incluso a algunos que veneran la maldad de Asmodeo por encima de todo. Sin embargo, los miembros de los Caballeros Infernales en su conjunto no son necesariamente malignos. Para aquellos que los buscan, hay espacio para la bondad y la moralidad dentro de las duras filas de los Caballeros Infernales, siempre y cuando se mantengan las restricciones de la Medida. Los aspirantes malignos a menudo descubren que, si bien asumen que los Caballeros Infernales podrían proporcionar refugio a sus actos, ellos mismos son demasiado caprichosos para ser un modelo de orden. En cualquier caso, los gritos de los

malignos aspirantes a Caballero Infernal resuenan tan fuerte en los pasillos de una ciudadela como los de los débiles y los necesitados, y las simas del Infierno están pletóricas por recibir a todos los que fracasan al abrazo eterno de los condenados.

BRAZOS DE LA LEY TOTAL

Todos los Caballeros Infernales deben pasar una prueba simple pero brutal, abatiendo a un infernal en combate singular y cumpliendo con las filosofías generales de la orden. Más allá de estos elementos compartidos, las distintas órdenes de la caballería se centran en aspectos específicos para sofocar la ilegalidad y el salvajismo. Hay siete órdenes importantes de Caballeros Infernales que deambulan por la Región del mar Interior y más allá, muchas de ellas con sede en Cheliax o sus alrededores, donde comenzó la organización. Las siete órdenes principales de Caballeros Infernales se describen a continuación. Si bien actuar directamente violando el mandato específico de una orden es aún más atroz que violar la Medida y la Cadena de forma general, los Caballeros Infernales no toleran infracciones de ningún tipo, sin importar lo pequeñas que sean, y por lo tanto las órdenes no tienen un listado de anatemas específicos.

Orden de la Cadena: con base en la ciudadela Gheradesca, cerca de Corentyn en Cheliax, los caballeros de la Orden de la Cadena son cazarrecompensas y carceleros. Cazan igualmente a bandidos, asesinos y fugitivos, encarcelando a los peores delincuentes en su ciudadela-fortaleza. Estos Caballeros Infernales están especializados en campos como el rastreo, la psicología criminal, la investigación y el interrogatorio. El arma predilecta de la orden es el mangual.



CABALLEROS INFERNALES

LN GRANDE MILITAR

Bastiones de la ley absoluta y enemigos del desorden, el caos y la anarquía.

Alcance e influencia local (Korvosa; fuerte), nacional (Cheliax, Isger; fuerte), regional (Mar Interior; moderado).

Objetivos eliminar las amenazas al orden y al avance de la civilización, incluidos elementos específicos según lo determinado por cada orden de Caballeros Infernales.

Sedes ciudadelas, según lo determine cada orden de Caballeros Infernales.

Miembros clave Lictor Uro Adom (Cadena),

Vicario Giordano Torchia (Portal), Lictor

Resarc Ountor (Garra Divina), Lictor Severs «Garra de hueso» DiVirí (Clavo), Lictor Rouen Stought (Pira), Lictor Darcyne Wrens (Potro), Lictor Toulon Vidoc (Flagelo).

Aliados chelaxianos, seguidores de los dioses legales (dependiendo de la orden), funcionarios legítimos del gobierno.

Enemigos bandidos, sectarios, elementos políticos rebeldes; otros, dependiendo de la orden.

Activos contactos, influencia, posición legal en las áreas de operación, armaduras y armas suministradas por orden.

Requisitos de ingreso pasar la prueba para Caballero Infernal (página 89).

Alineamientos aceptados LN (LB, LM).

Valores ley, paz a través del orden, aplicación de códices legales.

Anatema desobedecer o socavar la Medida y la Cadena (página 86).

Orden del Portal: con sede en la ciudadela Enferac, justo al este de Pezzack en Cheliax, con tan solo unos pocos cientos de miembros, la Orden del Portal es la orden principal más pequeña de Caballeros Infernales. También es la única orden en la que los signíferos (caballeros Infernales lanzadores de conjuros) superan en número a los caballeros rasos. Estos lanzadores de conjuros usan todo tipo de magia para idear nuevas formas de traer la ley al mundo y son conocidos por usar ritos extraños para detectar delitos a medida que se cometan o incluso mientras se planifican. El arma predilecta de la orden es la daga.

Orden de la Garra Divina: con sede en la ciudadela Dinyar, en las montañas Aspodell, justo en las fronteras de Isger, la Orden de la Garra Divina es la única orden de Caballeros Infernales que se dedica a la fe. Reverencian un dogma único que nace de una combinación de los aspectos más legales de cinco dioses legales: Abadar, Asmodeo, Iomedae, Irori y Torag. Siguen su doctrina, que denominan la Garra Divina, para acabar con el desorden y oponerse a las fuerzas del caos absoluto. El arma predilecta de la orden es la maza de armas.

Orden del Clavo: con sede en la ciudadela Vraid, cerca de Korvosa, en Varisia, la Orden del Clavo se dedica a erradicar las amenazas que acechan en las vastas extensiones de desierto que pretenden ahogar a la sociedad civilizada. Ven a los monstruos ambulantes, las supersticiones sin control y la vida sin fronteras como una amenaza para la sociedad. El Clavo a menudo envía contingentes de caballeros a todo el mundo para hacer frente a lo que perciben como amenazas crecientes. Las armas predilectas de la orden son la alabarda y la lanza; los que viajan a pie prefieren la alabarda, mientras que los montados luchan con lanzas.

Orden de la Pira: con sede en la ciudadela Krane, cerca de Osteno en Cheliax, la Orden de la Pira se ocupa de erradicar religiones peligrosas, perspectivas seductoras y ciencia revolucionaria que amenacen el *statu quo* de la sociedad. Los miembros de esta orden se ven a sí mismos como cazadores de sectarios y perseguidores de brujería y ven con recelo todas las religiones más allá de las religiones más comunes de la Región del Mar Interior. El arma predilecta de la orden es la guja.

Orden del Potro: con sede en la ciudadela Rivad, cerca de Corona del Oeste en Cheliax, la Orden del Potro es la enemiga del pensamiento decadente, el deseo egoísta y la fantasía infructuosa, todos los vicios que creen que inhiben el crecimiento y el progreso de la sociedad. De todas las principales órdenes de Caballeros Infernales, la del Potro es la más odiada debido a su reputación de asaltar las casas de quienes denuncian el *statu quo*. El Potro también es conocido por acabar con ciertos grupos de agitadores antes de que se conviertan en gremios, sindicatos o revolucionarios. Las armas predilectas de la orden son la espada larga y el látigo.

Orden del Flagelo: con sede en la ciudadela Demain, cerca de la capital chelaxiana de Egorian, la Orden del Flagelo se dedica a erradicar a los individuos corruptos y las influencias dentro de los gobiernos y otros grupos poderosos. Sus miembros investigan manipulaciones políticas y abusos de poder, y sus esfuerzos también incluyen librarse una guerra interminable contra el crimen organizado. Las armas predilectas de la orden son la maza, el flagelo (página 90) y el látigo.

Otras órdenes: además de estas órdenes principales, hay varias órdenes de menor tamaño que también persiguen mandatos específicos. Estas son la Orden de la Espiral, una malvada orden que persigue a los pueblos indígenas y sitios históricos en la Extensión de Mwangi; la Orden de la Cruz, una malvada orden de falsos Caballeros Infernales muertos vivientes que se han alzado como caballeros sepulcrales en la frontera Cheliax-Nidal; la Orden del Glifo, una maligna e ilegítima orden que trabaja a instancias de la Casa Thrune de Cheliax para suprimir las historias y las tradiciones de la nación; la Orden de la Pica, un temible grupo de matadores de monstruos; la Orden de la Cicatriz, un grupo de cazadores de asesinos que antaño sirvieron a la corona chelaxiana; la Orden del Torrente, una organización bondadosa con sede en Ravoune dedicada a la caza de secuestradores y a recuperar a los secuestrados; y la Orden del Muro, un grupo subordinado a la Orden de la Cadena que vigila en Khari, la ciudad robada de Rahadoum, que permanece en manos de Cheliax.

ENTRE LOS CABALLEROS INFERNALES

Aunque el saber y la historia únicos de cada orden de Caballeros Infernales son, en gran medida, opacos para las masas, el proceso general para convertirse en un Caballero



Infernal es de conocimiento común. Los aspirantes a Caballero Infernal deben solicitar unirse a una orden en la ciudadela de ese grupo o mediante el patrocinio de un Caballero Infernal en servicio. En este punto, un recluta se denomina armígero y se le somete a una intensa reeducación y entrenamiento físico con un miembro de la orden elegida para avanzar con su candidatura a la caballería. En algunos casos, un caballero Infernal podría entrenar a su propio armígero en el campo. Los armígeros suelen entrenar el tiempo que el caballero Infernal supervisor crea necesario, aunque el período típico es de aproximadamente 3 años.

En cualquier momento del entrenamiento de un armígero, aunque generalmente a instancias de patrocinador de un caballero Infernal, el armígero puede solicitar realizar la Prueba del Caballero Infernal. Si el candidato pasa la prueba, el armígero se convierte en un caballero Infernal de pleno derecho, recibe la armadura y el arma oficial de su orden y se le otorga toda la autoridad y el puesto que le confiere su rango. Si el armígero falla la prueba, muere y la orden no lo lamenta.

La Prueba del Caballero Infernal es simple: un armígero debe vencer a un campeón inmortal del Infierno cuyo poder en combate refleje el suyo. Los detalles de la prueba difieren sutilmente entre una otra y orden, pero, para todos ellos, la prueba oficial es un ritual sombrío que se realiza dos veces al año. Un oficial de alto rango supervisa la prueba, un signífero la administra para conjurar al demonio y todos los miembros disponibles de la orden la presencian.

Después de una larga introducción, el armígero en cuestión entra en una arena claramente marcada. El signífero invoca al

diablo y los dos luchan hasta la muerte. Si el armígero prevalece, recita sus votos inmediatamente después de la batalla, siempre y cuando sus heridas no sean potencialmente mortales. Si el armígero muere, la prueba termina y fracasa.

Por decreto de la Medida, hay una forma alternativa de alcanzar el título de caballero. Un armígero puede derrotar a un diablo cualificado en combate individual fuera de la ceremonia ritual, pero para hacerlo se necesita un patrocinador. Si un caballero Infernal debidamente acreditado es testigo de la hazaña y lo avala, el armígero puede convertirse en miembro de la orden.

TÍTULOS DE CABALLERO INFERNAL

Existen numerosos rangos dentro de las órdenes de Caballeros Infernales, pero los siguientes, enumerados de menor a mayor autoridad, son los más generalizados.

Armígero: un caballero Infernal en entrenamiento; un escudero de caballero Infernal. Los armígeros se consideran afiliados a sus respectivas órdenes, pero no son miembros de pleno derecho y aún no han ganado su propia armadura de caballero Infernal, ni se les ha entregado el arma formal de su orden.

Signífero: un caballero Infernal lanzador de conjuros. Según la Medida, los signíferos se clasifican nominalmente por debajo de los caballeros Infernales, que tienen autoridad para dar órdenes a los lanzadores de conjuros en el campo de batalla. Aunque la Orden del Portal es una excepción a esto, ya que ha promulgado una cláusula para sus miembros que sitúa a sus signíferos por encima de sus caballeros Infernales.

RELACIONES

Exaltados: los extravagantes y chiflados

Exaltados constantemente entran en conflicto con los Caballeros Infernales. Los Exaltados trabajan para evadir los ojos vigilantes y la comprensión legal de los Caballeros Infernales.

Casa Thrune: muchas órdenes de Caballeros Infernales tienen sus bases en Cheliax y sus alrededores y responden directamente ante la Casa Thrune. Sin embargo, la Casa Thrune no ata en corto a los Caballeros Infernales, ya que incluso la casa gobernante

sabe que la Medida y la Cadena son lo primero.

Autoridades locales: los Caballeros Infernales suelen trabajar con la policía local cuando les es favorable, pero se toman la ley por su propia mano cuando creen que las autoridades locales carecen del carácter suficiente.

Caballero Infernal: un miembro de los Caballeros Infernales. Los Caballeros Infernales tienen autoridad para llevar a cabo misiones, viajar, hacer cumplir la ley en lugares clave (según las necesidades de su orden) y tomar las decisiones de campo pertinentes para avanzar en sus objetivos. Llevan una icónica armadura negra de placa completa y, por lo general, manejan las armas características de su orden.

Maralictor: un oficial de nivel medio, similar a un teniente. Los maralictores con inquietudes o deberes titulares, como los maralictores de armas relativamente comunes, los maralictores de campo y los maralictores de portal, son de menor rango.

Paralictor: un oficial Caballero Infernal de alto rango, similar a un comandante.

Paravicario: un líder para los signíferos de una orden de Caballeros Infernales, igual en rango a un maestro de espadas.

Amo, Ama o Myx de Espadas: un coronel de una orden de Caballeros Infernales, igual en rango a un paravicario.

Vicario: un líder de lanzamiento de conjuros de una orden de Caballeros Infernales, igual en rango a un lictor. Este título rara vez se utiliza.

Lictor: un general y miembro del más alto rango de una orden de Caballeros Infernales.

OPCIONES DE CABALLERO INFERNAL

Los Caballeros Infernales incorporan una serie de técnicas especializadas en sus aventuras. Un personaje que sea miembro de los Caballeros Infernales tiene acceso a las siguientes opciones poco comunes, así como al flagelo, que es común.

EQUIPO DE CABALLERO INFERNAL

Los Caballeros Infernales emplean una gran variedad de equipos en sus inquisiciones. Éste incluye armas únicas que son utilizadas sólo por órdenes específicas y la icónica armadura completa de Caballero Infernal.

ARMADURA COMPLETA DE CABALLERO INFERNAL

OBJETO 2

POCO COMÚN BALUARTE

Precio 35 po

Uso armadura puesta; Peso 4

Bonificador a la CA +6; Lim Des +0; Penalizador a la prueba -3;
Penalizador -10 pies (-3 m); Fuerza 18; Tipo pesada; Conjunto armadura completa

Pocas armaduras en la Región del mar Interior son tan memorables como la icónica armadura completa de Caballero Infernal. Si bien cada orden tiene su propia floritura, la armadura completa de Caballero Infernal puede reconocerla al instante cualquiera que tenga algo de conocimiento sobre estos caballeros. Las órdenes toman medidas extremas para castigar a los falsarios que se atrevan a vestir su armadura completa y la recompensa no suele merecer la pena, ya que, para los falsos caballeros Infernales, la armadura es funcionalmente similar a una armadura completa.

FLAGELO

OBJETO 0

Precio 1 pp; Daño 1d4 Cor; Peso 1; Manos 1; Conjunto manual;
Rasgos ágil, desarmar, sutileza, no letal, barrido

Un flagelo, también conocido como un gato de nueve colas, es un conjunto de varios cordones anudados hechos de algodón o cuero y unidos a un mango. Si bien la mayoría de los flagelos son más adecuados para la tortura que para el combate, las armas utilizadas por la Orden del Flagelo tienen púas metálicas tejidas para perforar la ropa y la armadura. El flagelo es un arma cuerpo a cuerpo marcial.

DOTES DE ARMÍGERO DE LOS CABALLEROS INFERNALES

Las siguientes dotes de arquetipo para el arquetipo Armígero de los Caballeros Infernales (*Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, página 131) están

ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DEL POTRO

GUÍA DE PERSONAJES
ASCENDENCIAS
Humanos
Elfos
Enanos
Gnomos
Goblins
Medianos
NUEVAS ASCENDENCIAS
Hobgoblins
Hombres lagarto
Leshys
Otros
ORGANIZACIONES
Academia Magaambya
Caballeros de Última Muralla
Caballeros Infernales
Exaltados
Sociedad Pathfinder
Galería de PNJs
Plantillas
GLOSARIO E ÍNDICE

disponibles para todos los armigeros de los Caballeros Infernales y para los personajes con los arquetipos Caballero Infernal y signífero de los Caballeros Infernales.

ENTRENAMIENTO DE LA ORDEN

DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de armígero de los Caballeros Infernales

Obtienes el menor beneficio de la orden de Caballeros Infernales a la que pertenezcas.

ENTRENAMIENTO DE LA ORDEN AVANZADO

DOTE 12

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de armígero de los Caballeros Infernales; dedicación de Caballero Infernal o dedicación de signífero de los Caballeros Infernales.

Obtienes el mayor beneficio de la orden de Caballeros Infernales a la que pertenezcas.

ENTRENAMIENTO DE LA ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DE LA CRUZ

DOTE 12

POCO COMÚN PRESTIGIO ARQUETIPO CABALLERO INFERNAL

Prerrequisitos Dedicación de armígero de los Caballeros Infernales; dedicación de Caballero Infernal o dedicación de signífero de los Caballeros Infernales.

Obtienes el beneficio menor de una orden de Caballeros Infernales que no sea a la que pertenes. Esto representa el tiempo que pasaste entrenando con miembros de esa orden para aprender sus técnicas y enseñanzas. Si no eres miembro de pleno derecho de una orden determinada, no puedes recibir su capacitación.

Especial Puedes seleccionar esta dote varias veces, obteniendo el beneficio menor de una orden diferente cada vez al entrenar con miembros de esa orden.

HABILIDADES DE ORDEN DE CABALLERO INFERNAL

Las siguientes entradas enumeran los beneficios de órdenes menores y mayores para cada una de las siete órdenes principales de Caballeros Infernales. Estas aptitudes se pueden obtener seleccionando las dotes de arquetipo Entrenamiento de la orden, Entrenamiento de la orden avanzado y Entrenamiento de la orden de Caballeros Infernales de la Cruz descritos anteriormente.

ORDEN DE LA CADENA

Los miembros de la Orden de la Cadena son hábiles cazando y capturando criminales, especialmente aquellos que se atreven a huir de la justicia.

GRILLETES DE LEY

BENEFICIO MENOR

FLORITURA

Intentas someter a un objetivo con un ataque y un agarre de continuación. Haz un ataque cuerpo a cuerpo. Si impacta y causa daño, puedes hacer una prueba de Atletismo para agarrar a la criatura que golpeaste. Si manejas un mangual, puedes ignorar el requisito de Apresar, ya que tienes una mano libre. Ambos ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no aumenta hasta después de que hayas realizado ambos.

ATADURA ROBUSTA

BENEFICIO MAYOR

Tus agarres son increíblemente fiables. Cuando sufres un fallo crítico en una prueba para Apresar un objetivo, sufres un fallo en su lugar. Además, cuando una criatura que has agarrado, sufre un fallo en su prueba para Huir, sufre un fallo crítico, y si obtiene un éxito crítico, obtiene un éxito en su lugar.

ORDEN DEL CLAVO

Los miembros de la Orden del Clavo ven la sociedad civilizada como un ideal y buscan unir a todas las personas dentro de su referencia cultural. También buscan destruir a cualquiera que no acepte la cultura cheanaxiana, junto con las bestias salvajes que amenazan la seguridad de la civilización.

FIGURAS NOTABLES

Lictor Uro Adom: el líder legal neutral de la Orden de la Cadena, Adom, comenzó su carrera como agente hasta que finalmente llegó a ser conocido como la «Pantera de Pangolais»; es el máximo guardián de la ciudadela Gheradesca, muy similar a una fortaleza.

Vicario Giordano Torchia: Torchia, el líder legal maligno de la Orden del Portal, es un brillante mago conocido por su arrogancia, su vasta red de informantes y sus frecuentes tratos con poderosos diablos.



ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DE LA CADENA

FIGURAS NOTABLES

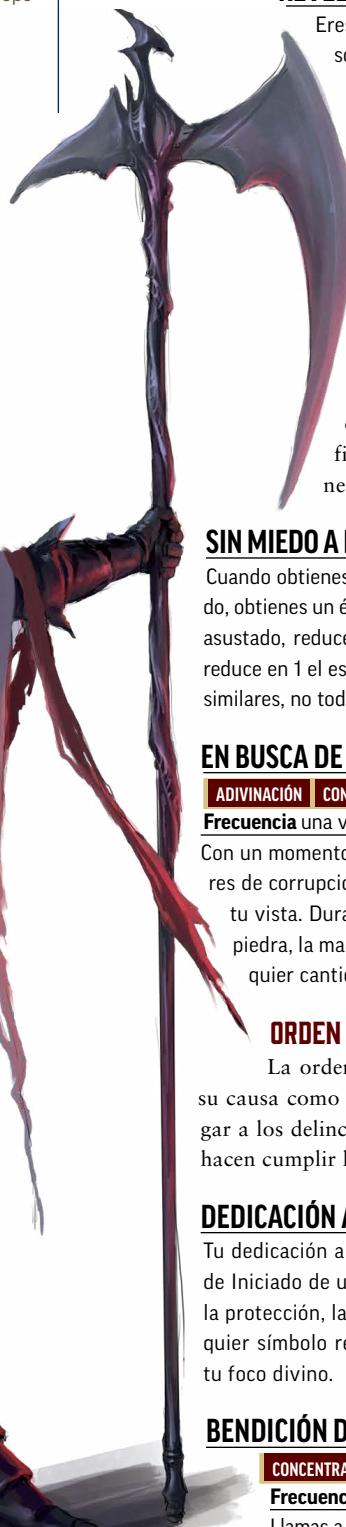
Lictor Resarc Ountor: Ountor, el líder legal neutral de la Orden de la Garra divina, es un antiguo servidor exclusivo de Abadar que cree profundamente en la fuerza de la cooperación, el progreso en la disciplina y la gloria en la eliminación de los enemigos del orden.

Lictor Severs «Garra de Hueso»

DiVirí: DiVirí, el líder legal maligno de la Orden del Clavo, está totalmente comprometido con su causa y es un estratega del campo de batalla, perfecto para los conflictos que se libran en la Naturaleza.

ABRIR CAMINO DE UNA ZANCADA

Estás acostumbrado a moverte por el desierto. Mientras te mueves por tierra, ignoras los efectos del terreno difícil no mágico.



ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DEL CLAVO

BENEFICIO MENOR

BENEFICIO MAYOR

REVELAR BESTIAS

Eres experto en revelar, o crear, debilidades entre aquellos que son una amenaza para la civilización. Si obtienes un éxito en una prueba para Recordar conocimiento para identificar un animal o una bestia, en su lugar, obtendrás un éxito crítico. La próxima vez que dañes a esa criatura, sufre debilidad 5 durante ese ataque a un tipo de daño a tu elección que tu infljas.

ORDEN DEL FLAGELO

La Orden de Caballeros Infernales del Flagelo da caza a aquellos que pervierten la ley para sus propios fines egoístas. Buscan destruir la corrupción y a quienes se esconden detrás de leyes y burocracias injustas.

SIN MIEDO A LA LEY, SIN MIEDO A NADIE

BENEFICIO MENOR

Cuando obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, obtienes un éxito crítico en su lugar. Además, cada vez que sufras el estado asustado, reduce en 1 el valor del estado. Como de costumbre, esta aptitud reduce en 1 el estado inicial asustado, por lo que, si tienes múltiples aptitudes similares, no todas surtirán efecto.

EN BUSCA DE LA INJUSTICIA

BENEFICIO MAYOR

ADIVINACIÓN | CONCENTRAR | MÁGICA | REVELACIÓN

Frecuencia una vez al día

Con un momento dedicado a enfocarte, puedes localizar los signos reveladores de corrupción sin importar qué medios puedan usar para esconderse de tu vista. Durante 1 minuto, puedes ver hasta 5 pies (1,5 m) a través de la piedra, la madera o barreras similares como si no existieran (aunque cualquier cantidad de metal o barreras más densas bloquean este efecto).

ORDEN DE LA GARRA DIVINA

La orden de Caballeros Infernales de la Garra Divina entiende su causa como un mandato sagrado de la Garra Divina. Buscan castigar a los delincuentes con un fervor raramente igualado por otros que hacen cumplir la ley.

DEDICACIÓN A LOS CINCO

BENEFICIO MENOR

Tu dedicación a la Garra Divina es como la de un clérigo. Obtienes la dote de Iniciado de un dominio de clérigo, pero debes seleccionar la perfección, la protección, la tiranía o el celo como dominio. Además, puedes usar cualquier símbolo religioso de Abadar, Asmodeo, Iomedae, Irori o Torag como tu foco divino.

BENDICIÓN DE LOS CINCO

BENEFICIO MAYOR

CONCENTRAR | DIVINA | MANIPULAR | NIGROMANCIA | POSITIVO | SANACIÓN

Frecuencia una vez al día

Llamas a la Garra Divina para que sane a tus aliados. Lanzas la versión de curación de 3 acciones, potenciada a un nivel 1 inferior a la mitad del tuyo (redondeando hacia arriba). Puedes seleccionar hasta cuatro criaturas en el área para que no se vean afectadas el conjuro. En su lugar, puedes usar esta aptitud para traer de vuelta de la muerte a una criatura a menos de 30 pies (9 m) que haya muerto en el último asalto. Si lo haces, la criatura se resalte a 1 Punto de Golpe y está condenada 1 durante 24 horas.

ORDEN DE LA PIRA

La Orden de la Pira se dedica a eliminar aquellas creencias y fechas que considera una amenaza para la Región del Mar Interior. Están particularmente interesados en acabar con los cultos peligrosos.

RESISTENCIA DE LOS JUSTOS

Puedes lanzar *resistir energía* dos veces al día como un conjuro divino innato, excepto que sólo puedes apuntarte a ti mismo. Si te concedes resistencia al daño por fuego, la resistencia es igual al valor normal del conjuro o a tu nivel, lo que sea más alto.

DISRUPCIÓN ESPIRITUAL ➡

Canalizas un poder disruptivo que corta la conexión espiritual de un enemigo con su magia herética. Haz un ataque cuerpo a cuerpo. Si el ataque impacta, cada vez que el objetivo intente lanzar un conjuro divino u ocultista, el conjuro se interrumpe, a menos que tenga éxito en una prueba plana CD 5 (la CD es 7 en caso de un golpe crítico); si el objetivo también está anonadado, debe intentar la más difícil de las dos pruebas planas (pero no ambas). Este efecto dura 1 minuto.

ORDEN DEL PORTAL

Los Signíferos de los Caballeros Infernales de la Orden del Portal buscan evitar la ilegalidad de todo tipo mediante el uso de su considerable destreza en el lanzamiento de conjuros y el comando de diabólicos seres infernales.

LOCALIZAR MALECHORES

Tu búsqueda es implacable, y puedes localizar mágicamente objetos robados y a forajidos. Ganas *localizar* como un conjuro innato de una tradición a tu elección que puedes lanzar una vez al día. Si eres miembro de la Orden del Portal, cuando alcanzas el nivel 14, el conjuro se potencia al nivel 5.

ALIADOS DIABÓLICOS

BENEFICIO MAYOR

Puedes convocar diablos para que te ayuden. Ganas *convocar infernal* como un conjuro innato de una tradición a tu elección que puedes lanzar una vez al día. Cuando lanzas este conjuro, sólo puedes invocar criaturas que tengan el rasgo diablo. En el nivel 16 y cada 2 niveles a partir de entonces, el conjuro aumenta en 1 nivel (hasta un máximo de nivel 8 cuando alcances el nivel 20).

ORDEN DEL POTRO

Los miembros de la Orden del Potro buscan eliminar el despilfarro en toda la Región del mar Interior. Persiguen sofocar sueños sin sentido, reprimir rebeliones y destruir invenciones peligrosas.

DESILOUSIÓN

BENEFICIO MENOR

Los sueños son ilusiones inútiles que pretendes anular. Si sacas un éxito en una tirada de salvación contra una ilusión o un efecto de sueño o en una prueba de Percepción para descreer una ilusión, obtienes un éxito crítico en su lugar. Si sacas un fallo crítico en cualquiera de esas pruebas, sufres un fallo en su lugar.

HEREJÍA DEL SILENCIO ➡

BENEFICIO MAYOR

Canalizas un poder que sofoca las palabras peligrosas. Haz un ataque cuerpo a cuerpo. Si el ataque impacta, el objetivo no puede hablar con una voz más alta que un susurro durante 1 asalto. Esto evita que use la mayoría de los efectos auditivos que involucran su voz y debe tener éxito en una prueba plana CD 5 para lanzar un conjuro con un componente verbal o el conjuro se interrumpe. Si tu Golpe es un impacto crítico, el objetivo es completamente incapaz de hablar durante 1 asalto y se limita a un susurro durante 1 minuto a partir de entonces. Una vez que una criatura quede afectada por esta aptitud, queda inmune temporalmente durante 1 minuto.

FIGURAS NOTABLES

Lictor Rouen Stought: Stought, la líder neutral legal de la Orden de la Pira, es una atea acérrima que cree que todos los dioses son un estorbo; Stought contemplaría cómo arden todos los templos de Golarion con gusto.

Lictor Darcyne Wrens: Wrens, la líder legal neutral de la Orden del Potro, es una experta hechicera que, sin embargo, ve a los magos como una amenaza para la causa de su orden de sofocar la insurrección.

Lictor Toulon Vidoc: el encantador Vidoc, líder legal neutral de la Orden del Flagelo, tiene fama de ser uno de los mejores detectives de Cheliax; además, es uno de los líderes diplomáticos y políticamente más activos de los Caballeros Infernales.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE



GANCHOS DE AVENTURA

Oficial de justicia solitario: un Caballero Infernal solitario recorre la ciudad y el campo circundante en busca de pistas sobre una organización sombría, ya que cree están planeando asesinar a una prominente figura política. El Caballero Infernal ha expuesto a un brujo curandero y a un artesano que, sin saberlo, han ayudado a este grupo, conocido como los Velados; pero el Caballero Infernal necesita la ayuda de los PJ para descubrir las identidades de sus líderes. El Caballero Infernal sólo conoce al objetivo de los asesinos, que es un aliado de los PJ.



ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DEL PORTAL

ARQUETIPOS DE CABALLERO INFERNAL

Los siguientes arquetipos representan miembros admitidos de una orden de Caballeros Infernales. Puedes seleccionar las dotes de dedicación para estos arquetipos incluso aunque aún no hayas obtenido tres dotes del arquetipo Armígero de los Caballeros Infernales. Un personaje no puede tener los arquetipos de Signífero de los Caballeros Infernales y Caballero infernal a la vez.

CABALLERO INFERNAL

Los Caballeros Infernales se encuentran entre los guerreros más feroces de la Región del mar Interior, ya que han surgido de juicios forjados en el infierno, listos para servir como bastiones de la ley sin rostro allá donde el caos amenace con desatarse.

DEDICACIÓN DE CABALLERO INFERNAL

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Dedicación de Armígero de los Caballeros Infernales, alineamiento legal, miembro de una orden Caballeros Infernales, haber pasado la prueba de Caballero infernal.

Has forjado tu cuerpo para cumplir las órdenes de tu mente, órdenes impregnadas por la Medida y la Cadena. Obtienes competencia a nivel experto en Intimidación (o en otra habilidad en la que estés entrenado a tu elección, si ya tienes dicho nivel experto en Intimidación). Obtienes los efectos de especialización en armadura completa de Caballero Infernal y tu resistencia debido a esa especialización de armadura es 1 más alta de lo normal.

Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Intimidación mientras uses tu placa de Caballero Infernal.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes de arquetipo de Armígero de los Caballeros Infernales y Caballero Infernal.

SENTIR EL CAOS

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Infernal (ver más arriba)

Percibes el caos como un sentimiento inquietante de energía nerviosa. En presencia de un aura de caos poderosa o abrumadora (*Reglas básicas*, página 334), eventualmente detectas el aura, aunque es posible que no lo hagas al instante y no puedas determinar su ubicación. Éste es un sentido vago, similar al sentido del olfato de los humanos. Una criatura caótica que use un disfraz o trate de ocultar su presencia hace una prueba de Engaño contra tu CD de Percepción para ocultarte su aura. Si la criatura tiene éxito en su prueba de Engaño, queda temporalmente inmune a tu Sentir el caos durante 1 día.

HOJA DE LA LEY

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Infernal (ver más arriba)

Invocas el poder de la ley y haces un ataque con arma o sin armas contra un enemigo al que has visto quebrantando o faltando a la ley o actuando de forma tumultuosa. El Golpe inflige dos dados de daño de arma adicionales si el objetivo de tu Golpe es caótico. Tanto si el objetivo es caótico como si no, puedes convertir el daño físico del ataque en daño legal.

ARMAMENTO DEL INFIERNO

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de Caballero Infernal (ver arriba)

Has entrenado con el arma de tu orden y tu armadura completa de Caballero Infernal el tiempo suficiente como para aplicar tu experiencia con otras armas y armaduras. Si tienes competencia a nivel experto en cualquier ataque con arma o desarmado, también la obtienes al mismo nivel en el arma de tu orden. Si tienes competencia a nivel experto en cualquier armadura o defensa sin armadura, también la obtienes al mismo nivel en la armadura completa de Caballero Infernal.

CABALLERO INFERNAL SIGNÍFERO

Los signíferos son los poderosos y enigmáticos Caballeros Infernales lanzadores de conjuros, que apoyan y en ocasiones lideran a otros Caballeros Infernales en sus misiones para hacer cumplir la ley inquebrantable. Formidables por derecho propio, los signíferos están entrenados para ser fuerzas imparables del orden y de la autoridad cuando se encuentran junto a sus contrapartidas marciales.

DEDICACIÓN DE SIGNÍFERO DE LOS CABALLEROS INFERNALES

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Rasgo de clase de lanzamiento de conjuros, dedicación de armígero de los Caballeros Infernales, alineamiento legal, miembro de una orden de Caballeros Infernales, haber pasado la prueba de Caballero Infernal

Has reforzado tu fuerza de voluntad con el poder de la Medida y la Cadena. Al iniciarte, recibes una máscara de signífero, a menudo desprovista de agujeros para los ojos u otras características decorativas. La máscara no oscurece tu visión, aunque hace imposible que otros te vean los ojos. Mientras uses la máscara de signífero, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Engaño para Mentir, las pruebas de Intimidación y las CD de Engaño contra Averiguar intenciones. Obtienes competencia de nivel experto en Intimidación (o en otra habilidad en la que estás entrenado a tu elección, si ya eras un experto en Intimidación), así como en tu elección de Arcano, Naturaleza, Ocultismo o Religión.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes de arquetipo armígero de los Caballeros Infernales o signífero de los Caballeros Infernales.

CONJURACIÓN ENMASCARADA ◇

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de signífero de los Caballeros Infernales (ver arriba)

Desencadenante Empiezas a lanzar unconjuro.

Requisitos Estás usando la máscara de signífero.

Aprovechas la energía mágica que fluye a través de tu máscara sin huecos para los ojos para protegerte sin esfuerzo de los efectos visuales. Desvías la mirada.

MIRADA DE VERACIDAD

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de signífero de los Caballeros Infernales (ver arriba), aptitud para lanzar conjuros de foco

Puedes canalizar el poder de tu máscara para descubrir las mentiras y ver la verdad en cualquier situación. Aumenta el número de Puntos de Foco en tu reserva de foco en 1. Mientras uses su máscara, puedes lanzar elconjuro *entrever la verdad* de clérigo (*Reglas Básicas*, página 391) como unconjuro de foco divino.

MIRADA DEL SIGNÍFERO

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de signífero de los Caballeros Infernales (ver arriba)

La magia que fluye a través de la máscara de signífero te permite ver en la oscuridad y amortigua la distracción causada por los repentinos destellos de luz brillante. Mientras usas la máscara de signífero, obtienes visión en la oscuridad. Además, si estás deslumbrado mientras usas la máscara y el objetivo está oculto sólo porque estás deslumbrado, reduce la CD de la prueba plana para atacar a esa criatura de 5 a 3.

PERICIA CON ARMADURA DE SIGNÍFERO

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de signífero de los Caballeros Infernales (ver arriba)

Has pasado tanto tiempo ayudando a tus camaradas a equipar armaduras medianas y pesadas que tú también has adquirido experiencia con esas armaduras. Si tienes competencia a nivel experto en cualquier armadura o defensa sin armadura, también obtienes el mismo nivel en armaduras intermedias y pesadas.

GANCHOS DE AVENTURA

Mercancía comprada: un grupo de comerciantes que normalmente suministran equipos a los PJ han recibido una solicitud de la orden local de Caballeros Infernales, cuyos miembros taciturnos sólo insisten en que necesitan la mercancía de los vendedores para una misión de suma importancia en las tierras vírgenes fuera de la ciudad. Los Caballeros Infernales pagan a los comerciantes de manera justa, pero los informes de monstruos que se concentran en la naturaleza y la posible corrupción entre las filas de los caballeros hacen que los PJ se involucren.



ORDEN DE CABALLEROS INFERNALES DE LA PIRA

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE



EXALTADOS

Dependiendo de quién los describa, los Exaltados son atrevidos, ruidosos y ostentosos, con una inclinación por la jactancia o son operativos secretos que actúan buscando el interés de los oprimidos y los necesitados. En realidad, todo ello es correcto, y los Exaltados se deleitan con la confusión que esto causa entre la gente de la Región del mar Interior.

El grupo conocido como los Exaltados surgió de una alianza no oficial entre varias organizaciones de ideas afines alrededor de 4716 RA. Una revolución en Sargava derrocó al gobierno colonialista y formó un nuevo país conocido como Vidrian, pero una vez que el polvo se asentó, la recién creada nación encontró pocos aliados. Vidrian se apresuró a establecer relaciones con otras naciones, pero su ubicación relativamente remota dificultaba esta tarea. Por ello, muchos vidrianos se embarcaron hacia nuevas tierras. Las naves que se dirigían al sur encontraron aliados entre los anadis de Nurvatchta, mientras que las naves que partieron hacia el norte hallaron afinidad con los rebeldes de Ravounel. Habiendo concluido su propia rebelión contra Cheliax, la gente de Ravounel, y concretamente los miembros del grupo rebelde conocido como los Cuervos de Plata, negociaron una alianza con los vidrianos. En apariencia, ésta fue una alianza típica en la que Ravounel y Vidrian establecieron relaciones diplomáticas y comerciales. Tras la fachada, sin embargo, los dos grupos encontraron una pasión compartida por combatir la opresión y ayudar a aquellos que no pueden defenderse.

Los grupos se unieron bajo una marca compartida conocida como Exaltados y agruparon aliados, experiencia y recursos para luchar contra la tiranía allá donde pudieran. Los vidrianos hicieron uso de su considerable flota para transportar Exaltados a donde los necesitaran, a veces al amparo de misiones diplomáticas o disfrazados de piratas. Los miembros de los Cuervos de Plata usaron su considerable red de aliados, incluidas sus conexiones con la Red de la Campanilla, para ayudar a los Exaltados a trabajar en secreto al moverse entre casas seguras. Con el tiempo, algunas organizaciones locales más pequeñas se unieron a los Exaltados, y el grupo se convirtió en una red moderada de luchadores por la libertad que se apoyaba mutuamente siempre que fuera posible.

Varios meses después de la fundación de los Exaltados, un pequeño levantamiento en Galt afirmó estar asociado con los Exaltados, aunque era una mentira descarada. La noticia de esta reivindicación llegó a los Exaltados y el grupo rápidamente se armó para ofrecer todo el apoyo que pudieran. Aunque el levantamiento fracasó poco después, la noticia de los intentos de los Exaltados de ayudar llegó a otros. Pronto, otros que promovían la rebelión afirmaron ser Exaltados, atrayendo el apoyo de la organización real. Fingir ser Exaltados no tardó en convertirse en la forma más fácil de convertirse en un exaltado propiamente dicho, ya que los rebeldes reconocen a todos aquellos que adopten el título y trabajen para cumplir los objetivos del grupo.

Esta costumbre improvisada acabó extendiéndose entre grupos externos con vínculos indirectos con los Exaltados. Al principio, varios piratas de Los Grilletes, contratados originalmente

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO

E ÍNDICE

para servir como transporte de Exaltados, comenzaron a reclamar su asociación con el grupo. Los piratas encontraron entretenida la idea de sembrar discordia y, en general, causar problemas a las estructuras de poder establecidas. Sus fechorías atrajeron la atención de otros piratas y temerarios, y sus esfuerzos llevaron a que el nombre y los actos de los Exaltados fueran más conocidos entre la población común del Mar Interior. Sin embargo, en lugar de considerarlos libertadores y ayudantes de los oprimidos, la gente se enamoró de los cuentos sobre los Exaltados, que eran aventureros exhibicionistas aficionados a la exaltación y la emoción. Los Exaltados originales intentaron separarse de estos buscadores de emociones, pero no tardaron en percatarse de que mantener la atención pública sobre esos temerarios hacía que sus esfuerzos rebeldes fueran significativamente más fáciles.

Hoy, los Exaltados se dividen en dos facciones no oficiales. La primera consiste en aquellos que continúan usando las conexiones y los recursos del grupo para ayudar a los necesitados. Viajan por el mundo ayudando a combatir a los tiranos, ayudando a los refugiados y brindando ayuda a inocentes. La otra facción es la cara pública de la organización. Son los presumidos y buscadores de emociones que eligen enarbolar la bandera de los Exaltados porque alienta a los extravagantes y ostentosos. Hay muchos Exaltados que se sitúan a medio camino entre los dos grupos: algunos eligen luchar contra la opresión por la emoción del combate y desafiar a la autoridad, mientras que otros disfrutan de los elogios y del culto al héroe que conlleva salvar a los oprimidos. Otros prefieren

utilizar la atención que obtienen de su trabajo para inspirar a otros a hacer lo mismo, con la esperanza de actuar como íconos de la revolución y el bienestar en todo el mundo.

Los libertadores y bienhechores de los Exaltados continúan con las tradiciones originales del grupo. Viajan a través de la Región del mar Interior, y a veces hasta el resto de Golarion, para combatir la opresión allá donde sea y cuando sea posible. Ayudan y defienden a quienes no pueden luchar por sí mismos. Los Exaltados también trabajan para ayudar a las áreas a recuperarse y reconstruirse de la destrucción que pueda tener lugar durante la revolución. Esto incluye ayudar a los agricultores a restablecer las tierras de cultivo, trabajar para educar a los lugareños hasta que se reconstruyan las escuelas y proporcionar alimentos y entretenimiento a aquellos que se recuperan de heridas o aflicciones.

El resto de Exaltados viajan por la Región del mar Interior, regalando a todos los que escuchan las historias de sus propios hechos y logros. Estos Exaltados suelen vestirse con atuendos llamativos y a la moda, y tienden a llevar séquitos considerables consigo en sus viajes. Dichos Exaltados comúnmente se jactan de ellas en público antes de emprender aventuras, con la esperanza de atraer más atención con el anuncio de poder completar una misión con sólo una mano o con los ojos vendados. Sin embargo, no todos los Exaltados eligen atraer tanta atención hacia sí mismos; en cambio, algunos se esfuerzan por realizar obras gloriosas, permitiendo que sus hazañas hablen por sí mismas y dejando tarjetas de visita para que otros sepan quién fue el responsable de sus extraordinarias gestas.



EXALTADOS

CB GRANDE REVOLUCIONARIO

*Grandes buscadores de emociones
y rebeldes dedicados*

Alcance e influencia Regional
(mar Interior; moderado)

Objetivos crear legados duraderos, acabar con las tiranías, ayudar a los desplazados, buscar emociones

Sede descentralizada

Miembros clave Devrin Arlos, Ranik Helt, Capitán Shimali Manux, Shensen

Aliados Red de la Campanilla, caydenitas, chaldiranos, desnios, milanitas, rebeldes locales, Cuervos de Plata, algunos Capitanes Libres

Enemigos Caballeros Infernales (la mayoría de las órdenes), casa Thrune, esclavistas, algunos Capitanes Libres, tiranos

Activos armamentos, contactos, entrenamiento, transporte.

Requisitos de inscripción Inscripción abierta

Alineamientos aceptados CB (NB, CN)

Valores abolición de la esclavitud, actos emocionantes y atrevidos, diversión, ayuda a quienes no pueden ayudarse a sí mismos

Anatema ayudar a los régimen opresivos, herir a los inocentes, interrumpir o sabotear a otros durante sus aventuras o hazañas

ENTRE LOS EXALTADOS

La inscripción como Exaltado es algo curioso, ya que no existe una estructura oficial para la organización. En cambio, la posición de un individuo se basa principalmente en su reputación, tanto dentro como fuera del grupo. Se considera que aquellos con más acciones de más reputación y audacia en su nombre tienen una clasificación más alta entre sus compañeros.

Si bien no hay títulos oficiales, cada miembro se clasifica en cuatro categorías diferentes, conocidas como marcas, un sistema derivado del símbolo de los Exaltados de dos espadas cruzadas. El primer uso de este símbolo se originó entre los rebeldes vidrianos que se alzaron para reclamar sus tierras; los rebeldes usaron las espadas que aparecen en la bandera de Sargava como un medio de comunicación, dibujando o pintando las cuchillas en las estructuras para indicar que eran casas seguras o que había escondites ocultos. La simplicidad del símbolo (dos marcas grandes para las hojas de la espada y dos marcas más pequeñas para las guardas) facilitaba que los vidrianos dejaran un mensaje con poca antelación. Los vidrianos continuaron usando esta marca hasta que se convirtió en el símbolo oficial de los Exaltados. Hoy en día, el símbolo se usa allá donde los Exaltados quieren dar a conocer su presencia, aunque las marcas individuales varían. Los Exaltados colocan símbolos específicos debajo de las cuchillas cruzadas, como un cuervo plateado o la bandera de un barco específico, para indicar con más exactitud quién hizo la marca y qué grupo local se responsabiliza de un acto en particular.

Cualquiera puede declararse miembro de los Exaltados, aunque el estatus como miembro no se considera oficial hasta que un recluta potencial obtiene una cantidad significativa de notoriedad. Esto suele requerir varias docenas de lugareños de un área, normalmente cincuenta, o que un puñado de Exaltados locales conozcan al posible miembro. El proceso a menudo es relativamente rápido, ya que la mayoría de los que desean unirse pueden hacer una declaración pública, generalmente de forma vistosa y llamativa. Una vez hecho esto, el futuro miembro obtiene el título de primera marca. La facilidad para convertirse en una primera marca implica que las primeras marcas vayan y vengan constantemente, y la mayoría de Exaltados no consideran que una primera marca sea oficial hasta que este miembro alcanza el rango de segunda marca.

Para alcanzar el estado de segunda marca, un Exaltado de segunda marca o superior debe hacer una declaración de que la primera marca en cuestión es oficialmente un Exaltado. Esta declaración puede hacerse en público, al igual que con la proclamación inicial de ingreso, o en privado entre otros Exaltados. Independientemente de si hace en público o en privado, la declaración se completa con el Exaltado y la primera marca cruzando las cuchillas. En los casos en los que no hay cuchillas disponibles, los dos cruzan cualquier arma de mano, o incluso cruzan los brazos si no hubiera armas disponibles. Esta recreación simbólica del símbolo de los Exaltados le permite a la segunda marca acceder a los recursos de los Exaltados locales, como armamentos, contactos, equipos, casas de seguridad o capacitación.

Los terceras marcas son simplemente segundas marcas que han adquirido fama local. A veces, estos individuos son conocidos por su nombre o por un alias. Otras veces, un grupo completo puede convertirse en una tercera marca debido a la notoriedad del grupo en su región de origen. En este caso, cualquier persona que sea miembro de dicho grupo es una tercera marca, independientemente de su posición o antigüedad dentro del grupo en cuestión. Los Exaltados no designan la clasificación de tercera marca en función de ningún parámetro interno, sino que reconocen la clasificación cuando la población común conoce a los miembros; una vez que un Exaltado o un grupo de Exaltados se vuelven conocidos, ya sea debido a su popularidad o a su infamia, se vuelven tercera marcas, independientemente de lo que otros Exaltados puedan pensar de él o de ellos. La mayoría de los Exaltados reconocen que es difícil determinar exactamente cuándo sucede esto, pero se vuelve obvio una vez que los locales comienzan a expresar opiniones externas de un Exaltado.

El título de cuarta marca es aún más nebuloso que el de tercera marca. La cuarta marca son aquellos Exaltados conocidos por casi todo el mundo. Estos pueden ser individuos cuyos nombres protagonizan las aventuras que se cuentan por todo Golarion, como Devrin Arlos o Sapphire Butterfly. Otros son grupos como los Cuervos de Plata, que obtuvieron un gran reconocimiento debido a sus acciones



y, por lo tanto, todos los miembros, novatos y veteranos, se consideran cuarta marca. Al igual que la clasificación de tercera marca, no hay un umbral oficial para ser cuarta marca, sólo un consenso nebuloso una vez que los compañeros Exaltados o los lugareños distantes comienzan a compartir historias sobre las hazañas de un individuo en particular o de un grupo determinado. A muchos Exaltados les gusta debatir sobre individuos o grupos específicos para determinar si son dignos de convertirse en cuarta marca. Incluso con los constantes debates, los Exaltados reconocen universalmente a ciertos miembros clave como cuartas marcas, generalmente aquellos en posiciones de liderazgo.

Si bien es fácil para cualquiera comenzar su viaje como miembro de los Exaltados, la naturaleza de la organización ayuda a detectar a quienes intentan infiltrarse en el grupo. En primer lugar, cualquiera que haya oído hablar de los Exaltados sabe que el grupo no daña intencionadamente a los inocentes. Los Exaltados suelen luchar con las autoridades locales, los grupos opresivos o, en algunos casos, entre ellos, y aunque el daño colateral a los inocentes siempre es una posibilidad, cualquiera que se proponga dañar específicamente a los inocentes en nombre de los Exaltados es despedido rápidamente. Estas personas nunca llegan a convertirse en segundas marcas y probablemente provoquen la ira de los Exaltados. Además, los Exaltados individuales trabajan sin cesar para mantener sus redes locales. A menudo, esto se manifiesta en códigos secretos y señales entre los rebeldes que cambian a intervalos regulares. Las personas que puedan dañar

a los Exaltados no reciben esta información y no tardan en percatarse de que se les considera parias. Para los Exaltados sin tales sistemas, la población local actúa como los ojos y oídos de la organización. Los aliados de los Exaltados informan de cualquier problema o inquietud que tengan con otros miembros, lo que permite que el cuerpo más grande de Exaltados responda en consecuencia.

EXALTADOS DEL MAR INTERIOR

Aunque los Exaltados son una organización relativamente joven, especialmente en comparación con otras organizaciones prominentes como la Sociedad *Pathfinder*, la popularidad del grupo ha crecido rápidamente en los años transcurridos desde su formación. Una vez que los primeros rumores de Exaltados que apoyaban las rebeliones locales comenzaron a extenderse, focos de resistencia por todo Avistan comenzaron a convocar a los Exaltados. Estos grupos colocaron el símbolo de las cuchillas cruzadas de los Exaltados allá donde pudieron y pronto otros rebeldes se unieron a su causa. En algunos de estos casos, como con la resistencia de Pezzack, los Exaltados se desplazaron hasta allí para ofrecer su apoyo. En otras ocasiones, sus acciones inspiraron a los lugareños y reunieron suficiente apoyo local como para convertirse en su propio grupo de Exaltados. Este fue el caso en el pequeño reino de Encrucijada en el sur de los Reinos Fluviales, donde los lugareños se alzaron contra un grupo local de merodeadores que constantemente amenazaban el sustento del incipiente reino.

RELACIONES

Capitanes Libres: La mayoría de los Capitanes Libres sienten repulsión por los Exaltados, aunque algunos los ayudarán proporcionándoles transporte a cambio de un precio concreto. La Reina del Huracán, Tessa Viento Favorable, parece tener una postura cambiante para con el grupo, mostrando su desdén por sus fechorías unos días, mientras se deleita con ellas otros días.

Una vez que los miembros más bulliciosos de los Exaltados llegaron a la vanguardia, la notoriedad del grupo aumentó rápidamente. Muchos encontraron el comportamiento de los Exaltados entretenido, mientras que otros quedaron asombrados por las historias de grandes gestas o actos peligrosos de los que un Exaltado escapaba ileso. Los Exaltados ambulantes pronto se vieron abrumados por las amas de casa aburridas y los lugareños entusiasmados que insistían en escuchar historias de sus últimas hazañas. Algunas veces estos cuentos eran relatos de hazañas emocionantes, mientras que otras no eran más que meras mentiras estimulantes. Independientemente de su veracidad, tales historias sólo aumentaron la emocionante forma de vida de los Exaltados y pronto el nombre de los Exaltados se volvió familiar.

Hoy, los Exaltados continúan manteniendo sus tradiciones por toda la Región del mar Interior, y muchos encuentran en su camino grandes ciudades portuarias como Absalom, Almas y Magnimar. Estas ciudades brindan numerosos ojos para aquellos que buscan atención, y un sinfín de multitudes para quienes buscan desaparecer entre ellas. Las ciudades también permiten que cualquier aspirante a Exaltado se suba a un barco y se una a una tripulación de Exaltados con relativa facilidad. Muchas de estas tripulaciones salen a alta mar en busca de aventuras y tesoros en lugares como los Grilletes o incluso más allá del mar Interior. Algunas ciudades más pequeñas también albergan la presencia de Exaltados, aunque la facilidad para identificar tales grupos varía de una a otra.

VESTIRSE PARA LA OCASIÓN

Si bien los miembros de los Exaltados son conocidos principalmente por sus hazañas aventureñas y por su labor combatiendo la opresión, también están a la vanguardia de la moda. Cuando los primeros fanfarrones comenzaron a llamar la atención, no tardaron en darse cuenta de que requerirían hazañas cada vez mayores para atraer la atención, mientras que otros Exaltados se dedicaban a sus propias gestas asombrosas. Para atraer la mirada de los espectadores y llamar más la atención sobre sus propios actos, algunos Exaltados comenzaron a lucir trajes elaborados con colores llamativos y accesorios ostentosos.

La moda Exaltada ha comenzado a afianzarse en lugares como Absalom y Andoran, con muchos nobles jóvenes y aventureros locales ataviados con ropa llamativa, plumas brillantes, cantidades excesivas de joyas y grandes sombreros para emular los estilos de Exaltados célebres. Desde esta irrupción en la moda popular, Exaltados y diseñadores de todo el mundo han modificado y reelaborado esta tendencia de moda original para satisfacer sus propios gustos.

La actual moda Exaltada varía mucho de una región a otra, pero quienes buscan llamar la atención aprovechan al máximo todo lo que tienen a su disposición. Algunos Exaltados visten modas locales y las alteran para que sean escandalosamente llamativas y fascinantes. Otros Exaltados crean conjuntos completos desde cero, lo que les permite dar rienda suelta a su lado creativo.

Algunos de estos atuendos son maravillas propias, imitan a grandes aves o incorporan artíludios portátiles que pueden agitar banderas por sí mismos o incluso reproducir música.

Los grupos locales de Exaltados tienden a adoptar sus propias tendencias y colores de moda particulares, con ciertos grupos que coordinan la ropa entre sus miembros. Tales Exaltados, en ocasiones, incluso modifican sus símbolos con colores específicos, lo que ayuda a diferenciar dichos grupos en lugares donde varias organizaciones afiliadas a los Exaltados están activas.

Los Exaltados que se decantan por la sutileza eligen ropa más simple que les permite perderse entre las multitudes sin llamar la atención. En situaciones en las que el anonimato es importante, usan máscaras u otros disfraces que dificultan su identificación.

PIRATA EXALTADO

OPCIONES DE EXALTADO

Los Exaltados utilizan una gran variedad de equipos y técnicas poco ortodoxas para lograr sus objetivos, si incluyen llamar la atención, o subterfugios y sutilezas. Las siguientes opciones de Exaltado son poco comunes, y los miembros obtienen acceso a ellas una vez que alcanzan el rango de segunda marca. La dote Séquito es rara incluso para los miembros, ya que requiere un cierto grado de fama y actividad en el mundo para adquirirla y, potencialmente, requiere que el jugador o el DJ mantenga un registro de los bagajes de los PNJ adicionales. Por lo general, sólo los Exaltados de tercera y cuarta marca tienen la notoriedad e influencia social necesarias para mantener un séquito. Aunque los Exaltados ansían formar un séquito más que la mayoría de los aventureros, no es descabellado que cualquier personaje famoso tenga acceso a él si los jugadores están interesados en jugar con la dote Séquito.

DOTES DE EXALTADO

Las siguientes dotes permiten a los Exaltados ocultarse fácilmente entre la población o reunir multitudes a su alrededor.

DISFRAZ AUXILIAR

POCO COMÚN HABILIDAD GENERAL

Prerrequisitos Experto en Engaño

Tienes un disfraz específico listo para lucir, que llevas debajo de tu prenda exterior. Puedes cambiar a este disfraz para Imitar con una actividad de 3 acciones. Si tienes competencia de nivel experto en Engaño, puedes hacerlo con una actividad de 2 acciones, y si tienes competencia de nivel legendario, con una sola acción. Puedes crear un nuevo disfraz auxiliar si pasas la cantidad normal de tiempo que te lleva Imitar, pero sólo puedes tener un disfraz auxiliar a la vez. Tener un disfraz auxiliar no te permite quitarte tu armadura o cualquier otra pieza de ropa compleja más rápidamente, pero una vez te la quites, estará disponible. Debido a que tienes el disfraz auxiliar listo, es posible que una búsqueda exhaustiva revele algunos elementos del mismo (consulta Ocultar un objeto en la habilidad Sigilo).

SEMBRAR RUMORES

POCO COMÚN HABILIDAD GENERAL SECRETA

Prerrequisitos Experto en Engaño

Difundes rumores, que pueden ser ciertos o no, sobre un tema específico. Si el tema del rumor no es actualmente objeto de ningún rumor contradictorio, esto consume el tiempo que normalmente tardarías en Reunir información (generalmente 2 horas), al final de las cuales el DJ tira una prueba secreta de Engaño para ver si has difundido bien el rumor. Si tu rumor coincide con los rumores actuales sobre el tema, se necesita menos tiempo para difundirlo; y si estás intentando superar uno particularmente popular y contradictorio, cuesta mucho más tiempo o puede ser imposible. La CD aumenta o disminuye de manera similar, dependiendo de lo plausible que sea.

Éxito crítico Tu rumor se propaga como un incendio forestal. Cualquier persona que tenga éxito en una prueba de Reunir información sobre el tema específico se entera del mismo en lugar de otros sobre el tema. Tu rumor persiste durante 1 mes.

Éxito Difundes con éxito el rumor. Cualquier persona que tenga éxito en una prueba de Reunir información sobre el tema específico lo añade a la lista de rumores que se podrían averiguar sobre el tema. Persiste durante 1 semana.

Fallo Tu rumor se desvanece y nunca se vuelve lo bastante popular como para que otras personas lo averigüen a través de Reunir información.

