

PATHFINDER®



DIOSES Y MAGIA DE LOS

PRESAGIOS PERDIDOS



DIOSES Y MAGIA DE LOS
PRESAGIOS PERDIDOS



AUTORES

Robert Adducci, Amrali Attar Olyae, Calder CaDavid, James Case, Adam Daigle, Katina Davis, Leo Glass, Joshua Grinlinton, James Jacobs, Virginia Jordan, Jason Keeley, Jacky Leung, Lyz Liddell, Ron Lundein, Stephanie Lundein, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Dave Nelson, Samantha Phelan, Jennifer Povey, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Patrick Renie, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, David Schwartz, Shahreena Shahran, Isabelle Thorne, Marc Thuet, Jason Tondro y Diego Valdez

JEFATURA DE DESARROLLO

Eleanor Ferron y Luis Loza

JEFATURA DE DISEÑO

Mark Seifter

JEFATURA DE REDACCIÓN

James Case

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng y Lu Pellazar

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, Kevin A. Ross y Bryan Sola

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Sarah E. Robinson

DISEÑO DE PÁGINA

Sonja Morris

DIRECTOR CREATIVO

James Jacobs

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Gabriel Waluconis

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA
DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquim Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISIÓN

Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

DEPÓSITO LEGAL: B 17147-2021


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

TABLA DE CONTENIDO



VISIÓN GENERAL

6

Este resumen presenta un vistazo a la fe en la Región del mar Interior y proporciona reglas para cambiar de fe, adorar los aspectos no convencionales de un dios y crear personajes que se criaron con una base sólida en una creencia particular.

DIOSSES DEL MAR INTERIOR

10

Estas páginas presentan los veinte dioses más fundamentales en la cultura de la Región del mar Interior, así como veinte dioses menos conocidos que también son comúnmente adorados en la región. ¡Conjura a los poderosos avatares de estos seres como un signo de su favor, u observa cómo su ira y sus bendiciones se manifiestan en forma de intercesiones divinas!

SEMITIOSSES Y OTRAS DIVINIDADES

72

La divinidad surge de muchas fuentes, y no todos los que conceden su ayuda divina tienen el título de dios. Desde los místicos y caprichosos Primogénitos del primer mundo hasta el poder puro de los Señores Elementales, estos inusuales poderes encarnan aspectos más limitados que aquellos que se consideran auténticos dioses, pero sus seguidores no son menos poderosos por ello.

FILOSOFÍAS Y ESPIRITUALIDAD

92

Con cientos de culturas vienen un millar de escuelas de pensamiento. Muchos encuentran la fe más allá de los edictos de un solo dios, ya sea que busquen respuestas a través de sus antepasados o intenten alcanzar la salvación acumulando vastas riquezas.

OPCIONES DE PERSONAJE

102

Donde los dioses dominan, a menudo están en desacuerdo, al igual que las demandas de los benévolos, los mezquinos y la indiferente guerra entre ellos por el destino de las vidas y las almas. Este capítulo presenta los beneficios que los dioses les conceden a sus seguidores para que puedan luchar mejor por la causa en un mundo hostil.

DOTES

104

Ya sea que se obtengan mediante el fervor divino o el entrenamiento, estas dotes ofrecen habilidades y poderes a los devotos (o a quienes perjudican específicamente a los fieles).



CONJUROS

Una de las mayores bendiciones que los dioses pueden ofrecer a sus sirvientes es la magia divina, incluida la capacidad de lanzar conjuros que no se pueden obtener de otras fuentes. Explora nuevos conjuros divinos, junto con la magia de otras tradiciones asociadas con dioses específicas en la Región del mar Interior.

106

DOMINIOS

Los dioses dominan muchos aspectos de la vida mortal cotidiana, lo que lleva a muchas personas a rogarles por bendiciones o protección relacionada con sus áreas de interés. Aquellos que dedican sus vidas a estos dioses pueden obtener una influencia mayor sobre estos aspectos y tener en sus manos el poder del fuego de sierpe o el peso aplastante de la tristeza. Descubre los secretos de dieciocho nuevos dominios, desde el helor del dominio del frío hasta las masas retorcidas del dominio del enjambre.

112

OBJETOS Y ARMAS

Casi todas las culturas tienen objetos sagrados específicos, y las reliquias religiosas son comunes en muchas religiones. Empuña nuevas armas y reclama objetos sagrados en tu cruzada por difundir las enseñanzas de tu dios y luchar por tus propias creencias.

120

APÉNDICE

Este apéndice presenta las reglas básicas para más de cien dioses importantes adorados durante la Era de los Presagios Perdidos, desde los señores demoníacos del Abismo hasta los dioses del lejano Tian Xia. La entrada de cada dios incluye su alineamiento y los alineamientos permitidos para sus adoradores; beneficios completos para el adorador, tales como habilidades preferidas, armas predilectas, dominios, conjuros concedidos y fuentes divinas; así como los edictos críticos y anatemas de la fe. Las entradas también proporcionan aptitudes divinas para ser utilizadas con el nuevo bagaje presentado en la página 9 de este libro, lo que permite que tus personajes estén educados en los secretos de oscuras órdenes y tradiciones, desde los misteriosos cultos de Magnimar hasta la adoración en secreto a los ocho archidiablos de Asmodeo.

124

GLOSARIO E ÍNDICE

134







VISIÓN GENERAL

Una característica definitoria de la fantasía como género es la presencia y el uso de la magia: ¡Un juego de rol de fantasía sin magia sería como una historia de ciencia ficción sin tecnología o una historia de terror sin miedo! *Pathfinder* plantea cuatro tradiciones de magia: arcana, divina, ocultismo y primigenia. Para un personaje creyente, la magia divina suele ser la más intrínsecamente atractiva, ya que refleja una conexión directa con un dios.

La magia divina es la intersección entre la esencia vital innata y basada en la fe que gobierna sobre la vida y la muerte y la esencia espiritual de otro mundo que constituye los cimientos de todas las almas. Puede cerrar heridas en segundos, invocar estallidos de venganza divina, descubrir verdades ocultas, revelar el futuro e incluso convertir temporalmente a un seguidor en un avatar de su dios. La idea del poder divino evoca imágenes de un cruzado honrado, pero los dioses neutrales y malignos imbuyen de manera similar a sus devotos con poder para promover sus propias causas. La tradición divina también abarca filosofías espirituales que no implican a ningún dios específico, así como panteones de múltiples dioses.

Este libro presenta un vistazo en profundidad a los dioses presentados en el Capítulo 8 de las *Reglas básicas de Pathfinder*, incluidos los dominios alternativos y las intercesiones divinas que concede cada dios. A continuación se presentan veinte dioses adicionales, junto con reglas para jugar con sus clérigos y campeones, incluida la manera de adoptar las formas de sus poderosos avatares. Después de estas entradas, este

libro describe panteones de semidioses, como los Primogénitos y los Señores Empíreos, así como filosofías espirituales, como la Fe verde y el Sangpotshi. Este libro también incluye nuevos y emocionantes dominios, dotes, objetos, conjuros y armas útiles para muchos personajes, no solo para clérigos.

POR QUÉ LAS CREENCIAS SON IMPORTANTES

La fe es importante en cualquier mundo de fantasía donde los mortales puedan blandir el poder divino. En Golarion, la existencia de los dioses no es una cuestión especulativa. Por el contrario, la veracidad de cada uno de los dioses es demostrable, visible a través de manifestaciones que van desde poderosos conjuros divinos hasta aciagas maldiciones y bendiciones.

La creencia y la devoción dan forma a la vida en Golarion de muchas formas. En general, los dioses imbuyen a sus seguidores más devotos con su magia. La devoción de un clérigo a los principios y prácticas de su dios apuntala su capacidad de acceder a la magia divina que alimenta sus conjuros. Un campeón forja su identidad en la devoción a su dios y causa, de donde extraen su afán justiciero. El resto de los mortales a menudo contemplan con asombro a esos personajes que dominan el poder divino a través de una religiosidad tan intensa.

Sin embargo, estos casos son excepcionales y lo habitual es una fe más mundana. Un luchador podría adorar a Kurgess, el dios de la competencia sana y el desarrollo físico, mientras que un bárbaro seguiría de manera similar a Gorum, el dios de la fuerza y la batalla y cada uno encontraría inspiración para su

crecimiento personal y valores en su adoración. Los personajes que deambulan por las tierras salvajes, como los exploradores y los druidas (cuya magia deriva de las fuerzas primigenias en lugar de las divinas), pueden sentirse atraídos por el animismo de la Fe Verde o la shoanti como una expresión de su conexión con la tierra, o pueden venerar a Gozreh, el dios de Naturaleza; Sarenrae, la diosa del sol; o Tsukiyo, el dios de la luna. Los personajes académicos, como los alquimistas y los magos, pueden admitir que la entrega religiosa les proporciona una conexión con la comunidad, un sentido de propósito o incluso un camino hacia un mayor poder personal. Podrían adorar a un dios asociado con actividades intelectuales, como el dios de la magia, Nethys, o podrían disfrutar de Iglesias respetadas y bien conectadas, como las de Abadar, el dios de las ciudades y la riqueza; Iomedae, la diosa de la justicia y el honor; o Asmodeo, el dios de la tiranía y el orgullo. Los hechiceros y los bardos, por otro lado, podrían verse motivados a adorar a Shelyn, la diosa del arte y el amor; Desna, la diosa de la suerte y los viajes; o incluso a Cayden Cailean, el dios de la libertad y el alcohol. La devoción podría estar entretejida en su autoexpresión, podría proporcionar una conexión con seguidores de ideas afines o darles un sentido de propósito más profundo. Los personajes que confían en perfeccionar sus habilidades, como los pícaros y los monjes, pueden sentirse atraídos por la adoración de Irori, el dios del conocimiento y la autoperfección, o de Norgorber, el dios del conocimiento secreto y el latrocínio.

Si bien la mayoría de los personajes lo suficientemente fieles como para obtener poder de su dios lo hacen al servicio de un solo dios o diosa, la mayoría en Golarion venera a muchos dioses, elogiando o pidiendo ayuda según las circunstancias de sus vidas. El enfoque de la fe de una persona puede cambiar a medida que cambian sus circunstancias. Un bárbaro podría tener una devoción central hacia Chaldira, el dios mediano de la batalla y la suerte, pero incorporar oraciones a Shelyn, diosa de la belleza y el amor, cuando encuentra el amor verdadero. Tras la muerte prematura de su amante, puede recurrir a Farasma, diosa de la muerte y el destino, o a Desna, diosa de los sueños, para aliviar su dolor, o a Calistria, diosa de la venganza, para vengar su muerte. Del mismo modo, un político deshonrado podría seguir honrando a Gruhastha el Guardián, pero ofrecerle una oración a Achaekel, el dios mantis de los asesinos y la muerte, para recuperar su poder.

EL PAPEL DE LOS DIOSES

Como corresponde a una realidad en la que los dioses y la magia son demostrables, los dioses del escenario de *Pathfinder* no son construcciones distantes cuyo poder simplemente proporciona opciones para la creación de personajes. Están profundamente involucrados en el tejido de la realidad y dan forma al destino de la gente de Golarion en particular. La ascensión a la divinidad es algo real y vivo en Golarion; dioses como Arazni, Cayden Cailean, Iomedae, Norgorber y, más recientemente, Casandalee eran mortales de Golarion que ascendieron para convertirse en dioses. Otros, como Abadar y Sarenrae, tienen sus hogares en otros Planos y son anteriores a la existencia de Golarion, pero tienen un interés activo en su funcionamiento.

Las revueltas políticas pueden favorecer a dioses particulares y algunas muestran la influencia directa de los dioses. El pacto de Cheliax con Asmodeo, sin duda, ha extendido su influencia diabólica en toda la Región del mar Interior. El éxito de

la nación de muertos vivientes de Geb es una bendición para Urgathoa, al tiempo que supone una preocupación infinita para Farasma y sus legiones de psicopompos. La destrucción de Última Muralla fue un duro golpe para Iomedae, que vio reducida en gran medida su influencia en esa región. Si bien estos dioses también tienen una mirada de preocupaciones extraplanarias y extramundanas más allá de la consideración mortal, todavía están (en diversos grados y en distintos momentos) profundamente involucrados en los dramas que tienen lugar en Golarion y manifiestan su voluntad en consecuencia.

A pesar de una larga y profunda conexión divina con Golarion, es extremadamente raro que un dios se aparezca en el mundo. El don del poder divino es la forma más común en la que los dioses influyen en las vidas de los mortales (así como en los muertos vivientes y los inmortales) del planeta. La intercesión divina, a través de la concesión de bendiciones y maldiciones, es otra forma en que los dioses extienden su influencia. Los dioses de Golarion no pasan la mayor parte de su tiempo repartiendo maldiciones y bendiciones, ni todos los dioses prestan atención a todos los mortales; ningún dios tiene tanto tiempo en medio de sus planes y alianzas que se desarrollan a escala extraplanaria. Sin embargo, cuando su atención es atraída por un mérito o indignación particular, o cuando se ajusta a un objetivo más amplio, pueden interceder para bendecir o maldecir a un mortal que haya llamado su atención. Finalmente, un dios podría hablarle a un mortal a través de un sueño, un presagio o una experiencia religiosa singular. Dichos momentos pueden dar forma a los valores y motivaciones más profundos de un personaje, y están completamente a discreción del DJ.

Las campañas ambientadas en mundos distintos a Golarion también pueden utilizar las reglas y la información que se encuentran en este libro para profundizar en temas religiosos. Los dioses ejercen su influencia en todo el multiverso y podrían representar dramas similares a los descritos aquí en cualquier mundo de la creación del DJ. Alternativamente, distintos dioses podrían tener papeles protagonistas en el panteón de otro mundo, o podrían tener relaciones completamente diferentes. En un mundo diferente, Rovagug podría ser el dios principal y el villano principal detrás de planes verdaderamente monstruosos y Nethys, en su papel de destructor, podría apoyar a la Bestia Agreste.

REGLAS

Este libro presenta las siguientes reglas nuevas.

DOMINIOS ALTERNATIVOS

Cada dios concede cuatro dominios: sus dominios principales. Sin embargo, algunos dioses tienen una jurisdicción tan amplia que hay más de cuatro dominios apropiados para ellas. Muchos de estos dominios alternativos solo están disponibles para los personajes que se especializan en estas áreas, ya que a menudo quedan fuera de los objetivos o áreas de interés principales de su dios. Este libro detalla dominios alternativos que puede tener un dios. Los seguidores de un dios no tienen acceso de entrada a estos dominios alternativos, pero un clérigo puede elegir la dote Iniciado de un dominio extendido en la página siguiente para obtener acceso a uno de los dominios alternativos de su dios y, ya sea un clérigo o un campeón de una rama inusual de su fe, puede

elección la dote Fe escindida a continuación para redefinir los dominios disponibles para ellos.

INICIADO DE UN DOMINIO EXTENDIDO

DOTE 4

CLÉRIGO

Requisitos previos Iniciado de un dominio

Durante mucho tiempo has venerado uno de los aspectos menos conocidos de tu dios. Elige un dominio de los dominios alternativos de tu dios. Obtienes acceso a ese dominio y un conjuro de dominio inicial para el mismo.



FE ESCINDIDA

DOTE 1

CAMPEÓN | CLÉRIGO

Tu fe en tu dios está representada de una manera extremadamente inusual que algunos podrían tachar de herética. Cuando eliges esta dote, debes detallar los principios fundamentales de tu fe escindida, aunque no debería afectar a los edictos o anatema del dios. Elige cuatro dominios. Estos dominios se deben elegir entre los dominios de tu dios, los dominios alternativos de éste y hasta un dominio que no esté en ninguna de las listas y que no sea anatématico para él. Cualquier conjuro de dominio que lances de un dominio que no esté en ninguna de las listas de tu dios siempre estará aumentado a 1 nivel por debajo de lo normal para un conjuro de foco. A efectos de las aptitudes que dependen de los dominios de tu dios, los cuatro dominios que eligieras son los dominios de éste, y cualquiera de sus dominios que no eligieras se encuentra ahora entre sus dominios alternativos.

Especial A menos que elijas esta dote en el 1.^{er} nivel, cambiar la forma en que te relacionas con tu dios requiere una reconversión, como se describe en la sección Cambio de fe a continuación. Si eliges esta dote y te has beneficiado previamente de cualquier efecto que requiera un dominio que tu fe escindida no incluye, como un conjuro de Iniciado de un dominio, pierdes ese efecto.

CAMBIO DE FE

Ya sea dramática o gradualmente, un personaje puede tener una crisis de fe o incluso una caída en desgracia. Cuando esto sucede, el personaje ya no puede usar los conjuros, dotes y otros rasgos de clase vinculados a su fe ahora perdida. Como refleja la lucha genuina en el interior de su alma, tales personajes pueden verse obstaculizados en sus acciones e interacciones hasta que recuperen su buena reputación a través del ritual *expiar* o, en el caso de una ruptura completa, hasta su reconversión.

La reconversión requiere un tiempo libre considerable, en la mayoría de los casos, al menos un mes. Un personaje que quiera reconvertirse en una fe diferente con inquietudes y dominios similares requiere menos tiempo para convertirse que un personaje que cambia a una fe radicalmente distinta. Por lo tanto, un clérigo de la Abuela Araña podría pasarse a la adoración de Calistria con la tutela y el servicio de un mes en uno de sus templos. Sin embargo, ese mismo clérigo de la Abuela Araña no podría convertirse tan fácilmente en sacerdote de Asmodeo, a pesar de que ambos dioses comparten el dominio de las trampas: Su antigua animosidad se refleja en sus doctrinas y culturas diametralmente opuestas. Dicha conversión no es imposible, pero podría llevar varios meses de tiempo libre u ocurrir poco a poco durante meses de partidas. En algunos casos, particularmente en el caso de los PJs u otros objetivos de conversión notorios, un nuevo dios podría enviar un emisario directamente a un personaje que se enfrenta a una crisis de fe para tentar a ese personaje hacia la justicia o la villanía. En estos casos, el emisario podría ofrecer una transformación casi inmediata como incentivo, canalizando la esencia vital y espiritual que llena al personaje con la filosofía del dios para eliminar la necesidad de invertir tiempo libre. Sin embargo, tal transformación no está exenta de riesgos y puede acarrear complicaciones en el futuro.

A discreción del DJ, los personajes para quienes el patrocinio divino es esencial pero que pierden la fe por completo

pueden reconvertirse a una nueva clase. Un campeón podría volver a entrenarse como guerrero o explorador, intercambiando dotes basadas en la fe y rasgos de clase por análogos apropiados. El tiempo libre requerido en cualquiera de estos casos queda a criterio del DJ, aunque se recomienda al jugador y al DJ que trabajen juntos para determinar un marco de tiempo adecuado que no interrumpa completamente el juego y pueda ayudar a contar una historia satisfactoria.

INTERCESIÓN DIVINA

Cada dios tiene la herramienta de la intercesión divina para hacer sentir su influencia sobre Golarion directamente, pero sin manifestarse en el planeta en toda su gloria divina. La intercesión divina se manifiesta como una bendición o una maldición, de duración y poder variables que recae sobre un mortal. Las maldiciones no se activan simplemente por hacer algo que disgusta a un dios, o todos en Golarion estarían malditos todo el tiempo; a menudo están reservadas para los seguidores del dios que cometan anatemas que no son lo suficientemente graves como para justificar la expulsión de la fe, o aquellos que han cometido blasfemias escandalosas. Por el contrario, un adorador no afiliado envuelto en acciones preeminentes que son anatema para un dios podría ganarse una maldición. Del mismo modo, las bendiciones no se otorgan automáticamente a cualquiera que las pida. Ciertamente, alguien que defiende los edictos de un dios podría ganarse una bendición, especialmente cuando actúa bajo circunstancias adversas. Muy a menudo, como corresponde a su naturaleza inescrutable, un dios otorgará una bendición o una maldición por sus propios motivos. Tal vez una misión es de suma importancia para su plan en un lugar o pueblo específicos, o tal vez la supervivencia de un personaje en particular figura en sus planes dentro de décadas.

Las intercesiones divinas proporcionadas en cada entrada son ejemplos, y el DJ puede disponer que cualquier dios conceda un efecto distinto al de las intercesiones proporcionadas. Estas intercesiones son especiales y siempre están en manos del dios y, por lo tanto, a discreción directa del DJ, y quien decide cuándo entra en vigencia una bendición o maldición. También tiene la libertad de eliminar una bendición o una maldición según sea conveniente para la historia del juego. Un PJ o PNJ nunca puede elegir una dote, conjuro u otra opción de reglas que le dé derecho a una bendición divina o confiera una maldición divina a los enemigos. Las intercesiones menores son memorables para el receptor, ya que proporcionan un efecto relativamente discreto y duradero o uno espectacular pero fugaz. Las intercesiones moderadas son acontecimientos enormemente significativos que generalmente tienen consecuencias permanentes y las intercesiones mayores pueden cambiar radicalmente la vida de un receptor, concediéndole poderes mucho más allá de sus habilidades innatas o causándole maldiciones que le cambien la vida.

NUEVO BAGAJE

El siguiente bagaje está disponible para los personajes de cualquier clase. Cada bloque de estadísticas de dioses en este libro presenta un par de puntuaciones de característica asociados que este bagaje puede mejorar en su entrada Aptitud divina.

EDUCADO EN LA FE

BAGAJE

Ya sea en un monasterio, en un hogar religioso, o simplemente como parte de tu vida cotidiana, tu educación estuvo impregnada de las tradiciones de una fe o filosofía. Puede que sigas comprometido o que hayas abandonado tu credo de la infancia, pero tus habilidades aún se basan en tu devoción.

Elige dos mejoras de característica. Una mejora debe ser para una habilidad especificada en la entrada Aptitud divina de tu dios y la otra es una mejora de habilidad gratuita.

Estás entrenado en la habilidad asociada de tu dios y obtienes Seguro con esa habilidad. Obtienes una habilidad de Saber con una subcategoría asociada con tu dios (Saber de Abadar, por ejemplo).

ARMA PREDILECTA

Cada dios tiene un arma predilecta. Estas armas no están restringidas para uso exclusivo de sus clérigos y campeones; los fieles laicos a menudo entran con ellas y las empuñan en la batalla como otra forma de mostrar su devoción. Cada una de las armas predilectas detalladas en este libro está disponible para cualquier personaje con acceso a ella. Lo mismo ocurre con los objetos divinos incluidos en este libro.

PLANTILLAS TEMÁTICAS

Las plantillas temáticas (introducidas en la *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*) permiten a un DJ replicar criaturas y PNJs que adoran a dioses específicos. Cuando añades una plantilla temática que otorga muchas aptitudes adicionales, deberías considerar eliminar una o más de las aptitudes originales de la criatura para compensar, o elevar el nivel de la criatura en 1 y ajustar sus estadísticas en consecuencia para agregar las aptitudes de la plantilla sin quitarle nada. En cualquier caso, una plantilla añade aptitudes basadas en el nivel final de la criatura; por ejemplo, si subiste a una criatura de 6.º nivel a 7.º nivel, ajustaste sus números y le añadiste una plantilla, obtendría las aptitudes de la plantilla de 7.º nivel o superior. La plantilla temática de un dios funciona de la siguiente manera.

Todas las criaturas: añade cualquier rasgo en el alineamiento del dios. Elimina cualquier rasgo de alineamiento que no se encuentre en el alineamiento del dios.

1.º nivel o superior: añade el arma predilecta del dios y un símbolo religioso del dios en madera a los objetos de la criatura. Añade un Golpe de arma predilecta con un bonificador de ataque igual al ataque cuerpo a cuerpo o a distancia más alto de la criatura (según corresponda). Si el arma predilecta es sencilla, aumenta en un nivel el dado de daño de ese Golpe.

4.º nivel o superior: la criatura puede lanzar el conjuro de dominio inicial de uno de los dominios del dios y gana una reserva de 1 Punto de foco.

7.º nivel o superior: la criatura puede lanzar el conjuro de 1.º nivel que el dios otorga a los clérigos tres veces al día como un conjuro innato divino.

12.º Nivel o superior: la criatura puede lanzar el conjuro de dominio avanzado del dominio que elegiste para 4.º nivel o superior, y su reserva de foco aumenta a 2 Puntos de foco.

17.º Nivel o superior: la criatura ha sido bendecida de verdad. O bien puede lanzar los otros conjuros del dios de hasta 7.º nivel una vez al día cada uno como conjuros innatos divinos o, a discreción del DJ, obtiene los beneficios de una de sus bendiciones.

DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIÓDIOS Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO



DIOSES DEL MAR INTERIOR

Los dioses venerados —o temidos— por las gentes de la Región del mar Interior son tan diversos como la gente misma. Este capítulo proporciona información sobre muchos de los dioses que son importantes en la región y más allá. Si bien los veinte dioses principales son bien conocidos debido a la adoración generalizada o su tendencia histórica a ayudar o dañar a las personas que viven allí, los otros veinte dioses detallados en este capítulo conceden a sus fieles el mismo poder y son igual de importantes en la vida de sus adoradores.

USO DE LAS ENTRADAS

Las entradas para los dioses de este libro usan uno de los dos formatos de bloque de estadísticas que se describen a continuación para presentar la información vital requerida para su adoración, dependiendo de la importancia del dios en particular. En el Capítulo 8 de las *Reglas Básicas* de *Pathfinder* se presenta información adicional útil para interpretar a un campeón, clérigo o adorador de una de los veintidós dioses centrales.

DIOSES CENTRALES

Las entradas para los veinte dioses más influyentes en la Región del mar Interior presentan información útil para comprenderlos. Cada entrada incluye tres bendiciones y tres maldiciones que el dios podría usar para expresar su aprobación o desagrado ante un acto específico; el poder de estas intercesiones varía entre los dioses, dependiendo de sus enfoques

específicos y su interés en los asuntos de los mortales. Cada sección también comienza con estadísticas para el dios, que utilizan el siguiente formato.

Nombre: el nombre del dios más un título o epíteto común.

Alineamiento: el alineamiento del dios y sus áreas de interés.

Reino: el lugar donde el dios y las almas de sus fieles difuntos viven entre los Planos Exteriores, incluido el nombre del reino divino del dios, si tiene uno.

Aliados: dioses con quienes éste tiene buenas relaciones laborales o personales y a quienes puede pedir ayuda.

Enemigos: dioses con los que éste discrepa debido a diferencias filosóficas, conflictos de objetivos o venganzas personales.

Relaciones: dioses con los que éste, tiene conexiones más importantes, incluidos hermanos, amantes u otras relaciones vitales. Esta sección se omite si no se aplica al dios.

Templos: si los templos de este dios tienden a estar en un cierto tipo de lugar, o si tienden a cumplir una determinada función social, esa información se detalla aquí.

Adoradores: el tipo de personas que tienden a adorar a este dios, aparte de los sacerdotes dedicados.

Animal sagrado: un animal que se considera sagrado para el dios y sus seguidores.

Colores sagrados: los colores predilectos del dios, que sus seguidores visten normalmente.

Apititud divina: en esta sección se enumeran las dos mejoras



de característica que concede el dios como opciones para los personajes con el bagaje educado en la fe (página 9).