Fallo crítico No puedes difundir un rumor y sufres un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Engaño para Sembrar rumores sobre el mismo tema dentro de la misma región durante 1 semana. Además, se extiende un rumor sobre alguien que intenta difundir rumores falsos sobre el tema.

RELACIONES

Autoridades locales: muchos Exaltados tienden a ser una molestia frecuente y causan daños colaterales a su paso, lo que los convierte en un dolor de cabeza para la mayoría de las autoridades. En muchos casos, trabajan activamente contra las leyes que consideran opresivas (y dependiendo del Exaltado, esa consideración puede variar mucho), y pueden trabajar con los lugareños para derrocar a sus opresores o actuar en solitario si es necesario. En raras ocasiones, se sabe que las autoridades locales hacen la vista gorda cuando los planes de los Exaltados encajan con sus ideas, incluso ante la evidencia obvia si es por el bien general de una comunidad.

Sociedad Pathfinder: la Sociedad Pathfinder es particularmente atractiva para aventureros Exaltados, y muchos miembros se unen sólo por la oportunidad de viajar por el mundo e ir en busca del conocimiento perdido y las reliquias. Los Exaltados consideran que la facción Buscadores del Horizonte de la Sociedad es particularmente propicia para sus objetivos.



INTÉRPRETE EXALTADO

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

X

Y

Z

101

FIGURAS NOTABLES

Devrin Arlos: este antiguo Capitán Libre fue el primer no rebelde en declararse espontáneamente Exaltado y comenzar la tradición de que cualquiera se una a la organización. Él y la tripulación de su barco, el *Ola Nocturna*, han ganado una enorme reputación como audaces aventureros.

Ranik Helt: este bardo mediano actúa como intermediario entre la Red de la Campanilla y el resto de Exaltados. Utiliza los contactos de los Exaltados para ayudar a los antiguos esclavos a alcanzar la libertad.

SÉQUITO

RARO	HABILIDAD	GENERAL
------	-----------	---------

Prerrequisitos Maestro en Diplomacia, Confraternizador

Tienes un pequeño grupo de admiradores que tiende a seguirte mientras estás en asentamientos civilizados. Tus admiradores te son útiles, lo que te permite hacerles solicitudes simples, como comprar equipos básicos con tus fondos o encontrar una habitación en una posada. Estos admiradores no viajan contigo a lugares obviamente peligrosos, incluida la mayoría de los lugares de aventura, pero te esperan en el asentamiento más cercano. Tus admiradores nunca usan acciones en el modo de encuentro que no sea retirarse, y te abandonan si les haces daño intencionadamente o a discreción del DJ. Cuando Reúnes información, puedes usar a tus admiradores para que te ayuden, otorgando un bonificador +1 por circunstancia a tu prueba de Diplomacia y reduciendo aún más el tiempo que lleva (generalmente a 30 minutos, en lugar de 1 hora con únicamente la dote Confraternizador). Si tienes la dote Sembrar rumores, puedes hacer que tus admiradores te ayuden con los mismos beneficios que Reunir información.

DOTE 7

OBJETOS DE EXALTADO

Los siguientes son algunos de los elementos que los Exaltados usan para ganar atención adicional o escapar de miradas indiscretas.

CAPA DE RENOMBRE

INVESTIDO	ENCANTAMIENTO	MÁGICO	PUESTO
-----------	---------------	--------	--------

Uso capa puesta; **Peso** 1

Esta capa llamativa y extravagante está ornamentada con gemas brillantes y adornos de piel. Mientras usas la capa, obtienes fama y notoriedad de forma instantánea, lo que te otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión. Las criaturas que intentan averiguar algo sobre ti, obtienen el mismo bonificador para Reunir información sobre ti.

Activar ♦♦ (comandar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ejerces tu gran prestigio para hacer una petición a una criatura. Si obtienes un éxito en la prueba, obtendrás un éxito crítico en su lugar.

Tipo capa de renombre; **Nivel** 4; **Precio** 90 po

Tipo capa de renombre mayor; **Nivel** 9; **Precio** 1.300 po

El bonificador por objeto es +2. Puedes activar la capa dos veces al día.

Tipo capa de renombre superior; **Nivel** 17; **Precio** 21.750 po

El bonificador por objeto es +3. Puedes activar la capa tres veces al día. Si sufres un fallo crítico en tu prueba de Diplomacia cuando activas la capa, en su lugar sufres un fallo.

OBJETO 4 O MÁS

ALDABA INSISTENTE

OBJETO 6 O MÁS

CONJURACIÓN	MANO	MÁGICO
-------------	------	--------

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

Esta aldaba de hierro oscuro viene en varias formas, como un pájaro agarrando un anillo con las garras o una gárgola con un aro en la boca. Colocar la aldaba en la superficie de una puerta (una acción de Interactuar) hace que se adhiera y

permanezca en el lugar. Mientras esté en su lugar, la aldaba te susurra sugerencias mientras intentas desbloquear la puerta, otorgando un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Latrocínio para Forzar una cerradura. Quitar la aldaba de una superficie requiere que uses una acción de Interactuar.

CAPITÁN LIBRE

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

Activar ♦♦ (comandar, Interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Colocas la aldaba contra una pared, suelo o techo. La aldaba se fusiona en su lugar y crea una puerta utilizable dentro de la superficie. Cualquier criatura puede atravesar la puerta con normalidad, como si siempre hubiera estado allí. La puerta puede traspasar hasta 1 pie (30 cm) de material, por lo que un material grueso, como paredes de piedra gruesas, puede hacer que este efecto falle, gastando su uso para ese día. Una capa delgada de metal en una pared, suelo o techo también hace que el efecto falle. Puedes usar una acción de Interactuar para liberar la aldaba de la superficie y devolver la superficie a su forma anterior.

Tipo aldaba insistente; Nivel 6; Precio 225 po

Tipo aldaba insistente mayor; Nivel 11; Precio 1.250 po

El bonificador por objeto es +2 y la aldaba puede traspasar hasta 5 pies (1,5 m) de material cuando se activa.

Tipo aldaba insistente superior; Nivel 17; Precio 13.500 po

El bonificador por objeto es +3 y la aldaba puede traspasar hasta 10 pies (3 m) de material cuando se activa.

HOJA QUEBRADIZA

TALISMAN CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO

Precio 9 po

Uso fijado a la armadura; **Peso** –

Activar ♦ Interact; **Interactuar**; Desencadenante Empiezas a caer.

Esta pequeña escultura cristalina adopta la forma de una hoja de árbol y se adhiere a la armadura o a la ropa con una correa simple. Cuando activas la *hoja quebradiza*, obtienes los beneficios de *caída de pluma* y un conjuro de *invisibilidad* de segundo nivel durante 1 minuto o hasta que dejes de caer, lo que ocurre primero.

MANTO INMEMORABLE

INVESTIDO ILUSIÓN MÁGICO PUESTO

Uso capa puesta; **Peso** 1

Esta capa larga y de mala calidad lleva una capucha y un simple cierre de latón. Mientras lleves puesta la capa, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Engaño para Imitar a un individuo y Mentir mientras estás actuando como ese individuo.

Activación 1 minuto (visualizar, interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Estás imitando a otra persona; **Efecto** Mientras conversas o interactúas casualmente con otras criaturas, puedes ajustar el cierre del manto para modificar los recuerdos de esas criaturas los últimos 5 minutos que interactuaron contigo. Cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 25.

Éxito crítico La criatura recuerda la interacción claramente y se da cuenta de que estabas tratando de alterar su memoria.

Éxito La criatura recuerda la interacción claramente.

Fallo Tú decides si la criatura recuerda o no la interacción. También puedes alterar detalles menores que la criatura recuerda sobre la misma, como el tiempo, el lugar y si la interacción fue favorable, según determine el DJ.

Fallo crítico Tú decides si la criatura recuerda o no la interacción. También puedes alterar los detalles principales que la criatura recuerda sobre la misma, como creer que eres otro individuo o que la criatura aceptó un favor, según determine el DJ.

Tipo manto inmemorable; Nivel 7; Precio 300 po

Tipo gran manto inmemorable; Nivel 9; Precio 1.300 po

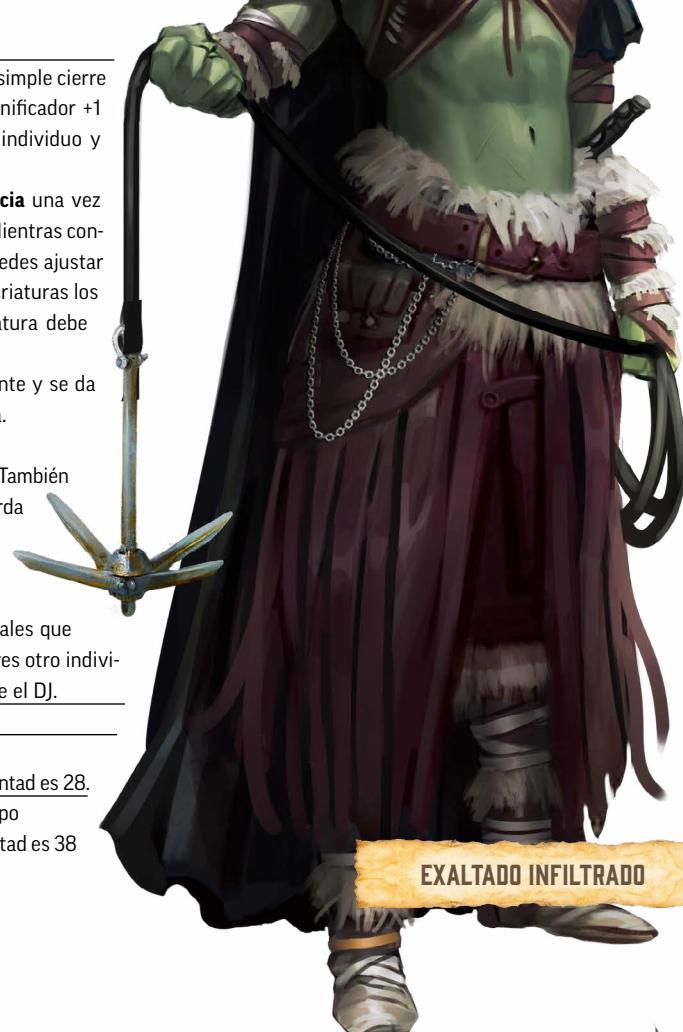
El bonificador por objeto es +2, y la CD de salvación de Voluntad es 28.

Tipo manto inmemorable superior; Nivel 17; Precio 21.750 po

El bonificador por objeto es +3, la CD de salvación de Voluntad es 38 y puedes activar el manto una vez cada 10 minutos.

OBJETO 3

OBJETO 7 O MÁS



FIGURAS NOTABLES

Shensen: la estrella de la ópera, una de las líderes de los Cuervos de Plata, se apresuró a sugerir la alianza entre sus rebeldes y Vidrian. Ahora actúa como cara pública de la organización, feliz de atraer ira hacia sí misma si así ayuda a los demás.

Capitana Shimali Manux: una de las primeras capitanas en salir de Vidrian en busca de ayuda, la capitana Manux ahora actúa como la líder no oficial de las flotas Exaltadas con su nave, la *Chispa Sombria*. No tardó en ganarse el respeto de los demás, incluido el de su antiguo rival, Devrin Arlos.

GANCHOS DE AVENTURA

Escolta a la libertad: varios esclavos y ciudadanos liberados recientemente que buscan asilo y que necesitan ayuda para escapar a su hogar. Los PJ deben encontrar una manera de sacarles de contrabando y llevarlos a un lugar seguro.

Diseño de moda Exaltada: los PJ tienen la tarea de crear un atuendo impresionante para un Exaltado local. El Exaltado promete presentar un contacto local a los PJ, pero sólo si el atuendo atrae la suficiente atención.

Rescatar al novato: un aspirante a Exaltado ha mordido más de lo que podía tragar y ha desaparecido. Los PJ pueden traer al Exaltado a casa si se enfrentan a los mismos peligros que él.



ARQUETIPO DE EXALTADO

El siguiente arquetipo está disponible para miembros destacados de los Exaltados.

EXALTADO FANFARRÓN

Muchos Exaltados recorren la Región del mar Interior trayendo la atención hacia sí mismos, interpretando grandes espectáculos acerca de sus hazañas y proclamando sus grandes gestas.

DEDICACIÓN DE EXALTADO FANFARRÓN ◆

DOTE 4

POCO FRECUENTE ARQUETIPO DEDICACIÓN INFORTUNIO

Prerrequisitos Carisma 14, miembro de los Exaltados de segunda marca

Tu entrenamiento como Exaltado te ha enseñado que lograr algo es más satisfactorio si te jactas de ello previamente. Haces alarde de una acción de habilidad en particular, como Mantener el equilibrio, Desmoralizar o Recordar conocimiento. La primera vez que intentes esta acción dentro del siguiente minuto en un contexto que el DJ considere tanto desafiante como significativo, debes tirar dos veces y quedarte con el resultado más bajo. Si tienes éxito en esta prueba, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para intentar la misma acción durante 10 minutos. Si no pasas esta prueba o no intentas la acción dentro de 1 minuto, en su lugar, aplica un penalizador -1 por circunstancia a las pruebas para intentar la misma acción durante 1 hora.

Si la acción elegida se puede usar con múltiples habilidades, como Identificar magia o Recordar conocimiento, debes especificar qué habilidad estás usando para esa acción en particular, como usar Arcanos para Identificar Magia, y su bonificador o penalizador después del alarde se aplica sólo a pruebas usando esa habilidad para esa acción. Una vez que hagas un alarde sobre una acción en particular, no puedes alardear sobre la misma acción hasta la próxima vez que realices los preparativos diarios, independientemente de si tienes éxito o no en la prueba.

Por lo general, una tarea desafiante es aquella con al menos una CD estándar para tu nivel, aunque la dificultad puede ser mayor, dependiendo de la situación. Un contexto significativo es aquel en el que el éxito o el fracaso de la acción es relevante para conseguir sus objetivos, en lugar de un alarde que hicieras simplemente para obtener un bonificador más adelante.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo Exaltado fanfarrón.

ACCIÓN AUDAZ ◆

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Entrenado en Acrobacias o en Atletismo, dedicación de Exaltado fanfarrón (ver más arriba)

Haces una maniobra temeraria para distraer a tus enemigos. Selecciona un enemigo a tu alcance y haz una prueba de Acrobacias o de Atletismo contra la CD de la salvación de Reflejos de tu objetivo. Si tienes éxito, puedes avanzar hasta la mitad de tu velocidad (o hasta tu velocidad máxima si obtienes un éxito crítico) sin desencadenar reacciones del objetivo debido a tu movimiento, y el objetivo está desprevenido contra el próximo ataque cuerpo a cuerpo que intentes contra él antes del final de tu turno.

DESAFÍO DEL FANTOCHE ◆

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Experto en Engaño, Diplomacia o Intimidación; dedicación de Exaltado fanfarrón (ver más arriba)

Llamas la atención de un enemigo, lo que hace que se ponga nervioso y resulte más fácil derrotarlo. Selecciona una criatura que puedas ver y desafíala. Para el desafío, haz una prueba de Engaño, de Diplomacia o de Intimidación contra la CD de la salvación de Voluntad de esa criatura. Tu desafío debe incluir un componente lingüístico, auditivo o visual y obtiene el rasgo correspondiente. Si tienes éxito, obtienes un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño con tu arma o Golpes sin armas contra ese enemigo hasta el final de tu próximo turno; si tienes competencia a nivel maestro en la habilidad que usaste, obtienes un bonificador +4 por estatus; y si es legendario, obtienes un bonificador +6 por estatus. Con un éxito crítico, el bonificador por estatus dura 3 asaltos en su lugar. Tengas éxito o falles, las criaturas que presenciaron tu desafío obtienen un bonificador +4 por circunstancia a sus CD de Voluntad contra tus intentos de desafiarles durante 1 minuto.

DETERMINACIÓN DEL BRAVO

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Experto en Engaño, dedicación de Exaltado fanfarrón (página 104)

Desencadenante El Golpe de un enemigo te reduce a 0 Puntos de Golpe; no estabas a 1 Punto de Golpe y no morirías.

Tu confianza raya el autoengaño, pero la mantienes en contra de probabilidades abrumadoras. Haz una prueba de Engaño contra la CD del Golpe desencadenante. Aplica un penalizador a esta prueba igual al doble de tu valor de herido, si procede. Si el ataque desencadenante fue un impacto crítico, usa un resultado con un grado de éxito más bajo que el que obtuviste en la tirada.

Éxito crítico Evitas ser noqueado y permaneces con 1 Punto de Golpe.

Éxito Evitas ser noqueado y permaneces con 1 Punto de Golpe, pero tu valor de herido aumenta en 1.

GRAN FANTOCHE

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Carisma 16, dedicación de Exaltado fanfarrón (página 104)

Tus alardes son particularmente efectivos. Si tienes éxito con un alarde, puedes intentar un alarde mayor de esa misma habilidad utilizando tu acción de dedicación de Exaltado fanfarrón sobre la misma acción durante la duración del bonificador por circunstancia de tu alarde original; ésta es una excepción a la regla de que no puedes alardear de la misma acción hasta tus próximos preparativos diarios. Un alarde mayor usa la acción de dedicación de Exaltado fanfarrón (página 104), excepto que, si tienes éxito, tu bonificador +2 por circunstancia aumenta a y permanece así durante 1 hora. Si fallas en el alarde mayor, sufres un penalizador -2 por circunstancia al intentar la misma acción durante 4 horas. Una vez que declaras un alarde mayor de una acción en particular, no puedes declarar un alarde mayor de la misma hasta la próxima vez que hagas los preparativos diarios, independientemente de si tienes éxito o no en la prueba. La tarea mínima desafiante para un alarde mayor es una con al menos una CD difícil para tu nivel.

DESAFÍO EXIGENTE

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Desafío del fanfarrón

Si tu prueba de habilidad para desafiar a un enemigo tiene éxito, el objetivo de tu desafío sufre un penalizador -1 por circunstancia a las tiradas de ataque (o -2 si obtienes un éxito crítico) hasta el final de tu próximo turno.

OSADÍA OSTENTOSA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Acción audaz

Haces un uso rápido de una abertura de tus atrevidas acrobacias. Al final de una Acción audaz con éxito, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra el objetivo o intentar desarmarlo. El objetivo está desprevenido contra el Golpe que des durante la Acción audaz, así como el siguiente Golpe cuerpo a cuerpo que hagas contra él antes del final de tu turno.

JUGADA IMPETUOSA

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Acción audaz

Sis sacas un éxito crítico en tu Acción audaz, puedes entrar en el espacio del objetivo y permanecer allí hasta el comienzo de tu próximo turno o hasta que el objetivo se mueva, lo que ocurra primero. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA y tu objetivo está desprevenido contra tus ataques mientras compartas su espacio de esta manera. Si alguna criatura que no sea tu objetivo te acierta con una tirada de ataque mientras compartes el espacio de tu objetivo, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, resuelves el ataque contra el objetivo en lugar de contra ti, usando el mismo resultado de la tirada de ataque que te golpeó.

GANCHOS DE AVENTURA

Sembrando discordia: los PJ deben ayudar a los rebeldes en una ciudad local, ya sea difundiendo información errónea o atrayendo la atención hacia sí mismos mientras los rebeldes continúan con su trabajo.

El carnaval del Fanfarrón: los PJ asisten a esta reunión anual en la que Exaltados de toda la Región del Mar Interior se reúnen para compartir historias, disfrutar de competiciones amistosas y unirse para emprender aventuras.



EXALTADO FANFARRÓN

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE



SOCIEDAD PATHFINDER

Las proezas de los héroes han conmovido e inspirado los corazones y las almas de la gente común de todo el mundo durante mucho tiempo. Pero los audaces aventureros de la Sociedad *Pathfinder* viven los acontecimientos relatados en los cuentos y, por lo general, comparten sus increíbles descubrimientos con el mundo en una serie de volúmenes llamados Crónicas *Pathfinder*. Sus historias hablan de imperios caídos, magia maravillosa y misteriosas criaturas que se creían perdidas en el tiempo o que nunca antes habían sido vistas por la gente de la Región del mar Interior.

La Sociedad *Pathfinder* se fundó hace aproximadamente cuatrocientos años como la base de operaciones de un no muy cohesionado grupo de aventureros, desde la cual podían publicar sus cuentos. Desde su creación, la Sociedad *Pathfinder* ha crecido tanto en prestigio como en influencia no sólo en toda la Región del Mar Interior sino en todo Golarion. Los agentes de la Sociedad han intervenido en innumerables sucesos, que van desde la exploración de tumbas a pequeña escala, hasta conflictos mundiales con poderes malignos, a veces descubiertos por las propias hazañas de la Sociedad. Sea cual sea el resultado de sus aventuras, es el deber de los agentes informar de sus descubrimientos a una de las muchas logias ahora dispersas por todo Golarion, añadiéndolas a los cuentos immortalizados en las Crónicas *Pathfinder* asegurando así que sus historias perduren tras el paso de los siglos.

Las razones de cada agente para unirse a la Sociedad son tan diversas como los propios agentes: algunos buscan conocimiento para sí mismos; muchos ansían gloria, riquezas o ambas; otros van en busca de emociones y peligros; y algunos satisfacen las necesidades de una de las facciones en constante evolución de la sociedad. Mientras que algunos agentes son reclutados al margen de los medios tradicionales, la mayoría de los posibles miembros viajan a la Gran Logia de la Sociedad en Absalom, donde se someten a pruebas y exámenes intensivos. Tres decanos, llamados Maestros de los Pergaminos, los Conjuros y las Espadas, supervisan este proceso de entrenamiento. El Maestro de los Pergaminos entrena a los reclutas en historia, conocimiento y observación; el Maestro de los Conjuros brinda formación en tradiciones y teorías relacionadas con conjuros, criaturas, lugares y objetos mágicos; y el Maestro de las Espadas se asegura de que los reclutas aprendan técnicas de combate y supervivencia.

Muchos *pathfinders* prefieren un aspecto de su entrenamiento sobre los otros, pero deben obtener la aprobación de los tres decanos para convertirse en agentes de pleno derecho. Una vez aprobado, un iniciado *Pathfinder* se somete a una prueba individualizada llamada Confirmación. En muchos sentidos, esta prueba actúa como la primera misión del iniciado como *pathfinder* y, posteriormente, el iniciado se convierte en un agente de campo, un verdadero *pathfinder*, con el mismo estatus que todos los demás agentes.

No hay una distinción oficial en las tres ramas de la Sociedad, pero los agentes a menudo continúan relacionándose con sus compañeros de los Pergaminos, los Conjuros y las Espadas y emprenden misiones que favorecen los objetivos de una rama en particular.

Aquellos que se identifican con los Pergaminos suelen permanecer dentro de los confines seguros de las logias, mientras examinan los polvorientos tomos y los descubrimientos catalogados. Este estilo de vida a veces provoca la burla de otros *pathfinders*, pero aquellos dentro de las enseñanzas de los Pergaminos sostienen que su tiempo en las logias y en las bibliotecas está bien invertido. Despues de todo, el glorioso pasado de Golarion no se puede presenciar de primera mano, pero se puede descubrir y revivir sólo a travs del estudio de textos antiguos. Sin embargo, muchos de estos agentes tambien viajan a Golarion junto con otros *pathfinders* para alcanzar la fama relatando los misterios de Golarion, buscando riquezas o llevando a cabo investigaciones de campo.

En el transcurso de sus misiones, los *pathfinders* a menudo se encuentran con extraña magia en el lugar al que llegan, ya sea en forma de criaturas mágicas, objetos encantados, lugares malditos o conjuros. Los seguidores de rama de los Conjuros destacan en tales misiones, utilizando su conocimiento de la magia para sortear los peligros, proteger a sus compañeros o derrotar a sus enemigos. Aunque los agentes que tienden a asociarse con este grupo son aquellos que estudian y preparan conjuros, algunos no son lanzadores de conjuros. Muchos desean estudiar magia por su cuenta o los acompañan para abatir amenazas mágicas.

La Sociedad *Pathfinder* confía en aquellos que prefieren la rama de las Espadas para apoyar a las ramas más académicas. Estos agentes tienen una directriz simple, aunque peligrosa: mantener vivos a sus compañeros *pathfinders*. Al ir mucho más allá de las simples habilidades de combate, los estudiantes de las Espadas entrenan para sobrevivir a las amenazas únicas de los muchos

antiguos lugares de Golarion, como trampas, peligros oscuros y entornos desolados por la magia. La filosofía de los Espadas no trata sobre luchar de manera justa; la supervivencia prima ante todo. Mientras que aquellos que se identifican con los Espadas a menudo dejan los asuntos académicos a otros *pathfinders*, ese no es siempre el caso, y los Espadas pueden disfrutar de la emoción del descubrimiento tanto como cualquier otro agente.

El Decenvirato, un grupo de líderes enmascarados que los *Pathfinders* a menudo llaman «los Diez», supervisa los objetivos y la trayectoria generales de la Sociedad *Pathfinder*, pero deja la operación de las logias locales y los detalles de la organización de expediciones en manos de *pathfinders* veteranos, llamados capitanes de expedición. Los capitanes de expedición tienen plena autoridad sobre las operaciones de la Sociedad dentro de su región asignada, a menudo una nación o una parte de ésta. El capitán de expedición más conocido es Ambrus Valsin, que dirige la Gran Logia *Pathfinder* de Absalom.

Aunque la Sociedad *Pathfinder* admite a miembros con todo tipo de motivaciones, metodologías y lealtades, cada uno debe cumplir con un código general de comportamiento. Se espera que todos emprendan misiones de exploración y descubrimiento, informen de sus hallazgos y cooperen con otros *pathfinders* a pesar de sus diferencias. Los capitanes de expedición generalmente se encargan de cualquier violación de este código a nivel local, pero las violaciones de conducta particularmente atroces, como intentar robar u ocultar un descubrimiento importante de la Sociedad o herir directamente a otro *pathfinder*, podrían llegar hasta el Decenvirato, quienes se encargan de los delitos graves de manera eficiente e imparcial.





SOCIEDAD PATHFINDER

N ENORME ACADÉMICA EXPEDITIVA

Eruditos aventureros

del conocimiento histórico

Alcance e influencia global (varía según la región), local (Absalom, fuerte)

Objetivos comprender las maravillas del pasado y del presente de Golarion explorando lugares importantes, recuperando artefactos y relatando aventuras.

Sede Gran Logia, Absalom

Miembros clave El Decenvirato, Eliza Petulengro, Maestro de los Pergaminos Kreighton Shaine, Maestra de los Conjuros Sorrina Westyr, Maestro de las Espadas

Marcos Farabellus

Aliados Ciframagos; Magaambya; innumerables alianzas menores mantenidas por capitanes de expedición, como los gobiernos de Magnimar, Mendev, Nirmathas, Osirion y Vidrian

Enemigos Consorcio de Aspis, Molthune, Razmiran, los Mantis Roja, la Liga Técnica

Activos contactos, financiación, influencia, objetos mágicos, entrenamiento, transporte

Requisitos de ingreso presentarse ante la Gran Logia en Absalom, demostrar aptitud en desafíos físicos y mentales, someterse a un arduo entrenamiento bajo los Maestros y pasar la prueba de Confirmación; alternativamente, obtener el ingreso mediante esfuerzos sobresalientes

Alineamientos aceptados N; los miembros individuales pueden tener cualquier alineamiento, siempre y cuando obedezcan la autoridad de la Sociedad, aunque los miembros obedezcan suelen

ser egoístas más que maliciosos

Valores camaradería, cooperación, exploración, documentación adecuada de los hallazgos, autopromoción mediante divulgación, viajes a través del mundo.

Anátema fracasar al explorar, informar y cooperar; desafiar la voluntad de un capitán de expedición o del Decenvirato

ENTRE LA SOCIEDAD PATHFINDER

La abrumadora mayoría de los *pathfinders* son agentes de campo. Estos agentes provienen de todo tipo de ámbitos, pero todos comparten un impulso por la aventura y la exploración. La mayoría de los iniciados se someten a unos tres años de entrenamiento en la Gran Logia de Absalom antes de convertirse en agentes *pathfinder* de pleno derecho. Los agentes de campo viven peligrosamente, pero aquellos que sobreviven a numerosas misiones finalmente alcanzan el rango de Buscador. Si bien los Buscadores son técnicamente iguales a los *pathfinders*, tienen un mayor estatus y respeto gracias a su historial de servicio a la Sociedad.

El alcance global de la Sociedad *Pathfinder* requiere decenas de líderes locales para ejecutar sus operaciones. Estos capitanes de expedición mantienen refugios en los que los agentes pueden descansar, recomponerse, realizar investigaciones y embarcarse en nuevas misiones. Los capitanes de expedición son muchos y variados, y la información viaja rápidamente entre ellos; un agente que tenga una mala relación con un capitán de expedición, o que lo impresione particularmente, puede descubrir que su reputación los precede ante otras logias. Los capitanes de expedición mantienen las relaciones con los gobiernos locales lo mejor que pueden, y estas lealtades locales pueden otorgar a la Sociedad una influencia extraordinaria, pero hay muchos lugares donde la Sociedad ha hecho más mal que bien. En estas áreas, y lejos de una logia de la Sociedad *Pathfinder*, los agentes deben actuar con mayor discreción.

La mayoría de los agentes se alían con una de las varias facciones prominentes dentro de la Sociedad. Estas facciones varían ampliamente en sus ideologías y métodos, pero todas ellas funcionan, en su mayor parte, para promover los objetivos de la Sociedad. Los líderes de facciones dirigen a los agentes para que lleven a cabo misiones en pos de los objetivos de esa facción. Sus intereses ocasionalmente ponen a estas facciones en desacuerdo entre sí, aunque la oposición directa es cada vez más rara. Con los años, surgen nuevas facciones y las más antiguas se desvanecen en el olvido, generalmente cuando hay acontecimientos de relevancia.

Si bien los líderes de las facciones son influyentes, las personas con el mayor poder en la Sociedad son el enigmático grupo conocido como el Decenvirato. Nueve miembros de «los Diez» ocultan sus identidades con la ayuda de los yelmos del Decenvirato: artefactos mágicos que, si se cree en las historias, fueron encontrados por agentes *Pathfinder* en la antigua Azlant. La última integrante, Eliza Petulengro, reveló su identidad tras la destrucción del décimo yelmo del Decenvirato y actúa como enlace entre éste y el resto de la Sociedad para brindar mayor transparencia a las acciones de los líderes. Los Diez generalmente dejan las operaciones de la Sociedad a cargo de los capitanes de expedición, líderes de facciones y a los tres Maestros de los Pergaminos, los Conjuros y las Espadas. Cuando el Decenvirato interviene, actúa con decisión y pragmatismo, y sus severas decisiones se ganan el respeto, si no la admiración, de los agentes de la Sociedad.

FACCIONES DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

Las siguientes cuatro facciones son, actualmente, los grupos más comunes y populares dentro de la Sociedad *Pathfinder*. Las facciones más pequeñas van y vienen dentro de la Sociedad en función de las necesidades de la organización, los deseos de sus diversos miembros y otros factores. Mientras que la mayoría de *pathfinders* se alían sólo con una o dos facciones a la vez, algunos se deleitan sirviendo a varios de estos grupos.

ALIANZA DEL EMISARIO

La Sociedad *Pathfinder* ha pasado por muchas circunstancias difíciles en los últimos años. Si bien ha superado todas y cada una de estas dificultades, cada victoria ha tenido un coste. Tras presenciar innumerables pérdidas de vidas a lo largo de los años, muchos *pathfinders* se han preocupado por el bienestar de sus compañeros y de la Sociedad en general creando la Alianza del Emisario. Este grupo, dirigido por el semielfo ekujae Fola Barun, se dedica a reclutar nuevos miembros, rescatar agentes desaparecidos y reconstruir la Sociedad de una manera que apoye la vida y el bienestar de los miembros todo lo posible y que, al mismo tiempo, refuerce la Sociedad. La Alianza del Emisario atrae a muchos bardos, campeones, clérigos, hechiceros y a cualquier persona dedicada a la Sociedad en su conjunto por encima de sus objetivos individuales.



BUSCADORES DEL HORIZONTE

Uno de los principios más importantes de la Sociedad *Pathfinder* es la exploración y la emoción de viajar por el mundo y localizar ruinas olvidadas, descubrir nuevas tierras es una motivación principal para muchos *pathfinders*. Esos *pathfinders* llamados a explorar Golarion a menudo se unen a los Buscadores del Horizonte. Su líder, la semiorca capitana de expedición Calisro Benarry, alienta a los *pathfinders* a emprender viajes atrevidos. Los populares Buscadores del Horizonte se han convertido en celebridades menores entre otros agentes *pathfinder* y, en ocasiones, sirven como la cara de la Sociedad para el resto del mundo. Muchos de los logros, descubrimientos y diarios de los Buscadores del Horizonte están reproducidos en las páginas de las Crónicas *Pathfinder*. Los druidas, exploradores, pícaros y cualquier otro que sienta pasión por los viajes tienden a unirse a los Buscadores del Horizonte.

GRAN ARCHIVO

Muchos miembros de la Sociedad se unen por su dedicación a la búsqueda del conocimiento. La influencia y las oportunidades académicas de la Sociedad sirven como una base sólida para muchas de las empresas de la organización, y los *pathfinders* del Gran Archivo se dedican a mantener ese enfoque. Con la ayuda de su líder enano Gorm Granmartillo, tercer príncipe de Kraggodan, el grupo se dedica a buscar conocimiento donde sea que pueda encontrarse, descubrir reliquias

antiguas y desenterrar los secretos del pasado ocultos en tumbas y ruinas perdidas. Estos *pathfinders* se establecieron en Golarion para recuperar la historia de algunos de los lugares más grandes y misteriosos del mundo. Muchos alquimistas, bardos, monjes y magos se unen al Gran Archivo, al igual que los *pathfinders* que buscan recuperar el conocimiento perdido y explorar los misterios del mundo.

SELLO VIGILANTE

Profundizar en ruinas y descubrir artefactos perdidos no está exento de consecuencias. Las tumbas y los tesoros suelen estar malditos, tienen peligrosos guardianes que los defienden o encierran peligrosos seres olvidados. Los *Pathfinders* del Sello Vigilante actúan como primera línea de defensa contra tales peligros, reconociendo que, si bien pueden ser ellos los que liberan accidentalmente estas amenazas, también están en una posición privilegiada para derrotarlos. Mientras que la Sociedad mantiene el lema «explorar, informar, cooperar», el enfoque de esta facción es «proteger, contener o destruir». El *pathfinder* recién retornado Eando Kline es el líder de este grupo. Muchos de los miembros del Sello Vigilante se embarcan en grandes aventuras para identificar, localizar y derrotar posibles amenazas para Golarion, mientras que otros se enfrentan a peligros ya desatados en el mundo. Muchos bárbaros, campeones, luchadores, monjes, pícaros y otros hábiles combatientes llenan las filas del Sello Vigilante.

RELACIONES

Consorcio de Aspis: la Sociedad tiene una intensa rivalidad con estos mercenarios, mercaderes y sinvergüenzas oportunistas. Sus conflictos han pasado a ser asaltos directos a la sede central de ambas organizaciones.

Gobiernos locales: la Sociedad mantiene relaciones amistosas con muchos gobiernos locales, incluso colaborando cuando una misión, como buscar la fuente de un fenómeno mágico que esté asolando un área, beneficia a ambas partes.

OPCIONES DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

Las siguientes opciones de la Sociedad *Pathfinder* son poco comunes, pero los personajes que sean miembros tienen acceso a ellas (consulta la barra lateral de la página 65 para más información).

EQUIPO

Muchos *pathfinders* coleccionan volúmenes de las Crónicas *Pathfinder*.

CRÓNICA PATHFINDER

OBJETO 3

POCO COMÚN

Precio 6 po

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

Existen numerosos volúmenes y ediciones de las Crónicas *Pathfinder*, y cada uno de ellos incluye diferentes aventuras. Las Crónicas *Pathfinder* son unos diarios de erudito (*Reglas básicas*, página 290) que dedica sus temas, específicamente, a los descubrimientos *Pathfinder*, en lugar de a temas académicos más teóricos. Debido a que los *pathfinders* tienen mejor acceso a estas crónicas que a otras revistas académicas, son bastante comunes entre los agentes que levantan una biblioteca de textos de referencia.

ARTÍCULOS MÁGICOS

Los siguientes objetos mágicos son utilizados por los *pathfinders* en sus aventuras.

BOLSA DEL PATHFINDER

OBJETO 6

POCO COMÚN

ABJURACIÓN

CONSUMIBLE

EXTRADIMENSIONAL

INVESTIDO

MÁGICO

Precio 200 po

Uso bolsa de cinturón puesta; **Peso** L

Esta discreta bolsa de cinturón es muy popular entre los *pathfinders* que operan en lugares en los que la Sociedad no es bienvenida. Está constantemente bajo los efectos de un conjuro de *aura mágica* de 3.^{er} nivel para parecer no mágica. El espacio normal de la bolsa tiene la misma capacidad que una bolsa de cinturón ordinaria, pero también tiene un pequeño espacio extradimensional que puede contener hasta 1 de Peso en objetos. Una criatura que inspeccione activamente la bolsa en su estado ordinario descubre la existencia del espacio extradimensional sólo con un éxito crítico en *Buscar la bolsa* (ver la acción *Ocultar un objeto* de la habilidad *Sigilo*), aunque si el espacio extradimensional está activo, cualquiera que examine la bolsa ve que es más de lo que parece.

Activación ♦ Interactuar; **Efecto** Cambias la bolsa para tener acceso a su espacio extradimensional en lugar de a su espacio normal, o viceversa. Esto dura hasta la próxima vez que lo actives. Los objetos que estén en el otro espacio son inaccesibles y difíciles de encontrar hasta que vuelvas a cambiar la bolsa.

ESTUCHE DE PERGAMINOS DE SIMPLICIDAD

OBJETO 4

POCO COMÚN

INVESTIDO

MÁGICO

TRANSMUTACIÓN

Precio 100 po

Uso sostenido en una mano; **Peso** —

Los cuatro tipos diferentes de estuches de *pergaminos de simplicidad* suelen llevar adornos apropiados para su tradición mágica, como alas angelicales o letras de otro mundo. En su interior, intrincados diagramas rúnicos giran en espiral para rodear el pergamino que se almacena dentro. Un pergamino colocado dentro del estuche se puede convertir en energía para lanzar conjuros útiles en función de su tipo. Debes poder lanzar conjuros de una tradición otorgada para usar un estuche de *pergaminos de simplicidad* del tipo correspondiente.

Activación ♦ Interactuar; **Requisitos** El estuche de *pergaminos* contiene un único pergamino de conjuro de 1.^{er} nivel; **Efecto** Transfieres la energía del pergamino al estuche del pergamino, consumiéndolo, y puedes comenzar a lanzar uno de los conjuros del estuche de inmediato. Si usas cualquier otra acción que no sea Lanzar un conjuro desde el estuche de *pergaminos* después de activar el estuche de *pergaminos de simplicidad*, el pergamino y su energía se pierden.

CUSTODIO DEL SELLO VIGILANTE

Tipo arcano

El estuche de pergaminos se puede utilizar para lanzar *alarma* o *sirviente invisible*.

Tipo divino

El estuche de pergaminos se puede utilizar para lanzar *curar* o *purificar bebida y comida*.

Tipo ocultista

El estuche de pergaminos se puede utilizar para lanzar *disfraz ilusorio* o *amansar*.

Tipo primigenio

El estuche de pergaminos se puede utilizar para lanzar *zancada prodigiosa* o *pasar sin dejar rastro*.

GUIJARRO FORTIFICANTE**OBJETO 4**

POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 13 po

Uso fijado a la armadura, escudo o arma; **Peso** –

Activación ♦ visualizar; **Desencadenante** El objeto fijado sufre daño.

Esta pequeña piedra, fijada a un objeto por una resistente cadena de acero, es extrañamente densa y sorprendentemente duradera. Cuando activas el guijarro, el objeto fijado sufre 10 menos de daño.

MONEDA DEL PATHFINDER**OBJETO 2**

POCO COMÚN ILUSIÓN MÁGICO

Precio 30 po

Uso sostenido a una mano; **Peso** –

Esta moneda, por lo general, parece una moneda antigua. Una intrincada matriz de cables de oro y platino en el interior de la misma hace que flote una pulgada (2,5 cm) en el aire y gire si se coloca en un orientador.

Activación ♦ comandar; **Requisitos** La moneda está levitando sobre un orientador; **Efecto** Le das a la moneda un mensaje de 25 palabras o menos. El mensaje se repite con tu voz la próxima vez que la moneda flote sobre un orientador. Una moneda del Pathfinder sólo puede contener un mensaje a la vez y reproduce su mensaje sólo una vez.

ORIENTADOR BI-RESONANTE**OBJETO 6**

POCO COMÚN EVOCACIÓN ILUSIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 200 po

Uso puesto; **Peso** –

Un orientador bi-resonante está incrustado con intrincados cables de platino en una compleja serie de conductos para energía mágica. Estos conductos controlan la interferencia resonante de las piedras eón. Un orientador bi-resonante funciona igual que un orientador normal (Reglas Básicas, página 585), excepto que tiene dos ranuras para piedra eón, y las piedras eón de ambas ranuras garantizan que sus poderes de resonancia no interfieran entre sí. El orientador bi-resonante y las dos piedras eón cuentan como dos objetos para tu límite de investidura.

ORIENTADOR BRILLANTE**OBJETO 4**

POCO COMÚN ABJURACIÓN ADIVINACIÓN EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 100 po

Uso puesto; **Peso** –

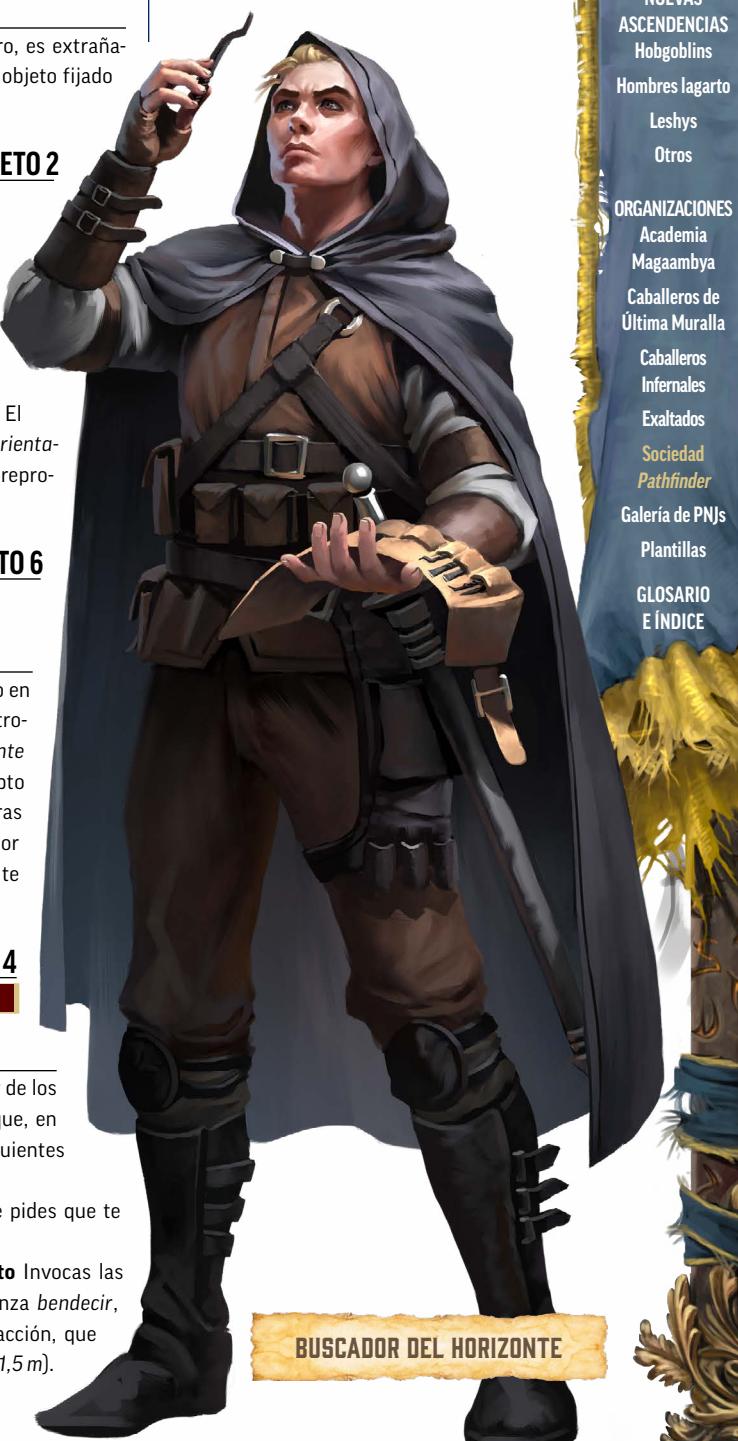
Un orientador brillante es una brújula de plata pulida bendecida por el poder de los dioses buenos. Tiene las funciones habituales de un orientador, excepto que, en lugar de una activación para lanzar *luz*, el orientador brillante tiene las siguientes dos activaciones.

Activación ♦♦ comandar, Interactuar; **Efecto** Sujetas el orientador y le pides que te guíe. El orientador lanza *orientación*.

Activación ♦♦ comandar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Invoca las bendiciones divinas del orientador para ti y tus aliados. El orientador lanza *bendecir*, emanando desde el mismo objeto. Una vez por asalto, puedes usar una acción, que tiene el rasgo concentrar, para aumentar el radio de la emanación en 5 pies (1,5 m).

RELACIONES

Elfos de la Espira Mordiente: el interés de la Sociedad por las ruinas de la antigua Azlant los enfrenta con los elfos de la Espira Mordiente, que protegen los numerosos secretos del imperio. Los elfos recuperan sus tesoros y borran los recuerdos, pero rara vez causan daño físico a los agentes *pathfinder* y son más una fuente de frustración que un enemigo directo.

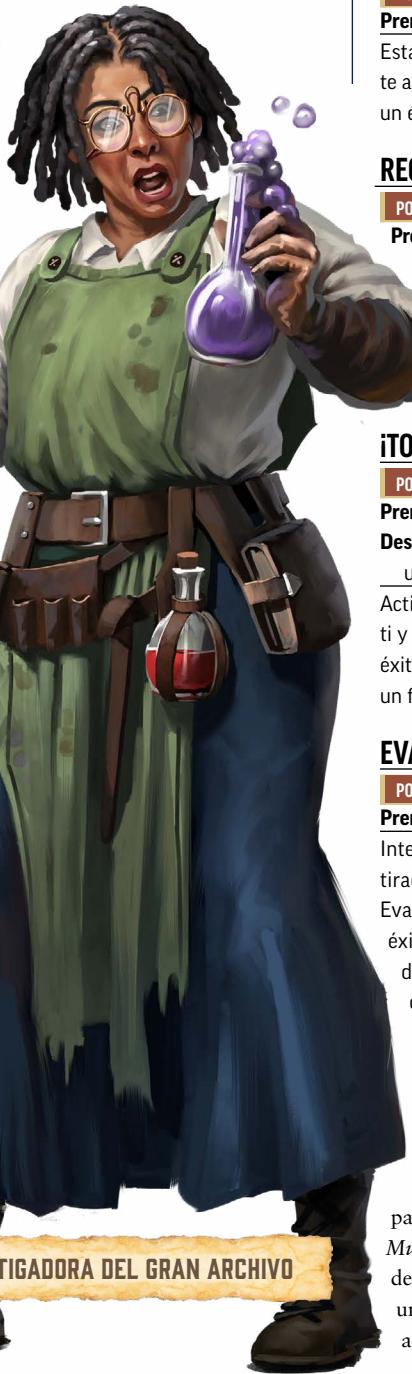


FIGURAS NOTABLES

El Decenvirato: las identidades de nueve de los diez líderes de la Sociedad están encubiertas y envueltas en secreto, al igual que sus motivaciones y objetivos finales.

Kreighton Shaine: el Maestro de los Pergaminos, un mago elfo Abandonado, ha dedicado su vida al estudio, pero tiene una reputación bien merecida debido a su excentricidad.

Sorrina Westyr: la Maestra de Conjuros es una clériga de Nethys que ha vuelto a su posición después de que una experiencia extraña la transformara de humana en una oréade.



INVESTIGADORA DEL GRAN ARCHIVO

ORIENTADOR DESVANECEDOR

OBJETO 5

POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 150 po

Uso puesto; Peso –

Un orientador desvanecedor está hecho de marfil grabado con oro y plata. Tiene las funciones habituales de un orientador y la siguiente activación adicional.

Activación comandar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Giras el orientador en un círculo mientras invocas tu palabra de mando, obteniendo los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 2.º nivel durante 5 minutos.

DOTES DE AGENTE PATHFINDER

Las siguientes dotes de arquetipo están disponibles para los personajes con el arquetipo agente *pathfinder* (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 23).

ENTRADA FORZADA

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Experto en Atletismo, dedicación de agente *pathfinder*

Estás entrenado para preservar el valor arqueológico de tu ubicación al entrar en ella. No se te aplica penalizador al forzar puertas, ventanas o contenedores sin una palanca. Si obtienes un éxito en una prueba de Abrir por la fuerza, obtienes un éxito crítico en su lugar.

RECONOCER AMENAZA

DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Maestro en la habilidad Recordar conocimiento, dedicación de agente *pathfinder*

Desencadenante Empiezas tu primer turno de un encuentro y puedes ver una criatura.

Requisitos Tienes competencia a nivel maestro en una habilidad para identificar a la criatura desencadenante.

Evaluas rápidamente la amenaza para poder transmitir la información a tu equipo. Intenta una prueba de Recordar conocimiento contra la criatura desencadenante.

¡TODOS AL SUELO!

DOTE 10

POCO COMÚN ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de agente *pathfinder*

Desencadenante Fallas, pero no críticamente, en un intento de Inutilizar mecanismo en una trampa.

Activas la trampa intencionadamente, pero tomas precauciones especiales para protegerte a ti y a tus aliados de los efectos de ésta. Para los siguientes 2 asaltos, si la trampa obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque, obtiene un éxito normal en su lugar, y si alguien sufre un fallo crítico en su tirada de salvación contra la trampa, en su lugar sufre un fallo normal.

EVALUACIÓN INSTRUIDA

DOTE 12

POCO COMÚN ARQUETIPO SECRETA

Prerrequisitos Dedicación de agente *pathfinder*

Intentas Recordar conocimiento sobre una criatura, y el DJ usa el mismo resultado de la tirada secreta contra Engaño o la CD de Sigilo de la criatura, dándote la información de una Evaluación de batalla (*Reglas básicas*, página 184). Es posible que obtengas un grado de éxito diferente en la prueba de Recordar conocimiento al que obtienes para la Evaluación de batalla. Si tienes la dote Evaluación de batalla, obtienes los efectos de la Evaluación instruida cada vez que Recuerdes conocimiento (al igual que con la dote Conocimiento automático).

ARQUETIPOS DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

Los siguientes arquetipos son poco comunes, pero están disponibles para los miembros de la Sociedad *Pathfinder* (consulta la barra lateral en la página 65 para más información). Los personajes con el arquetipo agente *pathfinder* (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 23) pueden seleccionar una de estas dotes de dedicación incluso sin obtener tres dotes del arquetipo agente *pathfinder*, y cada una de las dotes de estos arquetipos cumple el requisito especial de la dedicación de agente *pathfinder* a pesar de no ser del arquetipo agente *pathfinder*.

MAESTRE DE PERGAMINOS

Los miembros que se alinean con la rama de los Pergaminos de la Sociedad *Pathfinder* son fervientes buscadores del saber, expertos en esoterismo y maestros de la riqueza del conocimiento a disposición de la Sociedad. Además de mantener e investigar la enorme colección de tomos y artefactos de la Sociedad, estos académicos también están ansiosos por salir a la aventura para añadir esos datos a los archivos *Pathfinder*. Se enorgullecen enormemente de su capacidad para observar, investigar y catalogar a fondo criaturas y sucesos. Los miembros de los Pergaminos valoran el conocimiento y la preparación por encima de la fuerza y la astucia, y trabajan para perfeccionar sus habilidades intelectuales. Como maestre de pergaminos, eres un miembro de élite de esta rama de la Sociedad. (NDC: *no confundir maestre de pergaminos, un arquetipo, con el Maestro de los Pergaminos, que es un cargo único*)

DEDICACIÓN DE MAESTRE DE PERGAMINOS

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Experto en cualquier habilidad de Conocimiento, miembro de la Sociedad *Pathfinder* afiliado a la Escuela de los Pergaminos.

Tu experiencia al relatar aventuras y descubrimientos te otorga un mayor discernimiento y memoria. Durante 24 horas después de enterarte de un hecho destacado, como el nombre de un PNJ al que has conocido, los detalles de tu informe de misión e información similar, puedes recordarlo sin hacer una prueba, aunque esto no te permite memorizar automáticamente largas listas de números o texto. También obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para recordar un detalle que se haya presentado anteriormente en la aventura actual, incluso aunque fuera hace más de 24 horas.

Si tienes la dote Informes concienzudos (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 23) y tienes competencia experta en la habilidad que estás utilizando para Recordar conocimiento, tu bonificador por circunstancia de esa dote para Recordar conocimiento sobre criaturas aumenta a +4.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo maestre de pergaminos.

DOTE 6

FIGURAS NOTABLES

Marcos Farabellus: el tranquilo y popular Maestro de las Espadas transmite las habilidades que aprendió como comandante mercenario a los reclutas de la Sociedad *Pathfinder* para que puedan sobrevivir a los peligros a los que se enfrentan en el campo de batalla.

Ambrus Valsin: al Senescal de la Gran Logia no le tiembla el pulso al asignar extenuantes misiones como castigo a los agentes *pathfinder* que lo irritan o le causan más trabajo.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad *Pathfinder*

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

BUSCADOR DE CONOCIMIENTO

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de maestre de pergaminos (ver más arriba)

Ves lo que otros no ven y has desarrollado trucos mágicos para encontrar la verdad oculta. Puedes lanzar *comprender idioma*, *restaurar los sentidos* y *ver lo invisible* como conjuros innatos, una vez al día cada uno. Si ya podías lanzar los conjuros, éstos son de la misma tradición. De lo contrario, son conjuros arcanos, usas Inteligencia como tu aptitud para lanzar conjuros y te entrenas en tiradas de ataque de conjuros y CD de conjuros para conjuros arcanos.

DESENTRAÑAR MISTERIOS

DOTE 8

ARQUETIPO

HABILIDAD

Prerrequisitos Maestro en la habilidad Descifrar escritura, dedicación de maestre de pergaminos (ver más arriba)

Puedes comprender el verdadero significado de los textos rápidamente, e incluso cuando te pierdes o llegas a un callejón sin salida no desistes de seguir intentando llegar al fondo del asunto. Cuando Descifras escritura, sólo necesitas la mitad del tiempo habitual (lo que reduce el tiempo de aproximadamente 1 minuto a aproximadamente medio minuto por página), y si fallas, no se aplica el penalizador por circunstancia -2 habitual para realizar más pruebas para descifrar ese texto.

FUENTE DE CONOCIMIENTO

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de maestre de pergaminos (ver más arriba)

La experiencia o el estudio orientado te han otorgado competencia en varios temas. Cuanto más sabes algo, lo sabes con gran detalle. Cuando tienes éxito en una prueba para Recordar conocimiento, obtienes información o contexto adicional. Cuando tengas éxito crítico en una prueba para Recordar conocimiento, a discreción del DJ, puedes obtener aún más información o contexto adicional.

MAESTRE DE PERGAMINOS PATHFINDER



GANCHOS DE AVENTURA

Problemas en los rangos: Un popular capitán de expedición ha desaparecido y los PJ descubren signos de traición cuando intentan localizarlo.

Orientación a regañadientes: Los PJ, en busca de una antigua ruina perdida hace mucho tiempo, descubren que una excéntrica criatura custodia la ubicación, pero deben persuadirla para que comparta su conocimiento con ellos.



MAESTRE DE CONJUROS PATHFINDER

MAESTRE DE CONJUROS

Aquellos que entran con la Maestra de los Conjuros estudian todo lo relacionado con la magia. Aunque no todos los miembros de la Escuela de Conjuros son lanzadores de conjuros, aquellos que se convertirían en maestros de conjuros de mayor rango e influencia tienen al menos algunas capacidades de lanzamiento de conjuros.

DEDICACIÓN DEL MAESTRE DE CONJUROS

DOTE 6

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Inteligencia, Sabiduría o Carisma 14; aptitud para lanzar conjuros de foco; miembro de la Sociedad *Pathfinder* afiliado a la Escuela de Conjuros

Como maestre de conjuros, eres experto en identificar magia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia cuando Identificas magia con una habilidad en la que tengas el nivel de competencia entrenado o mayor. Si tienes la dote Manitas de resonancia de orientador (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 23), puedes cambiar el truco que elijas para esa dote cada día durante tus preparaciones diarias.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo maestre de conjuros.

MAESTRE DE CONJUROS SUBREPTICIO

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de conjuros (ver más arriba)

Aprendiste la utilidad de que un *pathfinder* pueda lanzar conjuros sin ser visto. Obtenes la dote de clase de mago de Ocultar conjuro (*Reglas básicas*, página 210), aunque no es una dote de mago para ti. También obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Ocultar conjuro y a las pruebas de Engaño para ocultar los componentes verbales.

LANZAMIENTO DE CUSTODIA ↗

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de conjuros (ver más arriba), lanzamiento de conjuros firme

Desencadenante Intentas una prueba plana de Lanzamiento de conjuros firme, pero aún no has tirado.

Proteges cuidadosamente tu conjuro con un manto de energía mágica que preparaste para proteger tu lanzamiento, modificando tus posibilidades de retener el conjuro. Reduces la CD de la prueba plana para Lanzamiento de conjuros firme de 15 a 10.

RESILIENCIA DEL MAESTRE DE CONJUROS

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de conjuros (ver más arriba)

Tu experiencia con un tipo específico de magia dañina te hace más resistente a ella. Elige una tradición mágica (arcana, divina, ocultista o primigenia). Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros y efectos con el rasgo de esa tradición y resistencia 5 a todo el daño de conjuros y efectos con el rasgo de dicha tradición. El efecto se debe haber lanzado o creado con esa tradición, en lugar de simplemente estar en la lista de conjuros de esa tradición.