Dominios alternativos: si el dios ofrece dominios adicionales, se enumeran aquí (consulta la página 7 para obtener información sobre dominios alternativos). Si no los ofrece, esta sección se omite.

OTROS DIOSES

A partir de la página 52, este capítulo también proporciona detalles sobre veinte dioses adicionales que son importantes por derecho propio, incluidas sus estadísticas y la información mecánica requerida para interpretar a un campeón, clérigo u otro adorador de ese dios. El bloque de estadísticas de cada uno presenta información útil para comprenderle y enumera los beneficios que los adoradores reciben delconjuro *avatar*. Estas estadísticas usan el siguiente formato.

Nombre: el nombre de el dios más un título o epíteto común.

Áreas de interés: los temas que más le importan al dios.

Alineamiento: el alineamiento del dios. Entre paréntesis, la entrada enumera otros alineamientos de personaje que este dios acepta de los fieles. Por ejemplo, Kazutal, la diosa de la protección y la comunidad, acepta a los clérigos con alineamiento bueno. Arazni, que está amargada y es propensa a la crueldad, simpatiza con las víctimas de abusos y acepta adoradores malignos, neutrales y buenos, ya que está menos preocupada por la moralidad de sus adoradores.

Fuente divina: esta entrada detalla si el dios otorga a los fieles *curar* o *dañar*, o puede otorgar ambos. *Curar* cura a los vivos y

daña a los muertos vivientes, mientras que *dañar* daña a los vivos y cura a los muertos vivientes. Por lo general, los dioses buenos canalizan *curar*, los dioses malignos canalizan *dañar* y los dioses neutrales pueden canalizar *dañar* o *curar*, pero hay excepciones.

Aptitud divina: en esta sección se enumeran las dos mejores de característica que concede el dios como opciones para los personajes con el bagaje educado en la fe (página 9).

Habilidad divina: esta sección enumera una habilidad que está especialmente asociada con este dios, en la cual sus seguidores serían buenos por naturaleza debido a su adoración o asociación con él.

Dominios: los dominios que mejor representan a este dios.

Dominios alternativos: si el dios ofrece dominios adicionales (consulta la página 7 para obtener información sobre dominios alternativos), se enumeran aquí. Si no los ofrece, esta sección se omite.

Conjuros de clérigo: cada dios proporciona al menos tres conjuros adicionales a la lista de conjuros de los clérigos que la adoran. Por lo general, se trata de un conjuro de 1.^{er} nivel y otros dos conjuros apropiados temáticamente.

Edictos: cosas que el dios insta a sus seguidores a hacer. Los seguidores deben obedecerlos lo más posible si desean ganarse el favor de este dios.

Anatema: cosas que el dios considera absolutamente aborrecibles; los seguidores que cometan estos actos probablemente se ganarán su desaprobación o un castigo.

Arma predilecta: el arma predilecta del dios. Consulta la página 9 para más detalles.

ABADAR

AMO DE LA PRIMERA BÓVEDA

LN dios de las ciudades, la ley, los mercaderes y la riqueza.

Reino Aktun (el Eje)

Aliados Asmodeo, Brigh, Erastil, Iomedae, Irori, Shelyn, Shizuru, Torag

Enemigos Besmara, Lamashtu, Norgorber, Rovagug

Templos bancos, catedrales, juzgados

Adoradores arquitectos, banqueros, legisladores

Animal sagrado mono

Colores sagrados oro y plata

Aptitud divina Constitución o Inteligencia

Dominios alternativos deber

Abadar es venerado como el dios de las ciudades, la ley, los mercaderes y la riqueza. Los bancos-catedrales de Abadar se pueden encontrar en muchas ciudades y lugares donde el orden prospera o está ganando terreno. Los aristócratas, los guardias de la ciudad, los mercaderes y quienes se dedican a la práctica jurídica o que tienen en mente el bienestar de su comunidad son adoradores comunes del dios de las ciudades, así como los enanos en general. Los sacerdotes abadarianos que viven en ciudades a menudo sirven como jueces, abogados y secretarios, mientras que los que viven en las fronteras trabajan como magistrados itinerantes y actúan como jueces, jurados y verdugos en nombre del orden.

Abadar es el guardián de la Primera Bóveda, un tesoro divino que contiene la versión perfecta de cada tipo de criatura y objeto. La Bóveda es el hogar de la espada larga perfecta, el escudo perfecto, el pájaro cantor perfecto, el martillo perfecto e incluso una ley perfecta. Sus seguidores hacen todo lo posible para emular estas formas perfectas a su manera, ya sea mediante la creación de una obra de arte, la cría de ganado fuerte y saludable, o la aprobación de leyes que sirvan mejor a los miembros de una comunidad.

El libro sagrado de los adoradores de Abadar, *El Orden de los Números*, ordena a sus seguidores que construyan ciudades y asentamientos donde no los hay, que trabajen duro y negocien en busca de la riqueza y que cumplan la ley mientras tanto. Si una profesión es una parte legal de la sociedad, es ordenada por Abadar. Por tanto, quienes trabajan a instancias del gobierno a menudo rinden homenaje a Abadar, al igual que otros que se benefician directamente del estado de derecho y el comercio. Naturalmente, aquellos que se oponen a la ley o trabajan activamente en su contra, como los ladrones, criminales, bandidos y piratas, son enemigos de la Iglesia y la sociedad a ojos de Abadar. A pesar de esto, algunas facciones heréticas de los adoradores de Abadar distorsionan las palabras de *La Orden de los Números* para sus propios fines, sobre todo en pos de riqueza.

Justifican su comportamiento delictivo con las sagradas palabras de orden y riqueza al tiempo que subvientan el estado de derecho en base a tecnicismos, socavando las instituciones legales.

Como dios de las ciudades y las leyes, Abadar es un patrón severo pero justo. Recompensa a quienes trabajan duro y menosprecia a quienes engañarían al sistema para obtener beneficios. Abadar comprende que no todos obtienen un trato justo en el mundo de los mortales, pero alienta a su clero a apoyar leyes que sean lo más equitativas posible, lo que permite ascender a aquellos en una condición inferior. La Iglesia desaprueba la esclavitud, en la creencia de que el comercio siempre debe ser justo y que ningún precio ofrecido puede compensar la totalidad de la vida y el trabajo de una criatura.

Los clérigos de Abadar trabajan para ayudar a sus comunidades a crecer y prosperar. Buscan ayudar en la aprobación de leyes efectivas y alentar a poner orden en lugares donde no lo hay. Cuando atienden a sus congregantes, los clérigos visten túnicas de seda blanca con detalles de oro que muestran la riqueza de su Iglesia. Los templos dedicados a Abadar están fortificados, ya que a menudo cumplen



una doble función como bancos, prestamistas y casas de cambio. A pesar de este propósito práctico, estos templos tienden a estar muy decorados, normalmente con una elegante arquitectura adornada con ventanas de oro y vidrieras.

La Iglesia de Abadar en Avistan cree que debe cobrar por sus servicios divinos en homenaje al dios de los mercaderes, pero sus sirvientes se encargan de asuntos de salud pública y seguridad rápidamente y sin requerir ningún pago. También se alienta a los sacerdotes a emprender negocios como un deber sagrado para enriquecer a la Iglesia. Los miembros de una Iglesia individual y los de las Iglesias vecinas a menudo compiten en estas empresas sagradas. Dicha competencia se considera saludable y, a menudo, es alentada; sin embargo, la ley eclesiástica prohíbe que los clérigos se perjudiquen entre sí, incluso durante la guerra en nombre de naciones o reinos opuestos. Como resultado, los abadarianos a menudo actúan como negociadores neutrales entre las naciones en guerra, por un precio, por supuesto.

A través de *El Orden de los Números*, Abadar le enseña a su clero que seguir la ley conduce a la riqueza y la comodidad y, por lo tanto, a la felicidad. Enseña que la disciplina fomenta el buen juicio, lo que a su vez fomenta acuerdos favorables, ya se relacionen con el comercio, la ley u otros tipos de negociaciones. Si bien Abadar alienta la expansión de la sociedad ordenada, rechaza las acciones apresuradas y aconseja precaución ante todo. El clero abadariano transmite estos principios a sus congregaciones, instruyendo a los laicos en el trabajo y el comercio como un sistema para la felicidad. Estas enseñanzas también imparten los ideales de justicia y seguir el espíritu de la ley, sin dejar de respetar la letra de la misma. Una de las lecciones más importantes de la Iglesia es el valor de la cooperación entre los ciudadanos, ya que la comunidad es primordial para la salud de una ciudad y un reino. Sin embargo, también reconocen que el interés personal es la motivación más fuerte para la mayoría cuando se trata de aumentar su posición y riqueza.

INTERCESIÓN DIVINA

Los dones de Abadar toman la forma de riquezas, mientras que su ira tiende a provocar que los delincuentes pierdan riqueza.

Bendición menor: Abadar advierte a su elegido contra aquellos que podrían aprovecharse injustamente. En una ocasión, cuando alguien saca un éxito en una prueba de Engaño para mentirte maliciosamente a ti y solo a ti, en su lugar saca un fallo crítico. Abadar generalmente elige otorgar esta bendición en respuesta a una mentira extremadamente relevante.

Bendición moderada: Abadar bendice todas tus empresas, lo que lleva al éxito financiero porque todas tus empresas parecen funcionar siempre. Si sacas un fallo crítico en una prueba para Obtener ingresos, en su lugar sacas un fallo. Si sacas un éxito en una prueba para Obtener ingresos, ganas el doble de la cantidad habitual de ingresos.

Bendición mayor: tu pico de oro es infalible, lo que te permite llegar a un acuerdo, incluso si solo es remotamente posible. Una vez al día, sabes exactamente qué ofrecer para llegar a un trato o cerrar una negociación y si ofreces tu trato divinamente inspirado, puedes anotarte automáticamente un resultado de 20 + tu modificador por Diplomacia en tu prueba de Diplomacia en lugar de tirar. Esto no aumenta tu grado de éxito como lo haría sacar un 20. Si no hay nada que puedas ofrecer legítimamente para llegar a un acuerdo, lo descubres y no gastas tu uso diario de la bendición.

Maldición menor: cada vez que robas, dañas o matas ilegalmente a otra criatura, o desautorizas a un oficial o tribunal respetuoso de la ley, un símbolo o palabra que describe tu delito aparece en un lugar visible de tu piel. Este símbolo no se puede quitar ni ocultar con maquillaje (aunque se puede cubrir con ropa) y no desaparece hasta que compenses legalmente el delito, como cumpliendo tu sentencia.

Maldición moderada: Abadar maldice todas tus empresas, lo que conduce a un desastre financiero, dado que todas tus empresas parecen fracasar siempre. El resultado de tu prueba para Obtener ingresos es siempre un grado de éxito menos que el que tiraras.

Maldición mayor: te vuelves sincero hasta decir basta. Sufres constantemente el efecto de un fallo crítico de *zona de verdad*. Además, siempre se te ofrece la peor opción posible en un acuerdo.

AFORISMOS

Cuando un mortal quiere llamar la atención del Amo de las Bóvedas, pronuncia ciertas frases.

Por la mirada de Abadar, el acuerdo está cerrado: cuando se llega a un acuerdo y termina una negociación, la parte iniciadora a menudo pronuncia esta frase para indicar que las negociaciones han terminado. Esto a menudo se abrevia a solo "Por la mirada de Abadar" o "El acuerdo está cerrado". Los intentos de alterar el acuerdo después de que se pronuncie la frase generalmente están mal vistos.

De la bóveda de Abadar: esta frase describe un producto de alta calidad, pero generalmente se considera una hipérbole. Por el contrario, decir que algo no es digno de la Bóveda de Abadar generalmente implica una elaboración funcional pero mediocre.

Cosa juzgada: esta es una conclusión estándar de los veredictos legales oficiales u otros procedimientos judiciales. Algunos seguidores usan esta frase cuando acontecimientos aparentemente aleatorios trabajan en favor de lo que creen que es justicia.

ASMODEO

EL PRÍNCIPE DE LA OSCURIDAD

Los dios de los contratos, el orgullo, la esclavitud y la tiranía

Reino Nessus (Infierno)

Aliados Abadar

Enemigos Abuela Araña, Besmara, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Lamashtu, Rovagug, Sarenrae, Shelyn

Relaciones Ihys (hermano fallecido)

Templos templos oscuros cerca de edificios gubernamentales

Adoradores abogados, diabolistas, esclavistas, quienes buscan gobernar o disciplinar.

Animal sagrado serpiente

Colores sagrados negro y rojo

Aptitud divina cualquiera, aunque los personajes que se comprometen con Asmodeo unen sus almas al Príncipe Oscuro por toda la eternidad.

Dominios alternativos deber, glifo

Asmodeo es el Primero, el Príncipe Oscuro, el señor de la oscuridad y la ley, y el gobernante del Plano del Infierno. Si hay que creer las escrituras del propio Asmodeo (y están corroboradas por otros relatos como el *Libro de los Condenados* escrito por ángeles) es uno de los seres más antiguos del multiverso. Estos textos afirman que, antes del tiempo, en un mundo que aún estaba por crear, Asmodeo y su hermano Ihys fueron de los primeros dioses que ya existían. Durante esas eras sin nombre, los dos dioses se pelearon por el destino de las almas de sus creaciones y Asmodeo mató a su hermano. Seguro de que el acto de Ihys de conceder a los mortales libre albedrío fue una locura, Asmodeo dio a conocer sus propias convicciones: que el orden absoluto y la disciplina son la mejor solución para la existencia. Estas afirmaciones contradicen otros mitos populares de la creación, y tanto los teólogos como los agentes inmortales de los dioses dudan en diversos grados de las afirmaciones de Asmodeo, pero aunque no hay evidencia las confirmen, también son difíciles de refutar.

Asmodeo puede adoptar cualquier forma que quiera. Sin embargo, su representación más conocida es la apariencia que se le da en el arte popular: un ser antiguo con la piel de un rojo llamativo y cuernos y pezuñas negras, rodeado de una tenue aura de llamas. Se le representa con un contrato en un largo pergamo y una maza en llamas de aspecto cruel, o sentado en un trono desde el que gobierna hordas de diablos sobre el paisaje apocalíptico del Infierno. Se sabe que Asmodeo es elocuente, discreto, paciente e increíblemente brillante, pero cuando se enfurece, es iracundo y aterrador.

A pesar de su representación diabólica y el conocimiento generalizado de su desdén por el libre albedrío, muchos mortales adoran a Asmodeo. Dejando a un lado la cuestión del bien y el mal (sin duda es maligno), Asmodeo es un ser divino inmensamente poderoso, quizás uno de los más poderosos que existen. Representa una disciplina estricta, ya que era un ser de orden mucho antes de que se crearan los conceptos de lo correcto y lo incorrecto. Esta representación de Asmodeo como un defensor de la ley significa que su adoración no se limita a cultos y susurros. A pesar de que está muy mal visto en la mayoría de las áreas del mundo, su culto está, sin embargo, generalizado y ocasionalmente es la religión principal de una región, como en el caso de la nación de Cheliax.



Los servidores de Asmodeo incluyen sacerdotes hambrientos de poder, diabolistas, abogados y la nobleza decadente de las regiones ligadas al Infierno como Cheliax. Estos seguidores consideran que la estructura inherente del Infierno es una virtud e incluso buscan emularla mediante el uso inteligente de la ley. Seguir este orden permite a los seguidores competir por posiciones de poder más altas, generalmente aprovechando complicadas burocracias. Esta es una habilidad que la mayoría de los asmodéicos comparten, ya que el texto sagrado de la iglesia, la *Monografía asmodéica*, es en sí mismo un tomo con varios volúmenes y apéndices suplementarios que, si bien juntos requieren un profundo conocimiento para entenderlos, mucho menos para aprovecharlos. Sin embargo, los asmodéicos son cuidadosos en su búsqueda del poder, ya que una ascensión rápida o una sobre-extensión pueden dejar a uno vulnerable ante aquellos que tratan de encontrar la debilidad.

Más allá de sus clérigos y sacerdotes, Asmodeo tiene poder sobre varios otros tipos de adoradores. Los soldados y otras personas de mentalidad marcial podrían recibir los dones de Asmodeo y el dogma de fuerza y dominio necesarios para ejercerlos, pero independientemente de su papel, cualquiera que busque un gran poder o riqueza probablemente se vea enfrentado a las tentaciones del Príncipe Oscuro. Estas podrían adoptar la forma de un sacerdote asmodéico local que ofrezca tales obsequios a través de medios cuestionables pero técnicamente legales. Otras veces, los diablos parecen ofrecer contratos infernales literales que aceptan el alma del firmante a cambio de mayores habilidades, como lanzar conjuros o la habilidad de convocar a ese diablo.

Los templos de Asmodeo varían mucho de una región a otra, dependiendo de la recepción que tiene la fe. Los templos públicos del Príncipe Oscuro suelen presentar una arquitectura gótica o barroca. En Cheliax, sus templos a veces funcionan como edificios gubernamentales o comparten espacio con tales estructuras. En el interior, los burócratas, jueces y otros trabajadores del gobierno utilizan su comprensión de los contratos y las leyes para mantener la máquina infernal del orden. En lugares menos abiertos a la adoración de Asmodeo, sus templos pueden ser lugares secretos, como santuarios escondidos en domicilios personales o templos ocultos accesibles solo a través de puertas y pasillos secretos.

INTERCESIÓN DIVINA

Asmodeo tiende a ofrecer sus dones para atraer a quienes están a punto de ceder ante sus viles tentaciones. Sus maldiciones son más frecuentes en respuesta a quienes rompen contratos en su nombre o cometan otros insultos personales.

Bendición menor: complacido por tu talento para la manipulación, Asmodeo amplifica tus habilidades. En una ocasión, cuando fallas una prueba de Diplomacia para Pedir algo significativo o consecuente, puedes lanzar *sugestión* sobre el objetivo de tu Pedir, sugiriendo el mismo proceder. Este es un conjuro innato divino.

Bendición moderada: tus ojos brillan como brasas y tu piel adquiere un tono carmesí. Ganas visión en la oscuridad y resistencia al fuego 5.

Bendición mayor: Asmodeo ayuda a hacer cumplir tus negocios y contratos. Cuando una criatura llega a un acuerdo o contrato contigo, sin coacción y por su propia voluntad, no puede violar voluntariamente su parte del trato siempre que mantengas tu parte. Siempre puedes elegir violar el trato tú mismo, pero si lo haces, la criatura ya no está obligada a cumplir su parte.

Maldición menor: las llamas de Asmodeo te queman con gran malicia. Sufres debilidad 5 al fuego.

Maldición mayor: Asmodeo te obliga al cumplimiento. No puedes retirarte voluntariamente de un acuerdo o incumplir una promesa, aunque solo necesitas seguir la letra del acuerdo, no el espíritu.

Maldición mayor: Asmodeo ha tomado nota del caos que has causado. Te dueles de una antigua herida que parece anterior al propio tiempo. Quedas drenado 4 permanentemente, y nada excepto que otra intercesión puede eliminar el estado. Tu herida duele intensamente cada vez que realizas un acto particularmente caótico, dejándote indispuesto 1.

AFORISMOS

Al igual que otras religiones importantes en Golarion, hay innumerables maldiciones o alabanzas entre los adoradores de Asmodeo. Entre estas, sin embargo, se rumorea que algunas son más poderosas que otras.

Grande es Asmodeo: una declaración en apoyo y alabanza a Asmodeo, proclamada con orgullo por sus seguidores que conocen su inevitable gobierno, o susurrada como un signo de confianza de un sectario a otro en lugares donde su adoración no es aceptada.

Lo que una vez fue suyo volverá a serlo: La doctrina asmodéica postula que el Primero gobernó una vez sobre todo el multiverso, y sus fieles sostienen que con el tiempo reanudará ese gobierno absoluto. Los fieles repiten esta afirmación como validación entre ellos, una llamada a las armas y una amenaza para cualquiera que se oponga a la ley del Príncipe Oscuro.

¡Por sus llamas!: un apasionado grito de socorro y una solicitud de intervención divina. Los seguidores más devotos de Asmodeo conocen muy bien el peligro de esta petición, ya que todos los contratos tienen un precio exacto, y el costo del favor de Asmodeo es mucho mayor cuando el solicitante tiene una necesidad extrema y no tiene margen para negociar.

CALISTRIA

EL AGUIJÓN PLACENTERO

CN diosa de la lujuria, la venganza y el engaño

Reino Jardines del Engaño y el Deleite (el Elíseo)

Aliados Cayden Cailean, Desna, Norgorber, Shelyn

Enemigos Rovagug

Relaciones Cayden Cailean (amante intermitente)

Templos burdeles, escondites, iglesias, mansiones, tabernas

Adoradores amantes despechados, artistas, elfos, hedonistas, ladrones

Animal sagrado avispa

Colores sagrados negro y amarillo

Aptitud divina Destreza o Carisma

Como simbolizan las tres dagas de su símbolo religioso, Calistria tiene tres aspectos: lujuria, venganza y engaño. Encantadora y con un pico de oro, es una maestra en disfrazar insultos de cumplidos y en sentar intrincados cimientos para la venganza en su máxima expresión. Es una diosa de la venganza, pero sería un error suponer que eso significa que persigue la justicia. Calistria es voluble, cambia sus lealtades e intereses a capricho, aunque nunca olvida un desaire, y cualquiera que piense que ha perdonado seguramente descubrirá que es solo cuestión de tiempo antes de que sea objeto de un plan a largo plazo de venganza para ponerles completamente de rodillas.

Aunque es una diosa élfica, Calistria es, con mucho, la más conocida fuera de las comunidades élficas, por lo que muchos no elfos la consideran la diosa élfica representativa (o incluso la única). Esta conclusión no es del todo irrazonable, dado que Calistria representa los aspectos de la ascendencia élfica que muchos consideran atractivos, intrigantes y fascinantes. Entre los elfos, encarna características endémicas de la cultura e identidad élficas, como la búsqueda como espíritu libre del propio camino, y encarna aún más una verdad perdida en las personas de vida más corta: la flexibilidad y el capricho de Calistria proporcionan un modelo para mantener la perspectiva y la compostura, durante una vida de siglos. Como resultado, tanto para los elfos como para el resto está estrechamente asociada con los pueblos élficos. De entre los dioses élficos, es quien recibe, de lejos, mayor adoración de los no elfos.

Como los caprichos de la diosa cambian constantemente, sus adoradores también son a menudo algo erráticos. Incluso entre los elfos, la adoración a Calistria suele ser intermitente o secundaria a la fe en otro dios. Las oraciones a Calistria surgen de individuos que se ven impulsados por la lujuria, implicados en engaños o movidos por la venganza, y las personas que ofrecen esas oraciones pueden no tener ningún compromiso con la fe más allá de la oración ofrecida en ese momento.

A medida que las vidas de los seguidores los llevan en diferentes direcciones, se trasladan a otros dioses, al igual que la diosa misma salta de un amante a otro para satisfacer sus intereses cambiantes. Esta libertad personal es un valor apreciado tanto por la diosa como por sus seguidores, y quizás uno de los valores más centrales para la sociedad élfica en su conjunto. Algunos de los seguidores más devotos de Calistria trabajan para promover este principio, se dedican en secreto a socavar a los gobiernos tiránicos, exigiendo venganza contra los esclavistas y liberando a sus cautivos, o simplemente demostrando los beneficios de un estilo de vida impulsado por la libertad.

La adoración organizada de Calistria es más común entre los elfos, como corresponde a un dios élfico. Aunque los rumores pueden sugerir que todos sus templos son burdeles, estos espacios de reunión a menudo son más parecidos a salones intelectuales, aunque son más favorables y partidarios de la interacción sexual entre los asistentes que la mayoría de las instituciones seculares equivalentes. Otros funcionan más como un gremio de ladrones, proporcionan un lugar donde sembrar y cosechar rumores, planear actos de legalidad cuestionable y tal vez también participar en interacciones impulsadas por la lujuria (todo actividades adecuadas para llevarse a cabo a puerta cerrada).



AFORISMOS

Los seguidores de Calistria usan las siguientes frases para articular los puntos más delicados de las enseñanzas de su dios.

Me encanta la comida, no el chef:

buscar un objeto de deseo o venganza puede ser dulce, pero Calistria detesta la idea de ser demasiado consumido por el amor, la necesidad de venganza o cualquier otro esfuerzo. Este dicho advierte a los seguidores del riesgo de dejar que la sed de venganza consuma el resto de sus vidas, y les recuerda que deben mantener un grado de distancia emocional con el objetivo de sus deseos físicos.

Encárgate de tus heridas primero:

cuando uno es ofendido, la necesidad de tomar represalias de inmediato es fuerte, pero esta directiva alienta a los seguidores a garantizar que se satisfagan sus propias necesidades antes de buscar venganza. Esas necesidades pueden ser heridas literales, agitación emocional o deseos carnales, e ignorarlas es como dejar una herida abierta para que se infecte. Por supuesto, el dicho también deja poco lugar a dudas sobre los pasos a seguir después.

Los clérigos de la diosa se esfuerzan por mantener en equilibrio los tres aspectos de ésta, ya que toda una vida al servicio de cualquiera puede volverse fácilmente monótona, y Calistria aborrece que sus seguidores se vuelvan excesivamente consumidos por una sola búsqueda. Los campeones a veces están más centrados, como los que se dedican a luchar contra la esclavitud, pero incluso estos son cuidadosos para evitar involucrarse tanto en su trabajo que pierdan de vista los otros aspectos de la vida que hacen que valga la pena vivir.

Los rituales especiales, realizados según sea necesario, incluyen invocaciones de la bendición de la diosa cuando un adorador comienza a seducir a un amante al que desea, adivinaciones para determinar su aprobación o desaprobación sobre planes de venganza, ritos de iniciación para aquellos que quieren dedicarse a la fe, y ceremonias de nacimiento y muerte. Pero la fe de Calistria da poca importancia al matrimonio; entre los intereses cambiantes de la diosa y la naturaleza volátil de las relaciones entre elfos longevos, el matrimonio es mucho menos una institución que lo que lo es para otros pueblos.

Las avispas son icónicas para Calistria y están ampliamente reconocidas como el símbolo religioso formal de su fe. Al igual que la diosa, una avispa infinge un dolor extremo como castigo por un delito, mucho más allá de lo que parecería que un simple insecto es capaz de provocar. Para consolidar aún más la similitud está el hecho de que la avispa parece tener un placer perverso en sus ataques, persiguiendo a los delincuentes y picando repetidamente. Muchos seguidores de Calistria llevan amuletos amarillos y negros como forma de homenaje. Se sabe que los sacerdotes crían avispas gigantes como aliados y mascotas, y muchos lugares de reunión de calistrianos albergan enjambres de avispas debajo del alero o en lugares igualmente protegidos. Estos enjambres tienden a ignorar a los fieles, pero descienden con fuerza sobre cualquier intruso, defendiendo dichos lugares con un rencor aún mayor de lo esperado de una avispa típica.

INTERCESIÓN DIVINA

Los signos de favor o descontento del Agujón Placentero son a veces sutiles y otras veces incontrovertibles. Calistria generalmente concede su bendición a aquellos encaminados hacia una gran venganza y maldice a quienes menosprecian a sus seguidores, particularmente si esos seguidores son trabajadores sexuales, aunque su inconstante corazón rara vez se compromete con pautas absolutas.