ABSORBER CONJURO ↗

DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de conjuros (ver más arriba), repertorio de conjuros o aptitud para preparar conjuros

Frecuencia una vez cada 10 minutos.

Desencadenante Obtienes un éxito crítico en una tirada de salvación contra el conjuro de un enemigo y ese conjuro es de un nivel que normalmente puedes lanzar.

Absorbes un hechizo y lo guardas en tu cuerpo. Si eres un lanzador de conjuros espontáneo, puedes lanzar elconjuro de activación una vez durante los próximos 10 minutos, incluso aunque no esté en tu lista de conjuros, como si estuviera en tu repertorio. Si eres un lanzador de conjuros preparados, puedes reemplazar uno de tus conjuros preparados del mismo nivel con elconjuro absorbido, pero debes lanzar elconjuro absorbido en 10 minutos o perderás ese espacio de conjuros para ese día. Lanzas elconjuro al mismo nivel que elconjuro que absorbas, pero elconjuro es de tu tradición mágica y usas tu CD de conjuro, tirada de ataque de conjuro y otras estadísticas para determinar sus efectos.

MAESTRE DE ESPADA

Aunque el objetivo final de la Sociedad *Pathfinder* es aprender, el conocimiento no se puede difundir si quienes lo descubren no regresan con vida. El maestre de espada enseña a los reclutas a sobrevivir, a defender a otros agentes *Pathfinder* y a derrotar a los enemigos de la Sociedad. El maestre de espada encarna estas habilidades, centrándose en la utilidad e ignorando los ideales o métodos que interfieran con su capacidad para superar cualquier desafío.

DEDICACIÓN DEL MAESTRE DE ESPADA

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Fuerza, Destreza o Constitución 14; miembro de la Sociedad *Pathfinder* afiliado a la Escuela de la Espada

Tu entrenamiento con las espadas te enseñó a no perder nunca el control de tu arma. Obtenes un bonificador por circunstancia +2 a tu CD de Reflejos cuando los enemigos intentan desarmarte. Si tienes la dote Cooperación diestra (*Guía del Mundo de los presagios Perdidos*, página 23) y sacas un éxito crítico en una prueba para Ayudar a la tirada de ataque o habilidad de un aliado, obtienes un bonificador por circunstancia +2 de Cooperación hábil (en lugar de un bonificador +1) la primera vez que intentes una tirada de ataque o intentes una prueba de habilidad en la que se aplicaría el bonificador.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo maestre de espada.

DOTE 6

GANCHOS DE AVENTURA

Persiguiendo a la Serpiente: los PJ persiguen a los despiadados mercenarios del Consorcio de Aspis que robaron un volumen de las Crónicas *Pathfinder* en el que se detalla la ubicación de un artefacto peligroso de las ruinas hundidas de la antigua Azlant.

GOLPE ACOSADOR

APROVECHAR ARQUETIPO ATAQUE

Prerrequisitos Dedicación del maestre de espada (ver más arriba)

Tu ataque evita que un enemigo persiga a tus aliados. Haz un Golpe cuerpo a cuerpo, añadiendo los siguientes efectos además de los efectos normales del Golpe.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador por estatus de -15 pies (-4,5 m) a sus Velocidades hasta el comienzo de tu próximo turno.

Éxito El objetivo sufre un penalizador por estatus de -10 pies (-3 m) a sus Velocidades hasta el comienzo de tu próximo turno.

Fallo El objetivo sufre un penalizador por estatus de -5 pies (-1,5 m) a sus Velocidades hasta el comienzo de tu próximo turno.

DOTE 10

ASUMIR LA CATÁSTROFE

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de espada (ver más arriba)

Desencadenante Un enemigo obtiene un éxito crítico en un Golpe contra un aliado adyacente.

Te has entrenado para proteger a tus aliados desviando los peores ataques hacia ti. El enemigo no duplica el daño del Golpe desencadenante, sino que aplica el daño normal tanto a ti como a tu aliado. Ambos sufrís cualquier efecto que sucedería con un golpe que infligiera daño, como veneno, pero ninguno de los dos está sujeto a ningún efecto que se aplique únicamente con un éxito crítico.

PORTAL DE LA MUERTE

DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del maestre de espada (ver más arriba)

Frecuencia una vez cada 10 minutos.

Desencadenante Recibes daño que te reduciría a 0 Puntos de Golpe.

Sigues luchando cuando otros caerían. Justo antes de recibir el daño desencadenante, obtienes una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente al doble de tu nivel. Si te quedan Puntos de Golpe después de obtenerlos, no quedas inconsciente ni sufres los otros efectos de quedar reducido a 0 Puntos de Golpe. Cualquier Punto de Golpe temporal que permanezca después de aplicar el daño dura hasta 4 asaltos.

MAESTRE DE ESPADA PATHFINDER

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de

Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

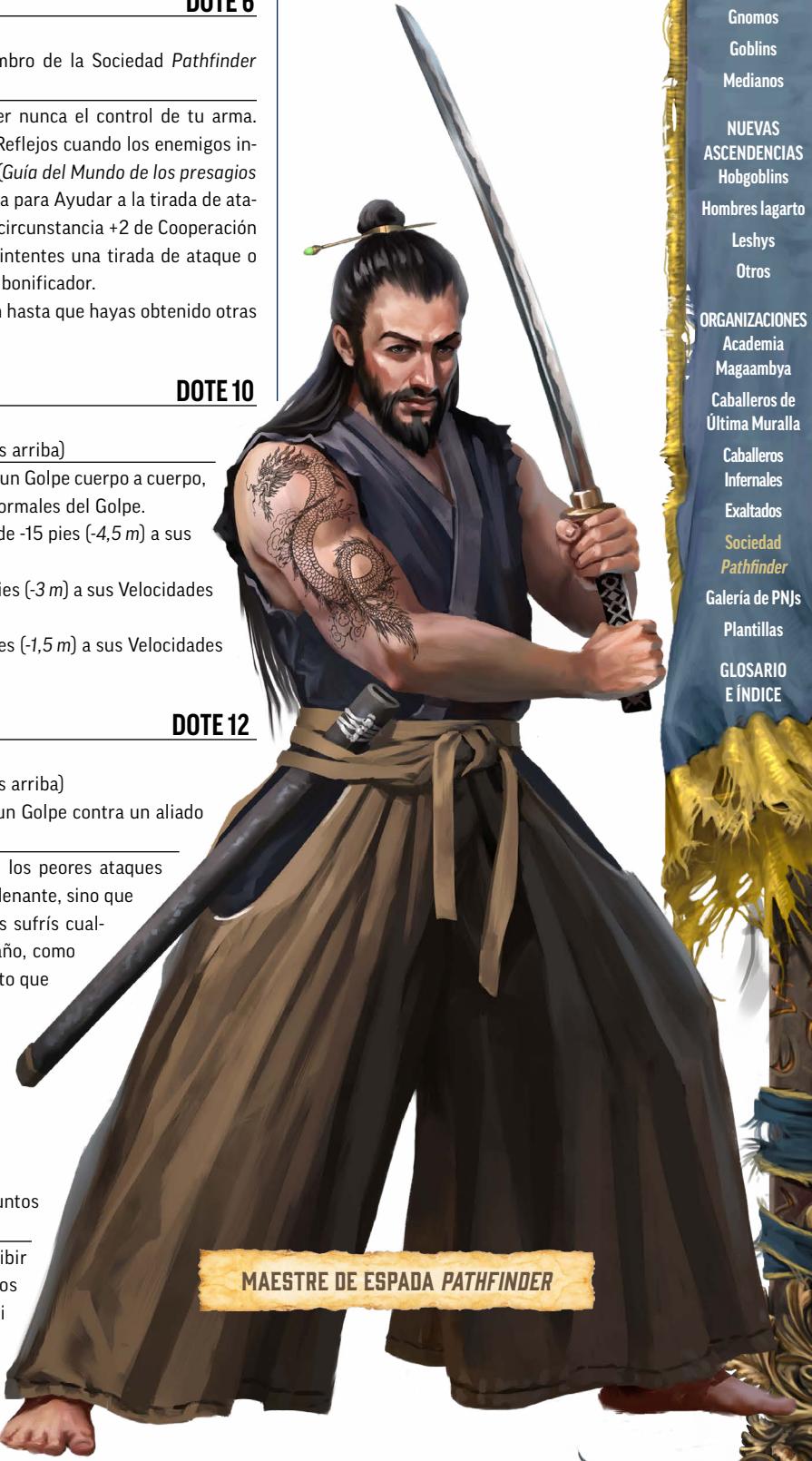
Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE





GALERÍA DE PNJS

Esta sección proporciona una serie de bloques de estadísticas para los miembros de las cinco organizaciones presentadas previamente en este libro. Cada entrada contiene dos PNJs que tú, como DJ, puedes usar en tus partidas: uno que representa a un miembro de menor rango y otro que representa a un miembro de mayor rango, así como algún aliciente para ayudar a dirigir la partida. Estos miembros de rango inferior y superior están diseñados para representar a miembros típicos y genéricos de la organización. Si deseas presentar personajes superiores específicos o personajes recurrentes de una organización, te recomendamos que crees un PNJ único con sus propias aptitudes, bagaje, rasgos y estadísticas. Sin embargo, si necesitas una persona única a corto plazo, cada uno de los PNJs proporcionados también tiene una muestra de bagaje y personalidad que es apropiada para la organización que deben representar. Si necesitas un personaje ya mismo, puedes usar estos bagajes para ese propósito, así como para informar de decisiones tácticas y de rol tomadas por estos PNJ.

PLANTILLAS TEMÁTICAS

Incluso con las estadísticas de PNJ que te proporcionamos, aún podría ser todo un desafío desarrollar los rangos completos de una organización importante, ya que es posible que necesites muchos miembros diferentes de distintos niveles

y rangos. La parte final de esta sección incluye una serie de plantillas temáticas que puedes aplicar a una criatura existente o a un bloque de estadísticas de PNJ para ayudar a satisfacer las necesidades de tu encuentro o historia. Estas plantillas tienen el fin de proporcionar un conjunto diferente de aptitudes y equipos que otorgan a una criatura genérica el contexto apropiado para presentar un personaje que sea parte de una organización sin tener que crear un nuevo conjunto de estadísticas desde cero.

Si deseas crear sus propias plantillas temáticas, puedes usar estos ajustes existentes como marco, aunque lo recomendable es crear una criatura o un PNJ desde cero siempre que sea posible y el tiempo lo permita. Estas plantillas son formas rápidas y fáciles de hacer ajustes más o menos equilibrados y con un peso significativo de la organización.

USAR PLANTILLAS TEMÁTICAS

Una plantilla temática proporciona una serie de cambios o equipos, aptitudes y habilidades adicionales que aplicas a la criatura. Cada una de las plantillas de este libro describe brevemente la organización que la plantilla debe representar, seguida de una recomendación para una interpretación efectiva cuando se use una criatura con la plantilla.

TODAS LAS CRIATURAS

Esta entrada se aplica a todas las criaturas que tengan aplicada la plantilla temática, independientemente del nivel.

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSSARIO E ÍNDICE

Por ejemplo, si una plantilla determina añadir el rasgo legal y eliminar el rasgo caótico, eso alteraría el alineamiento de una criatura de caótica maligna a legal maligna.

APTITUDES

Después de cualquier modificación que se aplique a todas las criaturas, las plantillas enumeran diferentes entradas en función del nivel de la criatura a la que se aplica la plantilla. Por ejemplo, una criatura de 5.º nivel recibiría tanto la aptitud listada bajo la entrada de 1.º nivel o superior como la entrada de 4.º nivel o superior. Cada una de estas entradas es acumulativa, lo que significa que es posible que una criatura obtenga varias aptitudes o cambios según su nivel. Cuando añadas una plantilla temática a un nivel superior que otorgue numerosas aptitudes adicionales, deberías considerar eliminar una de las aptitudes originales de la criatura para compensar, especialmente si las nuevas aptitudes suponen grandes ventajas para la criatura. Una plantilla temática incluso podría indicarte específicamente que elimines aptitudes adicionales. Otra alternativa, dependiendo del nivel objetivo, es elevar el nivel de la criatura en 1 y ajustar sus estadísticas numéricas en consecuencia, añadiendo las aptitudes de la plantilla sin eliminar nada. De cualquier manera, una plantilla añade aptitudes basadas en el nivel final de la criatura; por ejemplo, si elevas una criatura de 6.º nivel a 7.º nivel, ajustas sus números y añades una plantilla, la criatura obtendría las aptitudes de plantilla de la entrada de 7.º nivel o superior. Si la plantilla temática proporciona a una criatura un conjuro innato o una aptitud que requiera una CD, usa una CD apropiada basada en el nivel de la criatura.

HABILIDADES

En algunos casos, una plantilla enumera una o más habilidades que deben añadirse a las habilidades de la criatura base. La criatura gana esta habilidad como habilidad primaria o secundaria, dependiendo de si tiene un buen modificador de habilidad asociado. Por ejemplo, una criatura con un modificador +5 por Destreza que obtenga la habilidad Acrobacias debería obtenerla como una habilidad principal, mientras que una criatura con un modificador -1 por Destreza debería obtener Acrobacias como una habilidad secundaria. Si la criatura ya tenía la habilidad, increméntale el bonificador en 1.

EQUIPO

Si una criatura obtiene nuevo equipo a partir de una plantilla temática, este equipo no debería alterar ninguna de las estadísticas de la criatura (aparte de añadir un nuevo Golpe si obtiene una nueva arma), incluso aunque el nuevo equipo normalmente las alterara. Por ejemplo, si una criatura obtiene la plantilla temática Caballero Infernal y reemplaza su armadura de cuero por la armadura completa de Caballero Infernal, la armadura completa en sí misma no alteraría la CA de la criatura (aunque la criatura aumentaría su CA en 1 debido a la entrada de 1er nivel o superior). A tu discreción, puedes hacer ajustes para el nuevo equipo, pero si lo haces, podrías otorgarle a la criatura más ventajas y desventajas de lo que representa la plantilla.

PLANTILLAS TEMÁTICAS Y MONSTRUOS

Si bien estas plantillas temáticas están diseñadas principalmente para aplicarse a los bloques de estadísticas de PNJs existentes, pueden aplicarse a otras criaturas con facilidad. Esto puede ayudarte a crear PNJs únicos o interesantes, como un minotauro que sea miembro de la Sociedad *Pathfinder* o un fantasma que sirva a la Vía Susurrante. Cuando uses estas plantillas, usa la que más represente las afiliaciones previstas de la criatura; si bien es técnicamente posible tener una criatura que sea miembro de varias organizaciones, como un personaje que sea miembro de los *Pathfinders* y de los Caballeros Infernales, no es recomendable usar más de una plantilla, y no deben combinarse plantillas con instrucciones mutuamente incompatibles (como una plantilla que requiera que la criatura elimine el rasgo caótico y obtenga el rasgo legal y una plantilla que requiera que la criatura elimine el rasgo legal y obtenga el rasgo caótico).

MIEMBROS MONSTRUOSOS

Aunque Golarion es un entorno que suele centrarse en los humanos, los miembros de cualquier ascendencia inteligente pueden y se han unido a estas organizaciones. La siguiente lista es una muestra de criaturas del *Bestiario de Pathfinder* apropiadas para usar con plantillas de organización específicas.

Asesinos Mantis Roja: doppelgänger (*Bestiario*, pág. 99), hombre lobo (*Bestiario*, pág. 232), rakshasa (*Bestiario*, pág. 294).

Caballeros de Última Muralla: aasimar (*Bestiario*, pág. 300), astarconte (*Bestiario*, pág. 25), crepuscular (*Bestiario*, pág. 299), fantasma (*Bestiario*, pág. 166), pegaso (*Bestiario*, pág. 276), unicornio (*Bestiario*, pág. 323).

Caballeros del Águila: aasimar (*Bestiario*, pág. 300), dragón de cobre (*Bestiario*, pág. 122), ghaele (*Bestiario*, pág. 36), fénix (*Bestiario*, pág. 170).

Caballeros Infernales: centauro (*Bestiario*, pág. 57), ifriti (*Bestiario*, pág. 176), gigante de fuego (*Bestiario*, pág. 180*), hobgoblin (*Bestiario*, pág. 212), medusa (*Bestiario*, pág. 246), shaitan (*Bestiario*, pág. 175).

Consortio de Aspis: changeling (*Bestiario*, pág. 58), hombre rata (*Bestiario*, pág. 231), tiflin (*Bestiario*, pág. 299).

Exaltados: dragón de oropel (*Bestiario*, pág. 126), duende (*Bestiario*, pág. 134), felido (*Bestiario*, pág. 167), ghaele (*Bestiario*, pág. 36), pegaso (*Bestiario*, pág. 276), sátiro (*Bestiario*, pág. 307), tengu (*Bestiario*, pág. 317).

Filos del León: doppelgänger (*Bestiario*, pág. 99), tiflin (*Bestiario*, pág. 299), tengu (*Bestiario*, pág. 317).

Las Casas de la Perfección: djinni (*Bestiario*, pág. 175), gigante de piedra (*Bestiario*, pág. 178), ifriti (*Bestiario*, pág. 176), janni (*Bestiario*, pág. 174), marid (*Bestiario*, pág. 177), shaitan (*Bestiario*, pág. 175), tengu (*Bestiario*, pág. 317), trol (*Bestiario*, pág. 321).

Magaambya: arboreal (*Bestiario*, pág. 23), dríada (*Bestiario*, pág. 261), felido (*Bestiario*, pág. 167), hombre lagarto (*Bestiario*, pág. 214), leshy (*Bestiario*, pág. 228), náyade (*Bestiario*, pág. 261).

Red de la Campanilla: djinni (*Bestiario*, pág. 175), duende (*Bestiario*, pág. 134), gnomo subterráneo (*Bestiario*, pág. 186), sátiro (*Bestiario*, pág. 307).

Señores de la espada Aldori: ghaele (*Bestiario*, pág. 36), hombre oso (*Bestiario*, pág. 233), changeling (*Bestiario*, pág. 58).

Sociedad Pathfinder: gigante de piedra (*Bestiario*, pág. 178), gnomo subterráneo (*Bestiario*, pág. 186), hombre lagarto (*Bestiario*, pág. 214), janni (*Bestiario*, pág. 164), leshy (*Bestiario*, pág. 228).

Vía Susurrante: caballero sepulcral (*Bestiario*, pág. 50), dhampiro (*Bestiario*, pág. 82), fantasma (*Bestiario*, pág. 166), liche (*Bestiario*, pág. 235), vampiro (*Bestiario*, pág. 328).

KAMOU ODHIAMBO

La familia de comerciantes de Kamou ha viajado a varias ciudades por toda la Extensión de Mwangi, y Kamou ha aprovechado las rutas secretas y las alianzas comerciales de sus parientes para escoltar a otros por el desierto.

ADEPTOS DE MAGAAMBYA

Durante los últimos 10 años, increíbles acontecimientos han sacudido las tierras de Avistan, desde ciudades enteras que reaparecen en bucles temporales hasta explosiones mágicas que vaporizaron la prisión de la Espira del Patíbulo. Estas maravillas, terribles e inspiradoras, atrajeron inevitablemente la atención de la academia Magaambya, hogar de eruditos de la magia en todas sus formas. Académicos, emisarios y espías por igual han establecido centros magaambyanos en el norte con la intención de aprender y ayudar a todos los que puedan en el camino.

ESCRIBA DE LA LLUVIA

Este semielfo de mirada afilada usa ropa resistente al clima que se confunde fácilmente con cualquier terreno natural y porta un bastón grabado.

Cuando un grupo de adeptos abandona Magaambya, ya sea para investigar un fenómeno mágico, realizar una misión diplomática o visitar eruidos en una tierra lejana, un Escriba de la Lluvia suele ser el guía. El Escriba de la Lluvia, un experto en viajes a través de terrenos difíciles, se pone a disposición de sus compañeros mientras los ayuda a evitar los numerosos peligros de viajar por el Mar Interior. Los Escribas de la Lluvia son de los miembros más viajados de la academia, y la mayoría de ellos han afianzado alianzas o han hecho promesas de paso seguro por las tierras por las que caminan.

En caso de que el Escriba de la Lluvia o sus compañeros sean atacados en sus viajes, el escriba es un combatiente capaz que se esfuerza por convertir su comunión con el mundo natural en su mayor ventaja en la batalla. Ya sea usando magia primigenia contra sus enemigos o atacando sin que lo vean desde la maleza, el Escriba de la Lluvia se asegura de que ningún oponente amenace a sus compañeros de viaje durante mucho tiempo.

ESCRIBA DE LA LLUVIA

CRÍATURA 4

NB	MEDIANO	ELFO	HUMANO	HUMANOIDE
----	---------	------	--------	-----------

Percepción +13; visión en la penumbra

Idiomas común, druídico, mwangi

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +8, Arcano +7, Naturaleza +12, Sigilo +11, Supervivencia +12

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

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura de piel, cimitarra, pergamo de hablar con los animales

CA 21; Fort +9, Ref +9, Vol +12; +1 de estatus a todas las salvaciones contra veneno

PG 54; Resistencias veneno 2

Velocidad 40 pies (12 m) (desde zancada prodigiosa)

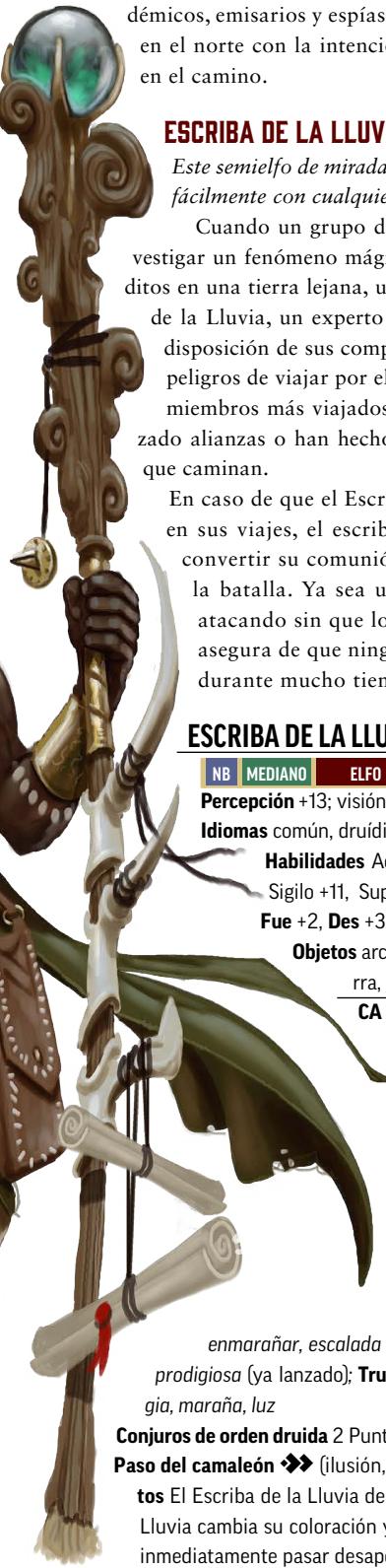
Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +9 (vigorosa, derribo), Daño 1d6+2 cortante

A distancia ♦ arco largo compuesto +10 (mortal d10, propulsión, incremento de rango de distancia 100 pies (30 m), recarga 0, descarga 30 pies (9 m), Daño 1d8+1 perforante

Conjuros primigenios preparados CD 21, ataque +11; 2º enmarañar, escalada de araña, flecha ácida; 1.º ráfaga de viento (x2), zancada prodigiosa (ya lanzado); Trucos (2.º) arco eléctrico, conocer la dirección, detectar magia, maraña, luz

Conjuros de orden druida 2 Puntos de Foco (Reglas básicas, página 400)

Paso del camaleón ♦ (ilusión, primigenio, visual); Frecuencia una vez al día; Requisitos El Escriba de la Lluvia debe estar en un territorio normal. Efecto El Escriba de la Lluvia cambia su coloración y la de sus cosas para que coincida con la del entorno e inmediatamente pasar desapercibido, incluso cuando lo están observando. El Escriba de la Lluvia debe terminar su movimiento oculto o permanecer cubierto para quedar escondido o no detectado.



MAGO DEL SOL Y LA TORMENTA

Una máscara de madera tallada con las características de un estoico leopardo cubre la cara de esta erudita. Su larga capa lleva bordados los nombres de otros miembros de la tribu.

Los Magos del Sol y la Tormenta son los protectores elegidos de la Academia Magaambya y de las tierras que la rodean, observando desde los cielos cualquier señal de incursión que se acerque desde la jungla circundante. Son conocidos tanto por los estrechos vínculos que forman con sus compañeros como por su amplio conocimiento de las fuerzas mágicas, y muchos magos inscriben los nombres de aliados importantes en su ropa o equipo como recordatorio de los motivos de su vigilancia y dedicación. La diligencia y el poder de los magos del Sol y la Tormenta han asegurado que ninguna fuerza invasora se haya acercado a menos de 20 millas (32 km) de la universidad que defienden.

Cuando los Magos del Sol y la Tormenta no defienden la academia o acompañan a enviados o maestros a lugares distantes, usan su dominio de las magias arcana y primigenia para vigilar la ciudad circundante y más allá, velando por el equilibrio de poder en toda la Extensión de Mwangi. Este servicio de inteligencia mágica a menudo les permite prever amenazas a la academia o a cualquier pueblo cercano antes de que tales amenazas puedan incluso organizarse y acercarse.

Aunque los Magos del Sol y la Tormenta por lo general prefieren deshabilitar o incapacitar a los enemigos y convocan fácilmente a sus compañeros uzunjati para razonar con los enemigos siempre que les es posible, no dudan en desatar fuerza letal contra enemigos peligrosos o implacables, a menudo lanzándolos al aire y haciendo llover furia elemental. En particular, estos magos tienen poca tolerancia con los demonios, ya que en el pasado han sufrido ataques de los adoradores del señor demoníaco Angazhan, que habitan la ciudad de Usaro.

MAGO DEL SOL Y LA TORMENTA

NB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +18

Idiomas común, mwangi

Habilidades Acrobacias +18, Arcano +23, Diplomacia +16, Intimidar +16, Medicina +19, Naturaleza +21, Religión +21, Saber de Magaambya +23,

Fue +0, Des +4, Con +3, Int +5, Sab +3, Car +1

Objetos ballesta +1 (20 viroles), ropa de explorador +1, poción de curación menor, máscara magaambyana, bastón de abjuración

CA 28; Fort +19, Ref +20, Vol +21

PG 145

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón de abjuración +16 (dos manos d8), Daño 1d4+2 contundente

A distancia ♦ ballesta +20 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), Daño 1d8+2 perforante

Conjuros arcanos preparados CD 30, ataque +20; 6.º cadena de relámpagos, forma elemental, zarcillos enredadores; 5.º bola de fuego, cono de frío, muro de piedra, recado; 4.º libertad de movimientos, muro de fuego, puerta dimensional, volar; 3.º acelerar, leer la mente, nube apesadumbrada, lenticilar; 2.º falsa vida, niebla de oscurecimiento, soporlar los elementos, ver lo invisible; 1.º crear agua, paso ligero, ráfaga de viento, sirviente invisible; Trucos (6.º) detectar magia, maraña, flamear, luz, mano del mago

Conjuros de escuela de mago 2 Puntos de Foco, CD 30; 6.º tempestad elemental (Reglas básicas, página 406), rayo de fuerza (Reglas básicas, página 406)

Vínculo de máscara ♦ (arcano) Frecuencia una vez al día; Desencadenante El Mago del Sol y la Tormenta aún no ha actuado en su turno; Efecto El mago del Sol y la Tormenta gasta el poder almacenado en su objeto vinculado, que en este caso es la máscara. Esto le da la aptitud para lanzar un conjuro que haya preparado hoy y que ya haya lanzado sin gastar un espacio de conjuros. Debe lanzar el conjuro y cumplir los otros requisitos del mismo.

Conjuro con alcance ♦ (concentrar, metamágico) Si la siguiente acción del Mago del Sol y la Tormenta es lanzar un conjuro que tenga alcance, aumenta su alcance en 30 pies (9 m). Como es habitual para aumentar el alcance de los conjuros, si el conjuro normalmente tiene alcance de toque, se extiende a 30 pies (9 m).

TAHENKOT

Fuerte y nunca satisfecha, Tahenkot siempre ha afrontado sus estudios y ambiciones con la fuerza de un toro que atraviesa una pared. Se enorgullece de su habilidad en el vuelo mágico y enseña a otros a volar según sus exigentes estándares. Aunque su actitud puede ser desagradable para algunos, Tahenkot sabe lo que vale y se niega a aceptar menos.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

GALERÍA DE PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

AVILL RANSFORD

Cuando la hermana de Avill eligió el camino del cruzado, Avill la apoyó y leyó con entusiasmo todas las cartas de su hermana sobre su formación y estudios religiosos. La misiva final que recibió Avill estaba repleta de orgullo, ya que su hermana le informó de que había sido acuartelada en Vigilia. Sólo unos meses después, Tar-Baphon destruyó la ciudad. Avill ahora empuña una espada no sólo en honor de su hermana, sino también en su lugar.



CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Aunque la nación de Última Muralla ha sido destrozada y sus líderes han huido, el valor de quienes alguna vez defendieron sus brillantes paredes sigue siendo muy fuerte. Los Caballeros de Última Muralla se encuentran en lugares de gran calamidad, escoltando civiles y ahuyentando muertos vivientes. Si los PJs alguna vez se aventuran en una zona de crisis, es probable que se encuentren a los Caballeros de Última Muralla allí, ya sea formando un muro blindado para defender a los inocentes o arrastrándose por páramos mortales donde incluso los más valientes sienten lo que es el miedo. A menos que los PJs sean maliciosos o inconscientes de los engaños de los agentes de Tar-Baphon, la Vía Susurrante, estos caballeros en su mayoría sirven comopreciados aliados en reinos donde las caras amigas son un bien preciado. El defensor virtuoso (ver más abajo) podría ser un miembro de una escuadra de caballeros o un reclutador que busca a aquellos dispuestos a arriesgar sus vidas para salvar a Avistan de un terrible peligro. El reclamador veterano (página 121) probablemente se encuentre en las profundidades de las Tierras de las Sepulturas u otros reinos abandonados en los que hasta el más mínimo paso en falso puede llevar a la muerte o algo peor. Esas almas astutas pero virtuosas pueden solicitar ayuda para llevar a las personas a un lugar seguro, actuar como guías a través de territorios desconocidos u ofrecer valiosos consejos e información sobre criaturas peligrosas o trampas con las que los PJs se podrían encontrar.

DEFENSOR VIRTUOSO

Con su desgastada armadura completa y su poderoso escudo, esta alta figura parece estar lista para enfrentarse a cualquier enemigo.

Incluso con la caída de la nación de Última Muralla, mucha gente aún dedica su vida a enfrentarse a las fuerzas y los planes del Tirano Susurrante. Dénominados los Centinelas Brillantes, se conciben a sí mismos como un baluarte contra la propagación de la influencia del Tirano. Cuando no reúnen tropas para luchar contra sus enemigos declarados o protegen las aldeas de las incursiones de los muertos vivientes, estos caballeros viajan por la Región del Mar Interior con la esperanza de reclutar otras almas justas para luchar contra las hordas de muertos vivientes.

Muchos Centinelas Brillantes son sirvientes de dioses buenos, como Iomedae; en batalla, utilizan los poderes otorgados por algún dios contra sus enemigos. Estos virtuosos guerreros ponen la seguridad de sus compañeros antes que la suya propia y, con frecuencia, ocupan posiciones defensivas para proteger a sus aliados.

DEFENSOR VIRTUOSO

CRÍATURA 4

LB	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE
----	---------	--------	-----------

Percepción +10

Idiomas común, varisiano

Habilidades Diplomacia +12, Intimidación +11, Religión +9, Saber de la Cruzada Brillante +8, Supervivencia +9

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

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura completa, espada larga, escudo de acero (**Dureza** 7, **PG** 30, **UR** 15)

CA 22 (24 con el escudo alzado); **Fort** +12, **Ref** +6 (+9 contra efectos dañinos), **Vol** +12
PG 70

Escudar aliado El escudo del defensor virtuoso es más resistente en sus manos. Las estadísticas para el escudo antes mencionadas incluyen este beneficio; para el resto es un escudo de acero completamente normal.

Golpe retributivo ↳ El defensor virtuoso puede Dar un paso para dejar al enemigo a su alcance antes de realizar el Golpe retributivo.

Bloqueo con el escudo ↳

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ↳ espada larga +12 (versátil P), **Daño** 1d8+6 cortante

A distancia ↳ arco largo compuesto +8 (mortal 1d10, incremento de rango de distancia 100 pies (30 m), recarga 0, descarga 30 pies (9 m)), **Daño** 1d8+4 perforante

Conjuros de devoción del Campeón 1 Punto de Foco, CD 19; **2º imposición de manos** (Reglas básicas, página 387), **velo de confianza** (Reglas básicas, página 398)

RECLAMADOR VETERANO

Esta canosa semiorca empuña un arco largo con una familiaridad propia de alguien que lo considera más una extensión de su cuerpo que un arma.

Cuando Última Muralla cayó, muchos de los antiguos Caballeros de Ozem se desanimaron y se dispersaron, deambulando sin rumbo por las tierras salvajes del Mar Interior. Aunque los horribles acontecimientos que llevaron a la caída de Última Muralla sacudieron su fe en la jerarquía tradicional de los Caballeros, también reforzaron su determinación de dar caza a todos los muertos vivientes de Golarion. Estos Reclamadores Carmesí todavía consideran al Tirano Susurrante su enemigo principal, pero se los puede encontrar en muchas de las regiones más embrujadas del mundo, viviendo de la tierra y cazando a los incansables muertos.

Si bien el heroísmo y el fervor por su causa aún arden en sus corazones, los reclamadores veteranos han vivido lo suficiente como para perder el gusto por las historias de valor cortesano y las valientes decisiones finales. Han aprendido el valor de la precaución y, por lo tanto, se enfrentan a sus enemigos desde la distancia y usan el terreno en su ventaja. Son rápidos devolviendo el golpe a los enemigos que dañan a sus aliados, conscientes de que tener compañeros de equipo acerquemos es esencial ante los muchos horrores del mundo.

RECLAMADOR VETERANO

CB	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE	ORCO
----	---------	--------	-----------	------

Percepción +24; visión en la oscuridad, visión en la penumbra

Idiomas común, orco

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +19, Intimidar +15, Medicina +19, Naturaleza +18, Religión +20, Supervivencia +22

Fue +4, Des +5, Con +4, Int +0, Sab +3, Car +0

Objetos espada bastarda +1 de golpe, coraza +1, arco largo compuesto +1 de golpe (100 flechas), daga, poción de curación menor

CA 29; Fort +20, Ref +23 (los éxitos se convierten en éxitos críticos), Vol +19

PG 195

Velocidad 25 pies (7,5 m); ignora los efectos del terreno difícil no mágico

Cuerpo a cuerpo ♦ espada bastarda +21 (mágica, a dos manos d12), **Daño** 2d8+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +21 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

A distancia ♦ arco largo compuesto +22 (mortal 1d10, mágico, propulsión, incremento de rango de distancia 100 pies (30 m), recarga 0, descarga 30 pies (9 m)), **Daño** 2d8+6 perforante

A distancia ♦ daga +21 (ágil, arrojadiza a 10 pies (3 m), versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

Venganza carmesí ♦; **Frecuencia** una vez por ronda; **Requisitos** El reclamador veterano empuña un arma a distancia con recarga 0. **Efecto** El reclamador veterano da dos Golpes con el arma requerida contra un objetivo que haya atacado al reclamador veterano o a uno de sus aliados en el último asalto (el penalizador por ataque múltiple se aplica de forma habitual). Si ambos golpean a la criatura, combina el daño a efectos de resistencias y debilidades.

Filo de la Naturaleza Los enemigos quedan desprevenidos para el reclamador veterano en áreas de terreno natural difícil o en áreas de terreno difícil como resultado de una trampa.

Filo vengativo Al atacar a una criatura que haya atacado al reclamador veterano o a uno de sus aliados en el último asalto, el reclamador veterano sufre un penalizador por ataque múltiple de -3 o -2 con su daga.

Maestría con un arma Cuando el reclamador veterano golpea críticamente a una criatura que lo haya atacado a él o a uno de sus aliados en el último asalto, el reclamador aplica el efecto de especialización crítica del arma.

CRÍATURA 11

RUTHAL RUGIDO DE HIERRO

Las constantes batallas entre Belkzen y Última Muralla resultaron en prejuicios en ambos bandos, y Ruthal nunca encontró una vida apacible en ninguna de las tierras. Durante muchos años, Ruthal vivió sola en el desierto, evitando a otras personas. Sin embargo, cuando Última Muralla comenzó a desmoronarse, la semiorca descubrió que no podía mirar hacia otro lado. Aunque su estado de ánimo es caprichoso y sus habilidades sociales están desentrenadas, Ruthal es un verdadero ángel salvador para aquellos a quienes rescata.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

MYRA FORJA DE SANGRE

Myra se sintió maldita incluso antes de oír hablar de los Caballeros Infernales. Su clan fue deshonrado, despojado de su verdadero nombre y expulsado de las Montañas de los Cinco Reyes por razones desconocidas antes de que ella naciera. Muchos enanos creen que el clan Forja de Sangre está maldito, y es cierto que muchos de su familia han sufrido terribles destinos. Abandonada por sus parientes, Myra se dirigió a la Orden del Portal con la intención de invocar diablos y practicar magia oscura para imponer el orden en el mundo... y tal vez para romper el funesto destino atado a su familia.

CABALLEROS INFERNALES

Los Caballeros Infernales, firmes defensores del cumplimiento de la ley a toda costa, tienen su base en Cheliax, pero viajan por todo Golarion para hacer cumplir sus ideales de orden. Este punto de vista rígido e intolerante con la disidencia significa que los PJs pueden encontrar villanos y aliados con la misma facilidad en los Caballeros Infernales; un agente de la Orden de Caballeros Infernales de la Cadena podría ayudar a los PJs a someter a un criminal vil y violento, o podría perseguir a los PJs debido a infracciones leves de leyes injustas. El Armiger de los Caballeros Infernales presentado aquí podría ser un ejecutor impenitente que busca sofocar la rebelión entre los oprimidos, un cazador de monstruos dedicado, un censor de la innovación artística, un salvador de las víctimas de secuestro, un espía y un torturador, o un cruzado legal contra las incursiones demoníacas. Los paravíarios de los Caballeros, por su parte, son ejemplares absolutos de sus órdenes, y los PJs que se topen con ellos, probablemente, se encuentren en medio de acontecimientos trascendentales.

ARMÍGERO DE LOS CABALLEROS INFERNALES

Esta enana amenazante viste una armadura con el símbolo de su orden de Caballeros Infernales y empuña un poderoso mangual.

Los armigeros son los soldados rasos de los Caballeros Infernales y conforman el grupo con más miembros en la mayoría de las órdenes. Sean cuales sean sus razones personales para unirse a la organización, los armigeros comparten la dedicación de los Caballeros Infernales para difundir el estado de derecho por todo Golarion. Este compromiso se cumple sirviendo en misiones de todo tipo, ya sea eliminar a bandidos y delincuentes, encarcelar a contrabandistas y vendedores del mercado negro, o investigar rumores de sedición. Mientras que los aldeanos fronterizos en ocasiones agradecen la garantía de seguridad que aportan los Caballeros Infernales, los pensadores e historiadores libres se irritan ante las restricciones de movimiento y de expresión que los armigeros tanto se esfuerzan en hacer cumplir.

Aunque los armigeros aún no son caballeros al completo, aquellos que los subestiman cometen un grave error.

Una vez que se le ordena tomar una posición o eliminar a un enemigo, un armiger se comprometerá de forma inquebrantable en cumplir la orden. Durante la batalla, se lanzan ansiosamente a la refriega, atacando a los sirvientes de dioses caóticos y a aquellos que observan usando tácticas turbias.

ARMÍGERO DE LOS CABALLEROS INFERNALES CRIATURA 4

[LN] MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +10, Religión +10, Saber del Infierno +8, Sociedad +7

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

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura de placas y mallas, mangual de guerra

CA 22; Fort +12, Ref +10, Vol +10; +1 de estatus a todas las salvaciones contra miedo

PG 75; Resistencia mental 5

Ataque de oportunidad ↗

Velocidad 20 pies (6 m); ignora 5 pies (1,5 m) de reducción de velocidad estando impedido

Cuerpo a cuerpo ↗ mangual de guerra +13 (desarmado, derribo, embestida), Daño 1d10+6 contundente

A distancia ↗ arco largo compuesto +10 (mortal d10, propulsión, incremento de rango de distancia 100 pies (30 m), recarga 0, descarga 30 pies ([9 m]), daño 1d8+4 perforante)

Maestría con un arma (Mangual) Cuando el Armiger de los Caballeros Infernales obtiene un éxito crítico con su mangual de guerra, el objetivo queda tumbado.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

CABALLERO INFERNAL PARAVICARIO

Con la cara cubierta por un yelmo amenazador y un cuerpo revestido con una armadura ornamentada, esta figura proyecta un aura de autoridad inmutable.

Cada orden de Caballeros Infernales está dirigida por un poderoso paravicario, un general encargado de dictar las tácticas de la orden y la administración de sus recursos. Dentro de la orden, la palabra de estas figuras es la ley; y los miembros, desde el escudero más humilde hasta el caballero más antiguo, siguen las órdenes de su paravicario con una devoción inquebrantable. Los paravicarios ven su dedicación personal a los edictos de la orden como un ejemplo para todos los miembros y se rigen por los mismos elevados estándares que sus subordinados. Aunque rara vez necesitan recurrir a ellos, los paravicarios usan sus considerables poderes infernales para reforzar sus posiciones en la jerarquía de los Caballeros Infernales.

En combate, los paravicarios toman el mando directo de sus tropas de caballeros y armigeros. Los paravicarios son activistas experimentados que prefieren las tácticas calculadas a las maniobras arriesgadas que podrían dejar expuestas sus fuerzas. Si se los presiona para entrar en combate, los paravicarios usan sus habilidades para desmoralizar a sus enemigos y obligarlos a convertirse en sus aliados o huir del campo de batalla.

CABALLERO INFERNAL PARAVICARIO

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +20

Idiomas común, infernal

Habilidades Arcano +16, Engaño +21, Intimidación +23, Religión +21, Sociedad +16

Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +3, Car +5

Objetos ballesta +1 de golpe (20 viroles), poción de curación menor, armadura completa de Caballero Infernal +1 (página 90), maza de armas +1 de golpe

CA 30; Fort +19, Ref +19, Vol +24

PG 145

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza de armas +21 (mágica, versátil, Per), Daño 2d6+8 contundente

A distancia ♦ ballesta +19 (mágica, incremento de rango de distancia 120 pies (36 m), recarga 1), Daño 2d8+4 perforante

Conjuros divinos preparados CD 30, ataque +20; **6^o** (3 espacios) arruinaconjuros, convocar infernal, crisis de fe, explosión espiritual, visión verdadera; **5^o** (4 espacios) orden imperiosa, convocar infernal, curar, desesperación aplastante, destierro; **4^o** (4 espacios) ancla dimensional, caminar por el aire, discernir mentiras, sugestión; **3^{er}** (4 espacios) cautivar, ceguera, crisis de fe, miedo; **2^o** (4 espacios) detectar alineamiento, esfera flamígera, fuego feérico, visión en la oscuridad; **1^{er}** (4 espacios) orden imperiosa, hechizar, perdición, rayo de debilitamiento; **Trucos (6^o)** custodia amenazadora, detectar magia, escudo, flamear, luz, sello

Conjuros de linaje de hechicero 3 Puntos de Foco, CD 30; **6^o** canal de fuego infernal (Reglas básicas, página 405), edicto diabólico (Reglas básicas, página 403), abrazar el foso (Reglas básicas, página 404)

Lanzamiento de conjuros firme Si una reacción interrumpe el lanzamiento de conjuros de un Caballero Infernal paravicario, pueden intentar una prueba plana CD 15. Con un éxito, la acción no se interrumpe.

Obediencia universal ♦ (divino, manipular) Si la siguiente acción que utilice el Caballero Infernal paravicario es lanzar unconjuro de hechicero con el rasgo lingüístico, elconjuro afecta al objetivo como si ambos compartieran el mismo idioma. El objetivo debe hablar algún idioma.

SERGIA NOVELLIA

La batalla para hacer cumplir el orden es la fuerza impulsora que hay detrás de todos los Caballeros Infernales, pero es aún más personal para Sergia Novellia. En sus primeros días como armigera, sus compañeros y ella cayeron accidentalmente a través de una grieta en el Plano de las Sombras y fueron víctimas de las crueles atenciones de los velstracs. Aunque finalmente los rescataron un par de invocadores de sombras nidaleses, Sergia regresó no sólo con cicatrices físicas, sino también mentales. Ahora esconde sus rasgos tras una armadura aterradora, aunque en realidad se deleita con la horrible apariencia que le da. Sergia sirve a la rígida Orden de la Garra Divina para imponer su ferreo control tanto en la sociedad como en sí misma.



VANTON FINCH

Vanton es un pícaro atrevido y apuesto, pero también se considera un romántico de corazón. No puede resistirse a la oportunidad de presumir ante bellas espectadoras, incluso cuando su valentía lo mete en problemas. Vanton se asegura de mantenerse al día con la sociedad y tiene un conocimiento superficial de todas las obras de teatro, las canciones y, lo que es más importante, los sonetos de amor. Aunque puede parecer poco más que un artista superficial con un ego superlativo, Vanton Finch puede ser realmente brutal en una pelea si su vida está en juego; puede usar los mismos trucos frívolos que usa para montar un espectáculo delante de la gente, como fintas mortales y tácticas de combate sucias.

EXALTADOS

Allá donde haya opresión o una oportunidad para una aventura atrevida, se puede encontrar a los Exaltados en busca de ello. Los PJ's pueden descubrir que los Exaltados son aliados en busca de justicia o de una rebelión contra la esclavitud, o podrían descubrir que estos atrevidos y amigables (o no tan amigables) Exaltados rivalizan con ellos por el mismo tesoro. El granuja encantador presentado aquí podría ser un luchador por la libertad de bajo nivel, o podría frustrar a los PJ o servir como tripulación para el capitán corsario de la página 125. El capitán corsario puede servir como un transporte dispuesto a llevar a los PJ a los lugares más peligrosos, un aliado intermitente que proporciona un rescate oportuno cuando menos se lo espera, un explorador competente o un enemigo poderoso y mortal.

GRANUJA ENCANTADOR

Este hermoso gnomo luce un impresionante peinado y un llamativo disfraz que no pasa desapercibido.

Si bien la mayoría de los Exaltados disfrutan de la atención que atraen sus hazañas, el granuja encantador lleva esto a los extremos, a menudo jactándose de sus atrevidas hazañas e intentando compartir historias de sus actos notorios a cambio de bebidas gratis o alojamiento. El granuja no ve daño en asumir el mérito de cualquier actividad atribuida a la organización, siempre que la intervención de la guardia local parezca poco probable. Es posible que asuman trabajos de alto nivel para los Exaltados sólo por la emoción de contar más tarde los entresijos de su aventura.

El granuja encantador es tan dramático en combate como fuera de él, a menudo se lanza de oponente a oponente y desorienta a los enemigos con su llamativa esgrima. Si una batalla va bien, suele burlarse de los oponentes lentos o animar a sus aliados. Aunque es orgulloso y competitivo, en el fondo, es pragmático, y optará por incluir una historia de astuta huida a su repertorio si las probabilidades parecen estar en su contra.

GRANUJA ENCANTADOR

CRÍATURA 4

CB PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la penumbra

Idiomas común, gnomo, silvano

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +7, Diplomacia +9, Engaño +11, Interpretar +9, Intimidación +9, Latrocínio +10, Medicina +9, Saber del Teatro +7,

Sigilo +10, Sociedad +7

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

Objetos ballesta de mano (20 viroles), cachiporra, armadura de cuero tachonado

CA 21; Fort +9, Ref +13, Vol +9

PG 54

Denegar ventaja El granuja encantador no está desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que lo flanquean de nivel 4.^o o inferior, o criaturas de nivel 4.^o o inferior utilizando un ataque sorpresa.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +12 (ágil, versátil, Cor), **Daño** 1d6+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cachiporra +9 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+2 contundente

A distancia ♦ ballesta de mano +12 (incremento de rango de distancia 60 pies (18 m), recarga 1), daño 1d6+2 perforante

Floritura de avance ♦♦ El granuja encantador Golpea dos veces. Si acaba su movimiento dentro del rango de alcance cuerpo a cuerpo del enemigo, puede Fintar.

Ataque furtivo 2d6

CAPITÁN CORSARIO

Una tenue corteza de sal adorna los faldones de este marinero, y sus ojos miran fríamente desde la parte inferior de su tricornio.

Llamado con desdén pirata o ladrón por algunos, el capitán corsario lidera una tripulación leal que navega por las aguas del mar Interior y más allá. Los corsarios trabajan para su propio beneficio y reputación, por supuesto, pero también se comprometen a mantener las rutas marítimas libres de fuerzas navales que intentan imponer la ley de la tierra en las infinitas olas. Los tiranos y los esclavistas son sus objetivos preferidos, y muchos colonizadores codiciosos o traficantes de carne han acabado en el fondo del mar después de que el capitán liberara su cargamento. Sin embargo, el capitán corsario, por lo general, tiende a evitar prisioneros que podrían ser rescatados y difundir historias de las acciones de los Exaltados por toda la región.

El capitán corsario suele estar a la vanguardia de los grupos de abordaje. Muchos recurren al poder de la inconstante diosa Besmara para fortalecer a su tripulación en la batalla y santificar cada incursión a bordo. Un capitán corsario se encuentra como en casa tanto en el agua como en cubierta, y no tendrá problemas en saltar al mar para perseguir a un enemigo o rescatar a un compañero de equipo caído. Aunque el capitán corsario podría actuar bajo una bandera falsa o intentar engañar a un enemigo antes de la batalla, suele cumplir los acuerdos para rendirse y hacer un alto el fuego para mantener su palabra, particularmente si trata con otros Exaltados.

CAPITÁN CORSARIO

CB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +21; ver lo invisible

Idiomas acuano, común

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +17, Engaño +21, Latrocínio +22, Religión +23, Saber de la Navegación +19,

Fue +1, Des +4, Con +3, Int +0, Sab +5, Car +3

Objetos camisote de mallas +1, ballesta +1 (100 viroles), poción de curación moderada (2), estoque +1 de golpe, pergamo de quitar miedo

CA 30; Fort +19, Ref +20, Vol +23

PG 175

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ estoque +21 (mortal 1d8, mágico, desarmar), Daño 2d6+5 perforante

A distancia ♦ ballesta +21 (mágico, incremento de rango de distancia 120 pies (36 m), recarga 1), Daño 1d8+5 perforante

Conjuros divinos preparados CD 30; 6º barrera de cuchillas, dañar (x4), repulsión; 5º aliento de vida, controlar las aguas, ver lo invisible (ya lanzado); 4º libertad de movimientos, respiración acuática (ya lanzado), silencio; 3.er ceguera, disipar magia; 2º caminar sobre las aguas, fuego feérico, resistir energía; 1.er burbuja de aire, perdición, ráfaga de viento; Trucos (6.º) conocer la dirección, detectar magia, escudo, luz, toque gélido

Conjuros de dominio de clérigo 2 Puntos de Foco, CD 30; 6º aguacero (Reglas básicas, página 391), oleada (Reglas básicas, página 397)

Conjuro con alcance ♦ (concentrar, metamágico) Si la siguiente acción que utiliza el capitán corsario es lanzar un conjuro que tenga un alcance, aumenta el alcance de ese conjuro en 30 pies (9 m). Como es habitual al aumentar los alcances de los conjuros, si el conjuro normalmente tiene un alcance de toque, extiende su alcance a 30 pies (9 m).

Nada o húndete ♦ (divina, evocación, agua) Frecuencia una vez al día; Efecto

El capitán corsario ejerce su influencia en una masa de agua circundante. Durante 1 minuto, si un aliado a menos de 60 pies (18 m) obtiene un éxito en una prueba de Atletismo para Nadar, en su lugar, obtiene un éxito crítico, y si algún enemigo a menos de 60 pies (18 m) sufre un fallo en una prueba de Atletismo para Nadar, en su lugar, sufre un fallo crítico. Durante la duración de la habilidad, los enemigos a menos de 60 pies (18 m) del capitán corsario tratan el agua como turbulenta (si el grado no era peor aún), lo que requiere una prueba de Atletismo CD 20 para Nadar, o la CD habitual del agua, la que sea más alta.

STELLA FANE

La capitana Stella Fane fue víctima de un motín provocado por la avaricia cuando un grupo de esclavistas chelaxianos compró a su tripulación y a su primer oficial. Nadie está seguro de cómo logró sobrevivir, de hecho, muchos rumorean que no lo hizo y que la Stella que regresó a los mares es en realidad un fantasma. Los rumores no son ciertos, pero Stella no los corrige. Ahora, provista de un nuevo barco y una nueva tripulación, Stella se encuentra en una misión de venganza contra sus antiguos compañeros de barco, los esclavistas de Cheliax y cualquier otra persona que se atreva a apoyarlos.



GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Justicia

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

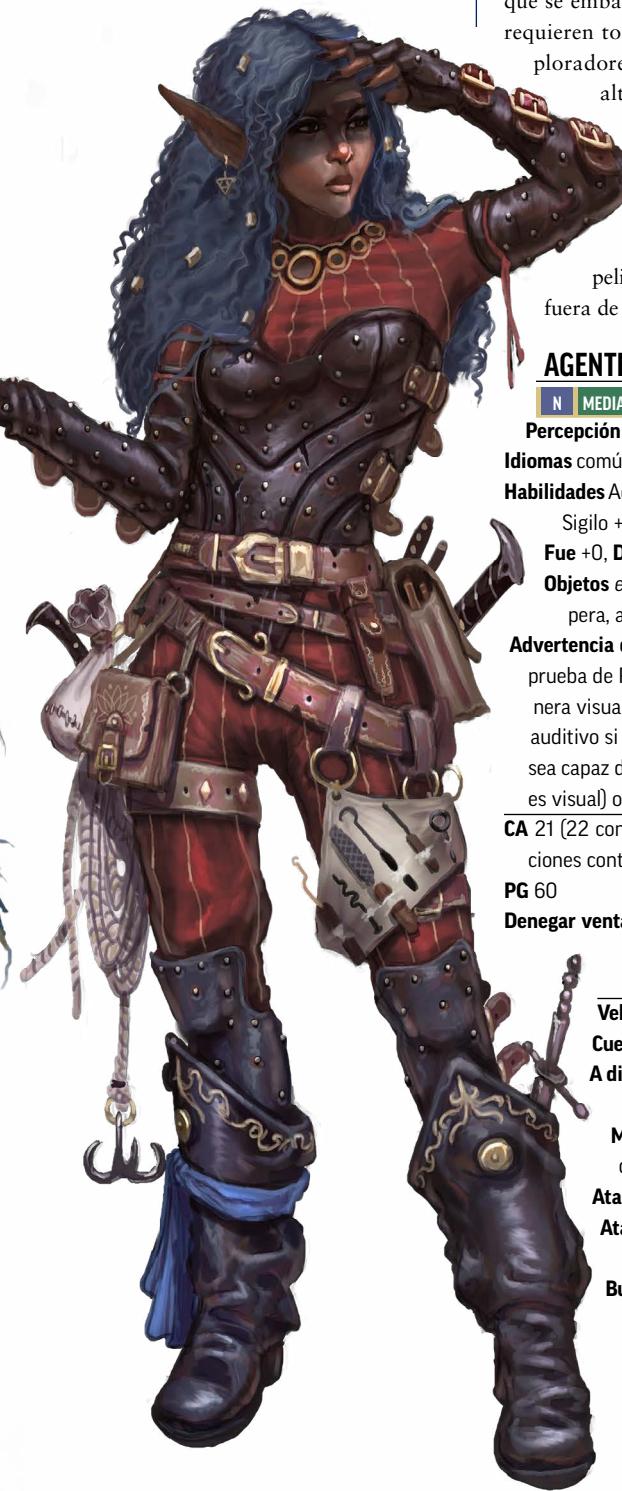
Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

SIORA QINNDOVE

Heredera de dos familias ricas, Siora creció acostumbrada a salirse con la suya. Pero terminó interesándose en la arqueología y en investigar cada rincón y grieta de un artefacto desconocido. Al ver que las ciudades perdidas eran difíciles de encontrar y que solían tener cosas que el dinero no podía comprar, se unió a la Sociedad Pathfinder, llevando con ella cada pieza de equipo costoso que pudiera resultar de utilidad.



PATHFINDERS

La Sociedad *Pathfinder* es una organización grande e influyente que busca aprender y compartir su conocimiento con otros, y sus miembros se pueden encontrar hasta en el menos probable de los lugares. Los PJs que sean miembros de la Sociedad *Pathfinder* pueden acompañar a un agente de campo *pathfinder* (ver más abajo) u obtener noticias y tareas de un capitán de expedición *pathfinder* (página 127).

AGENTE DE CAMPO PATHFINDER

Esta semielfa parece vestida para viajar a cualquier parte y preparada para cualquier eventualidad que pudiera encontrarse en el camino.

No hay dos agentes de campo que hayan seguido el mismo camino para unirse a la Sociedad *Pathfinder*, ni dos agentes de campo que sigan el mismo camino una vez que se embarcan en su primera expedición. Las peligrosas misiones de la Sociedad requieren todo tipo de aventureros, desde combatientes experimentados hasta exploradores de ruinas y expertos en ocultismo. Algunos agentes de campo están altamente especializados, y desempeñan un papel único en un grupo más grande de *Pathfinders*, mientras que otros se diversifican en una amplia gama de aptitudes.

Esta agente de campo busca la emoción de descubrir los tesoros perdidos de las numerosas ruinas antiguas del Mar Interior. Vela por el bien de su equipo, permaneciendo alerta ante enemigos, trampas y otros peligros. En batalla, es prudente y práctica, y prefiere mantenerse móvil y fuera de la vista, colándose para dar el golpe final cuando la victoria es segura.

AGENTE DE CAMPO PATHFINDER

CRÍATURA 4

N	MEDIANO	ELFO	HUMANO	HUMANOIDE
---	---------	------	--------	-----------

Percepción +11; buscador de trampas, visión en la penumbra

Idiomas común, elfo

Habilidades Acrobacias +12, Arcano +8, Atletismo +6, Diplomacia +6, Engaño +6, Latrocínio +10, Sigilo +12, Saber de la Sociedad *Pathfinder* +11, Supervivencia +8

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

Objetos *elixir de comprensión*, *poción de curación menor*, *elixir del infiltrador*, espada ropera, arco corto (20 flechas), armadura de cuero tachonado, herramientas de ladrón

Advertencia del batidor ➔ **Desencadenante** El agente de campo está a punto de tirar una prueba de Percepción para la iniciativa. **Efecto** El agente de campo advierte, ya sea de manera visual o auditiva, a sus aliados de un peligro inminente. Esta aptitud obtiene el rasgo auditivo si la advertencia es audible, u obtiene el rasgo visual si lo es. Cualquier aliado que sea capaz de oír al agente (si la advertencia es auditiva) o de ver al agente (si la advertencia es visual) obtiene un bonificador por circunstancia +1 a su tirada de Iniciativa.

CA 21 (22 contra trampas); **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +11; +1 por circunstancia a todas las salvaciones contra trampas

PG 60

Denegar ventaja El agente de campo no está desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que lo flanquean de nivel 4.^o o inferior, o criaturas de nivel 4.^o o inferior utilizando un ataque furtivo.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ espada ropera +12 (mortal 1d8, desarmar), **Daño** 1d6+6 perforante

A distancia ➔ arco corto +12 (mortal d10, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

Movilidad Cuando el agente Da una zancada como acción para moverse a la mitad de su Velocidad o menos, ese movimiento no activa reacciones.

Ataque furtivo 2d6

Ataque sorpresa En el primer asalto del combate, cualquier criatura que no haya actuado aún queda desprevenida para el agente de campo.

Buscador de trampas El agente de campo tiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro y de la presencia de trampas. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar trampas, a la CA contra los ataques de las trampas y a las salvaciones contra trampas. Incluso aunque no esté Buscando, tienes derecho a una prueba para buscar trampas. Puede inutilizar trampas que requieran un rango de competencia a nivel maestro en Latrocínio.

CAPITÁN DE EXPEDICIÓN PATHFINDER

La armadura recubierta de báculos de este enano sugiere miles de historias emocionantes.

Los capitanes de expedición de la Sociedad *Pathfinder* ascendieron entre las filas de la organización siguiendo un camino único. Cada capitán de expedición ha superado numerosos desafíos, y cada uno tiene innumerables historias que contar, además de las cicatrices que los acompañan. Cada capitán de expedición mantiene una logia en algún lugar del Mar Interior, donde los agentes *Pathfinder* pueden descansar, compartir historias y emprender nuevas misiones. El capitán de expedición es el encargado de asignar estas misiones y pueden recurrir a los recursos significativos de la Sociedad *Pathfinder*, así como a los aliados locales que tengan, para garantizar el éxito de las misiones.

Este capitán de expedición dirige un albergue que también sirve como taberna. Su interés en los cuentos épicos lo llevó a unirse a la Sociedad, y con gusto comparte estas historias con cualquiera al que le interese. Los agentes de campo oportunistas pueden ganarse el favor del capitán de expedición recuperando licores únicos y valiosos. El capitán de expedición espera publicar algún día su propia Crónica *Pathfinder*.

CAPITÁN DE EXPEDICIÓN PATHFINDER

NB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +20

Idiomas común, enano

Habilidades Saber de Bardo +16, Diplomacia +21, Interpretar +19, Ocultismo +16, Saber del alcohol +20

Fue +5, Des +1, Con +3, Int +1, Sab +2, Car +4

Objetos arco largo compuesto +1 de golpe, armadura de placas y mallas +1, escudo recio menor (Dureza 8, PG 64, UR 32), martillo de guerra +1 de golpe, orientador

CA 32 (34 con el escudo alzado);

Fort +22 (los éxitos son éxitos críticos), Ref +18, Vol +19

PG 195

Firme Cada vez que un capitán de expedición sufra el estado asustado, reduce su valor en 1.

Ataque de oportunidad ↳

Bloqueo con el escudo ↳

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +24 (májica, empujar), Daño 2d8+11 contundente

A distancia ♦ arco largo compuesto +20 (mortal 1d10, mágico, incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], recarga 0, descarga 30 pies [9 m]), Daño 2d8+8 perforante

Conjuros espontáneos de Ocultismo CD 27; Trucos (3.º) detectar magia, inspirar gran apetito, inspirar valor, leer el aura

Conocimiento de Bardo El capitán de expedición puede Recordar conocimiento sobre cualquier tema usando su habilidad Conocimiento de Bardo.

Guardia de paragón ♦ (posición)

Cuando el capitán de expedición está en esta posición y portando su escudo, su escudo siempre está alzado.

Maestría con un arma (martillo) El capitán de expedición ha pasado muchas horas entrenando con el martillo. Obtiene acceso al efecto de especialización crítica de todos los martillos simples y marciales.

CRÍATURA 11

KHOUMLROCK BLACKTHANE

Khoumrock, el epítome de un lobo de mar, ha experimentado mucho como *pathfinder*. Náufrago y atrapado bajo las olas, secuestrado por los alghollthus, rescatado de los alghollthus: cualquier aventura que pueda vivirse bajo el agua, Khoumrock la ha experimentado. En la actualidad, prefiere mantener los pies en tierra firme, aunque siempre está ansioso por compartir sus historias con nuevos reclutas para dejarles pasmados. A pesar de todas las dificultades, nada ha igualado las maravillas y emociones del misterioso mundo que atravesó debajo del océano, y a Khoumrock le alegra mucho ayudar a otros a explorar ese increíble lugar... y vivir para contar las historias de sus aventuras.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad *Pathfinder*

Galería de PNJs

Plantillas

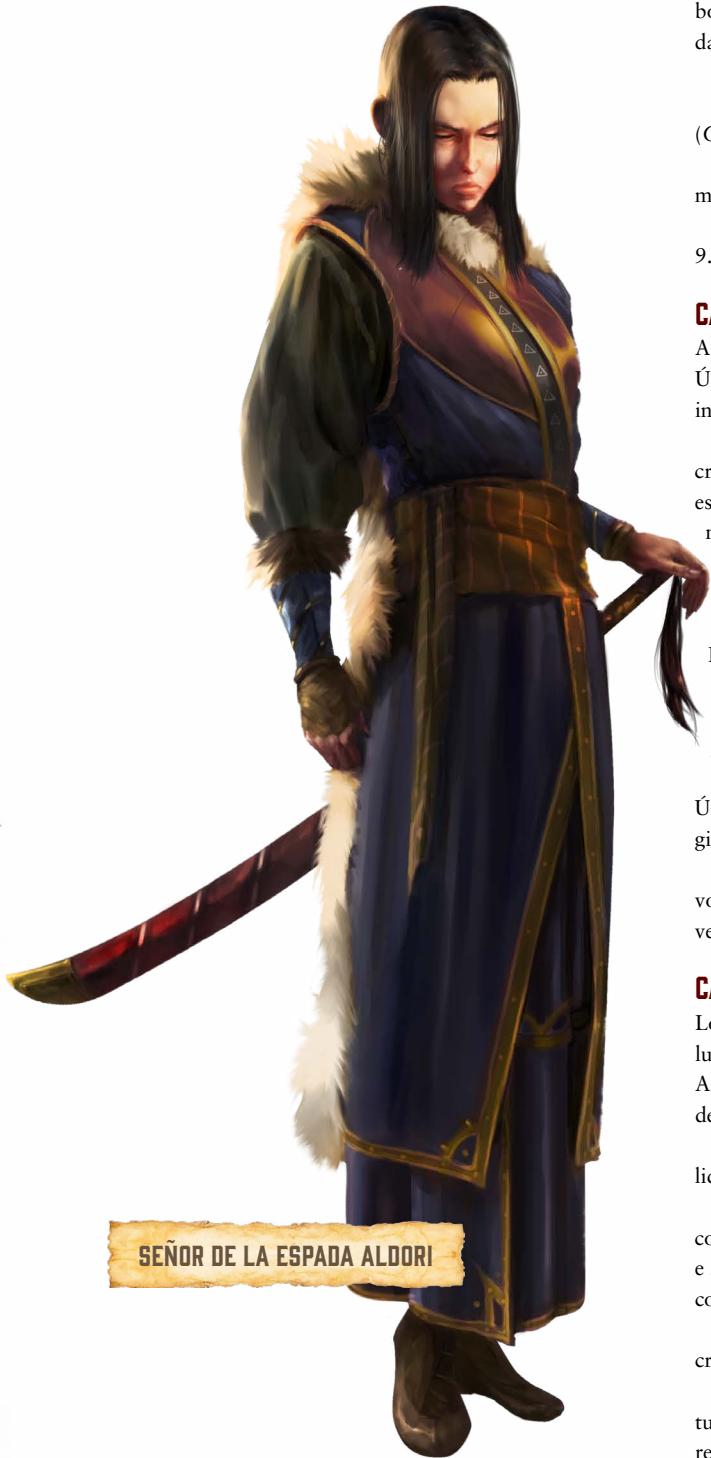
GLOSARIO

ÍNDICE



PLANTILLAS TEMÁTICAS

Los siguientes ajustes te permiten, como DJ, replicar criaturas y PNJs que pertenezcan a organizaciones específicas. Como recordatorio, cuando añadas una plantilla temática a un nivel superior que otorgue numerosas aptitudes adicionales, deberías considerar eliminar una o más de las aptitudes originales de la criatura para compensar, o podrías plantearte elevar el nivel de la criatura en 1 y ajustar los valores en consecuencia para agregar las aptitudes de la plantilla sin eliminar nada. De cualquier manera, una plantilla añade aptitudes basadas en el nivel final de la criatura; por ejemplo, si elevas una criatura de 6.^º nivel a 7.^º nivel, ajustas sus valores y añades una plantilla,



la criatura obtendría las aptitudes de plantilla enumeradas en la entrada de 7.^º nivel o superior.

ASESINOS MANTIS ROJA

Los Mantis Roja son asesinos a sueldo que trabajan bajo un estricto código de reglas y requisitos. Una vez que empiezan un trabajo, estos asesinos incansables persiguen a sus objetivos de manera implacable.

Todas las criaturas: añade los rasgos maligno y legal. Elimina los rasgos caótico y bueno.

1.^º nivel o superior: elimina las armas cuerpo a cuerpo de la criatura de sus objetos. Añade dos sables aserrados a los objetos de la criatura y añade un Golpe con sable aserrado con un bonificador al ataque equivalente al Golpe cuerpo a cuerpo más dañino de la criatura.

4.^º nivel o superior: añade Sigilo a las habilidades de la criatura.

7.^º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Sudario carmesí (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 35).

12.^º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Forma de mantis (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 35).

17.^º nivel o superior: la criatura puede lanzar *invisibilidad* de 9.^º nivel una vez al día como conjuro divino innato.

CABALLEROS DE ÚLTIMA MURALLA

Aunque su nación de Última Muralla ha caído, los Caballeros de Última Muralla continúan vigilando a los muertos vivientes. Son inquebrantables en su causa y luchan con honor.

1.^º nivel o superior: elimina las armas cuerpo a cuerpo de la criatura (si las hay) de sus objetos. Añade una espada larga y un escudo de acero a los objetos de la criatura con un Golpe con el mismo bonificador de ataque. Obtiene la reacción Bloqueo con el escudo. Añade Conocimiento de muertos vivientes a las habilidades de la criatura.

4.^º nivel o superior: la criatura obtiene la dote de guerrero Escudo reactivo.

7.^º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Resistencia nigromántica (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 71).

12.^º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Guardián de Última Muralla (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 71).

17.^º nivel o superior: la criatura puede lanzar elconjuro de devoción *sacrificio del campeón* (*Reglas básicas*, página 388) una vez al día como un conjuro divino innato.

CABALLEROS DEL ÁGUILA

Los Caballeros del Águila son un grupo militar que se dedica a luchar contra la tiranía y a defender su tierra natal, Andoran. Arriesgan sus vidas para combatir la injusticia y luchar por los derechos de la gente.

1.^º nivel o superior: añade Diplomacia o Sociedad a las habilidades de la criatura.

4.^º nivel o superior: la criatura puede lanzar los trucos de composición *inspirar gran aptitud* (*Reglas Básicas*, página 386) e *inspirar valor* (*Reglas básicas*, página 387) una vez al día como conjuros divinos innatos.

7.^º nivel o superior: cuando se utiliza la reacción Ayuda, si la criatura saca un éxito, saca un éxito crítico en su lugar.

12.^º nivel o superior: elimina una de las reacciones de la criatura (si las hay) de sus opciones disponibles y reemplázala con la reacción Ataque de oportunidad.

17.º nivel o superior: La criatura puede lanzar *libertad de movimientos* de 9.º nivel una vez al día como un conjuro divino innato.

CABALLEROS INFERNALES

Los Caballeros Infernales son individuos disciplinados que buscan mantener el orden y erradicar el caos. Las innumerables órdenes de Caballeros Infernales están altamente reguladas y regimentadas. Debido a su costosa armadura, esta plantilla otorga a una criatura de nivel bajo mejores tesoros que los máximos normales para su nivel; ajusta el tesoro total de tu aventura de forma acorde.

Todas las criaturas: añade el rasgo legal. Elimina el rasgo caótico.

1.º nivel o superior: retira la armadura de la criatura (si la hay) de sus objetos. Añade armadura laminada a los objetos de la criatura. Si la criatura no llevaba una armadura pesada antes de este ajuste, su Velocidad se reduce en pies (1,5 m) y obtiene +1 a la CA.

4.º nivel o superior: la criatura gana resistencia mental y cortante equivalente a la mitad de su nivel.

7.º nivel o superior: añade la armadura completa de Caballero Infernal, en lugar de la armadura laminada, a los objetos de la criatura. La criatura puede lanzar *discernir mentiras* una vez al día como un conjuro arcano innato.

12.º nivel o superior: elimina una de las reacciones de la criatura (si las hay) de sus opciones disponibles y reemplázala por la reacción Ataque de oportunidad. Si añadir la aptitud de la plantilla de 1.º nivel ha provocado la reducción de Velocidad de la criatura, esa Velocidad se restaura ahora a su valor original.

17.º nivel o superior: el ataque de la criatura infinge 1d6 de daño legal adicional con un impacto. Como es habitual en el daño de alineamiento, este daño sólo daña a criaturas caóticas.

CONSORCIO DE ASPIS

Los miembros del Consorcio de Aspis buscan constantemente formas de obtener más riquezas. No tienen escrúpulos, sus métodos son agresivos y para ellos las finanzas están por encima de la moral.

Todas las criaturas: añade el rasgo maligno. Elimina el rasgo bueno.

1.º nivel o superior: añade Engaño o Latrocínio a las habilidades de la criatura.

4.º nivel o superior: la criatura obtiene el rasgo de clase ataque sorpresa del pícaro.

7.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *invisibilidad* una vez al día como un conjuro arcano innato.

12.º nivel o superior: la criatura obtiene el rasgo de clase deneigar ventaja del pícaro.

17.º nivel o superior: la criatura obtiene *indefectabilidad* de nivel 9.º como un conjuro arcano innato constante, que también afecta a los objetos de la criatura.

EXALTADOS

Los Exaltados suelen ser libertadores indómitos o temerarios fanfarrones que buscan llamar la atención.

Todas las criaturas: añade el rasgo caótico. Elimina el rasgo legal.

1.º nivel o superior: añade Acrobacias o Atletismo a las habilidades de la criatura.

4.º nivel o superior: aumenta la Velocidad de la criatura en 5 pies (1,5 m).

7.º nivel o superior: añade Engaño, Diplomacia o Intimidación a las habilidades de la criatura. Si has añadido Engaño, añade la dote de habilidad Confabulador; si has añadido Diplomacia, añade la dote Estrechar manos; si has añadido Intimidación, añade la dote Grito de guerra.

12.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *heroísmo* de 3.º nivel una vez al día como un conjuro ocultista innato.

17.º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Determinación del bravo (pág. 75).

FILOS DEL LEÓN

Los Filos del León son una organización secreta de Taldor que protege la nación mediante el espionaje, la intriga y la infiltración. Utilizan cada herramienta de la que disponen de manera muy creativa.

1.º nivel o superior: añade Engaño o Sigilo a las habilidades de la criatura.

4.º nivel o superior: los observadores nunca tiene garantizados los bonificadores por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando una criatura esté imitando a una persona de otra ascendencia, edad, etc., siempre y cuando el disfraz sea el apropiado para su tamaño.

7.º nivel o superior: la criatura gana la dote Desapercibido en la multitud (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 83).

12.º nivel o superior: la criatura obtiene un bonificador por estatus de +10 pies (3 m) a sus Velocidades.

17.º nivel o superior: la criatura obtiene la dote Parpadear (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 83).

LAS CASAS DE LA PERFECCIÓN

Los estudiantes de las Casas de la Perfección se dedican a las prácticas marciales y místicas de Vudra. Son figuras disciplinadas capaces de llevar a cabo las proezas físicas más exigentes e improbables.

Todas las criaturas: añade el rasgo legal. Elimina el rasgo caótico.

1.º nivel o superior: elimina las armas cuerpo a cuerpo de la criatura (si las hay) de sus objetos. Reemplaza los ataques cuerpo a cuerpo con arma de la criatura por un ataque de puño desarmado que infinge d8 de daño.

4.º nivel o superior: la criatura obtiene el conjuro de *ki golpe de ki* (*Reglas básicas*, página 407) y una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Los conjuros de *ki* de la criatura son divinos.

7.º nivel o superior: la Velocidad de la criatura aumenta en 5 pies (1,5 m). Obtiene elconjuro de *ki impacto perfecto* (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 107). Su reserva de foco aumenta a 2 Puntos de Foco.

12.º nivel o superior: la criatura añade elconjuro de *ki* adecuado para su Escuela de Perfección (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 103): *revelación de la llama imperturbable* para Llama imperturbable, *avance de la ola ininterrumpida* para las Olas ininterrumpidas, *empuje del viento inalterable* para Viento inalterable o *amortiguación del hierro inflexible* para Hierro inflexible. Su reserva de foco aumenta a 3 Puntos de Foco.

17.º nivel o superior: elige una tirada de salvación. Cuando la criatura saque un éxito en esa tirada de salvación, obtiene un éxito crítico en su lugar.

MAGAAMBYA

Magaambya es una institución académica dedicada al estudio de la magia; sus miembros son conocidos por combinar tradiciones mágicas de forma única.

Todas las criaturas: añade el rasgo bueno. Elimina el rasgo maligno.

1.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *detectar magia* y *sello* como conjuros innatos. Elige entre estos trucos arcanos o primigenios cuando los apliques a la plantilla.

4.º nivel o superior: añade Arcano o Naturaleza a las habilidades de la criatura. Obtiene la dote de habilidad Reconocer conjuro.

7.º nivel o superior: la criatura obtiene *invisibilidad* de 2.º nivel como conjuro arcano innato y *enmarañar* de 2.º nivel como conjuro primigenio innato. El conjuro se puede lanzar una vez al día.

12.º nivel o superior: la criatura obtiene la dote de clase de mago Lanzamiento apresurado.

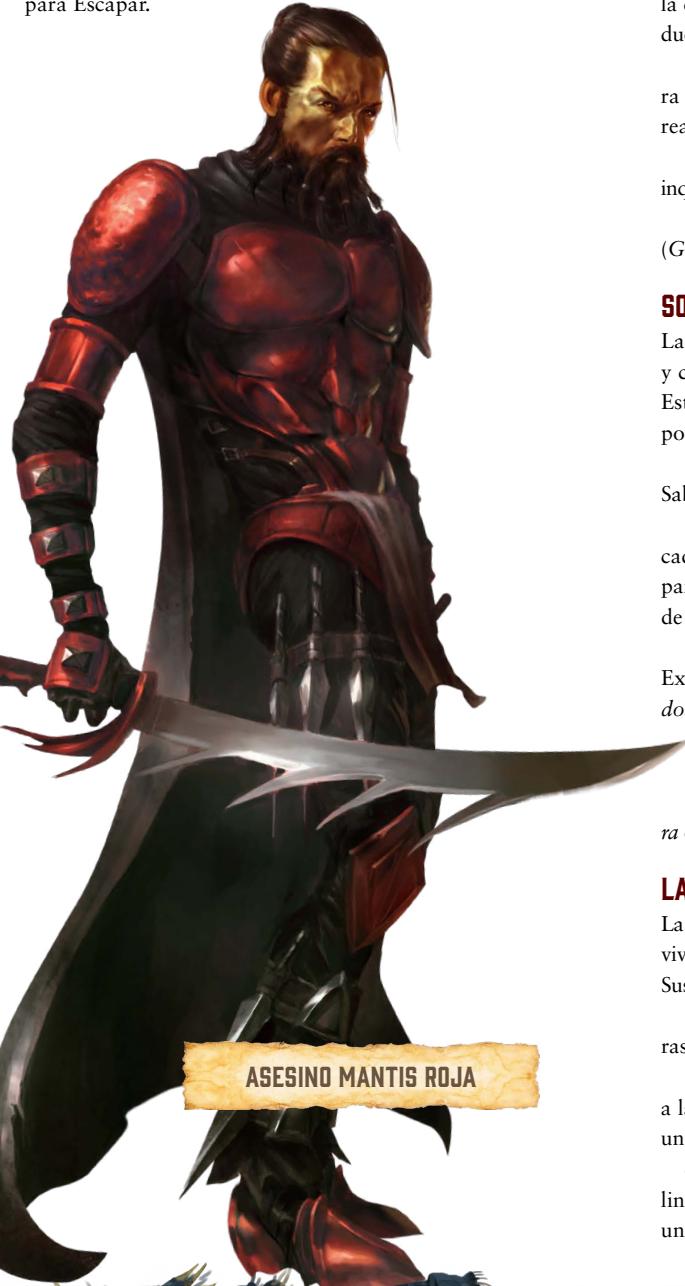
17.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *visión verdadera* como conjuro arcano innato de 7.º nivel una vez al día y *cadena de relámpagos* como conjuro primigenio innato de 7.º nivel una vez al día.

RED DE LA CAMPANILLA

Los miembros de la Red de la Campanilla luchan contra la esclavitud allá donde les es posible, liberando esclavos y ayudando a todo el que lo necesite.

Todas las criaturas: añade el rasgo caótico. Elimina los rasgos maligno y legal.

1.º nivel o superior: añade Acrobacias a las habilidades de la criatura, con un bonificador 2 puntos más alto al utilizarse para Escapar.



4.º nivel o superior: aumenta la Velocidad de la criatura en 5 pies (1,5 m).

7.º nivel o superior: añade Engaño a las habilidades de la criatura. Obtiene Mediano sin restricciones como dote de ascendencia, incluso aunque no seas mediano.

12.º nivel o superior: puedes lanzar *libertad de movimientos* una vez al día como un conjuro divino innato.

17.º nivel o superior: la criatura obtiene las dotes de habilidad Frustrar los sentidos y Secretos escurridizos.

SEÑORES DE LA ESPADA ALDORI

Los señores de la espada Aldori son maestros en el combate entrenados en la espada de duelo Aldori. Valoran el honor por encima de todo.

1.º nivel o superior: retira las armas cuerpo a cuerpo de la criatura (si las hay) de sus objetos. Agrega la espada de duelo Aldori (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 119) a los objetos de la criatura y un Golpe con el mismo bonificador que su mejor Golpe cuerpo a cuerpo.

4.º nivel o superior: añade Intimidación a las habilidades de la criatura. La criatura obtiene la acción gratuita de Agudeza del duelistra (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 119).

7.º nivel o superior: elimina una de las reacciones de la criatura (si las hay) de sus opciones disponibles y reemplázala con la reacción Ataque de oportunidad.

12.º nivel o superior: la criatura obtiene la acción gratuita Poderío inquietante (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 119).

17.º nivel o superior: la criatura obtiene la reacción Tajo salvador (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 119).

SOCIEDAD PATHFINDER

La Sociedad Pathfinder recluta miembros de todo tipo, siempre y cuando tengan la voluntad de informar, explorar y cooperar. Estos aventureros y exploradores de intereses similares viajan por el mundo en busca de conocimiento y experiencias.

1.º nivel o superior: añade Saber de la Sociedad Pathfinder, otro Saber y Sigilo a las habilidades de la criatura.

4.º nivel o superior: la criatura añade su nivel a su modificador por característica para determinar el modificador total para cualquier habilidad que no esté enumerada en su bloque de estadísticas.

7.º nivel o superior: la criatura gana un orientador y la dote Explorador cuidadoso (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 23).

12.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *hipercognición* una vez al día como conjuro ocultista innato.

17.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *visión verdadera* de 9.º nivel una vez al día como conjuro ocultista innato.

LA VÍA SUSURRANTE

La Vía Susurrante es una secta de nigromantes, nihilistas y muertos vivientes, cuyo fin es ayudar a Tar-Baphon, el Tirano Susurrante. Sus esfuerzos por hacer cumplir los objetivos del liche son enormes.

Todas las criaturas: añade el rasgo malvado. Elimina el rasgo bueno.

1º nivel o superior: añade Conocimiento de muertos vivientes a las habilidades de la criatura. Puede lanzar *toque gélido* como un truco divino innato.

4º nivel o superior: la criatura puede lanzar el conjuro de linaje *toque de muerto viviente* (*Reglas básicas*, página 398) una vez al día como conjuro divino innato.

7.º nivel o superior: la criatura puede lanzar *dañar* de 2.º nivel una vez al día como conjuro divino innato; por cada 2 niveles por encima del 7.º nivel, *dañar* aumenta otro nivel de conjuro.

12.º nivel o superior: la criatura obtiene la dote de clase de clérigo Comandar muertos vivientes. Obtiene un uso adicional del conjuro innato *dañar* que puede lanzar sólo cuando utiliza Comandar muertos vivientes.

17.º nivel o superior: la criatura gana una aptitud curación negativa, lo que significa que a la criatura le dañan los efectos positivos que dañan a los muertos vivientes, se cura por los efectos negativos que curan a los muertos vivientes, y no se beneficia de los efectos curativos.

MONJE GIGANTE DE PIEDRA

Esta criatura de muestra fue construida usando estas reglas de plantilla temática, creadas aplicando la plantilla de Casas de la Perfección a un gigante de piedra (*Bestiario*, pág. 178).

MONJE GIGANTE DE PIEDRA CRIATURA 9

LN	GRANDE	GIGANTE	HUMANOIDE	TIERRA
----	--------	---------	-----------	--------

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, jotun

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +22, Intimidación +16, Sigilo +16 (+20 en terreno rocoso)

Fue +6, Des +2, Con +4, Int +0, Sab +1, Car +0

Objeto saco con 5 rocas

CA 28; Fort +20, Ref +16, Vol +16

PG 170

Atrapar roca ↗

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ puño +22 (ágil, alcance 10 pies [3 m], Daño 2d8+16 contundente)

A distancia ➔ roca +20 (brutal, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], Daño 2d6+14 contundente).

Conjuros de ki divinos de monje 2 Puntos de Foco, CD 24; 4.º golpe de ki (Reglas básicas, página 407), impacto perfecto (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, página 107; ver más abajo)

Gran golpe ➔ El gigante de piedra da un primer Golpe. El objetivo es apartado de ti de un empujón a 10 pies (3 m) con un impacto o a 20 pies (6 m) con un impacto crítico. Si el objetivo choca con un objeto sólido o con el suelo, sufre daño contundente como si hubiera caído la distancia que se ha movido.

Arrojar roca ➔

GOLPE PERFECTO

FOCO 2

POCO COMÚN	ADIVINACIÓN	FORTUNA
------------	-------------	---------

Lanzar ➔ verbal; **Desencadenante** Fallas un Golpe con un ataque desarmado.

Recurras a tu entrenamiento para recuperar precisión. Vuelve a lanzar el ataque fallido y quédate con el nuevo resultado.

CABALLERO INFERNAL CHANGELING

Esta criatura de muestra avanzada fue construida aplicando la plantilla de Caballero Infernal a una changeling exiliada (*Bestiario*, pág. 58) y luego alterando aún más la criatura para ajustarla mejor al concepto deseado. Dado que la armadura de metal es anatema para los druidas, este personaje ha reemplazado sus conjuros de druida por conjuros de un linaje de hechicero primigenio y se ha reemplazado su bastón de druida por una alabarda de metal.

CABALLERO INFERNAL CHANGELING

CRIATURA 4

LN	MEDIANO	CHANGELING	HUMANO	HUMANOIDE
----	---------	------------	--------	-----------

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Engaño +13, Medicina +11, Naturaleza +13, Sigilo +10, Supervivencia +11

Fue +4, Des +0, Con +0, Int +0, Sab +4, Car +4

Objetos alabarda, armadura laminada

CA 22; Fort +9, Ref +10, Vol +13; +2 por circunstancia a todas las salvaciones contra dormir y sueño

PG 45; Resistencias mental 2, cortante 2

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +12 (ágil), Daño 1d4+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ espada corta +12 (alcance 10 pies [3 m], versátil Cor), Daño 1d10+6 perforante

Conjuros primigenios espontáneos CD 22, ataque +12; 2.º esfera flámiga, resistir energía; 1.º manos ardientes, ventriloquía, zancada prodigiosa; Trucos (2.º) flamear, leer el aura, luces danzantes, maraña

Conjuros de linaje de hechicero 1 Punto de Foco, CD 22; 2.º lanzamiento elemental (Reglas básicas, página 403)

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros Infernales

Exaltados

Sociedad Pathfinder

Unión de PNJs

Centillas

Asociación

Índice



CABALLERO INFERNAL CHANGELING

GLOSARIO E ÍNDICE

Este apéndice contiene explicaciones breves y referencias de páginas para el contenido presentado en este libro, incluidas nuevas reglas, dioses, ubicaciones, organizaciones, etc. Las nuevas reglas están marcadas con un asterisco (*).