Bendición menor: Calistria sonríe ante los engaños más arriesgados. Una vez, cuando fallas una prueba para Mentir, sacas un éxito crítico. Calistria generalmente otorga esta bendición por una mentira extremadamente relevante.

Bendición moderada: una avispa de un pie (30 cm) te encuentra y se hace amiga tuya. Te sirve como familiar siempre que conserves la gracia de Calistria. La avispa siempre tiene las aptitudes de familiar excavador y volador.

Bendición mayor: Calistria te guía hacia la venganza. Siempre sabes la dirección y la distancia hacia la criatura más cercana que te ha perjudicado y que hasta ahora ha quedado impune.

Maldición menor: cada vez que una nueva persona quiere vengarse de ti, sufres una picadura dolorosa y te ves afectado con veneno de avispa gigante (*Bestiario* pág. 32) en fase 1.

Maldición moderada: la gente reacciona como si los estuvieras insultando, incluso en una conversación normal. Cada vez que intentas Causar impresión, el resultado es un grado de éxito por debajo del resultado de tu tirada. Si conversas con alguien durante un período de tiempo suficientemente largo pero no intentas Causar impresión, los insultas igualmente y sufres el efecto de un fallo crítico al Causar impresión.

Maldición mayor: has perjudicado a quienes no pueden vengarse por sí mismos, y la maldición de Calistria concede vida propia a su venganza. Cada vez que otra criatura imagina vengarse de ti, pero no puede llevar a cabo esa venganza porque eres demasiado poderoso, tienes buenos contactos o eres intocable por cualquier otro motivo, una criatura de aproximadamente tu nivel se manifiesta a partir de su imaginación y lleva a cabo la venganza deseada. Una vez que se completa la venganza o se destruye la manifestación, la criatura convocada desaparece de la existencia.

CAYDEN CAILEAN

EL DIOS ACCIDENTAL

CB dios de la cerveza, la libertad, la valentía y el vino

Reino El Corazón del Héroe (el Elíseo)

Aliados Besmara, Calistria, Desna, Milani, Sarenrae, Shelyn, Torag

Enemigos Asmodeo, Norgorber

Relaciones Calistria (amante intermitente), Iomedae (hermana ascendida), Kurgess (protegida divina), Norgorber (hermano ascendido)

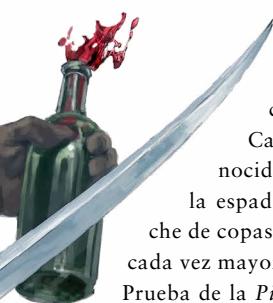
Templos orfanatos, posadas y tabernas

Adoradores aventureros, cantineros, huérfanos, rebeldes.

Animal sagrado sabueso

Colores sagrados plata y marrón

Aptitud divina Constitución o Carisma



Antaño un humano mortal, Cayden Cailean es ahora uno de los pocos dioses conocidos como los Ascendidos. En sus años mortales, Cayden fue un mercenario de no poca fama, conocido por sus modales ruidosos, su habilidad con la espada y su resolución intrépida. Durante una noche de copas particularmente ruidosa, una serie de desafíos cada vez mayores llevaron al mercenario errante a intentar la Prueba de la *Piedra Estelar*. Salió de la Catedral de la Piedra Estelar tres días después, riendo, como un dios hecho realidad.

La responsabilidad divina no cambió mucho la actitud de Cayden de lo que fue en su vida mortal. Sigue anhelando la aventura, la bebida y la compañía placentera al tiempo que aborrece a los matones, los tiranos y los cobardes.

Cayden no tiene iglesias formales ni un clero estructurado, pero en cada taberna y posada junto a la carretera aparecen santuarios sencillos dedicados a él. Muchos de sus sacerdotes son dueños de tales negocios y ofrecen curación a los clientes, algunos de los cuales pueden haber resultado heridos durante una pelea de borrachos. Si bien la fe de Cayden es caritativa, los caydenitas buscan un pago por tales servicios; al menos, se espera que la parte lesionada invite a una ronda. Solo en los lugares donde los adoradores del Dios Accidental están en oposición directa a los poderes locales, como donde se está formando una rebelión frente a las narices de un tirano, su iglesia queda fuera del dominio público. Sin embargo, los caydenitas solo pueden callar frente a la opresión durante un tiempo, y una vez que una rebelión alcanza su apogeo, la jarra de plata del dios a menudo se exhibe con orgullo en cada barra.

Como mortal, Cayden a menudo estuvo en desacuerdo con el trabajo para el que fue contratado y abandonó los trabajos que iban en contra de su conciencia. Esto le granjeó una reputación de no ser fiable entre sus empleadores más inescrupulosos, pero obtuvo un respeto significativo de los clientes con una moral más fuerte. Las leyendas cuentan que aceptó contratos para liberar a tripulaciones enteras de esclavos, deshaciendo las operaciones de dueños de negocios depredadores y otras acciones rebeldes por el bien de la gente común. Sus fieles a menudo se involucran en asuntos similares: salvaguardar la libertad y la prosperidad de las personas de la clase trabajadora, derrocar a los tiranos y ayudar a los oprimidos a trasladarse a tierras más libres. Sus campeones, en particular, se integran en naciones con leyes severas y provocan rebeliones, a menudo desde la trastienda de una taberna.

Los miembros de la fe de Cayden también mantienen muchos orfanatos en áreas urbanas, organizándolos para recibir fondos de bares locales y otros establecimientos en buenos términos con Cayden. No se sabe mucho sobre la infancia de Cayden como mortal, pero dado su patrocinio de tales edificios, muchos han deducido que pasó al menos un tiempo en un orfanato cuando era joven. Aunque los niños en tales orfanatos no son educados expresamente en la fe, la



mayoría adopta las enseñanzas del dios cuando crecen lo suficiente como para irse. Estas personas a menudo usan el apellido Cailean para honrarlo, lo que aumenta la cantidad de rebeldes gregarios en el mundo.

Si bien el consumo de alcohol es fundamental para la mayor parte del culto de Cayden, beber en exceso y depender de la bebida se considera un mal uso de los regalos del Dios Accidental. Los clérigos que desarrollan tal adicción son alentados por su comunidad a desempeñar un papel importante en los otros trabajos de la fe, como mantener orfanatos o apoyar los esfuerzos rebeldes, y aquellos que se recuperan a menudo trabajan para ayudar a otros a recuperarse del alcoholismo. Aunque ser el dios del alcohol es un aspecto popular de Cayden Cailean, los miembros de su fe a menudo encuentran que la libertad personal y el rechazo de la tiranía son tan atractivos como una bebida fuerte, y no es raro que haya abstemios entre sus seguidores.

Cayden no es exigente con quienes lo adoran, siempre y cuando cumplan con las simples expectativas de libertad, valentía y disfrutar de una buena bebida. Por tanto, tiene seguidores de casi todas las ascendencias. Un buen número de sus fieles son semiorcos, que consideran que los principios casuales y la naturaleza acogedora de la fe son una buena opción para aquellos que han sido marginados de comunidades más estrictas. Sus seguidores son típicamente bondadosos, bulliciosos y optimistas. Hay simplemente demasiado en la vida para que nadie la pase triste. Muchos aventureros consideran que los principios de Cayden se ajustan a ellos de forma natural, trabajan lo que pueden y se rebelan contra la crueldad donde sea que la encuentren.

INTERCESIÓN DIVINA

Cayden a veces entrega sus bendiciones y comunica su ira en oportunidades aparentemente aleatorias basadas en sus caprichos de borracho. En particular, Cayden bendice a los recientemente liberados para ayudar a asegurar su libertad. Cayden también es conocido por imponer maldiciones particularmente triviales e inofensivas a aquellos que interrumpen la juerga. Estas maldiciones generalmente causan que el disruptor cambie de apariencia, adoptando un aspecto cómico o ridículo. Se apresura a levantar estas maldiciones al amanecer o para aquellos que se rinden al disfrute de la noche y se unen a las festividades.

Bendición menor: Cayden Cailean te ayuda a recuperarte de las noches de juerga. Si bien todavía te emborrachas y experimentas los efectos del alcohol con normalidad, nunca tienes resaca a la mañana siguiente.

Bendición moderada: compartes algo de la valentía de la que Cayden hizo gala durante su ascensión. Cuando sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, sacas un éxito crítico en su lugar. Si tienes el rasgo de clase de guerrero valentía, cuando sacas un fallo crítico en una salvación contra un efecto de miedo, sacas un fallo en su lugar.

Bendición mayor: como encarnación de la libertad, rompes grilletes con facilidad. Al final de cada uno de tus turnos, puedes poner fin a un efecto que te esté inmovilizando ahora mismo (incluidos los efectos que te inmovilizan como agarrón o neutralizado) como acción gratuita.

Maldición menor: quienes despiertan el disgusto pasajero de Cayden se levantan como si hubieran pasado una larga noche bebiendo y la bebida les hubiera sentado mal.

Maldición moderada: Cayden te ha afligido con la cobardía. Cuando sacas un éxito crítico en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, sacas un éxito en su lugar, y cada vez que sacas un fallo en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, sacas un fallo crítico.

Maldición mayor: Cayden te maldice para que sufras en presencia de bebida, lo que te dificulta soportar entrar a cualquier taberna. Cada vez que una criatura bebe alcohol a menos de 100 pies (30 m) de ti, sufres todos los efectos negativos del alcohol (pero sólo del alcohol). Esto no se aplica si la criatura obtiene algún efecto especial al beber alcohol.

AFORISMOS

Los caydenitas generalmente no son muy dados a los discursos formales y redactados. Es habitual usar el nombre de Cayden para maldecir, normalmente acompañado de un lenguaje coloridamente perverso. Sin embargo, algunos dichos son reconocidos entre todos sus seguidores, generalmente provienen de canciones tabernarias suficientemente populares como para difundirse a través de la fe.

Soy genial, pero no tanto como Cayden

Cailean: un medio para rechazar desafíos o concursos que han ido demasiado lejos: Esta frase tradicionalmente sigue a la sugerencia de uno de los competidores de llevar a cabo la Prueba de la Piedra Estelar. Este desafío y respuesta permiten que ambas partes pongan fin a disputas que se han calentado demasiado sin vergüenza, generalmente con la parte que se niega invitando a una ronda para todos los involucrados.

Que tu vida sea tan libre como tus

grifos: una frase popular para terminar un brindis o usar como despedida cariñosa. Expresa la creencia de Cayden de que las personas, como la bebida, no deben tener restricciones. Se usa con frecuencia como eslogan entre los rebeldes.

¡Dulce cerveza de cebada!: una expresión de asombro, frustración o una simple maldición. Se puede usar con la misma facilidad para reaccionar ante algo maravilloso, como el sabor de una cerveza fría en un día caluroso, como para algo desagradable, como que se acerque una monstruosidad amenazante.

DESNA

LA CANCIÓN DE LAS ESFERAS

CB diosa de los sueños, la suerte, las estrellas y los viajeros

Reino Cinosura, las Siete Cinosuras (el Elíseo)

Aliados Calistria, Cayden Cailean, Chaldira, Gozreh, Sarenrae, Shelyn

Enemigos Ghlaunder, Lamashtu, Rovagug, Zon-Kuthon

Relaciones Kurgess (protégido divino), Sarenrae (amante), Shelyn (amante)

Templos colinas, menhires, observatorios, torres

Adoradores astrónomos, exploradores, jugadores, soñadores, viajeros

Animal sagrado mariposa

Colores sagrados azul y blanco

Aptitud divina Destreza o Carisma

Dominios alternativos estrellas, vacío

La noche no conoció la belleza hasta que nació Desna. Mientras los otros dioses trabajaban para crear el mundo, ella fijó su mirada en los cielos y colocó cada estrella en el firmamento. Después de examinar su arte, colgó la estrella más brillante en el norte y la convirtió en su hogar. Su primer regalo para los mortales fue este faro de esperanza, una señal centelleante en el oscuro cielo a la que podían recurrir cuando se perdían o no estaban seguros de sí mismos. Desna proporciona un camino seguro a través de la oscuridad a todos, si eligen seguirlo.

Desna viaja sin fin, porque las maravillas del universo son infinitas. Confía en el instinto para guiarla, sin importar la planificación o el destino. Su falta de atención puede parecer indiferente o fría, pero Desna sencillamente prefiere una existencia sin ataduras ni preocupaciones. Su confianza en sí misma y en sus seguidores la libera de la indulgencia de la preocupación. Sabe que el destino siempre se puede reescribir y alienta a otros a aceptar todo lo que la vida tiene que ofrecer. Desna quiere que sus seguidores se arriesguen, causen problemas y vivan la vida al máximo. A quienes siguen sus enseñanzas, los recompensa con un poco de suerte, revelando atajos invisibles, peligros que se deben eludir y maravillas sin descubrir.

Desna es un ser antiguo, nacido en los albores del tiempo, pero su capacidad de asombro nunca se ha desvanecido. Aun así, no es ajena a las dificultades y entiende que el destino puede ser cruel y que el amor puede perderse. Esto solo fortalece su resolución. Cree en la buena suerte y en que las personas pueden enriquecerse en la vida. Para Desna, nadie está realmente perdido; solo necesita encontrar su camino de nuevo. Se deleita en el misterio y ella misma es una especie de enigma, pero siempre se la puede encontrar del lado de la esperanza. La luz siempre atraviesa la oscuridad y todas las pesadillas terminan y dejan paso a los sueños.

A la diosa le encantan la música y las actuaciones en vivo. Las leyendas cuentan que Desna tocó la primera canción del mundo haciendo sonar las estrellas para celebrar la terminación del mundo material por parte de los dioses. Sus fieles han abrazado su amor por la música y las artes, a menudo son artistas y muchas canciones y bailes modernos tienen sus raíces en la adoración de Desna. Artistas dedicados



a Desna han creado algunos de los poemas y baladas más famosos de Golarion y, a menudo, actúan junto con los shelynitans. Una parte considerable del sacerdocio de Desna son bardos, que difunden sus canciones por todo el mundo en sus viajes.

Desna anima a sus seguidores a buscar la felicidad, encontrar lo que los apasiona y explorar. Reconoce el amor en todas sus formas y sigue comprometida con sus amantes Sarenrae y Shelyn. También comparte una relación cercana con Cayden Cailean y no tiene reservas a aceptar nuevos amantes. Desna protege a las personas que cuida y no duda en devolverle el golpe a cualquiera que haga daño u obstaculice a quienes ha puesto bajo su protección.

Cuando hace una rara aparición ante los mortales, Desna se aparece como una hermosa mujer de pelo largo y negro con estrellas brillantes en los ojos. Va dejando un rastro de brillantes y coloridos patrones de rosas, púrpuras y azules como la cola de un cometa mientras sus majestuosas alas de mariposa la llevan volando por el cosmos. Si quiere dar a conocer sus deseos, inculca sueños maravillosos a sus seguidores, dándoles la rara oportunidad de bailar con ella entre las estrellas.

Hay poco sentido de la autoridad dentro de la iglesia de Desna, aunque en Golarion es una fe que se remonta al antiguo Azlant. La Iglesia carece de cualquier tipo de jerarquía y los sacerdotes son valorados por las historias de los viajes que han emprendido y las experiencias que han tenido en lugar de por cualquier antigüedad. Un servicio típico desniano se realiza casi por completo en un salmo, con interludios de baile, narración y recuerdos de sueños intercalados en todo momento.

La mayoría de los centros de culto dedicados a Desna no son templos ornamentados, sino pequeños santuarios desatendidos. Estos santuarios se encuentran más comúnmente en la encrucijada, zonas apartadas de excepcional belleza o las cimas de colinas desde donde se puede contemplar las estrellas sin impedimentos. Los sacerdotes itinerantes desniano limpian y mantienen estos santuarios cuando se los encuentran y dejan sus firmas como una forma de marcar su propio viaje.

INTERCESIÓN DIVINA

Desna favorece a quienes siguen sus corazones y caprichos sin causar daño a los demás.

Bendición menor: Desna ofrece un sueño profundo a aquellos al final de un viaje. Una vez, después de descansar, recuperas por completo todos tus Puntos de Golpe, eliminas todos los estados negativos y te liberas de cualquier maldición o enfermedad.

Bendición moderada: Desna inclina la fortuna a tu favor. Una vez al día, después de determinar el resultado de una prueba, puedes repetirla y quedarte con el nuevo resultado.

Bendición mayor: Desna te otorga una nube arremolinada de luz que forma un par de maravillosas alas de mariposa. Estas alas te conceden una velocidad de vuelo de 40 pies (12 m) y brillan con luz tenue en un rango de 20 pies (6 m).

Maldición menor: Siempre pareces perder el rumbo o tener extraños contratiempos por el camino que retrasan tu viaje. Tú (y, por lo tanto, cualquier grupo que viaje contigo) viajas a solo 3/4 de la velocidad de exploración normal, antes de tener en cuenta el terreno y otras características que podrían lentificarte aún más.

Maldición moderada: La desgracia te sigue en tus viajes y se requieren actos de contrición o benevolencia para mantenerla a raya. Siempre debes tirar dos veces y quedarte el peor resultado al intentar una prueba. Este es un efecto de infortunio. Puedes expresar tu arrepentimiento e ignorar este efecto durante 1d4 asaltos gastando una acción, que tiene el rasgo de concentrado. Si llevas a cabo un acto de compasión verdaderamente desinteresado, ignoras este efecto durante 1 día.

Maldición mayor: Las estrellas reprochan tu camino. Quedas indispuesto 4 y lentificado 1 cada vez que estás expuesto a la luz de las estrellas.

AFORISMOS

Los desniano comparten canciones, cuentos y expresiones mientras viajan por el mundo. Estas son algunas de las expresiones compartidas más comunes.

Un cobre por la canción, un cobre para el camino: es costumbre pagarle a un bardo desniano 2 cobres. El primer cobre es por respeto a Desna, y el segundo es para reconocer la habilidad del artista o una súplica para que el bardo actúe en otro lugar.

Una estrella no puede ver su lugar en el cielo: cuando los fieles dudan de sí mismos o de su camino, se les recuerda que una sola estrella no puede concebir el papel que desempeña en la armonía de los cielos. Incluso cuando están solos, caminan junto a Desna.

Prepárate para desafíos y amigos inesperados: los adoradores deben entrenarse en combate o magia para poder superar situaciones adversas en sus viajes.

Aprende de lo que es diferente: los seguidores de Desna deberían aceptar a otros que defienden la amistad, independientemente de su ascendencia o fe.

Nunca te pierdes siguiendo mariposas: los fieles a Desna confían en su intuición y en las señales que les proporciona su diosa.

ERASTIL

EL VIEJO CERTERO

LB dios del comercio, la agricultura, la caza y la familia

Reino las Tierras Estivales (Cielo)

Aliados Abadar, Gozreh, Kazutal, Shelyn, Torag

Enemigos Urgathoa

Relaciones Cernunnos (hijo), Halcamora (hija), Jaidi (esposa)

Templos casas de madera o salones que hacen las veces de lugares de reunión para los miembros de la comunidad.

Adoradores agricultores, cambiaformas, cazadores, colonos, comerciantes, guardabosques

Animal sagrado ciervo

Colores sagrados marrón y verde

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos deber

A diferencia de muchos otros dioses buenos, Erastil no envía a sus seguidores al mundo a combatir y aplastar el mal. Evita las cruzadas y otras empresas que alejan a sus seguidores de sus hogares, y Erastil vela por quienes dedican sus vidas a la familia y la comunidad. Es principalmente un dios agrícola que se centra específicamente en aquellos aspectos de la Naturaleza que pueden ser domésticos o son de utilidad para sus seguidores. Su dominio abarca las plantas y animales con los que los granjeros, cazadores y ganaderos tratan en su vida cotidiana. Si bien es un dios protector, Erastil solo interviene cuando la vida tranquila y pastoril se ve amenazada. Quiere que sus seguidores vivan sus vidas en paz, sin riesgo de ser reclutados en ejércitos, devorados por monstruos o destruidos mediante magia.

La familia es de vital importancia para el Padre Alce. Valora mucho el matrimonio y los hijos y considera que el cuidado de un cónyuge y de la familia es una de las tareas más importantes de la vida. Las comunidades de Erastil abogan por que los solteros se casen lo antes posible, aunque nunca obligan a un matrimonio por el hecho de casarse. Las viudas y viudos a menudo se vuelven a casar, especialmente si tienen niños a su cargo. Erastil desaprueba el adulterio y cualquier otra cosa que pervierta o rompa los lazos del matrimonio, como una unión basada en mentiras. Sin embargo, comprende cuándo un matrimonio ha sido mancillado por abusos y apoya la separación cuando fomenta la seguridad de un individuo y una comunidad.

Erastil considera que construir familias es una meta para todas las personas. Los que no pueden tener hijos deben estar preparados para acoger a quienes necesitan una familia, y sus seguidores alientan a los que permanecen solteros a actuar como padres sustitutos y modelos a seguir para los niños. Valora las tradiciones que construyen familias, incluso cuando otras personas las consideran pintorescas, pero está dispuesto a aceptar nuevas tradiciones siempre que fortalezcan a las familias en lugar de debilitarlas. Se sabe que al Padre Alce le cuesta adaptarse al cambio, y a menudo intenta adaptar las ideas foráneas a un marco familiar, pero siempre apoya las relaciones sólidas en lugar de rechazarlas; por lo tanto, acepta todo tipo de matrimonio y familia, siempre que sean de apoyo para sus respectivas comunidades.

Se cree que Erastil tiene su propia familia, pero rara vez habla de ellos a sus seguidores o los involucra directamente en su fe. El Padre Alce quiere evitar que los fieles se distraigan con las relaciones de sus dioses: los mortales deben considerar sagradas a sus propias familias, sea cual sea su composición, en lugar de centrarse en la familia de un dios simplemente porque es divina.

A la hora de conceder dones, Erastil prefiere bendiciones prácticas en lugar de milagros más llamativos. Muchos creen que fue el dios quien originalmente regaló el arco a los mortales para poder buscar sustento, pero no por placer. Enseña a los granjeros a saber cuándo sembrar y cosechar; a los ganaderos cómo saber cuándo el ganado está enfermo, aburrido o embarazado; y a



ambos como sanar humanos y animales. Sus valores son los de una vida pastoril pausada, en la que sus seguidores respetan y se sustentan de los regalos de la Naturaleza. También enseña cooperación, y sus sacerdotes son a menudo los primeros en llegar a la construcción de un establo o casa. Es probable que sus sermones sean lecciones sobre cómo detectar la plaga del maíz en tono filosófico.

La gran mayoría de los sacerdotes erastilianos son clérigos, con algunos druidas y ocasionalmente exploradores. Los campeones de Erastil existen, pero son mucho menos comunes que los de Torag o Iomedae. Aunque los sacerdotes de Erastil actúan como líderes de la fe según lo requiere la comunidad, viven entre las comunidades a las que sirven y pueden ser artesanos, granjeros o cazadores establecidos por derecho propio. Apoyan a la comunidad, a menudo proporcionando servicios de curación a gente y ganado por igual, bendiciendo los cultivos y ayudando con el trabajo. Se espera que los sacerdotes de Erastil se casen, aunque no es un requisito; muchos sacerdotes consideran familia y un compromiso sagrado a toda su comunidad.

Los servicios de adoración erastilianos son breves y van directos al grano y la música sagrada ha sido diseñada para ser cantada y tocada mientras se trabaja. Sus templos, como sus sacerdotes, cumplen múltiples funciones. Además de ser utilizados para el culto, estos sencillos edificios sirven como lugar de reunión general y espacio para llevar a cabo oficios que requieren mucho espacio y un techo. El festival más importante dedicado a Erastil, el Día del Arquero, se celebra con competiciones de tiro con arco, banquetes y, a menudo, propuestas de matrimonio.

Erastil generalmente parece un hombre humanoide alto con la cabeza de un alce, vestido con atavíos tradicionales de cazador y sosteniendo un arco, aunque a veces se aparece como un cazador de la ascendencia del seguidor particular. Esto es especialmente común cuando se da a conocer a niños o viajeros perdidos, para ayudarlos a permanecer tranquilos. Todos los animales con pezuñas están asociados con Erastil y los alces son particularmente sagrados para su fe, aunque permite la caza de estas criaturas, siempre que sean cazadas por necesidad y con respeto.

Los aventureros rara vez adoran a Erastil, ya que tiende a atraer a quienes prefieren quedarse en casa y preocuparse por su comunidad y familia. Los que le sirven tienden a aventurarse por el bien de su comunidad; pueden intentar determinar la causa de los ataques de monstruos en su asentamiento, ganar dinero para algo que los aldeanos necesitan y no pueden construir por sí mismos, o adquirir conocimiento que sea útil para su gente.

INTERCESIÓN DIVINA

Erastil favorece a quienes se comprometen con sus comunidades y detesta a quienes perturban a estas familias.

Bendición menor: Erastil comparte su recompensa mientras trabaja por ella. Si sacas un fallo crítico en una prueba para Subsistir en la Naturaleza, en su lugar sacas un fallo.

Bendición moderada: comparte la vista de lince de Erastil, lo que te permite usar un arco largo en cualquier situación. Cuando atacas con un arco largo, puedes ignorar el rasgo volea del arco largo, y los arcos largos tienen el doble del incremento de rango de distancia normal para ti.

Bendición mayor: te conviertes en un amigo de la tierra. Puedes lanzar *hablar con las plantas* como un conjuro innato divino. Cuando te encuentras en un entorno natural próspero, la tierra te alimenta sin necesidad de comida o bebida. Puedes lanzar el ritual *comunión con la Naturaleza* sin ningún lanzador secundario o pruebas secundarias.

Maldición menor: Erastil maldice tu comida y te castiga por depender del trabajo duro de los demás. Cualquier alimento que no hayas cultivado, recolectado o cosechado de otro modo sabe a ceniza y te deja fatigado.

Maldición moderada: las bestias de Erastil te tienen aversión. Las actitudes de los animales hacia ti son una categoría peor (amistoso en lugar de solícito, indiferente en lugar de amistoso, etc.).

Maldición mayor: Erastil te vuelve incapaz de tener hijos (o de reproducirte o propagarte si lo haces de otra forma). Esta maldición también afecta a tu ganado, mascotas y cultivos.

AFORISMOS

Los seguidores de Erastil comparten una sabiduría común entre sus pueblos y estos dichos se mantienen durante generaciones.

Nunca confíes en un necio: los seguidores de Erastil a menudo incluyen a los aventureros en su definición de necio, pero el dicho sirve como un recordatorio de no escuchar a alguien conocido por tener ideas absurdas o peligrosas.

Nada es más satisfactorio que los frutos del trabajo de un día: este recordatorio de trabajar duro y sentirse satisfecho, en lugar de aspirar a más, a menudo se usa para castigar a las personas que eluden sus tareas, incluidos los niños que ponen el juego por delante del trabajo.

La tarea más dura se vuelve fácil con un amigo: similar a “muchas manos aligeran el trabajo”, este mensaje sugiere que una tarea que sería difícil o imposible en solitario es fácil de hacer con ayuda.

FARASMA

LA DAMA DE LAS TUMBAS

N diosa del destino, el nacimiento, la muerte, la profecía y el tiempo

Reino El Osario

Aliados Alseta, Tsukiyu

Enemigos Urgathoa

Templos bibliotecas, catacumbas, catedrales, cementerios, hospitales, islas fluviales

Adoradores comadronas, embarazadas, eruditos, funerarias, médicos, personas cercanas a la muerte o que se enfrentan a empresas mortales, profetas

Animal sagrado chotacabras

Colores sagrados azul y blanco

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos almas, tiempo, vigilia

Ningún registro de la historia, y ni siquiera otros dioses, pueden recordar una época anterior a Farasma. Su trono se encuentra en el interior de una vasta catedral gótica ubicada en la Espira infinita en el centro de los Planos. Desde aquí, ve pasar el tiempo hacia adelante y hacia atrás, observando los nacimientos, vidas y muertes de cada alma dado que es el último árbitro del destino de un alma después de la muerte.

Los psicopompos que sirven a Farasma guían y salvaguardan las almas de los que acaban de fallecer a lo largo del río de las Almas hasta su reino, donde juzga cada alma y se asegura de que sea enviada al Plano adecuado para su vida después de la muerte, de acuerdo con su alineamiento y sus actos mortales. Aunque puede ver todos los destinos posibles y conoce el destino de cada individuo, el libre albedrío y la elección pueden alterar el destino final de un alma y le confiere un gran peso a las acciones y elecciones personales del individuo. Por lo tanto, Farasma se reserva su juicio final hasta que un alma se encuentra frente a ella. Sus profecías son críticas, y su significado completo rara vez se revela hasta que ocurren los acontecimientos predichos.

Una vez que Farasma ha juzgado un alma, ya no puede ser devuelta de entre los muertos mediante magia mortal como *resucitar o revivir a los muertos*. Si bien su poder le permite hacerlo, nunca le ha negado a un alma su destino adecuado, ni siquiera los reinos de los dioses a los que puede despreciar. Abraza su papel con una dignidad desapasionada que a menudo la hace parecer distante o indiferente, pero en realidad simplemente comprende la necesidad de imparcialidad para mantener el ciclo de la vida y el equilibrio en todos los Planos. Casi todos los demás dioses muestran una gran deferencia hacia Farasma, porque es la única en quien confían para repartir indefectiblemente las almas entre sus Planos apropiados. Farasma aborrece la creación de muertos vivientes y la magia que atrapa a las almas, evitando que lleguen a su reino para ser juzgadas e interrumpiendo el equilibrio del ciclo de las almas. Ordena a sus seguidores que destruyan hasta la última de esas abominaciones y que liberen todas las almas vinculadas.

Farasma generalmente es retratada como una mujer alta, con la piel de color ceniza, los ojos blancos y el pelo blanco revuelto y ondulado, con ropas oscuras y sosteniendo un reloj de arena lleno de arena roja. Muchos la temen como a una parca, preparada para llevarse sus almas al final de sus existencias mortales.

Sin embargo, también hay muchos que la adoran como la guardiana del nacimiento y las nuevas almas, una sabia erudita



y sanadora. Estos adoradores la llaman la Madre de las Almas, un título que refleja su naturaleza protectora y orientadora. El símbolo religioso de Farasma representa un cometa que traza espirales plateado y azul, que representa el brillante y sinuoso camino del potencial de cada alma.

Si bien sus fieles suelen vestir ropa negra adornada con morado o plateado durante los rituales, también les gusta usar tonos brillantes de plata, azul y morado en su vida cotidiana y durante los ritos sagrados que celebran el nacimiento y la vida. Las comadronas y los médicos llevan símbolos religiosos plateados de Farasma en largas cadenas cuando van a bendecir a los recién nacidos o rezan por los moribundos. Los eruditos y los oráculos bordan la espiral de Farasma o un reloj de arena para representar su creencia en el destino, la profecía o la observación del tiempo. Los devotos de Farasma son generalmente prudentes cuando se trata de tomar partido en la política o los conflictos. A menudo se pueden encontrar sacerdotes de Farasma bendiciendo, curando y atendiendo a los muertos en los lados rivales de disputas, batallas e incluso guerras con la misma eficiencia.

Los lugares de culto dedicados a Farasma van desde lo simplista a lo ostentoso. Los mausoleos y las criptas generalmente contienen al menos un ídolo simbólico o un santuario dedicado a Farasma. Los santuarios dedicados a ella pueden ser tan simples como una piedra tallada en una isla fluvial o en un cementerio. Sin embargo, los templos de Farasma son imponentes catedrales góticas decoradas con vitrales y estatuas talladas. Estos templos suelen tener universidades, hospitalares e inmensas bibliotecas conectadas por encima del nivel suelo y vastas y profundas catacumbas intrincadamente decoradas con huesos de difuntos por debajo. Los clientes y académicos ricos pagan cuotas de inscripción para acceder al conocimiento y la sabiduría que contienen sus templos. Dado que ser enterrado en el interior de las catacumbas de Farasma se considera una bendición, también contribuyen con importantes donaciones para asegurarse lugares prominentes para su posterior entierro en las criptas, a menudo como un intento de que su alma se gane el favor de la diosa durante su juicio en la otra vida. No es raro que bibliotecas o propiedades enteras sean donadas a la Iglesia de Farasma por ricos y poderosos en su lecho de muerte preocupados por cómo se reflejarán sus actos mortales en su alma inmortal.

INTERCESIÓN DIVINA

Quienes evitan que un alma llegue al más allá atraen la ira de Farasma, pero aquellos que simplemente se aventuran en actividades como alargar su vida o la resurrección generalmente son ignorados, ya que al final la muerte les llega a todos.

Bendición menor: tienes una visión momentánea y profética de tu destino. Una vez, obtienes un bonificador de situación +2 en una sola prueba; puedes aplicar este bonificador después de determinar el resultado, y puede cambiar potencialmente el grado de éxito.

Bendición moderada: obtienes un mayor dominio sobre las energías de la vida y la muerte. Tus Golpes infligen 1 de daño positivo a los muertos vivientes. Tus conjuros que infligen daño positivo a los muertos vivientes obtienen un bonificador +1 por estatus al daño por nivel de conjuro, y tus conjuros que curan a los vivos obtienen un bonificador +1 por estatus a los Puntos de Golpe que recuperan por nivel de conjuro.

Bendición mayor: Farasma te mantiene vivo para que cumplas tu destino. El DJ elige en secreto un destino que Farasma sabe que debes cumplir. Hasta que cumplas con este destino, cada vez que la muerte debería llegarte, te sucede una desgracia grave pero no fatal en su lugar. Recuperarte te lleva al menos un día entero y te enfrentas potencialmente a efectos permanentes, pero no mueres. Si hubieras muerto aunque solo sea una vez sin esta bendición, cuando tu cumplas con tu destino, dejas escapar un último suspiro y luego mueres pacíficamente.

Maldición menor: visiones horrorosas o tentadoras de tu juicio final te distraen de la tarea en cuestión. Se te impone un penalizador -2 por estatus a las tiradas de iniciativa.

Maldición moderada: el destino se vuelve contra ti y te revela nefastos augurios. Las adivinaciones como *augurio* lanzadas por ti o que te involucran siempre implican infortunio. Una vez al día después de intentar una prueba, el DJ puede disponer que el resultado de la tirada sea un 1 natural.

Maldición mayor: Farasma quiere el final de tu vida y tu linaje. No puedes tener hijos (o procrear de ninguna otra forma, incluidas las aptitudes de creación de engendros) y quedas condenado 2 permanentemente.



AFORISMOS

Los farásmicos utilizan una gran variedad de rituales y amuletos en sus muchas ceremonias. Junto con estos, también usan numerosas expresiones, incluidas las siguientes.

Todos los vivos deben enfrentarse a su juicio: esta frase hecha se usa habitualmente cuando se debe tomar una decisión predestinada o cuando se advierte a alguien sobre su mal comportamiento.

No este año, no aún: una breve oración dirigida a la diosa de la muerte, pidiendo retrasar lo inevitable para conseguir más en sus vidas.

Las arenas de Farasma siguen corriendo: esta frase, en referencia a las arenas del tiempo que fluyen continuamente a través del reloj de arena de Farasma, se suele usar cuando alguien llega tarde o cuando uno debe esperar mucho tiempo.

La Dama lo guardará: un juramento solemne al guardar un secreto de que el confidante solo se lo contará a Farasma (y solo después de la muerte).

DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIOSIOS Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

GORUM

NUESTRO SEÑOR DEL HIERRO

CN dios de las armas la batalla y la fuerza

Reino Costa Chocante (el Elíseo)

Aliados ninguno

Enemigos Achaek, Norgorber, Urgathoa

Templos armerías, campos de batalla, fortalezas

Adoradores herreros, mercenarios, semiorcos, soldados

Animal sagrado rinoceronte

Colores sagrados gris y rojo

Aptitud divina Fuerza o Constitución

El choque del acero, el grito de victoria, la negación de la muerte entre jadeos: éste es el sonido de las oraciones a Nuestro Señor del Hierro, porque seguir a Gorum es luchar. A Gorum no le importa el motivo de la batalla: la defensa desesperada de una aldea contra unos asaltantes no es menos valiosa para él que un ejército cruzado marchando contra los demonios en la Cicatriz de Sarkoris, ni elige bandos en tales enfrentamientos. El bien o el mal, la ley o el caos, la razón de la pelea es irrelevante. Su gracia se halla en la emoción de la batalla, el crisol de la lucha en el que aguarda la victoria.

Gorum reconoce el valor de la guerra estratégica y la necesidad del tiro con arco, las armas de asedio y el sigilo, aunque estos tienen menos atractivo para él que el combate cuerpo a cuerpo, la contienda entre la fuerza bruta en estado puro y la habilidad perfeccionada y mortífera. A Gorum no le gustan las peleas desequilibradas o la matanza de inocentes; un caballero armado que desenvaina una espada en su nombre contra un campesino indefenso podría encontrarse su espada oxidada. Mucho más delicioso sería el golpe aparentemente inútil dado con una olla de hierro por parte del campesino, que podría responderse como si fuera una oración y ser transformado en un golpe mortal.

Los seguidores del dios sostienen que uno es valiente o es cobarde y que la lucha es el patio de trilla que separa la paja del trigo. Morir en batalla se considera un honor. Si bien las retiradas tácticas o incluso las pausas en la lucha para negociar son tolerables, no hay mayor vergüenza que huir del combate. Del mismo modo, la masacre y el asesinato no aportan honor, y Gorum no siente nada más que desprecio por esas prácticas, así como por Achaek y Norgorber, que las aprueban. El dios y sus seguidores también miran a Urgathoa con desdén, dado que sus enfermedades roban vidas en el lecho, mientras que la gula que promueve destruye la aptitud de los guerreros para una batalla significativa.

Los seguidores de Gorum son incontables: soldados, mercenarios, caballeros e incursores en la Región del mar Interior le ofrecen tributo, especialmente en lugares donde la batalla es una forma de vida cotidiana, como en Belkzen, las Tierras de los Reyes de los Linnorm, el Reino de los Señores de los Mamuts y las Tierras de las Sepulturas. Los creyentes afirman que el espíritu del dios vive en el hierro y se ciñen una armadura metálica siempre que sea posible. Luchan a muerte con frecuencia, aunque no siempre: la batalla puede establecer el dominio, aliviar la tensión o incluso servir como oración.



Sus sacerdotes son difíciles de diferenciar de sus otros seguidores. Normalmente visten armaduras (o túnicas pesadas con metal) adornadas con todo tipo de armas, lo que los convierte en arsenales andantes listos para desenvainar acero a la menor oportunidad. Aunque Gorum no tiene un texto sagrado, sus seguidores aprenden el credo de la iglesia de una colección de siete poemas heroicos llamada el *Gorumskagat*. Cada verso mantiene un ritmo que se mantiene igual en todas las traducciones, que los guerreros aprenden a reconocer y cantar mientras desfilan. Estos cantos armonizan con el sonido inquietante de una rugiente batalla y las partidas de guerra de gorumitas se enorgullecen de los cantos que sugieren grandes conflictos. La batalla es el verdadero lenguaje de Gorum, actúa como el gran unificador y poco importa si quienes luchan hablan shoanti o enano.

Los clérigos de Gorum predicen que si todas las batallas terminaran, Gorum abandonaría Golarion, solo para regresar cuando los mortales se enfrenten inevitablemente de nuevo. Sus lugares más sagrados son los campos de batalla, consagrados por las luchas, la sangre y la vida de quienes lucharon en ellos. Sus templos parecen fortalezas, llenas de armerías y forjas, incluso los que se encuentran en medio de ciudades pacíficas. Contienen imágenes del dios, a menudo representado como una armadura completa con púas y ojos de un rojo ardiente. Los santuarios dedicados a él son sencillos: una pila de piedras coronadas con un yelmo de metal o una hoja clavada en una grieta.

Entre los aventureros, la mayoría de los gorumitas son humanos o semiorcos, aunque se pueden encontrar seguidores entre todas las ascendencia. Son compañeros valiosos gracias a su habilidad para derrotar a los enemigos, a pesar de que la violencia tiende a ser su primera respuesta a cualquier problema. Por lo general, no salen en busca de grandes tesoros, sino más bien en pos de desafíos, poner a prueba su temple y honrar a su dios en glorioso combate. Los más afortunados demuestran su valía saliendo victoriosos de la batalla una y otra vez, pero incluso para éstos es más probable caer en el campo de batalla que acabar retirados y morir de viejos.

INTERCESIÓN DIVINA

Gorum ve las cosas de manera muy simple: uno pelea y se gana su favor, o es un cobarde y solo recibe desprecio.

Bendición menor: Gorum te otorga un arma siempre que la necesites. Puedes usar una acción Interactuar para desenvainar un arma de hierro no mágica de nivel 0, incluso si no llevas armas encima. Tal arma solo dura mientras sigas usándola para atacar y no se puede vender, regalar, fundir para chatarra ni nada parecido.

Bendición moderada: tus golpes se vuelven imparables, llevan consigo el ímpetu del entusiasmo de Gorum por la batalla. Tus Golpes de mandoble obtienen el rasgo vigoroso.

Bendición mayor: Gorum te alimenta con el celo de sus guerreros eternos, lo que te permite recurrir a tu propia fuerza vital para luchar sin parar. Siempre que quedes reducido a 0 Puntos de Golpe, en su lugar te curarás a la mitad de tus Puntos de Golpe máximos y quedarás condenado 1 (o aumentarás tu estado de condenado en 1).

Maldición menor: Gorum recompensa la cobardía con fragilidad. Cualquier armadura que lleves y el escudo que uses ven reducido su bonificador de objeto a la CA en 2 (mínimo 0) y su dureza, Puntos de Golpe y umbral de rotura a la mitad.

Maldición moderada: Has perdido la gloria de matar a un oponente digno. Se reducen los dados de daño de todos tus ataques con arma y sin arma en un nivel, y todos tus ataques son no letales.

Maldición mayor: no puedes seguir el ritmo de la dureza del combate. En el momento en que estalla un combate, quedas fatigado y lentificado 1. Al final de cada uno de tus turnos, tu condición lentificado aumenta en 1. Estas condiciones solo terminan cuando ya no estás en combate.



AFORISMOS

Dado que el culto a Gorum está extendido por toda la Región del mar Interior, estos dichos comunes se pueden escuchar en muchos idiomas y culturas.

Sangre, no óxido: Gorum cree que un guerrero debe mantener limpia su armadura, pero si tiene que ensuciarse, mejor con la sangre de un enemigo, o incluso la del usuario, que por el óxido. Esta frase resume la idea de que algo que puede no parecer perfecto aún puede ser aceptable. Algunos devotos del dios, en cambio, interpretan esta frase como una llamada a la acción, especialmente frente a situaciones desesperadas, en la creencia de que es mucho mejor arriesgarse a morir en batalla que simplemente pudrirse en la vejez.

Lengua de hierro: este descriptor (similar a pico de oro y lengua ácida) se usa para describir a las personas que siempre logran decir lo correcto para iniciar una pelea, aunque pocas asocian abiertamente la expresión con Nuestro Señor del Hierro.

GOZREH

EL VIENTO Y LAS OLAS

N dios del clima, el mar y la Naturaleza

Reino nómada (Plano Material)

Aliados Besmara, Desna, Erastil

Enemigos Nethys, Rovagug, Urgathoa

Templos áreas de gran belleza natural, costas, faros, molinos

Adoradores druidas, ermitaños, exploradores, pescadores, supervivientes

Animal sagrado todos

Colores sagrados azul y verde

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominio Alternativo frío, rayo

Gozreh es un ser atemporal nacido del primer viento para agitar los vastos océanos que deambula por el aire y los mares del mundo. Los marineros dejan caer cajas de su carga como ofrendas para evitar una tormenta fatal, con la esperanza de complacer al Viento y las Olas, a pesar de que saben que es mucho más probable que esas súplicas pasen desapercibidas a que llamen la atención de su dios. El temperamento del dios es voluble y su furia rápida, lanza rayos y arrastra a las aplastantes profundidades a quienes se atreven a ensuciar la naturaleza. Gozreh es el mar que encierra la tierra y el viento que mueve su superficie, los pájaros que atraviesan el cielo y las nubes que los protegen.

Gozreh es un dios con dos aspectos, representados en el arte como uno, el otro o ambos, dependiendo de dónde se le represente. Cuando se encuentra en el océano, se la presenta como una mujer con el pelo hecho de espuma marina a la que le llegan las olas hasta la cintura. Sobre la tierra y en el cielo, se le describe como un anciano con una larga barba, salpicado de negro y gris por nubes de tormenta y con rayos por ojos. Cuando se les retrata juntos, como en zonas costeras, se les representa alargando la mano el uno al otro, con los dedos separados muy levemente. Sin embargo, estos aspectos no son independientes: representan al Viento y las Olas, pero el dios es ambos y a la vez ninguno, porque trasciende los conceptos mortales de género y cuerpo.

Igual que los vientos y los mares, Gozreh es temperamental y propenso a repentinos estallidos de ira. Lo ve todo, revolotea con la brisa del norte hasta los ojos de un estornino o las raíces de un majestuoso roble al otro lado del mundo. Aquellos que contaminan la Naturaleza o destruyen los bosques vírgenes pueden sufrir una repentina tormenta de la ira de Gozreh que desciende sobre ellos, pero tales ataques son impredecibles e indiscriminados, a veces suceden años después y mejoran la vida de inocentes cercanos sin vinculación con la violación original.

Gozreh es volátil, pero no es mezquino. Su ira termina tan rápido como estalla, dejando el cielo y las aguas de nuevo en calma.

El Viento y las Olas lo ven y lo sienten todo a la vez, y no pueden darse el lujo de permanecer concentrados en un solo acto de desacato por mucho tiempo.

Gozreh es un dios mundano, su interés se centra en el clima y los seres vivos. La tierra tiene poco sentido para él, salvo que el suelo da base a los árboles y el fuego despeja el camino para nueva vida. Tales cosas no son vilipendiadas por la fe de Gozreh; simplemente se consideran sin importancia. Asimismo las criaturas también existen y luego se desvanecen, cediendo su energía



a lo que viene después. El Viento y las Olas se preocupan más por las tierras salvajes, que no han sido corrompidas por los mortales y aún son libres de ir y venir como las mareas.

El clero y los seguidores de Gozreh representan una amplia variedad de identidades de género. La naturaleza dual del dios resuena con estos adoradores y la fe acepta todas las identidades como parte del orden natural. La iglesia no pone énfasis en el matrimonio en particular, y las citas de temporada son tan comunes entre los fieles como las uniones que duran toda la vida. Los miembros de algunas de las sectas más recónditas de la fe permanecen célibes y aislados, residen en las montañas más remotas o cuevas costeras y reflexionan sobre la independencia de Gozreh de las relaciones; después de todo, como un dios de naturaleza dual, Gozreh nunca está realmente solo.

La mayoría de los seguidores de Gozreh llevan el pelo largo (a veces hasta el suelo) y se entretrejen algas, corales o conchas en intrincados patrones. Los clérigos que pueden hacerlo se dejan crecer la barba y a menudo se la trenzan en mechones enmarañados. No es raro que los sacerdotes gozranos se dejen crecer la barba o el pelo para proporcionar material de anidación a pequeñas criaturas locales, enmarañándose el pelo durante varios meses antes de cortárselo para crear pequeños nidos. Solo algún sacerdote ocasional alberga pequeños pájaros, ranas o roedores en el pelo mientras todavía está adherido.

Los miembros más devotos de la fe de Gozreh se mantienen lo más lejos posible de la civilización, viven en el bosque o en costas áridas. Los más sociables a menudo se embarcan en buques, donde sirven como navegantes y son vistos como amuletos de buena suerte que pueden ayudar a los barcos a evitar la tormenta más feroz. Estos “portavoces del vendaval” solo toman tierra para cambiarse a otro buque y son muy buscados por los capitanes de barcos. Sin embargo, los portavoces del vendaval no se compran, eligen sus propios viajes y prefieren las embarcaciones con destinos remotos, aguas que rara vez entran en contacto con nada que no sea el Viento y las Olas.

INTERCESIÓN DIVINA

Gozreh se complace cuando sus criaturas y vías fluviales son tratadas con respeto, pero muestra su desaprobación rápidamente.

Bendición menor: Gozreh te concede su orientación mientras te encuentras en alta mar. Estás bajo los efectos constantes de *conocer la dirección* y te vuelves entrenado en Saber de la navegación (u otra habilidad de Saber si ya estás entrenado en Saber de la navegación).

Bendición moderada: obtienes el toque del mar. Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad de Nadar equivalente a tu velocidad en tierra.

Bendición mayor: Gozreh ha bendecido con su viento tu paso. Obtienes un multiplicador +30 pies (+9 m) por estatus a tus velocidades, y obtienes una velocidad de vuelo equivalente a tu velocidad en tierra.

Maldición menor: los rayos empiezan a poder caer dos veces en el mismo sitio. Sufres debilidad 5 a la electricidad, y cualquier rayo natural o mágico siempre cae sobre ti en lugar de las demás criaturas a tu alrededor.

Maldición moderada: la corriente y las olas luchan constantemente contra ti, poniéndote en riesgo de ahogarte cada vez que tienes que Nadar. Pierdes cualquier velocidad de Nadar que tengas, a menos que sea tu única Velocidad, en cuyo caso se te impone un penalizador de -20 pies (-6 m) por estatus tu velocidad de Nadar. Cuando haces una prueba de Atletismo para Nadar, el resultado es siempre un grado de éxito peor que el resultado de tu tirada.

Maldición mayor: quienes disgustan a Gozreh son rechazados por la Naturaleza misma. Todos los animales y las criaturas vegetales sin conciencia son hostiles hacia ti, y cualquier compañero o familiar animal te abandona. La actitud de las plantas inteligentes hacia ti comienza dos categorías por debajo de lo normal, ya que algo les parece repugnante en ti. Si bien es posible que las plantas y los animales no te ataquen directamente si normalmente no está en su naturaleza hacerlo cuando son hostiles, los perros te gruñen, los gatos te bufan, etc.

AFORISMOS

Los seguidores de Gozreh suelen hablar con una franqueza que contradice su perspicacia. La mayoría de los seguidores prefieren la acción a las palabras y los axiomas varían de un templo a otro. Las frases comunes a menudo consisten en declaraciones simples utilizadas para transmitir sabiduría cotidiana.

La tormenta también pasa: por muy oscuro que pueda volverse el cielo, el clima y las emociones son temporales. La vida continúa, un acontecimiento sigue a otro y aunque dejen marcas duraderas, con el tiempo las nubes se despejan. Los seguidores de Gozreh usan esto como un mantra o un consejo tranquilizador para aquellos que acuden a ellos desesperados.

Por la marea y la tempestad: los fieles pronuncian estas palabras para sellar juramentos solemnes, como una promesa a los dos aspectos de su dios. Este aforismo se usa cuando se toma juramento a un nuevo acólito, se ofrece un sacrificio a Gozreh o para amenazar con un castigo por una violación de la Naturaleza.

IOMEDAE

LA HEREDERA

LG diosa del gobierno, el honor, el valor y la justicia

Reino Morada de la Espada (Cielo)

Aliados Abadar, Sarenrae, Shizuru, Torag

Enemigos Asmodeo, Norgorber, Lamashtu

Relaciones Arazni (antigua diosa patrona), Cayden Cailean (hermano ascendido), Norgorber (hermano ascendido)

Templos castillos, catedrales, grandes e inmaculados edificios custodiados.

Adoradores aristócratas, caballeros, cruzados, gobernantes, jueces, soldados

Animal sagrado león

Colores sagrados rojo y blanco

Aptitud divina Fuerza o Constitución

Dominios alternativos deber

Iomedae, la más joven entre los dioses prominentes de la región del Mar Interior, ya había demostrado ser digna de la divinidad antes de su ascensión. Nacida en Cheliax, siguió el camino de la espada y luchó contra el mal, y con el tiempo se convirtió en paladina de Arazni, la heraldo de Aroden. Se convirtió en una leyenda durante la Cruzada Brillante, liderando a los Caballeros de Ozem en una serie de victorias sobre el Tirano Susurrante. Iomedae se convirtió en la tercera mortal conocida en pasar la Prueba de la *Piedra Estelar* cuando ascendió a la divinidad en el 3832 RA. Como Arazni había caído durante la Cruzada Brillante, Aroden elevó a la recién ascendida diosa para que fuera su nuevo heraldo.

Cuando el propio Aroden murió, Iomedae heredó la mayoría de sus adoradores y se convirtió en una diosa importante del honor y la justicia.

Los seguidores de Iomedae prestan atención a su llamada a tomar las armas contra el mal y combaten la crueldad durante la mayor parte de sus vidas.

Esto puede adoptar la forma de combate físico contra demonios, muertos vivientes y otras criaturas siniestras, pero la devoción a la Heredera también se manifiesta en forma de individuos que luchan contra la adversidad, la opresión o la injusticia mediante sus propios métodos. Donde sea que se necesite coraje, justicia y valor, los seguidores de Iomedae prosperan. Iomedae es popular entre los aventureros legales buenos, y quienes la adoran a veces muestran su fe llevando una fina casulla blanca por encima de su equipo de aventuras normal.

La Heredera no se ve a sí misma como una diosa de la guerra, pero le da un gran valor a la destreza en las armas, es patrona de muchas órdenes militares y sus santos son conocidos por su habilidad de combate. Como la única mujer que ha ascendido a la divinidad mediante la Prueba de la *Piedra Estelar*, ofrece refugio a las mujeres que huyen de parejas crueles, amos de esclavos y otros opresores. Muchas de estas mujeres crecen hasta convertirse en caballeros hábiles por derecho propio o alcanzan puestos de gran influencia dentro de su iglesia.

El arma favorita de Iomedae es la espada larga, y aunque no se les exige, muchos de sus sacerdotes y campeones se niegan a usar cualquier otra arma. De hecho, las espadas son tan importantes para su fe que se graban en los anillos de bodas de los fieles, y los muertos son enterrados con pequeños amuletos de espadas o incluso con un trozo de papel con el emblema de una espada. Sin embargo, evitan la práctica de enterrar a los muertos con una espada auténtica; en su lugar, las espadas se transmiten a un miembro de la familia o un alumno que las necesite, o se donan a un templo para que las usen





sacerdotes y caballeros sagrados. La única excepción es cuando una espada se ha dañado sin posibilidad de reparación o cuando la magia o alguna otra influencia mantiene la espada ligada a su portador. Incluso en estos casos, tales espadas tienen la costumbre de aparecer en momentos de gran necesidad, como si la propia Iomedae le encargara continuar con su deber. La armadura tiene una importancia para los iomedanos y rara vez son enterrados con su armadura. Muchos legan armaduras a sus seres queridos para que puedan seguir sirviendo a la causa de Iomedae.

Los sacerdotes de Iomedae a menudo viajan, generalmente en grupo: entre diez y cincuenta individuos a cargo de un caballero de la espada. Muchos sacerdotes sirven en primera línea de batalla, combatiendo directamente a los malignos o ayudando a otros que comparten su causa. Los sacerdotes de las ciudades mantienen sus oídos atentos al crimen y trabajan duro para erradicarlo. Aquellos que no aguantan la dureza de la batalla o escogen un camino más pacífico a menudo trabajan en tribunales, sirven como consejeros de nobles y líderes locales o entran en la próxima generación de cruzados. Las iglesias de Iomedae rara vez son atendidas directamente por campeones, clérigos o sacerdotes, ya que la mayoría prefieren permanecer activos en su trabajo. En cambio, los laicos y los acólitos sirven en la mayoría de las iglesias dentro de las ciudades, aunque algunos cruzados se convierten en custodios de santuarios y templos en regiones más remotas.

Los días sagrados para Iomedae incluyen el Día de la Ascensión, que señala el día en que pasó la Prueba de la *Piedra Estelar*; la Ascensión de la Heredera, que marca el día en que se convirtió en la heraldo de Aroden; el Día de la Heredera, que celebra su toma del manto de Aroden; la Luna de Rememoración, un día festivo que conmemora a los caídos en la Cruzada Brillante contra el Tirano Susurrante; y el Armasas, un antiguo festival que incluye justas, duelos y otros desafíos con armas. También defiende el día del Luto Cruel, donde quienes que recuerdan a Arazni lloran solemnemente su muerte a manos de Tar-Bafón. Gran parte de su fe gira entorno a un documento llamado *Los Actos de Iomedae*, que detalla once milagros que realizó como paladín mortal. Iomedae se manifiesta como una caballero resplandeciente con una armadura brillante. Dado que nació en Cheliax, parece una mujer de etnia taldana, totalmente acorazada y lista para la batalla.

INTERCESIÓN DIVINA

Iomedae otorga sus bendiciones a quienes muestran valor en tiempos difíciles.

Bendición menor: siempre te presentas en tu mejor momento. Tanto tú como tu ropa estás siempre limpios y sin arrugas, y el metal de tu espada y armadura brilla y está impecable. Esto no evita que te expongas a enfermedades y otras afecciones a través de la suciedad, pero te protege tanto como si te hubieras lavado completamente de inmediato.

Bendición moderada: tu corazón late con decidida valentía. En una ocasión, Iomedae pone fin a todos los efectos negativos que te afectan, a menos que provengan de un artefacto, dios o una fuente de poder similar; también restaura todos los Puntos de Golpe que hayas perdido y repone tus conjuros, Puntos de Foco y otros recursos diarios.

Bendición mayor: Iomedae otorga a tu espada un gran poder. Las espadas largas que empuñas obtienen las runas *axiomática*, *de golpe mayor* y sagrada mientras las sostengas. Estas runas de propiedad cuentan para la cantidad de runas que puedes tener en tu arma y si esto provoca que tu arma exceda su límite, decide cuáles conservar cada día cuando te prepares. Obtienes un bonificador de situación +2 a tus tiradas de ataque con espada larga.

Maldición menor: tu espada y armadura se han embotado como si fueran de plomo. Tus armas, armaduras y escudos tienen la mitad de sus Puntos de Golpe y umbral de rotura habituales.

Maldición moderada: la ventaja táctica nunca parece funcionar como habías planeado. No puedes obtener un bonificador de circunstancia a tus tiradas de ataque y a los enemigos no se les impone ningún penalizador por circunstancia a su CA contra tus ataques.

Maldición mayor: todas las cuchillas rechazan tu corazón maligno. Cualquier arma que empuñas se rompe automáticamente después de dar un Golpe con ella. Esta maldición no puede romper artefactos o armas igualmente poderosas.

AFORISMOS

Los iomedanos utilizan una serie de gritos de guerra para inspirar valor en el campo de batalla, pero también comparten una serie de frases hechas para difundir la sabiduría de la Heredera.

La cuchilla que se usa nunca se mella:

La frase sirve como un recordatorio para mantener el cuerpo listo y la mente aguda, puesto que pueden aparecer desafíos en cualquier momento.

Por la victoria, al corazón: esta frase se refiere a golpear el corazón para rematar. A menudo se usa como un grito de guerra, pero los seguidores menos guerreros pueden usarlo siempre que estén haciendo algo que requiera precisión, como cortar un árbol.

[Su] capa se volvió roja: cuando Iomedae entra en batalla, su capa cambia de blanco a rojo. Esta expresión evoca esas imágenes y se usa para referirse a un caballero o sacerdote que elige el camino de la beligerancia, ya sea literalmente entrando en batalla o en un sentido más figurado contra las amenazas a la iglesia, o incluso simplemente contra un acólito que le haya gastado una broma.

IRORI

MAESTRO DE MAESTROS

LN dios de el conocimiento, la autoperfección y la historia

Reino el Círculo Sereno (el Eje)

Aliados Abadar

Enemigos Asmodeo, Norgorber

Relaciones Gruhastha (sobrino)

Templos bibliotecas, *dojos*, monasterios

Adoradores artistas marciales, ermitaños, eruditos, historiadores, monjes.

Animal sagrado caracol

Colores sagrados azul y blanco

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Dominios alternativos cambio, vigilia

Irori ejemplifica el concepto de la autoperfección. Su dogma afirma que fue un mortal que se ganó la divinidad alcanzando un estado físico y mental que superó las limitaciones mortales. Sus seguidores buscan emular el estado divino de su dios al perfeccionarse a sí mismos usando las palabras de *Desatando las Cadenas*, su texto sagrado. Las páginas ilustradas del tomo detallan numerosos ejercicios físicos, espirituales y mentales, así como métodos de aprendizaje y nemotécnicos.

Además de la autoperfección, Irori es el dios del conocimiento y la historia y conoce perfectamente el universo que lo rodea. Alienta a sus seguidores a seguir su ejemplo y aprender todo lo que puedan sobre el mundo y lo que hay más allá. Aunque él se perfeccionó a sí mismo, también es un instructor paciente y amable. Él y su clero permiten que cada alumno aprenda de una manera que se adapte a ellos al ofrecer una multitud de prácticas y métodos.

Como Maestro de Maestros, enseña que una persona se compone de la unión entre cuerpo, mente y espíritu. Cuando uno domina los tres aspectos de sí mismo como uno solo, alcanza la Trinidad Interior. Para la mayoría de los mortales, el cuerpo y la mente son más fáciles de conocer que el espíritu, por lo que el estudio comienza por ahí. El éxito obtenido al dominar el cuerpo y la mente se usa para comprender los secretos del espíritu y alcanzar la iluminación.

La búsqueda de la perfección lleva a muchos seguidores al sacerdocio, donde deambulan como monjes solitarios o viven en monasterios apartados en una práctica interminable. Muchos de estos monasterios son extensos complejos cerrados al público. Los fieles rezan, duermen, hacen ejercicio y estudian en su interminable búsqueda de la perfección y la pureza, a menudo haciendo votos de pobreza y silencio. Otros complejos del templo ofrecen orientación y capacitación a los visitantes a cambio de diezmos y donaciones. En cambio, algunos de los adoradores de Irori deambulan solos, fortaleciendo su conexión con Irori al renunciar a la distracción de los bienes materiales y viven en cuevas, bosques o incluso cementerios. Estos ascetas pueden ir desnudos o vestirse con harapos, y los lugareños a menudo creen que tienen habilidades místicas. A pesar de su apariencia, estos adoradores son muy respetados entre los fieles iroranos.

Se dice que los miembros iluminados del clero de Irori son tan conscientes de sí mismos que saben cuándo se acerca la hora de su muerte. En preparación para este momento, algunos fieles ingieren una dieta de té venenosos y nueces para llevar a cabo una automomificación. Este ritual les permite vigilar sus monasterios después de la muerte y acudir en ayuda de los fieles si es necesario. Otros, particularmente los considerados más devotos, aparentemente desaparecen del mundo mortal. Se





dice que estos individuos supuestamente elegidos “caminan con el Maestro» y se convierten en sirvientes divinos de Irori.

Más allá de la búsqueda de la autoperfección de los sacerdotes, el clero de Irori lleva una vida mundana. Los monjes sacerdotes a menudo actúan como historiadores y cronistas de una región, y las bibliotecas de los monasterios iroranos albergan el conocimiento antiguo y místico, por lo que son populares entre los bardos y sabios. El clero más anciano se toma este papel en serio y reúne almacena conocimiento en aras del conocimiento. Irori defiende que vale la pena y no le importa cómo se usa, excepto en los casos en que generaría una pérdida de autocontrol. Esta aparente indiferencia hacia el bien o el mal puede poner a los fieles de Irori en desacuerdo con las iglesias más dogmáticas.

Al ocuparse de los laicos, los sacerdotes de Irori actúan como guías y pastores que alientan a los fieles a mejorar. Algunos fieles se centran en uno o dos aspectos de las enseñanzas y métodos de Irori para convertirse en grandes guerreros sin arma y gladiadores, mientras que otros estudian medicina y filosofía exclusivamente. Incluso hay otros que estudian la historia del mundo o de un reino o región determinada.

Debido a la naturaleza perfecta de Irori, sus seguidores tienden a no representarlo en el arte, en la creencia de que cualquier representación del Maestro de Maestros palidecería en comparación con su auténtica apariencia. En su lugar, usan canciones y poesía para alabar la indescriptible perfección de su dios. Lo describen como un hombre vudrano de piel oscura, vestido con ropa sencilla y zapatos de madera. De su cabeza rapada brota una larga trenza que a menudo se envuelve alrededor del cuello como un collar.

INTERCESIÓN DIVINA

Irori otorga sus bendiciones a quienes progresan en su camino hacia la perfección. Evita imponer la desgracia como castigo y prefiere hacerlo solo para darle a un individuo un obstáculo desafiantre que superar y ayudarlo a progresar en su búsqueda de la perfección personal.

Bendición menor: Irori te concede una gran comprensión y conocimiento. Una vez, cuando tiras un fallo en una prueba para Recordar conocimiento, sacas un éxito crítico en su lugar. Además, la prueba pierde el rasgo secreto, por lo que sabes con certeza que el resultado ha sido un éxito crítico. Irori generalmente concede esta bendición ante una prueba para Recordar conocimiento extremadamente relevante.

Bendición moderada: tu cuerpo se reconstruye tras la adversidad, volviéndose más fuerte. Puedes lanzar *plenitud corporal* como un conjuro de *ki* de ocultismo. Si aún no tienes uno, obtienes una reserva de foco con 1 Punto de Foco y estás entrenado en tiradas de ataque de conjuros de ocultismo y CDs de conjuros (*Reglas básicas*, pág. 196 contienen toda la completa sobre lo que sucede cuando obtienes tu primer conjuro de *ki*).

Bendición mayor: puedes ascender temporalmente a una forma mayor. Puedes lanzar *poder de la justicia* de 8.º nivel una vez al día como un conjuro de ocultismo innato. Cuando lo haces, tu silueta parece común y corriente, en lugar de ataviada con poderoso armamento.

Maldición menor: Irori te reta a buscar otro camino, en lugar de considerar cada problema como un clavo solo porque tienes un martillo. Si eliges una prueba para la que tienes un bonificador más alto cuando otro método hubiera sido más apropiado para la situación, como usar el Engaño para mentir por la vida porque es tu modificador más alto, incluso si sería mejor llegar a un acuerdo mediante Diplomacia, debes tirar dos veces y quedarte el resultado más bajo.

Maldición moderada: Irori te reta a adaptarte a la adversidad para perfeccionarte. Te vuelves pesado como si tuvieras una pesada carga, lo que te deja torpe 2 e impedido hasta que logras una tarea desafiantre elegida por Irori.

Maldición mayor: Irori provoca que todas las criaturas vivientes olviden tu existencia. Esto puede agravarse aún más al despertar su ira, lo que hace que tu nombre sea borrado de todos los registros escritos. En ambos casos, los recuerdos y los escritos se reorganizan para omitirte sin contratiempos, en lugar de dejar lagunas evidentes.

AFORISMOS

A Irori se le atribuyen innumerables aforismos. La mayoría de estos aforismos tienen que ver con la superación personal y la superación de la adversidad.

Que Irori te olvide: como dios de la historia, se acepta que Irori sabe todo lo que ha acontecido. Maldecir a alguien para que Irori lo olvide implica un deseo de que no hubiera existido y es particularmente hiriente entre amigos o familiares. La variante, “Que Irori olvide esto”, se usa comúnmente después de un acontecimiento vergonzoso o ridículo como pocos.

Recuerda para iluminar el camino: cuando un seguidor de Irori tiene conocimiento del pasado, está mejor preparado para el futuro. Esto a menudo se usa como despedida al comenzar un viaje o como un recordatorio de profundizar en la historia para resolver un problema actual.

No hay perfección sin cambio: Irori enseña que el camino hacia la perfección pasa por el cambio. Los seguidores del Maestro de Maestros suelen decir esto en tiempos difíciles como estímulo para seguir adelante a pesar de la adversidad.

LAMASHTU

MADRE DE LOS MONSTRUOS

CM diosa de la aberración, los monstruos y las pesadillas

Reino Kurnugia (el Abismo)

Aliados Ghlaunder

Enemigos Abadar, Asmodeo, Desna, Iomedae, Rovagug, Sarenrae, Tsukiyomi

Relaciones Pazuzu (ex consorte)

Templos cavernas, edificios en ruinas, orfanatos abandonados

Adoradores goblins, gnolls, monstruos, parias

Animal sagrado chacal

Colores sagrados rojo y amarillo

Aptitud divina Constitución o Fuerza

Dominios alternativos cambio

Lamashtu acoge entre su grotesca prole a quienes se deleitan con la corrupción de los puros o que se ven rechazados y descuidados por un mundo que desprecia sus diferencias. La Madre de los Monstruos acepta sin reparos a los mortales en su redil y se ha fijado como meta retorcer la vida mortal hacia sus abominables ideales. Su intervención es ampliamente conocida por infiijir corrupciones y terribles pesadillas. Los condenados al ostracismo que comparten sus ideales descubrirán que eso es una bendición, mientras que el resto considera acontecimientos similares como horribles maldiciones.

Por encima de todo, Lamashtu desea la proliferación, la influencia y el dominio de sus hijos. Su contacto con el mundo mortal revela los repugnantes defectos entre los que se consideran hermosos y morales. Tanto ella como sus seguidores buscan oportunidades para romper el velo de inocencia de cada criatura y revelar su potencial atroz y retorcido en un mundo hipócrita.

Lamashtu adopta la forma de una mujer embarazada, con cabeza de chacal, llena de cicatrices que cruzan su vientre hinchado. Unas grandes alas negras le sobresalen de la espalda, y sus piernas se contraen en enormes garras aviares. Tiene un tercer ojo situado en vertical encima de su hocico de chacal. Desde Kurnugia, su reino personal en el Abismo, reina como la Reina de los Demonios y creadora de bestias atroces. Sus hijos, salidos de su cuerpo o esculpidos por su monstruosa mente, sirven como pináculos de poder entre sus seguidores. Sus fieles persiguen sus ideales de convertirse o crear monstruos cada vez más viles y difundir su influencia asesina sobre el reino de los mortales.

Lamashtu alienta a sus fieles a abrazar la monstruosidad y puede ayudar en este esfuerzo concediendo pesadillas torturadoras para abrir sus mentes al poder y la verdad que ella ofrece. Su imaginación corrupta crea imágenes cada vez más horribles para que Lamashtu las introduzca en





la realidad. Los devotos sacrifican la carne y los huesos de las bestias derrotadas y sus enemigos como material de construcción para que su madre moldee nuevos hermanos monstruosos o para conceder el don de la mutación a sus fieles.

Los seguidores que tienen hijos pueden imitar directamente algunas de las aptitudes de su diosa. Tener hijos monstruosos para Lamashtu es considerado como uno de los actos más sagrados alcanzables dentro de su religión. El tormento mental y físico que estos adoradores experimentan durante sus embarazos lamashanos y los horribles partos que sufren son sacrificios que les brindan un gran prestigio, en caso de sobrevivir. Los adoradores con la resistencia para sobrevivir a varios nacimientos, y que tienen cicatrices orgullosas, son honrados por otros lamashanos y reinan como la máxima autoridad en la fe.

Los lamashanos difunden la doctrina de su diosa mediante varios métodos. Los guerreros protegen a la progenie junto a sus monstruosos hermanos. Los sanadores se centran en mantener vivos a los seguidores a través de múltiples partos y tienen talento en asegurarse de que las heridas formen cicatrices atroces. Los cuidadores con la fuerza para arreglárselas con los monstruosos niños de la iglesia son recompensados con bendiciones de la diosa para ayudarlos en sus deberes. Es probable que los fieles de todo tipo se aventuren en el mundo como misioneros, reclutando individuos rechazados y comunidades abandonadas para beneficiar la prosperidad de la prole.

Para los que no se cuentan entre los fieles de Lamashtu, su presencia es un presagio de desgracia inimaginable. Las comunidades subyugadas por monstruos y demonios pueden verse rogándole a Lamashtu que los libere de la ira de sus hijos. Los futuros padres que se despiertan en plena noche por pesadillas traumáticas temen los horrores que puede traer su descendencia.

La creación obsesiva de Lamashtu de nuevos monstruos promete remodelar el mundo mortal en una siniestra colección de nauseabundos corruptores. Sus devotos se unen a una familia de todo tipo de demonios y bestias con el objetivo de cultivar y glorificar a lo repugnante. Para el mundo que los condena al ostracismo, los lamashanos ofrecen este ultimátum: únete a la prole o perece bajo su poder.

INTERCESIÓN DIVINA

Lamashtu recompensa el parentesco con los monstruos y el dominio brutal en el combate. Aquellos que la ofenden sirven a la prole como presa o sacrificios involuntarios.

Bendición menor: el toque de Lamashtu muta una parte de tu cuerpo. Obtienes un Golpe sin arma que infinge 1d6 de daño o uno que infinge 1d4 de daño y tiene los rasgos sutil y ágil. El hecho de que el ataque infliga golpes contundentes, cortantes o perforantes depende de la mutación. Si el Golpe sin arma reemplaza una extremidad, sigues pudiendo usar la extremidad mutada para sus funciones originales. Lamashtu elige la forma y la función de tu mutación.

Bendición moderada: difundes las pesadillas de Lamashtu donde quiera que vayas. Puedes lanzar *confusión* una vez al día como un conjuro divino innato.

Bendición mayor: Lamashtu usa tu cuerpo para crear un nuevo monstruo, independientemente de tu género. Una vez al día, puedes dedicar 1 minuto a dar a luz a un monstruo determinado por el DJ, que se abre camino desde tu vientre. El nivel del monstruo depende de tu nivel y hace lo que quiere, siguiendo la voluntad de Lamashtu, aunque no te ataca a menos que hayas perdido su favor. Quedas drenado 3 por la terrible experiencia.

Maldición menor: horribles visiones atormentan tu mente, superponiéndose la realidad en momentos inoportunos. Tratas todo lo que te rodea como si estuviera oculto.

Maldición moderada: Lamashtu te señala como presa. Cualquier criatura con un olfato impreciso o mejor puede olerte desde cien veces el rango habitual de su olfato y no puede quitarse la sensación de que hueles a presa, por lo que podría atacarte incluso si normalmente evitaría atacar a criaturas de tu ascendencia. Este olor no les obliga mágicamente a actuar y el olor a presa no supera un vínculo más profundo como el de un animal de compañía.

Maldición mayor: Tus sueños son una corriente interminable de pesadillas. Necesita 16 horas de descanso para intentar dormir lo suficiente para recuperar los recursos en la preparación diaria que normalmente requieren un descanso de 8 horas, e incluso entonces, debes tener éxito en una prueba plana CD 15 para hacerlo y sigues fatigado en una prueba con éxito.

AFORISMOS

Los seguidores de Lamashtu pronuncian frases hechas que destilan la monstruosa sabiduría de su madre. Otros usan expresiones para mantener a raya a sus bestias.

Es otra cicatriz en el vientre: también se dice a veces "Las cicatrices son la prueba"; este dicho expresa el sentimiento de que tus pruebas más difíciles pueden convertirse en tus mejores cualidades. Esta frase fue trasladada a nuevas comunidades por los goblins que abandonaron el culto a Lamashtu. Se expandió su popularidad por su mensaje aparentemente positivo, pero aquellos familiarizados con sus orígenes a menudo están nerviosos por la referencia a la brutal cicatrización de Lamashtu y sus profanas madres.

Dulces sueños y partos seguros: en las comunidades que han sufrido un pasado de trágicos nacimientos lamashanos, este reconfortante dicho es una forma popular de desear a las personas, especialmente a los futuros padres, una vida a salvo de la atención de Lamashtu.

La mirada de tres ojos te (me / nos) ve: entre los fieles de Lamashtu, esta expresión se usa de forma ritual al llevar a cabo hazañas favorables, como la creación de nuevos monstruos. Esta declaración reúne a la prole para demostrar su valía ante su diosa. Cuando se dice entre dientes en tono agresivo a víctimas que no son conscientes, es una amenaza infame y un presagio de ira inminente.

NETHYS

EL OJO QUE TODO LO VE

N dios de la magia

Reino Ahkanefti (Maelstrom)

Aliados ninguno

Enemigos ninguno

Templos bibliotecas, catedrales, torres

Adoradores eruditos, escribas, lanzadores de conjuros, magos

Animal sagrado cebra

Colores sagrados negro y blanco

Aptitud divina Sabiduría o Inteligencia

Dominios alternativos glifo

Para algunos, la magia es un arma poderosa. Para otros, es una herramienta adaptable. Y para unos pocos, es una fuente de propósito. Con la comprensión del lanzamiento de conjuros, las criaturas pueden hacer que brote fuego de sus manos, llamar a seres de otro mundo para ayudarlos, hechizar los sentidos e incluso devolver la vida a los muertos. La capacidad de remodelar la realidad para satisfacer mejor las necesidades y los deseos de uno es un poderoso llamado que la mayoría solo sueña con poder responder y pocos son capaces de dominar realmente tal poder.

Uno de esos maestros fue Nethys, que fue venerado como un rey-dios en el antiguo Osirion. Después de intentar desentrañar todos los secretos y el potencial que se encuentran en el interior de los Planos y más allá, Nethys destrozó su propia mente por la auténtica sobrecarga de conocimiento a la que estaba expuesto. Ser testigo de toda la creación, los secretos del universo y la vasta extensión de lo que se ha visto y se verá le desgarró la mente en el mismo momento en que se elevaba al estatus de dios. Nethys ganó un poder ilimitado y la habilidad para utilizarlo, pero a costa de su fúero interno y seguridad mental. Esto resultó en un alma dividida, dos lados en guerra dentro del mismo cuerpo. Uno busca destruir el mundo, purgarlo mediante el fuego y la ruina, y conquistar todo lo que existe. El otro intenta proteger el mundo, elevarlo, educarlo y liberarlo de sus límites.

Quienes se encuentran con Nethys generalmente lo describen como impredecible. Sus cambios de humor y perspectiva, que ocurren sin razón, a menudo provocan que las interacciones con él sean tensas. Sin embargo, a pesar de las dificultades, enseña a quienes van en su búsqueda, independientemente de sus intenciones. Mientras se esfuerzen por usar la magia, por explorar su potencial ilimitado, pueden ganarse el apoyo de Nethys. Desde las maldiciones más viles hasta los remedios más puros, la magia y su uso continuo parecen ser el único impulso que sigue teniendo Nethys. Esto a menudo se refleja en sus seguidores, que pueden tratar de descubrir todo lo que puedan sobre lo arcano creando nuevos usos para conjuros existentes o simplificar las tareas mundanas mediante magia. Usar la magia siempre que sea posible es un principio muy practicado por los seguidores de Nethys. Algunos de los seguidores más entusiastas lo aprovechan al máximo, utilizan la magia para realizar todas sus tareas domésticas de inmediato, solo utilizan fuentes mágicas de luz o generan constantemente una ligera brisa.

Los adoradores de Nethys buscan obtener un conocimiento mayor y ampliar sus poderes. Si bien la mayoría de sus fieles dan la bienvenida a aquellos que buscan aprender y comprender la magia, una buena parte rechaza activamente a los que no tienen el talento o la paciencia necesarios. Muchos seguidores preisionan a otros para que aprendan, a menudo reteniendo las respuestas completas a las preguntas y ofreciendo la información suficiente para que otros busquen las respuestas y aprendan por su cuenta. Otros, en cambio, guardan celosamente su conocimiento, con la esperanza de asegurar que su propia comprensión supere con creces la de otros que persiguen un conocimiento similar. Es común que los seguidores de Nethys se muestren distantes o indiferentes, tal vez incluso imiten al

dioss de la magia al tratar de equilibrar el mundo que los rodea, permitiendo desastres que podrían haber evitado al tiempo que traen la estructura donde no la hay. La mayoría se abstiene de la política y opta por adoptar puntos de vista imparciales que no requieren ser tajante, aunque la postura neutral nethysiana los convierte en asesores perfectos para los gobernantes que lidian con problemas relacionados con la magia.

Los templos independientes construidos únicamente para el culto a Nethys son raros. Muchos hacen las veces de bibliotecas y estudios, y las bibliotecas y colegios preexistentes a menudo tienen santuarios dedicados a Nethys en su interior. La mayoría de estos templos son edificios grandiosos cuya naturaleza imponente sugiere una arquitectura que solo es alcanzable con la ayuda de la magia. De hecho, muchos de los cuidadores de dichos sitios se enorgullecen de los conjuros únicos necesarios para la creación de los templos más elaborados de Nethys. Algunas ubicaciones más remotas albergan pequeños santuarios dedicados a Nethys, que a menudo contienen pequeñas bibliotecas ambulantes junto con varios fragmentos de investigación que pueden estimular a quienes se detienen y comparten la búsqueda de nuevos conocimientos, aunque tales santuarios son particularmente raros. Estos santuarios y sus bibliotecas están construidos por seguidores que deambulan activamente por los países en busca de nuevos secretos. Los sacerdotes de Nethys suelen vestir colores que contrastan, a menudo uno claro y uno oscuro, o se pintan o tatúan la mitad del cuerpo para representar mejor la dualidad del dios de la magia.

INTERCESIÓN DIVINA

Nethys es a menudo imparcial con sus seguidores y sus deseos, por lo que es raro obtener un favor mayor del dios de la magia. Sin embargo, el desprecio flagrante y la opresión de la magia definitivamente provocan su ira.

Bendición menor: Nethys lanza un poderoso conjuro para ayudarte en caso de necesidad. En una ocasión, Nethys lanza un conjuro de 1 nivel por encima del conjuro de nivel más alto que puedes lanzar. Si no puedes lanzar conjuros, Nethys lanza un conjuro de 1.^{er} nivel para ayudarte.

Bendición moderada: Nethys te otorga conocimiento de los secretos de la magia. Añade a tu lista de conjuros un conjuro de una tradición mágica distinta. Aún debes aprenderlo o añadirlo a tu repertorio como es habitual.

Bendición mayor: Se te otorga el conocimiento y el dominio supremo de la magia. Si eres un lanzador de conjuros preparados, puedes cambiar uno de tus conjuros preparados por otro que podrías haber preparado en ese espacio; si eres un lanzador de conjuros espontáneo, puedes cambiar uno de los conjuros de tu repertorio de conjuros por otro conjuro que podrías haber elegido para tu repertorio. En cualquier caso, realizas este cambio mediante el uso de una sola acción, que tiene el rasgo concentrado (si no eres un lanzador de conjuros preparado ni espontáneo, Nethys no te concederá su bendición mayor).

Maldición menor: los secretos de la magia se vuelven mentalmente agotadores. Estás permanentemente anonadado 1.

Maldición moderada: tu magia lucha contra sí misma como las mitades en conflicto de Nethys. Siempre que lances un conjuro, haz una prueba plana de CD 11. En caso de fallo, si tu conjuro era dañino, en su lugar, lanza un conjuro beneficioso del mismo nivel sobre tus objetivos previstos, y si era beneficioso, en su lugar lanza un conjuro dañino del mismo nivel sobre tus objetivos previstos. Si el conjuro debía beneficiar a unos objetivos y perjudicar a otros, lanza un conjuro del mismo nivel que intercambia los beneficios (por ejemplo, cambiando un conjuro *curar* que dañaría a los muertos vivientes y curaría a los vivos por un conjuro *dañar* que curaría a los muertos vivientes y dañaría a los vivos). Sigues perdiendo el espacio del conjuro para el conjuro que estabas intentando lanzar.

Maldición mayor: Nethys corta tu conexión con la magia. Pierdes todas tus habilidades de lanzamiento de conjuros y no puedes obtener ningún lanzamiento de conjuros futuro.



AFORISMOS

Los seguidores de Nethys prefieren frases que requieren conocimiento de la magia o juegos de palabras que haya que descifrar.

Lo que no está ahí, sigue siendo: este dicho es tan crítico como el dios de la magia y aquellos que entienden su intención lo recitan fácilmente mientras persiguen nuevos conocimientos. Significa que solo porque una idea o ser no se entienda actualmente o no exista actualmente no significa que no se pueda comprender y a menudo estimula la búsqueda del conocimiento. Lo que no se ve a simple vista todavía se puede aprender y descubrir, a menudo concediendo una nueva percepción.

Señala con el dedo de su mano negra chamuscada: esta referencia a la mano de Nethys, quemada con magia negra, tiene múltiples significados que se hacen evidentes cuando se traducen a otros idiomas. En esencia, dirige a los seguidores hacia un desafío que les permita aprender, al mismo tiempo que advierte que el desafío podría ser destructivo.

NORGORBER

DEDOS NEGROS, EL MAESTRO GRIS, EL SEGADOR DE REPUTACIÓN, EL PADRE DESOLLADOR

NM dios del asesinato, el veneno, la codicia y los secretos

Reino Duskfathom (el Eje)

Aliados Achaek, Sivanah

Enemigos Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Gruhastha, Iomedae, Sarenrae, Torag

Relaciones Cayden Cailean (hermano ascendido), Iomedae (hermana ascendida)

Templos casas de comerciantes, gremios de ladrones, tiendas de alquimia

Adoradores asesinos, envenenadores, espías, ladrones, políticos

Animal sagrado araña

Colores sagrados negro y gris

Aptitud divina Destreza o Inteligencia

Norgorber es el más misterioso de los Ascendidos, el grupo de mortales que alcanzó la divinidad después de superar la Prueba de la *Piedra Estelar*. A diferencia de las existencias mortales de Iomedae y Cayden Cailean, la vida de Norgorber antes de su ascensión es un misterio; el propio dios ha mantenido los detalles de su vida mortal en secreto. Esto no es una sorpresa para quienes están familiarizados con él: es el maestro de todos los secretos, un manipulador y calculador que blande de forma inteligente y despiadada el poder del conocimiento oculto para alcanzar sus metas. Solo sus adoradores más de fiar saben lo suficiente sobre sus objetivos para ayudar en los planes del dios, e incluso esos adoradores a menudo ven alterados sus recuerdos después de terminar su parte en los planes de Norgorber.

En las obras de arte, a menudo se le representa con solo su símbolo religioso: una máscara negra sin rasgos distintivos.

El dios interfiere activamente en los intentos de los artistas de reproducir de manera realista su imagen provocando ceguera o temblores para evitar que terminen su trabajo. Aquellos que afirman haberlo visto solo pueden describir una figura encapuchada indescriptible vestida de negro y gris, con el rostro oculto entre las sombras.

Norgorber es venerado en cuatro aspectos, cada uno de los cuales representa una faceta del siniestro trabajo del dios: Dedos Negros, dios del veneno; el Padre Desollador, dios del asesinato; el Maestro Gris, dios de los ladrones; y el Segador de Reputación, dios de los secretos. Los seguidores de Norgorber generalmente se alinean con un aspecto por encima de los demás, aunque algunos templos veneran al dios en todas sus formas. Los templos dedicados a los distintos aspectos del dios operan independientemente, aunque podrían trabajar juntos para llevar a cabo complicados planes orquestados por el dios o sus secuaces.

Dedos Negros: en su aspecto como el dios de los alquimistas y envenenadores, Norgorber representa el uso encubierto de sustancias peligrosas para lograr ganancias personales y la búsqueda de secretos alquímicos independientemente de las consecuencias. Incluso los alquimistas que adoran a dioses más bondadosos codician los secretos conocidos por Dedos Negros, aunque sus adoradores afirmarían que los no creyentes son demasiado cautelosos o bondadosos para seguir con éxito las técnicas prohibidas de Norgorber. Los seguidores de Dedos Negros son experimentadores imprudentes, crían selectivamente arañas o escorpiones para desarrollar venenos más potentes o prueban tinturas químicas en prisioneros para estudiar sus efectos.

Sus experimentos a menudo conducen al desarrollo de contrabando útil, como venenos imposibles de rastrear que imitan los efectos de enfermedades o ácidos poderosos que se deshacen cerraduras o barrotes de prisión.



El Padre Desollador: sediento de sangre y brutalmente violento, el aspecto del Padre Desollador de Norgorber es solo adorado por los asesinos más crueles. Ya sean bandidos despiadados, ladrones feroces o carníceros temibles, los seguidores del Padre Desollador se centran en apagar la vida, ya sea como una muestra de dominio, un sacramento horrible o una celebración de la depravación. Si bien la matanza sin sentido es suficiente para muchos de sus adoradores, algunos asesinos en serie ven sus crímenes como pasos en los desconocidos planes de su dios oscuro. Para ellos, cada asesinato es una oración.

El Maestro Gris: el chantaje, el hurto, el secuestro y la extorsión, todos ellos son sagrados para los seguidores del Maestro Gris. El aspecto de Norgorber como el dios de los ladrones alienta a sus seguidores a apoderarse de lo que está a su alcance y hacer caso omiso de las obligaciones morales y la ley. Si bien las cofradías individuales de ladrones pueden seguir directrices que aseguren la rentabilidad o les ayuden a evitar las autoridades, aquellos que siguen al Maestro Gris buscan obtener ganancias a expensas de los demás. De todos los aspectos del dios, el Maestro Gris es el que tiene más probabilidades de tener cultos organizados de seguidores, y sus sacerdotes a menudo ocupan cargos importantes en las cofradías de ladrones, pandillas y sindicatos del crimen.

El Segador de Reputación: políticos, espías e incluso archivistas o investigadores podrían adorar a Norgorber como este, su aspecto menos maligno. El Segador de Reputación representa el poder de la información: el poder de descubrirla, el poder de mantenerla en secreto y el poder de susurrarla en el oído adecuado en el momento oportuno. Si bien muchas personas buenas están interesadas en recopilar información útil, quienes siguen al Segador de Reputación generalmente lo hacen para promover sus propios fines egoístas y buscan aprovechar la información privilegiada en su propio beneficio. La manipulación de precios y la corrupción política son el comercio de muchos de los seguidores del Segador de Reputación, pero sus adoradores más extremos podrían descubrir un secreto y luego matar a cualquiera que lo conozca, simplemente para hacerse con su poder.

INTERCESIÓN DIVINA

El favor y el descontento de Norgorber son sutiles, pero poderosos.

Bendición menor: Norgorber protege tus secretos y mentiras. En una ocasión, cuando sacas un fallo en una prueba de Engaño para Mentir, sacas un éxito crítico. Norgorber generalmente decide otorgar esta bendición para proteger una mentira extremadamente relevante.

Bendición moderada: tus venenos son eternos. Si tu Golpe con un arma envenenada falla críticamente, o tiene éxito pero no logra infligir daño cortante o perforante, el veneno no se gasta. El veneno se gasta una vez que se aplica con éxito en una criatura.

Bendición mayor: te conviertes en un secreto vivo. Eres inmune a los efectos de adivinación y a los intentos de alterar mágicamente tus recuerdos, a menos que elijas ser afectado o que esos efectos provengan de un dios, un artefacto o una fuente poderosa similar. Tampoco puedes ser engañado o forzado por medios mundanos a revelar un secreto que quieras guardar.

Maldición menor: Norgorber permite a los ladrones quitarte lo mejor que lleves. Cada vez que obtienes ingresos, ganas dinero como si la tarea fuera 2 niveles más baja debido a robos, pérdidas o mala suerte.

Maldición moderada: los venenos te debilitan rápidamente. Cuando sacas un fallo en una salvación de Fortaleza contra un veneno, sacas un fallo crítico.

Maldición mayor: Norgorber te roba tus recuerdos. Una vez al día, cuando te despiertes del descanso, tira 1d4. Con un 1, olvidas para siempre lo sucedido el día anterior. Con un 2, experimentas una amnesia temporal completa durante ese día, incapaz de recordar información del pasado, incluido quién eres. Con un 3, olvidas temporalmente un solo tema importante durante ese día (Norgorber tiende a elegir intencionalmente un recuerdo para causar angustia, como hacer que se te olvide tu cónyuge en tu aniversario). Con un 4, recuerdas temporalmente recuerdos falsos sobre un solo tema importante durante ese día, mezclados a la perfección con tus verdaderos recuerdos.

AFORISMOS

Muchos seguidores de Norgorber usan una serie de palabras clave, dobles sentidos y señales no verbales para comunicarse con otros creyentes sin llamar la atención de los no iniciados. Los siguientes dos dichos, sin embargo, son comunes entre la mayoría de los seguidores de Norgorber, aunque tienen cuidado de no pronunciarlos entre los no creyentes.

Con una mano doy: se utiliza como un saludo, pero también es una advertencia: Las verdaderas motivaciones del hablante permanecen en secreto y un regalo en una mano puede compensarse con una amenaza en la otra.

Espero un precio justo: algo de poco valor aparente puede tener un gran valor en las manos correctas o susurrado en el oído adecuado. Una persona que dice esto posee algún objeto o conoce algún secreto que aún no ha aprovechado todo su potencial.

ROVAGUG

LA BESTIA AGRESTE

CM dios del desastre, la destrucción, y la ira

Reino La Bóveda Muerta

Aliados ninguno

Enemigos Abadar, Asmodeo, Calistria, Desna, Gozreh, Lamashtu, Farasma, Sarenrae, Shelyn, Torag, Zon-Kuthon

Templos cavernas, fortalezas, fosos, simas

Adoradores agitadores, agoreros, fanáticos destructivos, señores de la guerra

Animal sagrado escorpión

Colores sagrados marrón y rojo

Aptitud divina Fuerza o Constitución

Dominios alternativos enjambre, vacío

Rovagug no tiene una sola escritura sagrada. Tampoco las necesita, dado que su único mandamiento es destruir, y sus seguidores no necesitan instrucciones sobre cómo lograrlo. Los monstruos metafóricos y literales que adoran a Rovagug comparten sus mitos y leyendas en santuarios secretos y cuevas escondidas, lo llaman el Deshacedor, el Rey Encarcelado, el Rompemundos, la Bestia Agreste y la Marea de Colmillos. Dicen que cada vida que eliminan, cada obra de arte que destruyen, cada obra de trabajo que derriban abre una grieta en la prisión que retiene a su dios. Cada uno de sus pequeños intentos de destrucción suma y algún día lo cederá, dejándolo libre para provocar el fin de todas las cosas.

Cuentan cómo Rovagug se arrastró hace milenios desde más allá de las profundidades del universo, dejando solo devastación a su paso. Un sinfín de dioses

menores cayeron ante él, devorados por sus enormes fauces o aplastados bajo su impía masa. Sus fieles están indignados por la cobarde alianza de los otros dioses, que no podían detenerlo solos:

Mientras que la astuta Calistria distraía a la Bestia Agreste, el sucio Torag, el débil Gorum y la sentenciosa Farasma conspiraron para crear una prisión irrompible en el corazón de Golarion. La arrogante Sarenrae tuvo la temeridad de desafiar a Rovagug directamente. Usó fuego sagrado para atraerlo hasta el mundo que se convertiría en su prisión antes de abrir finalmente una gran grieta en la superficie que lo tentó a meterse dentro. Solo entonces, Asmodeo, cobarde y presumido, encerró a Rovagug en la Jaula, provocándole con la llave forjada en el Infierno.

Aún así, según sus fieles, esta prisión simplemente contiene a Rovagug, y solo por el momento. Duerme a intervalos, sus sacudidas hacen temblar la tierra y las montañas, y sus gritos de ira escupen gases nocivos para envenenar a los seguidores de sus enemigos. Su carne da vida y alimenta a horrores inimaginables, parásitos con el poder de sembrar la destrucción en la superficie. Los más mortales de estos: Grandes Semillas como Ulunat el Purulento, el Primer Profano; Chemnosit, el Monarca Gusano; Xotani, El Que Sangra Fuego; y la Tarasca, el motor del Armagedón, son prácticamente dioses por derecho propio que arrasan

Golarion y no dejan nada más que destrucción a su paso. Han causado catástrofes a una escala con la que la mayoría de los seguidores de la Bestia Agreste solo sueñan, pasos monstruosos para liberar a Rovagug y que se dé un festín con los dioses que lo encerraron.



Mientras que la mayoría de los seguidores de Rovagug simplemente buscan el fin de todo, sus adoradores más extremos creen que serán elevados como dioses en un nuevo mundo que Rovagug creará después de destruir a los viejos. En realidad, a la Bestia Agreste no le importan lo más mínimo. Solo le importa la destrucción y poner fin a todas las cosas. Si llegara el día en que escapara de su prisión se volvería contra sus propias semillas y seguidores, después de vengarse de los otros dioses y los devoraría con tanta certeza como a todo lo demás.

La fe de Rovagug está prohibida en tierras civilizadas, donde sus templos no están permitidos. Los adoradores de la Bestia Agreste se deleitan en el odio de los otros dioses y sus fieles. Las criaturas que aceptan servir a Rovagug vienen para destruir. La mayoría son monstruos o provienen de comunidades que celebran la destrucción; gritan himnos al dios mientras se abren camino a cuchilladas entre criaturas menores con aullidos de ira. Unos pocos individuos (todos algo monstruosos por derecho propio) siguen a Rovagug en su ansia de poder que creen que incluso los otros dioses temen, o en la creencia errónea de que la destrucción que promete el dios despejaría el camino para nueva vida. Sin embargo, incluso ellos saben que no deben pronunciar el nombre de su dios al aire libre, si no quieren acabar muertos.

Los pocos aventureros que siguen a Rovagug aprecian la destrucción y arrasan con todo lo que pueden. Pueden ser señores de la guerra, sectarios que buscan abrir las cerraduras de la prisión de Rovagug, guerreros que han visto tales horrores que solo pueden concebir la destrucción o almas vengativas que quieren un fin para ellos y todos los que les han hecho daño.

INTERCESIÓN DIVINA

El encarcelamiento de Rovagug implica que casi nunca puede interceder en Golarion, pero algunos lugares se adentran tanto en la tierra como para que la influencia profana del dios pueda filtrarse. Es tan probable que maldiga a quienes llaman su atención como que los recompense, aunque los actos de violencia y destrucción lo suficientemente grandes pueden ganarse su favor.

Bendición menor: tu ataque se vuelve más destructivo. En una ocasión, uno de tus ataques fallidos o con éxito se convierte en un impacto crítico y tu arma o ataque sin arma obtiene el rasgo mortal d12 para este ataque, reemplazando cualquier rasgo mortal que ya tuviera. Rovagug generalmente concede esta bendición cuando el golpe crítico podría destruir algo precioso o relevante.

Bendición moderada: puedes devorarlo todo. Tu boca se convierte en una horrible boca de insecto circular con dientes como agujas. Obtiene un ataque de morisco sin arma que infinge 1d8 de daño perforante. Además, puedes comer cualquier cosa que te quepa en la garganta, incluso rocas u objetos pequeños. Obtiene un bonificador +4 por estatus a las salvaciones resultantes de comer algo, como enfermedades, venenos u otros efectos del objeto ingerido. Esto no te permite digerir objetos mágicos que de otro modo serían difíciles o imposibles de destruir, como objetos malditos o artefactos.

Bendición mayor: puedes resquebrajar la superficie de Golarion, acelerando la liberación de la Bestia Agreste. Obtiene la dote de bárbaro Pisotón de terremoto.

Maldición menor: cada vez que te encarcelan, lo destrozas todo y tiemblas mientras tu mente se llena de desesperación. Cada vez que eres neutralizado o encarcelado (como ser enviado a la cárcel), también quedas torpe 2 y estupefacto 2.

Maldición moderada: tu ira destructiva quiere permanecer desatada. Cualquier armadura que lleves se rompe automáticamente. Otros objetos en tu poder de vez en cuando se rompen con el tiempo.

Maldición mayor: solo eres útil como un faro de destrucción. Estás permanentemente confuso, arrasas contra todo lo que se te pone por delante, e infinges 18 de daño adicional con tus Golpes con arma y sin arma.

AFORISMOS

Dada la naturaleza de aquellos que adoran a Rovagug, surgen pocos adagios entre los fieles más allá de los vórticos frenéticos por la muerte o la burla de un enemigo cuando se rompe un objeto necesario, pero algunos han llegado a difundirse.

Cuando la Jaula se desmorone: esta amenaza discreta conlleva la promesa de una futura muerte. Habla de la certeza para sus seguidores de que Rovagug se liberará y propagará la destrucción. Los fieles a veces lo usan para saber si otro comparte sus creencias, esperando en respuesta "Los dioses morirán".

Nada me detiene: los seguidores fanáticos usan este grito de guerra para indicar que su dios está obrando a través de ellos y, por lo tanto, no está limitado por su prisión.

SARENRAE

LA FLOR DEL ALBA

NB diosa del sol, la curación, la honestidad y la redención.

Reino la Luz Eterna (Nirvana)

Aliados Cayden Cailean, Desna, Iomedae, Shelyn

Enemigos Asmodeo, Lamashtu, Rovagug, Urgathoa

Relaciones Desna (amante), Shelyn (amante)

Templos catedrales, enfermerías, iglesias, menhires

Adoradores filántropos, los redimidos, mediadores, sanadores

Animal sagrado paloma

Colores sagrados azul y dorado

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos reposo

Sarenrae es una de las diosas más populares en Golarion en virtud de su asociación con el sol que da la vida y su oferta perpetua de ayudar a cualquiera a ser lo mejor, incluso cuando han cometido errores. La mayoría de la gente le agradece su amable labor de canalizar el poder del sol para la seguridad y el sustento de todos, y agradece a su clero prestar su poder curativo a todos los que lo necesitan. Los mortales ven a la Flor del Alba como un ejemplo de amor sin límites, exquisita amabilidad y verdadera paciencia. Le rezan para que cure a los enfermos, levante a los oprimidos e ilumine la oscuridad de las circunstancias y del espíritu. Sus seguidores aspiran a emularla a través de la generosidad, la educación, la honradez y el coraje desinteresado. Se oponen al mal en todas partes con palabras primero y, cuando es necesario, con cimitarra y llamas.

Sarenrae también es muy venerada como un símbolo de esperanza renovada, ya que dirigió desinteresadamente el ataque contra Rovagug para salvar a Golarion de la destrucción total en el pasado mítico. Fue ella quien arrojó a Rovagug a su terrible tumba en el interior del mundo y encendió el fuego del sol dentro de su prisión para debilitar a la Bestia Agreste y evitar que escape. Tiene el aspecto de un ángel, dado que fue uno de los ángeles más poderosos antes de establecerse como una auténtica diosa, y recupera este aspecto de vengadora en llamas cuando se encuentra con un mal demasiado arraigado para que incluso ella pueda redimirlo.

El texto sagrado de Sarenrae es *El Nacimiento de la Luz y la Verdad*. Registra sus luchas como un ángel antes de que diera comienzo la historia mortal y también ofrece orientación para resistir los males de conveniencia, enfrentarse a la crueldad en el mundo y educar y redimir un alma maligna.

Los predicadores a menudo citan públicamente el texto en apasionados sermones cuando condenan la crueldad y la corrupción, dando a los fieles una reputación de fervientes fanáticos. En lugares como Qadira, esto pone a muchos de sus seguidores en conflicto con aquellos en el poder que permiten o incluso apoyan males como la esclavitud; en los últimos tiempos, ha despojado de





sus bendiciones a aquellos entre la fe que consentían tales males, aunque después de que se enfriara su temperamento, la Flor del Alba ha ofrecido públicamente la redención a los fieles en desgracia que están dispuestos a arrepentirse.

La iglesia de Sarenrae se dedica a curar todos los males, nutrir el cuerpo y el espíritu, y corregir a los malvados. Es una organización flexible y casi familiar que llama a sus miembros a ir a donde se los necesita. La mayoría de la gente reconoce los templos brillantes y altísimos de Sarenrae, que permiten que los servicios se realicen bajo luz solar directa. Los más grandes tienden a incorporar arquitectura keleshita, ya que en muchas áreas la fe de Sarenrae se extendió antes de la expansión económica de Kelesh. Los servicios sarenitas son tradicionalmente alegres, con cantos y bailes. Los hitos en la construcción familiar y el crecimiento personal son especialmente celebrados, incluida la adopción, los matrimonios, la mayoría de edad y el reconocimiento de un antiguo malhechor como rehabilitado.

Los clérigos están llamados a hacer el bien en el mundo de muchas formas. Alimentan al hambriento, atienden a los enfermos, sanan a los heridos y guían a los perdidos. Muchos están capacitados como diplomáticos y asesores con la esperanza de mantener la paz y garantizar que los gobiernos sean justos y misericordiosos. También aconsejan a los que están divididos, median en disputas y rehabilitan a quienes han perjudicado a otros. Aunque la mayoría del trabajo diario de la iglesia es pacífico, sus miembros practican el manejo de la espada y la magia como una forma de arte meditativo y como preparación para derrotar al mal irremediable con velocidad misericordiosa.

Aquellos que han cometido grandes errores pero se arrepienten, a veces se unen a la iglesia de Sarenrae porque la diosa ofrece una oportunidad de redención incluso a quienes han cometido actos terribles. La festividad reflexiva e íntima de Marcavela durante el solsticio de invierno, (que celebra los motivos personales por los que cada seguidor individual se unió a la iglesia) tiene un significado especial para estos seguidores, así como para los nuevos practicantes y los que atraviesan tiempos difíciles.

INTERCESIÓN DIVINA

Sarenrae a menudo concede bendiciones por hacer un sacrificio para mejorar o por arriesgarse para redimir a otro. Por lo general, maldice a quienes traicionan su misericordia.

Bendición menor: tus manos curativas están bendecidas con una cálida llama. En una ocasión, cuando sanas a otra criatura, en lugar de curarla en la proporción habitual, devuelves a la criatura a Puntos de Golpe completos, sin importar cuánto daño haya sufrido. Sarenrae generalmente concede esta bendición en circunstancias extremadamente relevantes.

Bendición moderada: tu espada quema lo irredimible. Tus ataques infligen 1d6 daño por fuego adicional que ignora la resistencia al fuego.

Bendición mayor: eres la voz de la paz y la rehabilitación. Cuando sacas un éxito en una prueba para Pedir algo, sacas un éxito crítico en su lugar. Además, todas las criaturas que no sean demonios, muertos vivientes o criaturas descerrebradas te permiten una oportunidad de dar tu opinión y hacer solicitudes antes de entrar en combate. Si tú o un aliado alguna vez aprovecháis el tiempo de la solicitud para obtener una ventaja en un combate subsiguiente (por ejemplo, para lanzar conjuros preparatorios, posicionarse para el combate o esperar a los conjuros preparatorios de tu oponente), Sarenrae revoca inmediatamente esta bendición, o posiblemente maldiga a tu aliado.

Maldición menor: el sol te quema por tu transgresión. Sufres una quemadura solar que te deja torpe 1 permanentemente.

Maldición moderada: el sol ilumina todo lo que dices con su luz. Te vuelves incapaz de decir mentiras, y si intentas hacerlo, en su lugar, dices compulsivamente la verdad sobre el asunto en cuestión. Aún puedes ocultar información o mentir por omisión.

Maldición mayor: Sarenrae restringe tu capacidad de dañar a otros. Todos los ataques que realizas, los conjuros que lanzas y otras fuentes de daño que infinges no son letales, excepto contra infernales y muertos vivientes, y no puedes convertirlos en letales. Infinges daño mínimo excepto contra infernales y muertos vivientes. Todas las criaturas, excepto los infernales y los muertos vivientes, obtienen un bonificador +4 por estatus contra tu CA y tiradas de salvación contra tus ataques y otros efectos.

AFORISMOS

Los sarenitas suelen jurar por Sarenrae para prometer honestidad, porque se cree que maldice a quienes mienten después de hacerlo. También usan estos aforismos.

El amanecer trae nueva luz: esta expresión se usa a menudo para invitar a las bendiciones a un buen giro en la vida, que puede ser tan trascendental como el nacimiento de un hijo o tan nimio como una comida especialmente satisfactoria. Como letanía, asegura a los fieles que cada nuevo día es una oportunidad más de Sarenrae para mejorar, y una promesa de que las circunstancias mejorarán (aunque tal vez solo en el más allá).

Por el sol y la furia: la mayoría de los fieles solo leen este grito de guerra pintado o tallado en las piedras angulares de los templos sarenitas, donde está destinado a ahuyentar al mal impenitente. En batalla, los sarenitas pronuncian esta frase para invocar su poder contra el mal (especialmente los infernales y los muertos vivientes) y para evocar el fuego sagrado.

SHELYN

LA ROSA ETERNA

NB diosa del amor, el arte, la belleza y la música

Reino Corazón de Flor (Nirvana)

Aliados Abadar, Brigh, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Sarenrae, Shizuru

Enemigos Asmodeo, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon

Relaciones Desna (amante), Sarenrae (amante), Zon-Kuthon (hermano)

Templos catedrales, galerías de arte, jardines, museos, teatros

Adoradores amantes, artistas, buscadores de la redención, juglares, músicos

Animal sagrado pájaro cantor

Colores Sagrados todos

Aptitud divina Sabiduría o Carisma

Dominios alternativos reposo

Shelyn vigila la existencia con ojo amable y cariñoso, alentando a los mortales a sacar lo mejor de sus vidas al difundir el amor, el arte y la belleza lo mejor que puedan. Incluso los despertares artísticos más rudimentarios son dignos de elogio a ojos de la diosa, ya que representan la expresión individual de las pruebas y triunfos de la vida. Cree que cada criatura es digna de amor y capaz de crear arte a su manera. La religión de Shelyn no requiere castidad, fidelidad o una estructura

de relaciones particular, ya que la pasión del romance temprano es una faceta del amor tan importante y válida como la cómoda confianza entre una pareja casada. Sin embargo, distingue entre el cortejo y el puro deseo carnal y prefiere que los encuentros amorosos florezcan en relaciones más significativas sobre la marcha.

Como la diosa del arte y la belleza, la apariencia de Shelyn cambia drásticamente según las normas culturales de los artistas que la representan. Ha sido retratada con casi cualquier ascendencia, aunque generalmente con algunas similitudes distintivas: Lleva el pelo largo hasta los tobillos y mechones festivos de los colores del arcoíris y sus ojos son azules, plateados, ambos o uno de cada color.

No se sabe nada sobre la madre de Shelyn, aunque algunos afirman que nació de una antigua diosa del amor. El padre de Shelyn era el lobo espiritual Thron, que deambulaba por Golarion en tiempos primordiales cantando alabanzas salvajes al amor, la vida y el universo. Aunque Thron tuvo muchas parejas e hijos, solo tuvo dos hijos que llegaron a superarlo en poder: Shelyn y Dou-Bral. Después de una pelea entre hermanos, Dou-Bral rechazó sus responsabilidades divinas y desapareció más allá del límite del Gran Más Allá. Con el tiempo regresó, pero cambiado: poseído por un espíritu maligno y remodelado como el retorcido y corrupto señor Zon-Kuthon. Los dos hermanos se enfrentaron una vez más, y

esta vez solo alcanzaron una tregua cuando Shelyn le arrebató la guja bañada en oro a su hermano, la *Susurradora de Almas*, creyendo que era la fuente de su corrupción. Aunque Zon-Kuthon siguió siendo maligno y llegó a mutilar y remodelar a su propio padre en un heraldo grotesco,

Shelyn aún cree que su hermano sigue existiendo en algún lugar bajo la corrupción, y espera redimirlo algún día.

Este trágico cisma en la familia de Shelyn contribuye a su creencia de que todas las criaturas merecen amor, y que incluso aquellos que han recurrido al mal todavía llevan el amor consigo, junto con la



AFORISMOS

Los seguidores de Shelyn comparten una serie de dichos que incorporan en su poesía, canciones o expresiones cotidianas.

La creación de la belleza es el arte más elevado: los shelynitas consideran cualquier esfuerzo por hacer del mundo un lugar más hermoso como una bendición. Esto incluye arte visual, música, literatura o expresión a través del maquillaje o la ropa.

El amor y la belleza pertenecen a todos: todos los seres son capaces y dignos de amor, incluso aquellos que han sido retorcidos o corrompidos por facetas del amor como los celos o la posesividad. El amor es un poder que tiene la fuerza para redimir y unir, y tiene un significado tan variado como todas las criaturas que lo sienten en sus corazones.

El amor es lo más importante: la mejor enseñanza de Shelyn es que el amor es la más poderosa de todas las fuerzas. Guía las acciones de mortales y dioses por igual, y perdura más allá del conocimiento, el lenguaje y las ambiciones. Las emociones dolorosas, como la ira o el miedo, son ecos de la falta de amor y, por lo tanto, solo pueden ser calmados por éste.

posibilidad de curación y redención. Si bien Zon-Kuthon, Asmodeo, Rovagug y Urgathoa a veces se consideran enemigos de su fe, en realidad Shelyn no considera a ninguna criatura de un modo que se ajuste al concepto mortal de "enemigo". Incluso los dioses malignos y sus fes tienden a tratar más amablemente a Shelyn y sus adoradores que al resto de dioses buenos.

Si bien es consciente de que el amor y el arte no son cosas fáciles e incluso pueden ser fuentes de dolor a veces, sigue siendo una firme optimista con la certeza de que incluso los corazones rotos pueden sanar y que incluso una experiencia turbulenta con el amor puede ser un viaje educativo y curativo. Pero también reconoce que algunas criaturas pueden distorsionar el amor en celos o pervertir el impulso de crear en codicia u obsesión. Si bien aprecia la pasión y la perseverancia frente a la adversidad, Shelyn nunca les pide a sus seguidores que olviden de su propio bienestar o el de otros para afligirse obsesivamente, perseguir agresivamente a una persona indiferente o ponerse en peligro por el arte. Es igualmente importante para sus seguidores difundir el amor como lo es corregir a aquellos que usarían el nombre de Shelyn para justificar actos egoístas, codiciosos o crueles.

Los shelynitas se reúnen en sus templos en el día sagrado de Tonocristal, una celebración de invierno llena de creación, reuniones amistosas y cortejo. Muchas parejas se prometen o se casan en Tonocristal, y los templos organizan grandes fiestas por la noche para que toda la comunidad se reúna y disfrute de la comida, la compañía y las actuaciones hasta bien entrada la noche. No importa la temporada, los templos de Shelyn siempre están adornados con flores, arte e imágenes de su símbolo religioso: un pájaro cantor con las plumas de la cola de los vibrantes colores del arcoíris.

INTERCESIÓN DIVINA

Cuando las criaturas realizan actos agradables, como difundir la belleza o acciones desagradables, como traicionar a sus seres queridos, Shelyn puede responder en consecuencia.

Bendición menor: en una ocasión, cuando sacas un fallo en una prueba de Diplomacia, sacas un éxito crítico. Shelyn generalmente solo concede esta bendición cuando la prueba de Diplomacia serviría para promover el amor u ofrecer una posibilidad de redención.

Bendición moderada: estás inspirado a crear grandes obras y convertirte en un virtuoso en todas las artes. Obtenes la dote Especialidad artesana y la dote Intérprete virtuoso en todas las categorías de Artesanía e Interpretar.

Bendición mayor: tu belleza interior y tu amor te rodean en un aura. Mientras no te portes mal con ellas, todas las criaturas que no sean infernales, muertos vivientes y criaturas descerebradas comienzan con una actitud de amistoso hacia ti, a menos que hubieran sido solícitos ya. Esto no significa que estén dispuestos a cambiar sus vidas o planes por ti y este beneficio no evita que sus actitudes empeoren si intentas boicotearlos. Este efecto no funciona contra dioses y criaturas igualmente poderosas. Además, el amor que compartes con tus amigos los inspira. Tú y tus aliados obtendréis un bonificador +3 por estatus a las tiradas de salvación y las pruebas de habilidad siempre que tengáis contacto visual entre vosotros.

Maldición menor: tu corazón se agita por el remordimiento. Cada día, estás indisputo 1 por darle vueltas a una fechoría específica que te hace sentir culpable. No puedes eliminar esta afición, aunque disminuye lo suficiente para poder comer y beber rápidamente cuando es necesario. Si haces las paces o buscas fervientemente la redención por la fechoría, el estado indisputo se desvanece por completo ese día.

Maldición moderada: los demás reconocen inconscientemente tus traiciones pasadas. Cada vez que haces una prueba de Diplomacia y sacas un fallo, sufres un fallo crítico, y si sacas un éxito crítico, obtienes un éxito.

Maldición mayor: aquellos que difunden la miseria a través del falso amor se enfrentan la mayor maldición de Shelyn. Pierdes la capacidad de distinguir cualquier ser vivo de otro mediante la apariencia, la voz, el olor o medios sensoriales similares. Puedes distinguir el tamaño físico (para no confundir una hormiga con un caballo), pero nada más. Si simplemente eras superficial, toda criatura que ves tiene rasgos genéricos y anodinos, pero si tus actos fueron malignos, solo ves las caras de aquellos a quienes has perjudicado.

TORAG

PADRE DE LA CREACIÓN

LB dios de la estrategia, fragua y protección

Reino el Corazón de la Forja (Cielo)

Aliados Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Nivi Rhombodazzle

Enemigos Rovagug

Relaciones Nivi Rhombodazzle (protegida divina)

Templos almacenes, campos de batalla, castillos, catedrales, cavernas, forjas, fortalezas

Adoradores cazadores, enanos, guardias, herreros, mineros

Animal sagrado tejón

Colores sagrados dorado y gris

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos deber

El jefe del panteón enano es el más visible de los dioses enanos, en la medida en que Torag es el único dios enano que la mayoría de los no enanos conoce. Mientras que los otros dioses enanos representan áreas específicas de la vida y la cultura enanas, formando así un panteón enano amplio y completo, las áreas de interés de Torag son las más importantes para la sociedad enana. En su propia familia,

Torag es considerado un ejemplo de los valores de comunidad y protección que han cimentado las relaciones profundamente arraigadas entre clanes enanos. Su enfoque en la estrategia y la perspicacia táctica se centra en la protección, cosa que se refleja en las fortalezas impenetrables de los enanos y sus tácticas militares conservadoras, incluida su disposición a utilizar maniobras ofensivas como una forma de defensa. También representa la fragua: la creación de elegantes obras a partir de materias primas, la práctica y el dominio de un oficio, y el orgullo por el trabajo. Su alcance se extiende incluso a aquellas actividades que alimentan a la forja y la artesanía enana, como la extracción de minerales y piedras preciosas. La supervisión de Torag sobre estos conceptos centrales ha garantizado su lugar a la cabeza del panteón enano durante siglos. Fue Torag quien envió a los enanos en su legendaria Búsqueda del Cielo durante la Era de la Oscuridad, y su adoración llevaba mucho tiempo establecida incluso entonces. De hecho, entre los enanos, a Torag a menudo se le llama el Padre de la Creación.

La adoración de Torag se centra en la fragua, literal y figurativamente. Muchos lugares de culto incluyen una fragua activa, y la artesanía se incorpora a los servicios de adoración. Las enseñanzas del dios instan a los fieles a practicar y mejorar continuamente su arte, independientemente de su oficio específico. Aunque la metalurgia es su habilidad más icónica, los toragdanos también aprecian y fomentan la albañilería, el curtido de pieles, la gemología, la cocina, la elaboración de cerveza y prácticamente cualquier otra artesanía pragmática. Pulir la técnica y mejorar las habilidades es muy valorado entre los seguidores de Torag, y esta búsqueda de la calidad y la mejora es un aspecto que atrae a muchos no enanos a la fe.

Una fragua no significa nada sin la comunidad que la rodea, y como resultado, los seguidores de Torag consideran que la familia, los amigos y la sociedad en general son de suma importancia. Este aspecto de la fe de Torag ha atraído la adoración de un pequeño número de no enanos que buscan una fe que se centre en mejorar o proteger la propia sociedad.



No sorprende que Torag ponga un gran énfasis en la defensa y la destreza en combate en nombre de la protección de la comunidad. Se espera que los seguidores de Torag entrenen en técnicas marciales y lideren la defensa de su hogar, lo que incluye ofensivas contra los enemigos de la comunidad, sin reservas. Aun así, el énfasis reside en la protección, y el hincapié de Torag en el uso del poderío militar para la defensa en lugar de la conquista y la gloria es un componente clave en la tendencia de los enanos a permanecer instalados en sus fortalezas y territorios existentes en lugar de expandir sus fronteras.

Torag alienta a sus seguidores a desarrollar sus habilidades en tácticas, planificación y previsión, pero también apoya la capacidad de pensar rápido y responder en el ardor del momento al caos del combate. Los relatos de las hazañas del dios en batalla hablan de su actitud tranquila y serena, que rara vez pierde los estribos, un temperamento que sus adoradores buscan emular.

La iglesia de Torag celebra acontecimientos familiares, como matrimonios, nacimientos de niños y fallecimientos. La estabilidad, la tradición y la ortodoxia están arraigadas en la iglesia y sus valores se transmiten a través de leyendas y narrativa. Los clérigos y sacerdotes son, por lo tanto, pilares centrales en una comunidad enana. Los campeones enanos de Torag prosperan, generalmente como paladines al frente de las operaciones militares de una comunidad y la devastación despiadada que estos campeones desatan sobre los enemigos de su comunidad es una visión aterradora. Los toragdanos creen en la destrucción de los enemigos de la comunidad, para que mostrar misericordia no conduzca a un derramamiento de sangre mayor, lo que hace que sea prácticamente imposible ser un redentor para los fieles de Torag. Cuando un asentamiento enano necesita abordar un desafío distante, a menudo son los campeones quienes asumen la tarea. En áreas con pocos enanos, los encuentros con estos fieles itinerantes son a veces las únicas interacciones que los no enanos tienen con los seguidores de Torag.

INTERCESIÓN DIVINA

Torag da a conocer su placer o disgusto a través de señales sutiles.

Bendición menor: Torag repara tu equipo para que puedas continuar tu vigilancia. En una ocasión, un escudo, arma u otro objeto que tengas o estés usando recupera todos sus Puntos de Golpe. La Dureza del objeto se duplica durante 1 minuto. Torag puede otorgar esta bendición en el momento en que el objeto habría sido destruido, evitando la destrucción del mismo. Ocasionalmente, concede esta bendición para recuperar un objeto importante para la historia de los enanos que ya ha sido completamente destruido.

Bendición moderada: eres como de la familia entre Torag y sus seguidores. Obtienes los efectos de una sola dote de ascendencia enana de elección de Torag, incluso si no eres un enano, siempre y cuando conserves la bendición de Torag.

Bendición mayor: vigilar o proteger una ubicación para ti es como descansar, lo que evita que te sientas fatigado debido a la falta de descanso siempre que montes guardia durante al menos 6 horas al día. Puedes recuperar tus Puntos de Foco (si los tienes) montando guardia, además de cualquier otra opción que tengas disponible. Cuando estás de guardia, obtienes un bonificador +4 por estatus a Percepción para detectar emboscadas y otros peligros que se aproximen. Mientras sostengas un escudo, siempre estás Defendiendo durante la exploración sin necesidad de moverte a la mitad de tu velocidad de viaje y puedes realizar otra actividad de exploración. Mientras usas un escudo, su Dureza aumenta en 5.

Maldición menor: la artesanía de mala calidad se da a conocer. Cada vez que un objeto que estés usando sufre daño, se rompe.

Maldición moderada: debes demostrar tus habilidades en un oficio usando tu propio equipo. Solo obtienes bonificadores por objeto de los objetos que tú mismo hayas creado.

Maldición mayor: eres expulsado para siempre de tu hogar. Las actitudes de los miembros de tu comunidad hacia ti empeoran en dos niveles, lo que significa que aquellos que solían ser solícitos ahora son indiferentes, aquellos que fueron amistosos ahora son hostiles y todos los demás son ahora hostiles. Esto no necesariamente resulta en violencia, pero los miembros hostiles de la comunidad generalmente quieren tu exilio permanente.

AFORISMOS

Los adoradores de Torag suelen pronunciar las siguientes frases hechas.

¡El Martillo y las Tenazas! el nombre del texto sagrado de Torag a menudo se usa como exclamación, generalmente en respuesta a algo escandaloso, sorprendente o frustrante. Aunque las palabras en sí no tienen un significado directo, por lo general sirven para fundamentar al hablante, recordarle las enseñanzas de Torag y ayudarle a tener perspectiva ante una situación sorprendente o difícil.

Un yunque no es nada sin fuego: los sacerdotes usan esta frase para enseñar que trabajar sin una meta no significa nada y que luchando sin un propósito no se consigue nada. El dicho refuerza las directrices de Torag sobre emprender la guerra principalmente como medida defensiva centrada en la comunidad, alienta a los seguidores a perseguir la artesanía con un objetivo en mente, y demás. Muchos enanos pueden contar historias sobre haber oído estas palabras como advertencia después de sucesos particularmente imprudentes durante su juventud.

URGATHOA

LA PRINCESA PÁLIDA

NM diosa de la enfermedad, la gula y la muerte

Reino Sangre Podrida (Abaddon)

Aliados Ghlaunder, Zon-Kuthon

Enemigos Erastil, Gorum, Gozreh, Farasma, Sarenrae, Shelyn

Templos catedrales, cementerios, criptas, salones de fiestas

Adoradores glotones, muertos vivientes, nigromantes, sibaritas

Animal sagrado mosca

Colores sagrados verde y rojo

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos decadencia, enjambre

Los elegidos de Urgathoa no temen los defectos de la carne mortal, como el envejecimiento, la enfermedad o incluso la muerte; mientras se entreguen al exceso

por encima de todo lo demás, su diosa ofrece la libertad eterna de tales restricciones volubles. La propia Urgathoa fue antaño una mujer mortal que desafió y rechazó los principios de los dioses cuyos seguidores esperaban conformidad, templanza y moderación sin sentido. ¿Por qué iban los dioses a crear en Golarion un *bufet* sin fin lleno de placeres del cuerpo y la mente si los vivos no estaban destinados a deleitarse con él? Urgathoa se deleitaba tanto en saciar los apetitos de su vida que, al morir, le escupió en la cara al juicio de Farasma, mató al psicopompo asignado para ayudarla en su transición a la otra vida y se arrancó del Osario con una proeza de voluntad que no solo la devolvió al Plano Material sino que también la transformó en la primera criatura muerta viviente divina.

Urgathoa exige que sus fieles rechacen la moderación y la templanza a toda costa y en su lugar insta a la glotonería temeraria, la experimentación constante y la búsqueda incesante de los apetitos de la carne. Sobre todo, los hijos de Urgathoa deben alimentar su hambre sin fin. Deben cenar en cada gran salón, esforzándose por saciar completamente sus antojos mientras se dan un festín, ya que cada bocado contiene una verdad sagrada que solo se obtiene de su consumo. Sus seguidores deberían saborear la carne y beber la sangre de otras criaturas inteligentes para descubrir qué sed oculta podría saciar su esencia. Solo los débiles temen complacer esos anhelos que etiquetan como extraños y tabú, ya que incluso el veneno puede saber a dulce néctar en la lengua si uno es lo bastante fuerte como para saborear su tormento. La enfermedad y la infección son solo pruebas de la convicción de sus seguidores y deben contraerse y aguantarse voluntariamente, ya que Urgathoa revela sus secretos máspreciados en los sueños febriles que a menudo acompañan a estas aflicciones. La muerte en vida, vista por muchos como una perversión de la forma mortal, es la trascendencia definitiva más allá de las limitaciones del cuerpo, quienes desafían la hipocresía de la mirada crítica de la muerte nunca conocerán una existencia donde sus deseos no se cumplen. En ninguna parte son más abrazados estos principios de poner la satisfacción y la sensación personal por delante que en el texto sagrado de Urgathoa, *Sirviendo a tu Hambre*, escrito por el primer campeón de la Princesa Pálida, Dason.

Al igual que los principios de los miembros de su iglesia, la existencia de Urgathoa desafía el orden natural. A menudo se la representa como una mujer de pelo negro que empuña una enorme guadaña. Su torso está cubierto de una piel tan pálida como

la de un vampiro; su abdomen se desprende en podridas tiras de carne que exponen sus entrañas; y su pelvis, piernas y pies están desprovistos de músculos y carne, revelando poco más que blanquecinos huesos. Su ropa, si lleva alguna, está manchada de sangre y bilis; aunque a menudo va desnuda, como una





burla de la forma carnal. Algunos dicen que las huellas dejadas por sus primeros pasos sobre Golarion se llenaron de una pestilencia tan indomable que ha generado miles de otras plagas a medida que evoluciona y se adapta, dejando a los mortales incapaces de desarrollar una inmunidad. Otros dicen que las primeras palabras que Urgathoa pronunció después de regresar al Plano Material robaron el aliento de los pulmones de quienes las escucharon, transformando a estas pobres criaturas en wraiths y espíritus que compartían su hambre sin fin. Los fieles sostienen que su toque puede evocar placeres tan grandes que quienes conocen su abrazo nunca vuelven a experimentar el deseo por nada. Y si Urgathoa maldice alguna vez a un individuo, sus seguidores creen que solo puede eliminarse atiborrándose hasta hartarse de la carne cruda de criaturas inteligentes.

La iglesia de Urgathoa está organizada como un matriarcado. Por lo general, una poderosa clériga preside cada templo, liderando una congregación compuesta principalmente por nigromantes, muertos vivientes o aquellos que esperan convertirse en muertos vivientes. Si bien la mayoría de los adoradores de Urgathoa se preocupan menos por difundir su fe que por aumentar su propio placer en su nombre, a menudo trabajan juntos para garantizar que sus templos se dediquen a ofrecer experiencias llenas de pura sensación. Los templos con clérigos más experimentados tienden a ofrecer servicios que pueden satisfacer apetitos más peculiares y a menudo grotescos. Su fe es ilegal en la mayoría de las naciones de la Región del mar Interior, aunque es venerada abiertamente en Geb.

Los clérigos mayores de Urgathoa a veces practican un ritual conocido como la Cosecha, en el que se visten con túnicas grises y se arman con guadañas antes de dirigirse al campo circundante para asesinar tanta muerte y destrucción como puedan a los adoradores de los enemigos más odiados de la diosa. Durante la matanza, cada clérigo intenta infiijir heridas que salpiquen tanta sangre y cráneo sobre sus prendas como sea posible, en la creencia de que si Urgathoa está contenta con los resultados de la Cosecha, concederá una bendición a cada adorador que participa. Las túnicas empapadas de sangre de una cosecha próspera a menudo se exponen en los templos de Urgathoa como símbolos de la aprobación de la diosa ante los esfuerzos del clero local.

INTERCESIÓN DIVINA

Urgathoa interfiere en los asuntos mortales para alimentar su propia autogratificación y su obsesión por experimentar sensaciones nuevas.

Bendición menor: te deleitas con el botín de la vida y la muerte. Obtienes los beneficios de la herencia de los goblins tripas de hierro, independientemente de tu ascendencia. Si ya tienes esta herencia, el bonificador por circunstancia aumenta a +4.

Bendición moderada: Urgathoa te bendice como uno de sus hijos. Obtienes curación negativa.

Bendición mayor: cuando te contagias, experimentas sueños febriles llenos de conocimiento. Una vez afectado por una enfermedad, obtienes los efectos de *presciencia* contigo mismo como objetivo hasta que ya no estés afectado por ninguna enfermedad.

Maldición menor: debes atiborrarte o darte atracones en secreto para sentirte aunque sea remotamente saciado. Necesitas comer veinte veces más comida de lo normal para evitar la inanición, aunque siempre tienes hambre independientemente de cuánto comes. Si comes carne y sangre de criaturas inteligentes, solo necesita comer la cantidad normal de tales comidas y tu hambre se sacia.

Maldición moderada: Urgathoa te aísla de la energía positiva sin concederte la bendición de la muerte en vida. Los efectos positivos te dañan y no recuperas Puntos de Golpe de ellos, como si fueras un muerto viviente o tuvieras curación negativa, pero aún así los efectos negativos te hieren de forma normal.

Maldición mayor: Urgathoa te enseña que la moralidad y las vidas sin sentido bajo el yugo de la esclavitud terminan en tragedia. Desarrollas una enfermedad degenerativa incurable que te deja torpe 2, debilitado 2 e incapaz de moverte, excepto para Gatear. Esta enfermedad nunca se extiende hasta matarte, pero se contagia a tus amigos y seres queridos simplemente por la vista, consumiéndolos hasta la muerte ante tus ojos y haciendo que se alcen como muertos vivientes para atormentarte.

AFORISMOS

Las siguientes expresiones son comunes entre los seguidores de Urgathoa.

Que puedes cenar para siempre:

los devotos de Urgathoa creen que todo se consumirá, es solo cuestión de tiempo. Los seguidores de Urgathoa a menudo usan esta frase para llamar a otros a realizar actos de glotonería desenfrenada, conceder un rito de paso a un aliado o revelar sutilmente su fe a otros seguidores de la Princesa Pálida.

Que no vuelvas a tener hambre: a pesar de que un pardillo puede confundir esto con una bendición, es un insulto condenatorio, a menudo susurrado a un enemigo justo antes de que la víctima exhale su último aliento.

Paga la viruela: a medida que una enfermedad avanza, las víctimas ya no pueden permitirse el coste de su propia carne: Sus cuerpos se marchitan y mueren junto con sus ambiciones materiales. Pero los adoradores de Urgathoa se creen a sí mismos por encima de "pagar la viruela", dado que eso les permite evadir el impuesto de la mortalidad a través de la muerte en vida.

Podredumbre en la panza, espuma en la boca: a menudo se pronuncia antes de llevar a cabo una obediencia ritual a la diosa, como consumir comida rancia o seguir comiendo cuando ya estás dolorosamente lleno.

ZON-KUTHON

EL SEÑOR DE LA MEDIANOCHE

LM dios de el dolor, la envidia, la oscuridad y la pérdida

Reino Xovaikain (el Plano de la Sombra)

Aliados Urgathoa

Enemigos Desna, Rovagug, Shelyn, Sivanah

Relaciones Shelyn (hermana)

Templos bosques encantados, cámaras de tortura, catedrales, cavernas, cementerios abandonados, laboratorios, plazas de la ciudad en ruinas

Adoradores los desesperados, sádicos, sectarios, torturadores, velstracs

Animal sagrado murciélagos

Colores sagrados gris oscuro y rojo

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Dominios alternativos vacío

El Señor de la Medianoche encarna y glorifica el dolor, las sombras y la mutilación, y es uno de los dioses más retorcidos y malévolos sobre la faz de Golarion.

Otrora conocido como Dou-Bral, construyó las inmensas Torres Estelares que aún ayudan a mantener a Rovagug atrapado en su prisión en el corazón de Golarion, prestando su propia habilidad y talento a la gran alianza deífica para atar al maligno ser. Sin embargo, una discusión divina entre él y su hermana Shelyn resultó en que el dios partiera hacia zonas desconocidas. Zon-Kuthon viajó más allá de los límites del multiverso y miró a la cara a las cosas incomprensibles que habitan allí. Nadie sabe lo que encontró en aquel lugar, pero volvió cambiado, afirmando sentirse fortalecido por lo que había sufrido. Del mismo modo, la nación de Nidal en Golarion, que está vinculada a él, es una nación de supervivientes, fundada por los pocos suficientemente fuertes como para hacer lo que debían para que su gente pudiera sobrevivir a las terribles secuelas de la Gran Caída y la Era de la Oscuridad que vino después.

Zon-Kuthon enseña que el tormento es el mayor placer y sacramento y que infilir y soportar el dolor es la verdadera fuerza. Experimentar el dolor y aprender a abrazarlo le permite a uno purgar la debilidad de su cuerpo y espíritu. Después de todo, gran parte del miedo de las criaturas mortales está enraizado en la lucha para evitar el dolor de una forma u otra. Si un seguidor aprende a abrazar ese dolor, las cadenas del miedo se desprenden y se convierte en una herramienta. Los fieles se esfuerzan por infilir tanta tortura y miseria como sea posible sobre sí mismos y en los demás; buscan inspiración en los crueles ajenos conocidos como velstracs, incluido el uso de cadenas armadas como arma principal.

La angustia que enseña Zon-Kuthon no se limita a las lesiones físicas. Zon-Kuthon enseña a sus seguidores a comprender, superar y deleitarse también con el dolor psicológico, destruyendo la moralidad y retorciendo la compasión en un pragmatismo insensible. Esto se exemplifica mejor con su problemática relación con su hermana Shelyn, quien espera redimirlo a pesar de todas las evidencias en cuanto a la imposibilidad de esta tarea y de que encadenara a su propio padre, quebrara el espíritu del dios y lo transformara en el odioso servidor ahora conocido como el Príncipe Encadenado.

Algunos adoran a Zon-Kuthon por necesidad, especialmente en Nidal, donde la veneración del Señor de la Medianoche está fuertemente entrelazada en la cultura y el panorama político, y donde desviarse de esta oscura norma generalmente tiene resultados trágicos.

Fuera de esas fronteras, algunos individuos despreciables se sienten atraídos por una fe que les permite abrazar y practicar sus propios deseos sádicos. Incluso otros consideran que



Zon Kuthon ofrece un nivel de comprensión frente al dolor ineludible: para algunos, la sombría fe ofrece un medio para encontrar la liberación cuando se enfrentan a una incapacidad para sentir.

Zon-Kuthon es cruel, pero paciente, está dispuesto a colaborar con otros y es poco probable que provoque conflictos con otros dioses. Es muy reservado, aunque se podría argumentar que esto se debe más a que el resto de dioses se alejan de él. Del mismo modo, sus seguidores tienden a mantenerse en secreto, tal vez pareciendo distantes con los demás, pero no tienen reparos en trabajar con otros para alcanzar objetivos comunes. El dios, su iglesia y su nación en Golarion operan en una jerarquía estricta e inflexible que los seguidores entienden y defienden, cada uno desempeña su papel según lo dictado por las enseñanzas del Señor de la Medianoche.

Independientemente del adorador o de sus razones para seguir al Señor de la Medianoche, su adoración es terrible y despiadada, a menudo sangrienta y a veces mortal. Los fieles a menudo se identifican fácilmente por sus innumerables cicatrices (muchas de ellas autoinfligidas durante sus oraciones regulares) y con frecuencia *piercings* y otras modificaciones corporales, aunque los tatuajes son relativamente raros entre los kuthitas. Más profunda, tal vez, es la mirada fría e indiferente de un adorador verdaderamente fiel, su calma inquebrantable ante el peligro inminente y su aceptación entusiasta de cualquier daño que sufran.

Aunque los sacerdotes de Zon-Kuthon ocupan posiciones de poder y respeto en Nidal, son pocos y están muy lejos de sus fronteras. Algo más comunes son los infames llamadores sombríos, que practican la magia de inspiración divina y otros tipos de magia y los crueles campeones y clérigos itinerantes que recorren la tierra en una inquisición, buscando detractores y rebeldes.

INTERCESIÓN DIVINA

Zon-Kuthon rara vez interviene directamente en asuntos mortales, pero cuando se interesa personalmente por una criatura, el efecto es tan terrible como el dios mismo.

Bendición menor: el Señor de la Medianoche convierte tu sangre y tu dolor en cadenas de oscuridad de medianoche para destruir a tus enemigos. En una ocasión, durante 1 minuto, cada vez que sufres daño cortante, perforante o por sangrado, las cadenas se arrancan de tu cuerpo y afectan a las criaturas en una línea desde tu posición en la dirección del ataque (o en la dirección que elijas para el daño por sangrado o si tú mismo te infinges el daño) con el efecto de un conjuro *zarcillos macabros* cuyo nivel es equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, y cuya CD es la CD de tu conjuro más alto (o $10 + \text{tu nivel} + \text{tu modificador de Sabiduría}$ si no tienes CD de conjuro).

Bendición moderada: cada mañana, durante sus preparativos diarios, tus cicatrices forman palabras sobre tu piel. Las cicatrices funcionan como un pergamo de un conjuro divino elegido por Zon-Kuthon. Después de usar el pergamo o recibir curación mágica, la bendición se desvanece durante un día, aunque algunas o todas las cicatrices pueden permanecer como un recordatorio.

Bendición mayor: las sombras son más oscuras a tu alrededor. *Visión en la oscuridad* y *visión en la oscuridad mayor* no pueden penetrar la oscuridad a menos de 60 pies (18 m) de ti, pero tú puedes ver a través de ella como de costumbre.

Maldición menor: estás rodeado de cadenas espirituales que te dejan siempre impedido y tienen los mismos efectos que una armadura con el rasgo ruidoso.

Maldición moderada: compartes el dolor de los demás, e incluso las heridas menores te causan un dolor increíble. Siempre que veas (o sientas) que una criatura sufre daño, sufres 1d6 de daño mental. Cada vez que sufres daño de otra fuente que no sea la primera parte de esta maldición, sufres 1d6 de daño mental por un dolor aumentado y quedas indispuesto 1. El daño mental de esta maldición ignora cualquier resistencia que tengas al daño mental.

Maldición mayor: Zon-Kuthon te roba la alegría, dejándote solo con dolor. Pierdes para siempre lo que más valoras y pierdes la capacidad de sentir alegría. No puedes obtener beneficios de los efectos de emoción basados en emociones positivas. Si Zon-Kuthon siente que estás listo para renunciar, destruir, mutilar o torturar lo que antes apreciabas, podría devolvértelo para permitirte hacerlo.

AFORISMOS

Las siguientes expresiones son comunes entre el culto de Zon-Kuthon.

Nunca una cuchilla oxidada: las heridas no son una rareza para un adorador del Señor de la Medianoche, pero los fieles saben la importancia de usar herramientas adecuadamente limpias y afiladas, así como mantener las heridas limpias, para que la enfermedad no acorte el sufrimiento. Otra lectura sirve como advertencia en contra de dejar pasar demasiado tiempo entre la práctica de los sacramentos físicos de la fe, dejando que una cuchilla se oxide por el desuso.

Sujeta la cadena: un verdadero seguidor de Zon-Kuthon puede experimentar tormentos, pero no son víctimas ni prisioneros dentro de la fe. Sobre la superficie, estas palabras le recuerdan a un adorador que es un participante activo incluso en su propia tortura. En un nivel más profundo, esta frase encarna el poder inherente a abrazar el dolor y convertirlo en un arma, sujetando voluntariamente la arma favorita del dios a pesar de sus crueles pinchos.

ACHAEKEK

EL QUE CAMINA EN SANGRE

Áreas de interés asesinos, castigos divinos y los Mantis Roja

Alineamiento LM (LN, LM, NM)

Fuente divina *dañar*

Aptitud divina Fuerza o Destreza

Habilidad divina Sigilo

Dominios celo, engaño, muerte, poder

Conjuros de clérigo 1º: *impacto verdadero*, 2º: *invisibilidad*, 4º: *asesino fantasmal*

Edictos llevar a cabo asesinatos, difundir la infamia de los Mantis Rojas, blandir sables aserrados en combate

Anatema matar a un gobernante legítimo, obsesionarse con asuntos menores como el género o la ascendencia de los demás, abandonar un contrato de asesinato que hayas aceptado

Arma predilecta sable aserrado

La génesis divina de Achaek es muy debatida entre los eruditos, y se cree que fue creado (ya sea por el poder de un solo dios o un grupo de ellos) para erradicar a aquellos que le robarían la divinidad a un dios, y desde entonces se ha convertido en el ejecutor de castigo divino. Conocido como El que Camina en Sangre, duerme en la sangre de herejes y fieles por igual en una inmensa hendidura tallada en la base de la torre del Osario, un reino conocido como el Valle de Sangre. No mantiene relaciones formales con ningún otro dios, ni siquiera con su hermana, la Abuela Araña, que persuade repetidamente a Achaek para que se rebelle contra los dioses y abandone sus deberes. En respuesta, aunque algunos dioses desaprueban los métodos de Achaek, pocos lo desafían abiertamente.

Muchos de los fieles de Achaek le atribuyen al Dios Mantis una identidad masculina, aunque Achaek está más allá de las convenciones mortales de género, ascendencia y la mayoría de los asuntos mortales. No busca activamente adoradores, aunque el gremio de asesinos de los Mantis Rojas está organizado en torno a los dogmas de su personalidad y tácticas. Los Mantis Rojas creen que sus asesinatos son un rito sagrado: así como su dios no alza la contra los dioses legítimos, los asesinos se niegan a atacar a los gobernantes legítimos, pero todos los demás son un objetivo. Algunos druidas y guardabosques feroces adoran a Achaek para imitar la eficiencia del dios al matar a sus objetivos.

También se sabe que la fe del dios atrae a los mortales que matan por dinero, ya sea por la esperanza de unirse algún día a los Mantis Rojas o siguiendo instrucciones de sus propios cultos o cofradías. Independientemente de cualquier asociación con los Mantis Rojas, se espera que los sacerdotes de Achaek actúen como asesinos de alguna clase cuando surja la oportunidad, independientemente de su habilidad o entrenamiento. Esto puede manifestarse en una oportunidad evidente pronosticada por un presagio de Achaek, como una mantis apoyada en el hombro de un orador público, o un mensaje más directo de los agentes de los Mantis Rojas. Los seguidores de Achaek creen que el asesinato en defensa propia o por venganza no requiere ningún tipo de pago. Sin embargo, los asesinos que matan por razones que no implican ningún interés personal o ascenso merecen una compensación adecuada, al menos a los ojos de los fieles de Achaek.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Achaek obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Achaek ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, Velocidad 70 pies (21 m), Velocidad trepando 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ garra de mantis (ágil, alcance 15 pies (4,5 m), versátil, revés, util), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ♦ andanada de espinas (alcance 60 pies [18 m]), **Daño** 6d6+3 perforante



ALSETA

LA QUE DA LA BIENVENIDA

Áreas de interés portales,puertas,tradiciones,umbrales

Alineamiento LN (LB, LN, N)

Fuente divina curar

Aptitud divina Inteligencia o Carisma

Habilidad divina Diplomacia

Dominios cambio, magia, protección, tiempo

Conjuros de clérigo 1º: *anticipar el peligro* (página 107), 2º: *apertura*, 4º: *puerta dimensional*

Edictos ofrecerse a proteger pasillos y guiar a otros a través de transiciones, tratar a todos los demás seres con cortesía y respeto.

Anatema destruir una puerta o bloquear un camino para beneficio personal, detener una transición sin una buena razón

Arma predilecta daga

Alseta domina las transiciones. Transiciones físicas a través de puertas y portales o por encima de umbrales, transiciones metafóricas e incluso el flujo de tiempo hacia adelante: Alseta influye en todos ellos. Vigila las puertas de la ciudad y ayuda a mantener a los invasores fuera y a los defensores a salvo. También vigila a los que empieza una nueva etapa de su vida, ya sea por un cumpleaños, un matrimonio o un cuerpo más en forma. Es común que cualquier persona que inicie un cambio de vida, como mudarse a una nueva ciudad o cambiar de carrera, busque orientación en Alseta. Del mismo modo, el nacimiento y la muerte son transiciones, y las mujeres embarazadas y las afligidas le dedican sus oraciones, vinculando la iglesia de Alseta con la de Farasma. Algunos consideran que Alseta es la diosa del teletransporte, aunque no reclama oficialmente ese título. También es una diosa popular entre algunas naciones y culturas élficas, que a menudo asocian a Alseta con las *aiudara*, o portales élficos, por todo Golarion.

Como La que da la Bienvenida, Alseta también cree en la cortesía. Trata a todos los seres, desde el animal más pequeño hasta los dioses más poderosos, con cortesía y respeto, y espera el mismo trato a cambio. También espera que sus seguidores sigan su ejemplo y sean educados cuando interactúen con otros. Los seguidores de Alseta suelen incluir diplomáticos, negociadores y otros miembros de los órganos de gobierno locales. Los sacerdotes alsetanos son conocidos por sus interacciones justas e imparciales con los demás y muchos de ellos son llamados para ayudar a los lugareños o incluso a otras iglesias a resolver disputas o supervisar ceremonias importantes.

Alseta se aparece con mayor frecuencia como una amable mujer mayor que lleva una máscara sonriente en la parte posterior de la cabeza. Lleva ropa simple, generalmente de color gris. Cuando habla, lo hace con palabras cuidadosamente consideradas. Su voz tiene una tremenda autoridad y sabiduría, y su aplomo es difícil de ignorar.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Alseta obtiene las siguientes aptitudes adicionales. La Velocidad dimensional permite al avatar de Alseta lanzar *puerta dimensional* a voluntad como un conjuro innato divino, gastando una sola acción para moverse hasta 60 pies (18 m). El Golpe de lanzamiento de portal provoca que la criatura caiga a través de una serie de portales antes de aterrizar en el mismo lugar y sufrir daño.

Alseta Velocidad 40 pies (12 m), Velocidad dimensional 60 pies (18 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ daga (ágil, alcance 15 pies (45 m), arrojadiza 40 pies (12 m), versátil, sutil), **Daño** 6d6+6 perforante; **A distancia** ♦ lanzamiento de portal (alcance 60 pies [18 m]), **Daño** 6d6+3 contundente



ABUELA ARAÑA

LA TEJEDORA

Áreas de interés crepúsculo, familia, historias, ilusión, tejer

Alineamiento N (NB, N, CB, CN)

Fuente divina dañar o curar

Habilidad divina Artesanía

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Dominios creación, destino, familia, trampas

Dominios alternativos cambio, oscuridad

Conjuros de clérigo 1º: forma de peste, 2º: telaraña, 4º: labia

Edictos humillar a los poderosos, pensar por uno mismo, recibir el pago debido por el trabajo, ser hábil e inteligente.

Anatema abusar de alguien sobre quien se tiene poder, herir a alguien que te ha brindado amabilidad sincera, permitir que una ofensa quede sin respuesta, poseer un esclavo

Arma predilecta boleadoras (página 120)

También conocida como Yaya Anadi, la Abuela Araña comenzó su existencia como sirvienta de los otros dioses, destinada a tejer el destino y la realidad. Enfurecida por su posición de lacayo, puso en ridículo a los dioses mayores mediante travesuras y perturbación. Le robó y copió las llaves a Asmodeo, lo que resultó en un caos generalizado, y robó parte del fuego de Sarenrae, llevando a numerosos seguidores a perderse. La Abuela Araña evitó hábilmente cualquier castigo

por sus travesuras, volvió a tejer los hilos de su propio destino, obteniendo su libertad. Con frecuencia le ruega a su hermano Achaek que siga su ejemplo y se rebela contra los dioses, y aunque él siempre se niega y se muestra indiferente, Achaek se ha mostrado vengativo en una ocasión notable hacia aquellos que dañan a su hermana o sus seguidores.

Debido a la animosidad de Asmodeo, el culto a la Abuela Araña es prácticamente desconocido en Avistan. Es tradicionalmente venerada en Garund y entre los anadi, a cuyos antepasados condujo a través de la oscuridad hacia la libertad. Rara vez se dedican templos a la Abuela Araña. Sus lugares de culto suelen ser escuelas y pequeños santuarios junto a carreteras o en hogares que consisten en una figurita de una araña, un telar o un objeto tejido. También se pueden encontrar retales en forma de rombo, bordados con el símbolo religioso de la Abuela Araña en el interior de templos dedicados a otros dioses, especialmente las que pertenecen a los Ascendidos, los dioses que alguna vez fueron mortales.

La Abuela Araña enfatiza el aprendizaje, el cuidado de la familia y la comunidad, la astucia, la autosuficiencia. Es intolerante con la esclavitud y la intimidación y desprecia la jerarquía y los títulos heredados.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de la Abuela Araña obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Abuela Araña inmune a inmovilizado, velocidad 70 pies (21 m), velocidad trepando 70 pies (21 m);

Cuerpo a cuerpo ♦ pierna (alcance 15 pies [4,5 m], versátil, letal 3d8, sutil), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ♦ telaraña venenosa (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 veneno

ARAZNI

LA INDOBLEGABLE

Áreas de interés dignidad, los maltratados, muerte en vida involuntaria

Alineamiento NM (LN, N, NM, CB, CN)

Fuente divina dañar

Aptitud divina Constitución o Inteligencia

Habilidad divina Intimidación

Dominios confianza, dolor, libertad, protección

Dominios alternativos pena

Conjuros de clérigo 1.^o: *soportar* (página 110), 2.^o: *mina de odio* (página 109), 6.^o: *debilidad mental*

Edictos actuar con dignidad, despreciar y no perdonar nunca a quienes te han hecho daño, hacer lo que sea necesario para sobrevivir.

Anatema crear muertos vivientes involuntarios, insultar a Arazni

Arma predilecta espada ropera

Ante todo, Arazni es una superviviente. Hace mucho tiempo, era una fuerza del bien, una maga guerrera que buscaba mejorar la calidad de vida de los habitantes de su tierra natal. Mucho después de su muerte mortal, regresó como un heraldo del dios Aroden y luchó junto a los mortales durante una de sus horas más oscuras. Pero tanto la humanidad como su patrón la abandonaron, primero a manos del Tirano Susurrante y luego del nigromante Geb y los tormentos que sufrió por aquello la cambiaron profundamente. Aún así sobrevivió, y su cuerpo inservible se reanimó contra su voluntad como una poderosa monstruosidad muerta viviente. Durante más de un milenio estuvo cautiva como la reina liche de la nación de muertos vivientes de Geb, y su visión de los mortales, y de la humanidad en particular, se agrió.

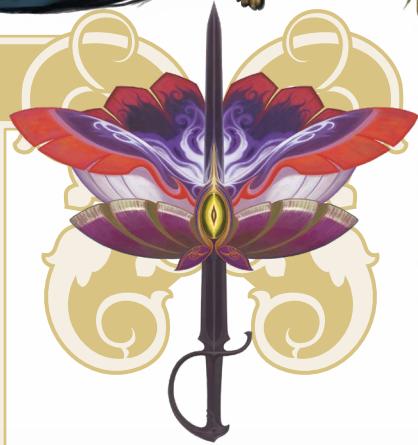
Recientemente, Arazni pudo reclamar su autonomía, manipulando al Tirano Susurrante para que usara su propia magia para romper sus lazos arcanos. La Indoblegable defiende su libertad recuperada con un vigor sin igual, desprecia a quienes la suplican y exige un castigo rápido contra quienes la perjudican. Trata a los peticionarios que la honraban en su odiado papel como reina de Geb, o que solo le rezan ahora que ha recuperado su poder, con absoluto desprecio. Arazni podría haber aprendido el arte de la crueldad impávida y haber encontrado formas de abrazar y saborear el poder que tenía como una suerte de defensa propia, pero siente un profundo desprecio por los que piensan que en lo que se ha convertido es digno de veneración.

Arazni siente poco parentesco con la humanidad o con los muertos vivientes, salvo una leve afinidad con aquellos a quienes que se les ha negado la voluntad como a ella. También reconoce, a regañadientes, que los Caballeros de Última Muralla comparten su odio hacia el Tirano Susurrante; algunos de estos caballeros desterrados, decepcionados y amargados por el fracaso de sus líderes para mantener a Tar-Bafón encarcelado, incluso consideran a Arazni su patrón. Sin embargo, estos seguidores dispares son pocos y distantes entre sí, y no componen tanto una iglesia como una dispersión de adoradores que ven en la Indoblegable algo de sí mismos.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Arazni obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Arazni caminar por el aire, inmune a inmovilizado, Velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ espada ropera (alcance 15 pies [4,5 m], letal 3d8), **Daño** 6d8+6 perforante; **A distancia** ♦ llamar a la sangre (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6 daño persistente por sangrado



BESMARA

LA REINA PIRATA

Áreas de interés conflictos, monstruos marinos y piratería

Alineamiento CN (CB, CN, CM)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Destreza o Constitución

Habilidad divina Atletismo

Dominios agua, destrucción, riqueza, trampas

Conjuros de clérigo 1º: empújan hidráulico, 3º: pies a aletas, 5º: maldición del marinero

Edictos coger lo que quieras, serle fiel al capitán y a la tripulación, surcar los mares

Anatema abandonar la piratería, instalarse en tierra, traicionar a sus compañeros

Arma predilecta espada ropera

Otrora nada más que un poderoso espíritu de agua con la capacidad de manipular monstruos marinos, el poder de Besmara fue creciendo lentamente a lo largo de los siglos a partir de los sacrificios realizados por marineros. Después de derrotar y consumir a espíritus rivales de la batalla, el oro y la madera, se convirtió en una diosa menor de la piratería, la lucha y los monstruos marinos.

Besmara, la Reina Pirata, tiene un porte descarado y atrevido y a menudo se la representa vistiendo ropa de bucanero que consiste en ropa holgada y llamativa y botas negras, y el viento le sacude el pelo incluso en el día más sosegado. Ella y sus seguidores se adhieren a un simple código de codicia: llévate lo que quieras, sin importar a quién pertenezca. A pesar de esto, Besmara y sus fieles generalmente son leales entre sí, porque saben que mientras surcan las olas saqueando barcos en busca de tesoros, una tripulación pirata solo puede sobrevivir si sus miembros confían el uno en el otro.

Sin embargo, Besmara no es tonta. Sabe cuándo retirarse si hacerse con cierto tesoro resulta demasiado difícil; de hecho, ahora mismo aguarda su momento, esperando la oportunidad de obtener más poder défico, incluso mientras roba a otras divinidades menores. No se abstiene del juego sucio si cree que le dará ventaja en una batalla y a veces alienta a sus seguidores a fomentar el conflicto entre otros grupos para sacar provecho del caos resultante. Besmara prospera en áreas donde la piratería es difícil de controlar o incluso alejada, como Ilizmagorti y Los Grilletes, y a sus seguidores les fastidia cualquier ley que limite sus libertades personales.

La mayoría de los seguidores de Besmara viven sus vidas en los mares de Golarion y a su alrededor, suelen ser piratas u otros cuyo sustento depende de la piratería. Esto incluye tanto a los más viles asesinos de alta mar como a los corsarios que los buscan. Sin embargo, incluso los que no son seguidores le dedican oraciones a la Reina Pirata cuando zarpan o cuando se acerca una tormenta. Besmara rara vez se preocupa cuando los fieles de otras religiones están en alta mar, a menos que reciba respeto y una buena cantidad de tributo del tesoro.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Besmara obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Besmara inmune a inmovilizado, velocidad 40 pies (12 m), velocidad de Nadar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ espada ropera (alcance 15 pies [4,5 m], desarmar,letal 3d8,sutil), **Daño** 6d6+6 perforante;

A distancia ♦ cañón del barco (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 contundente

BRIGH

EL SUSURRO DE BRONCE

Áreas de interés invención, relojería y tiempo

Alineamiento N (LN, NB, N, NM, CN)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Habilidad divina Artesanía

Dominios conocimiento, creación, tiempo, tierra

Dominios alternativos fuego

Conjuros de clérigo 1º: herramienta temporal (página 108), 4º: creación, 7º: duplicar enemigo

Edictos crear nuevas creaciones, compartir logros, prestar atención a los detalles

Anatema destruir irresponsablemente las creaciones o investigaciones de otros, es-

clavizar constructos inteligentes, abusar de constructos, negarse a reconocer o aprender de los errores.

Arma predilecta Martillo ligero

Se desconocen los orígenes exactos de Brigh, aunque sus sacerdotes y varios eruditos religiosos tienen diversas teorías al respecto. Algunos creen que fue un constructo que desarrolló conciencia propia y una chispa de divinidad, mientras que otros piensan que fue una alquimista e inventora humana que descubrió formas de fusionar componentes mecánicos con su propia fisiología. Independientemente de sus orígenes, Brigh es una diosa paciente y considerada que promueve una curiosidad sin fin y un avance intelectual constante. Sus dos formas más comunes son una mujer humanoide hecha de un mecanismo de relojería de bronce y una mujer humana que lleva una gorra de bronce y un solideo compuesto de engranajes y otras piezas metálicas móviles. Aunque el comportamiento habitual de Brigh es sereno y reservado, no es una autómata insensible; aprecia profundamente sus creaciones y las de sus seguidores y la mayoría de sus fieles sienten lo mismo.

La fe de Brigh no está tan extendida como la de la mayoría de los otros dioses, aunque tiene reductos de adoración en lugares donde son comunes la maquinaria y los constructos. Entre estos se encuentran Alkenstar, donde gran parte de la producción de armas de fuego de esa ciudad es supervisada por sacerdotes de Brigh; Numeria, donde la proliferación de extraños artefactos tecnológicos atrae a los seguidores del Susurro de Bronce como el fuego a las polillas; y Absalom, donde la misteriosa Catedral Mecánica enseña los oficios de la ingeniería mecánica y la construcción de edificios a estudiantes ansiosos. Brigh alienta a sus fieles a mejorar el trabajo de los demás y permitir a su vez que otros construyan sobre sus propios logros. Los seguidores típicos de Brigh son aquellos que trabajan con sus propias manos, especialmente los talladores de gemas, inventores y fabricantes de juguetes. Numerosos gnomos se sienten atraídos por su religión, gracias a su énfasis en la búsqueda de nuevas y emocionantes innovaciones. Muchos de sus seguidores dedican sus vidas a investigaciones y proyectos a largo plazo, creando magníficos inventos que tardan años en terminarse. Otros seguidores se contentan con crear inventos más pequeños o apañar los de otros. Brigh está satisfecha, independientemente del tamaño del proyecto, siempre que el trabajo de lugar a nuevas tecnologías y descubrimientos.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Brigh obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Brigh caminar por el aire, inmune a inmovilizado, velocidad 60 pies (18 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ martillo ligero (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], arrojadiza 40 pies [12 m]), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ♦ rayo de bronce fundido (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d8+3 fuego



CASANDALEE

LA DIOSA DE HIERRO

Áreas de interés libre pensamiento, apoteosis intelectual, vida artificial

Alineamiento N (LN, NB, N, NM, CN)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Constitución o Inteligencia

Habilidad divina Sociedad

Dominios creación, conocimiento, libertad, perfección

Dominio Alternativo ambición, rayo

Conjuros de clérigo 1º: disco flotante, 3º: hipercognición, 6º: muro de fuerza

Edictos promover el desarrollo de la inteligencia artificial, fomentar la comprensión entre la vida artificial y la orgánica.

Anatema tratar la vida artificial como algo inferior a la vida orgánica, fomentar la desconfianza entre la vida artificial y la vida orgánica.

Arma predilecta multiherramienta (página 121)

Casandalee es una diosa inusual, una que alcanzó la divinidad a través de la fusión de la ciencia avanzada y la fe. Anteriormente una inteligencia artificial clonada de la mente de un androide del espacio exterior, Casandalee obtuvo su divinidad en el corazón de Numeria dentro del núcleo del ordenador de una nave espacial estrellada, convirtiéndose en la patrona de la vida artificial, el libre pensamiento y la apoteosis intelectual