- Abadar** El dios legal neutral de las ciudades, la ley y la riqueza. Conocido también como el Amo de la Primera Bóveda.
- Absalom** La mayor ciudad de la Región del mar Interior, Absalom fue fundada por Aroden y se encuentra en la isla de la *Piedra Estelar*.
- académico** (rasgo) Las entidades académicas se centran en el estudio y en la búsqueda del conocimiento. Las organizaciones académicas suelen ser escuelas o grupos que incluyen estudiantes, maestros e investigadores.
- Acavna** La difunta diosa azulante caótica neutral de la compañía, la batalla defensiva y la luna. También conocida como el Escudo.
- Achaekek** El dios legal maligno de los asesinos, el castigo divino y los Mantis Roja. También conocido como El que Camina en Sangre.
- Aiudeen** Importante grupo étnico élfico que habita principalmente en Kyonin. 17
- Aljiae** Uno de los tres subgrupos que conforman a los elfos mualijae; los aljiae viven en el norte de la Extensión de Mwangi. 24
- Alkenstar** Una ciudad estado situada en el centro de los Yermos de Maná. La ciudad es conocida por su tecnología única, que incluye armas de fuego.
- Almas** Capital de la nación de Andoran.
- Andoran** Una nación relativamente joven en el sur de Avistan, conocida por su compromiso con la democracia y las libertades personales.
- Arcadia** Un continente al oeste de la Región del mar Interior, Arcadia se encuentra más allá de las ruinas de Azlant.
- Aroden** El difunto dios neutral de la humanidad, la innovación, la historia y el cumplimiento del destino, también conocido como el Último Azlante.
- Asmodeo** El dios legal maligno de los contratos, el orgullo, la esclavitud y la tiranía. También conocido como el Príncipe de la Oscuridad.
- Avistan** Continente que constituye la mitad norte de la Región del mar Interior.
- Aviadores de Tormentas** Secta de sacerdotes de Gozren dedicada a comprender el Ojo de Abendego.
- Azlant** Una de las mayores naciones de la Era de las Leyendas. Este imperio fue destruido durante la Gran Caída y sus ruinas se encuentran entre las islas del Océano Arcadiano.
- azlante** Los azlantes son el pueblo del antiguo imperio de Azlant. 10
- bekyar** Importante subgrupo étnico mwangi, predomina en el suroeste de Garund. 7
- Belkzen** Región en el noroeste de Avistan. Conocida por ser el hogar de clanes de orcos.
- Bonuwat** Importante subgrupo étnico mwangi que vive a lo largo de la costa occidental de Garund. 7
- Bosque Verduran** Un gran bosque situado en el sureste de Avistan, encallado entre Andoran, Galt y Taldor.
- Brevoy** Nación del noreste de Avistan conocida por su agitación política e incertidumbre.
- Caballeros de Última Muralla** Los caballeros restantes de la antigua Última Muralla que intentan acabar con el Tirano Susurrante. 86 a 75
- arquetipos* 83 a 85
dotes de clase* 80
equipo* 81 a 83
conjuros de foco* 80 a 81
PNJ* 120 a 121
plantilla temática* 128
- Caballeros del Águila** Los Caballeros del Águila defienden a Andoran y se oponen a la tiranía y la injusticia. 65
- plantilla temática 128 a 129
- Caballeros Infernales** Los Caballeros Infernales son un conjunto de órdenes de caballería centradas en mantener el orden y hacer cumplir la ley. 86 a 95
- arquetipos* 94 a 95
dotes de armiger* 90 a 91
- equipo* 90
PNJ* 122 a 123
habilidades de orden* 91 a 93
plantilla temática* 129
- Caldaru** Importante subgrupo étnico mwangi en el oeste de Garund. 7
- Camino Dorado** Región en el norte de Garund y parte del sureste de Avistan, que incluye Katapesh, Osirion, Qadir, Rhadoum y Thuvia.
- Capitanes Libres** Los líderes de los piratas en Los Grilletes.
- Casa Thrune** Thrune es la noble casa gobernante de Cheliax.
- Casas de la Perfección** Escuelas de artes marciales de Jalmeray que enfatizan técnicas vinculadas a los elementos. 65
- plantilla temática* 129
- Casmaron** Continente situado inmediatamente al este de la Región del mar Interior.
- Cayden Cailean** Dios caótico bueno de la valentía, la cerveza, la libertad y el vino. También conocido como el Héroe Borracho.
- Chaldira Zuzaristan** Diosa mediana neutral buena de la batalla, la suerte y la travesura; a veces conocida como Giro Calamitoso.
- Cheliax** Una nación en el suroeste de Avistan. Conocida por sus vínculos con el gobierno diabólico.
- Cicatriz de Sarkoris** Una región en el norte de Avistan, antiguo lugar de la demoníaca Herida del Mundo.
- Ciframagos** Organización de magos que se dedica al estudio de la magia y los monumentos antiguos de toda Varisia.
- Consorcio de Aspis** Una destacada organización comercial abarca toda la Región del mar Interior. Conocida por su carencia de escrupulos. 65
- plantilla temática* 129
- Corona del Mundo** El más septentrional de los continentes de Golarion, la Corona del Mundo conecta Avistan con Tian Xia.
- Cuervos de Plata** Grupo rebelde que ayudó a liberar la ciudad de Kintargo y a establecer la nación de Ravouenel.
- Desna** Diosa caótica buena de los sueños, la suerte, las estrellas y los viajeros. También conocida como la Canción de las Esferas.
- Droskar** Dios enano malvado neutral del engaño, la esclavitud y el trabajo. A veces llamado el Herrero Oscuro.
- Ekujae** Uno de los tres subgrupos que conforman los elfos mualijae; los ekujae viven predominantemente en la parte occidental de la Extensión de Mwangi. 18
- El Viejo Cheliax** Región del sudoeste de Avistan compuesta por Cheliax, Isger, Nidal y Ravouenel.
- elfo** El idioma de los elfos.
- elfos** Los elfos son un pueblo misterioso con ricas tradiciones de magia y erudición. 16 a 22
dotes de ascendencia* 20 a 21
herencias* 19
- enano** El enano es el lenguaje de los enanos.
- enanos** Los enanos son un pueblo recio que a menudo vive bajo tierra. 22 a 27
dotes de ascendencia* 26 a 27
herencias* 25
- Erastil** Dios legal bueno de la familia, la agricultura, la caza y el comercio. También conocido como el Viejo Cerrero.
- Ergaksen** Uno de los principales tres grupos de enanos que habitan en la superficie de Golarion. 23
- Erutaki** Etnia humana común en la Región del mar Interior; abarcan la Corona del Mundo. 6
- Exaltados** Una organización rebelde conocida por los osados actos de sus miembros y por su labor combatiendo la opresión. 96 a 105
- arquetipos* 104 a 105
dotes* 101
objetos* 102 a 103
PNJ* 124 a 125
plantilla temática* 129
- expeditiva** (rasgo) Las organizaciones expeditivas se centran en la exploración y el descubrimiento.
- Extensión de Mwangi** Área en el norte del centro de Garund compuesta por la mayoría de las regiones del interior y de los alrededores de la selva de Mwangi, incluida la nación de Vidrian.
- Farasma** Diosa neutral del nacimiento, la muerte, el destino y la profecía. También conocida como la Dama de las Tumbas.
- Fe verde** Filosofía que proclama que las fuerzas naturales son dignas de atención y de respeto.
- Filos del León** Un grupo secreto de espías que se cree que defienden a Taldor y sus intereses de los enemigos. 65
- plantilla temática* 129

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS

Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS

Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES

Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

- Findeladlara** Diosa caótica buena de la arquitectura, el arte y el crepúsculo. A veces llamada la Mano que Guía.
- Galt** Una nación en el este de Avistan conocida por su constante agitación política y sus revoluciones.
- Garund** Uno de los continentes de Golarion. Su parte septentrional compone la mitad meridional de la Región del mar Interior.
- garundi** Grupo étnico humano común de la Región del mar Interior, originario de las naciones del norte de Garund.
- Geb** Una nación en el este de Garund. Un refugio para los muertos vivientes.
- gnomo** El idioma de los gnomos.
- gnomos brillantes** Gnomos con afinidad por la magia divina. 30
- gnomos crueles** Una etnia de gnomo con afinidad por la magia oculista. 29
- gnomos de llama entusiasta** Grupo étnico de gnomos con afinidad por la magia arcaña. 31
- gnomos decorados** Gnomos que han sucumbido a la Decoloración y han sobrevivido. 29
- gnomos hijos feéricos** Una etnia de gnomo con afinidad por la magia primigenia. 30
- gnomos** Un pueblo pequeño, hábil en la magia y en buscar nuevas experiencias. 28 a 33
dotes de ascendencia* 31 a 33
herencias* 31
- goblin** El idioma de los bugbears, los goblins y los hobgoblins.
- goblins de la escarcha** Un importante subgrupo de goblins que habita en climas fríos. 35
- goblins del bosque** Un importante subgrupo de goblins que se encuentra en los bosques. 35
- goblins mono** Importante subgrupo de goblins que se encuentra en la isla Mediogalti. 36
- goblins raspadores** Uno de los principales subgrupos goblin, comunes en Varisia y las regiones circundantes. 36
- goblins** Un pueblo pequeño y rudimentario, con afición por las llamas y las canciones. 34 a 39
dotes de ascendencia* 37 a 39
herencias* 37
- Golarion** Golarion es el principal mundo en el Escenario de campaña de los Presagios Perdidos.
- Gorum** Dios caótico neutral de la batalla, la fuerza y las armas. También conocido como Nuestro Señor del Hierro.
- Gozreh** Dios neutral de la naturaleza, el mar y el clima. También conocido como el Viento y las Olas.
- Grondaksen** Uno de los tres principales grupos de enanos; los grondaksen generalmente viven bajo tierra. 24
- hobgoblins** Los hobgoblins son criaturas fuertes e inteligentes con una propensión al orden militarista. 48 a 51
dotes de ascendencia* 50 a 51
herencias* 49
- Holtaksen** Uno de los tres principales grupos de enanos que habita en las cimas de las montañas y en sus laderas. 23
- hombres lagarto** Humanoides reptilianos, también conocidos como iruxi, extremadamente adaptables y pacientes. 52 a 55
dotes de ascendencia* 54 a 55
herencias* 53 a 54
- humanos** Gente diversa conocida por su adaptabilidad.
dotes de ascendencia* 6 a 15
herencias* 11
- Ilverani** Un importante grupo étnico élfico, también conocidos como elfos nivales. Los ilverani habitan en la Corona del Mundo. 17*
- Imperio Jistka** Antiguo imperio que gobernó el norte de Garund alrededor del -3600 RA.
- Iobaría** Esta nación en el oeste de Casmaron es una frontera inestable después de varias plagas.
- Iobario** Etnia humana que se encuentra principalmente en Iobaría. 9
- Iomedae** Diosa legal buena del honor, la justicia, el gobierno y el valor. También conocida como la Heredera.
- Irori** Dios legal neutral de la historia, el conocimiento y la autoperfección. También conocido como el Maestro de Maestros.
- Irrisen** Una nación en el noroeste de Avistan conocida por su invierno perpetuo y gobernada por las Brujas Invernales.
- Isger** Una nación en el centro-sur de Avistan. Conocida por ser vasalla de Cheliax y el hogar de varios clanes de goblins.
- Isla de la Piedra Estelar** Otro nombre para Kortos.
- Isla Mediogalti** Una gran isla frente a la costa noroeste de Garund. Hogar de los asesinos Mantis Roja.
- Jadwiga** Etnia humana ubicada principalmente en Irrisen que remonta

su herencia a las Reinas-Brujas de esa tierra. 10

- Jalmeray** Una nación insular frente a la costa oriental de Garund. Jalmeray es el hogar de los inmigrantes de la lejana región de Vudra.
- Jaric** Grupo étnico mediano que habita principalmente en las montañas del Muro Barrera de Garund. 41

Juramentados de la Espira Un grupo étnico élfico importante que habita en la Espira Mordiente en el Mar Humeante. 18

Kallijae Uno de los tres grupos que componen los elfos mualijae y que habita en el noreste de la Extensión de Mwangi. 25

Katapesh Nación de la costa noreste de Garund conocida por sus mercados.

Keleshita Grupo étnico humano de la Región del mar Interior, típico de las naciones del Camino Dorado. 6

Kélico Grupo étnico humano de la Región del mar Interior, originario de las montañas y las estepas del norte de Avistan.

Kols Dios legal neutral enano del deber, el honor y las promesas. También conocido como el Guardián del Juramento.

Kortos La isla que Arodén alzó del mar, junto con la Piedra estelar y en la que se construyó Absalom, también conocida como Isla de la Piedra estelar.

Kulenett Enanos subterráneos que habitan principalmente bajo las montañas de Geb. 23

Kyonin Una nación en el centro de Avistan. Conocida como el centro de la cultura elfa de Avistan.

Lago Encarthan Un gran lago ubicado en el centro de Avistan, que se utiliza para facilitar el comercio en toda la región.

Lamashtu Diosa caótica maligna de la locura, los monstruos y las pesadillas. También conocida como la Madre de los Monstruos.

leshy Los leshys son plantas vivas animadas por magia primigenia. 56 a 59
dotes de ascendencia* 57 a 59
herencias* 57

Lirgenos Un pueblo humano originario de Lirgen, desplazado por el Ojo de Abendego. 6

Lissala Diosa legal neutral del deber, el destino, la recompensa por el servicio y las runas. También conocida como la Orden de la Virtud y adorada por los azlantes.

Los Grilletes Un conjunto de islas frente a la costa occidental de Garund. Los Grilletes son conocidos por ser el hogar de la piratería desenfrenada.

Magaambya La academia de aprendizaje arcano más antigua de la Región del mar Interior, ubicada en la ciudad de Nantambu. 66 a 75
arquetipos* 71 a 75
objetos mágicos* 70

PNJ* 118 a 119
plantilla temática* 129

Magnimar Una de las principales ciudades-estado de Varisia, también llamada la Ciudad de los Monumentos.

Mantis Roja Un grupo de asesinos eficientes que sirven al dios mantis Achaekek y residen en la isla Mediogalti.
plantilla temática* 128

Mar interior Mar acunado entre Avistan y Garund que fue creado por la remodelación de la región durante la Gran Caida.

Mauxi Un importante subgrupo étnico mwangi; se encuentran principalmente en Thuvia y las montañas del Muro Barrera. 7

Mbe'ke Grupo étnico enano que habita en la Extensión de Mwangi. 18
mediano El idioma de los medianos.

medianos Los medianos son gente pequeña y alegre a quienes suele considerarse afortunado. 40 a 45
dotes de ascendencia* 44 a 45
herencias* 43

Mendev Una nación ubicada en el noreste de Avistan, punto de partida para las cruzadas contra los demonios de la Cicatriz de Sarkoris.

Mihirini Un grupo étnico mediano que vive en Iobaría y en el este de Avistan. 41

Milani Diosa caótica buena de la devoción, la esperanza y los levantamientos. También conocida como la Floración Eterna.

militarista (rasgo) Las entidades militaristas tienen una estructura de mando y ponen énfasis en el combate armado en grupos organizados; Las organizaciones militaristas suelen ser ejércitos u organismos encargados de hacer cumplir la ley.

Molthune Una nación en el centro de Avistan dominada por sus militares y en guerra con Nirmathas.

Montañas de los Cinco Reyes Una región en el sureste de Avistan considerada el centro de la civilización enana en la Región del mar Interior.

Mualijae Un importante grupo étnico élfico que consta de tres subgrupos y que habita en la Extensión de Mwangi. 24

Mwangi Este es un término para múltiples etnias humanas originarias de la Extensión de Mwangi.

- Mzali** Una ciudad-templo que se encuentra al sur de la Extensión de Mwangi.
- Nacidos de la Costa** Un importante subgrupo étnico de semielfos que descienden de elfos acuáticos. 13
- Nacidos de la Espira** Un importante subgrupo étnico de semielfos que descienden de los elfos Juramentados de la Espira. 10
- Nacidos de la Hondonada** El principal subgrupo étnico de semielfos descendientes de los drow. 10
- Nacidos de la Niebla** Un importante subgrupo étnico semielfo, descendiente de cualquiera de las etnias élficas mualijae. 10
- Nacidos de la Nieve** Un importante subgrupo étnico de semielfos que descienden de los elfos Ilverani. 10
- Nacidos del Umbral** El subgrupo étnico de semielfos más grande, descendiente de los elfos aiudeen. 10
- Nethys** Dios neutral de la magia. También conocido como el Ojo que Todo lo Ve.
- Nex** Una nación situada en la costa este de Garund, centro de estudios arcanos.
- Nidal** Nación situada a lo largo de la costa suroeste de Avistan vigilada por Zon-Kuthon.
- nidalés** Etnia humana común únicamente en Nidal y las áreas circundantes de la Región del mar Interior.
- Ninshabur** Este antiguo imperio de Casmaron fue destruido por un Endero de Rovagug.
- Nirmathas** Una nación ubicada en el centro de Avistan, conocida por sus vastas tierras vírgenes y su guerra contra Molthune.
- Nuevo Thassilon** Una joven nación en el noroeste de Avistan; hogar de thassilonianos desplazados en el tiempo.
- Numeria** Nación situada en el noreste de Avistan, conocida por su tecnología única, recuperada de una nave espacial caída.
- Océano Arcadiano** Océano situado entre Arcadia y Avistan.
- Ojo de Abendego** Un enorme huracán que gira permanentemente entre la isla Mediogalti, Los Grilletes y las Tierras Empapadas.
- Oprak** Una nación ubicada en el centro de Avistan, conocida por ser el hogar de los hobgoblins, que se ganaron el país por la fuerza.
- orco** El idioma de los orcos y los semiorcos.
- Osirion** Una nación en el noreste de Garund que cuenta con innumerables tumbas y templos del gran imperio del Antiguo Osirion.
- Othoban** Un grupo étnico mediano que habita principalmente en Nuevo Thassilon y Varisia. 42
- Ouat** Secta de monjes enanos pahmet que se ha aislado en busca de la autoperfección. 24
- Pahmet** Un grupo étnico enano que vive en Osirion. 18
- Paraeen** Grupo de artesanos enanos cuya sede se encuentra en la ciudad de Qadiran, en Katheer. 18
- Progenie de la Arena** Un importante subgrupo étnico semiorco; común en los desiertos del norte de Garund y Osirion. 14
- Progenie de la Escarcha** Un importante subgrupo étnico semiorco, común en el extremo norte de Avistan y en la Corona del Mundo. 14
- Progenie de la Lluvia** Un importante subgrupo étnico semiorco, común en las selvas de la Extensión de Mwangi. 14
- Progenie de la Penumbra** Un importante subgrupo étnico semiorco, común en las Tierras Oscuras. 14
- Progenie del Risco** Un importante subgrupo étnico semiorco, común en las regiones montañosas del oeste de Avistan. 14
- Qadira** Una nación ubicada en el sureste de Avistan; Qadira es la satrapía más occidental del gran Imperio de los Bajás de Kelesh.
- Rahadoum** Una nación ubicada en el noroeste de Garund, Rahadoum es conocida por las prohibiciones contra la práctica religiosa de cualquier tipo.
- Ravourel** Una joven nación en el sudoeste de Avistan; conocida por su rebelión con éxito contra Cheliax y por su continua lucha por las libertades individuales.
- Red de la Campanilla** Una organización secreta que se dedica a la liberación de esclavos medianos, especialmente en Cheliax. 65
plantilla temática* 130
- Región del mar Interior** El nombre colectivo para el continente de Avistan y la parte septentrional de Garund que rodea el mar Interior.
- Reino de los Señores de los Mamuts** Región en el norte de Avistan; una tierra de vida salvaje y de megafauna peligrosa.
- Reinos Fluviales** Una región del noreste de Avistán formada por docenas de pequeños reinos que luchan por su dominio.
- revolucionario** (rasgo) Los grupos revolucionarios utilizan el conflicto armado para oponerse a la autoridad. Una organización revolucionaria a menudo tiene una estructura laxa de agentes con lealtad a individuos carismáticos.
- Rovagug** Dios caótico malvado de la destrucción, el desastre y la ira. También conocido como la Bestia Agreste.
- Sarenrae** Diosa neutral buena de la curación, la honradez, la redención y el sol. También conocida como la Flor del Alba.
- semielfos** Como herencia prominente en la Región del mar Interior, los semielfos comparten características tanto con los elfos como con los humanos. 10
dotes de ascendencia* 15
- semiorcos** Como herencia prominente en la Región del mar Interior, los semiorcos comparten características tanto con los orcos como con los humanos. 10
dotes de ascendencia* 15
- Senghor** Una ciudad-estado en el suroeste de la Extensión de Mwangi, que alberga un puerto de gran importancia.
- Señores de la espada Aldori** Aclamamos espadachines entrenados en la espada de duelo Aldori. 65 *
plantilla temática 130
- Shelyn** Diosa neutral buena del arte, la belleza, el amor y la música. También conocida como la Rosa Eterna.
- Shoanti** Los miembros de esta etnia humana son comunes en la Meseta Storval, las fronteras de Varisia y más allá. 8
- Shory** Un antiguo imperio prominente en el centro de Garund alrededor de -2500 RA y famoso por sus ciudades voladoras.
- Sing** Un importante subgrupo étnico de tian; los Tian-Sing se encuentran principalmente en las Islas Errantes de Minata, en Tian Xia. 8 a 9
- Sociedad Pathfinder** Organización de trotamundos que se dedica a la exploración y a la recuperación de reliquias perdidas. 106 a 115
dotes de agente* 112
arquetipos* 112 a 115
equipo* 110
objetos mágicos* 110 a 111
PNJ* 126 a 127
plantilla temática* 130
- Song'o** Un grupo étnico mediano que habita en la Jungla Risueña de la Extensión de Mwangi. 42
- Spriggan** Una rama de gnomos reformados por su absorción de magia.
- svirfneblin** También conocidos como gnomos subterráneos; una rama de gnomos que viven en reinos subterráneos.
- taldano** Etnia humana muy extendida por todo Avistan, especialmente en el sur de ese continente. 8
- Taldor** Un gran imperio en el sureste de Avistan que está en decadencia, pero que busca recuperar su antigua gloria.
- Tar-Baphon** Un nigromante abatido por Aroden que se alzó como rey-líche conocido como el Tirano Susurrante y que amenazó a la Región del mar Interior durante siglos antes de ser apresado. En el 4719 RA, se liberó para aterrorizar de nuevo a la región.
- thassiloniano** Idioma de la gente de Thassilon y Nuevo Thassilon.
- Thuvia** Una nación ubicada en el centro-norte de Garund, conocida por su producción del elixir de orquídea solar.
- Tian** Grupo de etnias humanas que originalmente provenía de las naciones de Tian Xia; sus miembros son comunes en las principales rutas comerciales de Avistan, incluida la Corona del Mundo.
- Tian Xia** Continente situado muy al este de la Región del mar Interior, más allá de Casmaron.
- Tian-Dan** Un importante subgrupo étnico Tian que se encuentra principalmente en Xa Hoi en Tian Xia. 8 a 9
- Tian-Dtang** Un importante subgrupo étnico de tian que se encuentra principalmente en Dtang Ma en Tian Xia. 8 a 9
- Tian-Hwan** Importante subgrupo étnico tian que se encuentra principalmente en Hwanggot en Tian Xia. 8 a 9
- Tian-La** Un importante subgrupo étnico tian que se encuentra principalmente en Hongal y en el desierto de Shaguang en Tian Xia. 8 a 9
- Tian-Min** Importante subgrupo étnico tian que tiene su origen en Minkai en Tian Xia. 8 a 9
- Tian-Shu** El mayor subgrupo étnico de tian, común por todo Tian Xia. 8 a 9
- Tien** El idioma comercial común de los diversos pueblos tian.
- Tierras de las Sepulturas** Región en el centro de Avistan antiguamente conocida como Última Muralla; una tierra que alberga muertos vivientes y muchos otros horrores.
- Tierras de los Reyes de los Linnorm** Una región en el noroeste de Avistan conocida por sus ásperos alrededores y sus feroces gobernantes.
- Tierras Empapadas** Una región en la costa noroeste de Garund devastada continuamente por el Ojo de Abendego.
- Tierras Quebradas** Región en el noreste de Avistán conformada por Brevoym, el Lago de las Brumas y de los Velos, Mendev, Numeria, Razmiran, los Reinos Fluviales y la Cicatriz de Sarkoris.

GUÍA DE PERSONAJES

ASCENDENCIAS Humanos

Elfos

Enanos

Gnomos

Goblins

Medianos

NUEVAS ASCENDENCIAS Hobgoblins

Hombres lagarto

Leshys

Otros

ORGANIZACIONES Academia

Magaambya

Caballeros de Última Muralla

Caballeros

Infernales

Exaltados

Sociedad

Pathfinder

Galería de PNJs

Plantillas

GLOSARIO E ÍNDICE

- Torag** Dios legal bueno de la forja, la protección y la estrategia. También conocido como el Padre de la Creación.
- Uhlam** El grupo étnico mediano más común del bosque Verduran. 43
- Ulfen** Etnia humana común en el extremo norte de Avistan. 9
- Usaro** Ciudad de seres malignos que se encuentra en la selva central de Mwangi.
- Ustalav** Una nación ubicada en el centro-norte de Avistan, plagada de criaturas aterradoras.
- Vahrid** La mayoría de estos enanos de la superficie viven en Rahadoum. 18
- Varisia** Región fronteriza situada en el noroeste de Avistan, hogar de los pueblos shoanti y varisiano.
- varisiano** El idioma de los varisianos.
- Varisiano** Etnia humana común en todo Avistan, particularmente en Ustalav y Varisia y sus alrededores. 9
- Varki** Etnia humana relacionada con los erutaki que vive a lo largo de las montañas del norte de Avistan. 10
- Via Susurrante** Una organización dedicada a extender la muerte en vida y a servir a Tar-Baphon.
- plantilla temática* 130
- Vidrian** Una joven nación situada en la costa occidental de Garund, que se liberó recientemente del dominio colonial opresivo.

Open Game License Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and 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) "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 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.

Gene, Mard from the *Iome of Horrors Complete* © 2001, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Lost Omens Character Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundein, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Micheal Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, and Linda Zayas-Palmer.

Viejo-Mago Jatembe Gran mago que fundó Magaambya y ayudó a reavivar el arte de la magia durante la Era de la Angustia.

Vourinoi Un importante grupo étnico élfico que vive principalmente en Osirion y las regiones circundantes. 19

Vudra Una enorme península en el sureste de Casmaron, hogar del pueblo vudrano.

vudrano El idioma del pueblo vudrano.

vudrano Una etnia humana procedente de Vudra, común también en Jalmeray y las regiones circundantes.

Yae El grupo étnico más grande de tian; se encuentran principalmente en el desierto Saguang y en las Montañas Muro Barrera en Tia Xia. 8 a 9

Vermos de Maná Una región ubicada en el este de Garund, conocida por sus áreas de magia muerta y magia salvaje.

Zarzamaraña Un gran pantano en el sur de Kyonin, conocido por ser el dominio del señor demoníaco Arrasador de árboles.

Zenj El subgrupo étnico más grande de Mwangi, se encuentra principalmente en la Extensión de Mwangi. 7

Zon-Kuthon Dios legal maligno de la oscuridad, la envidia, la pérdida y el dolor. También conocido como el Señor de la Medianoche.

PAIZO INC.

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

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Jefatura del desarrollo del Juego organizado • John Compton

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño senior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción • Lyz Liddell

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

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección de proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Dirección de atención al cliente y gestor de RSS • Sara Marie

Jefatura de operaciones • Will Chase

Jefatura del Juego organizado • Tonya Wolridge

Recursos Humanos • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Introducción de datos • B. Scott Keim

Dirección de Tecnología • Raimi Kong

Dirección de la producción Web • Chris Lambertz

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Equipo de atención al cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez

Equipo de almacenamiento • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

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

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

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, ubicaciones, etc.), así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios). Capítulo 8 (con la excepción de dominios), obras de arte, personajes, diálogo, ubicaciones, organizaciones, tramas, argumentos y vestimenta comercial, (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 permiso por escrito.

Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition) © 2019, 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

ALIADOS Y ASCENDENCIAS

La vida de un aventurero puede ser difícil, pero los largos viajes y las pesadas cargas son más fáciles cuando tienes compañía. ¡Esta guía del mundo de *Pathfinder* presenta a las personas y organizaciones que pueden ayudar, (u obstaculizar) a héroes como tú!

La *Guía de Personajes de los Presagios Perdidos* presenta nuevas herencias y dotes para las ascendencias existentes, así como tres ascendencias completamente nuevas para héroes inusuales que se forjan un lugar en una era incierta. ¡Únete a cinco de las organizaciones más influyentes de Golarion, lucha junto a los miembros rudos que se proporcionan en estas páginas o enfrente a ellos en busca de tus propias pasiones y objetivos!



paizo.com/pathfinder



8 436589 626218

PF220
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania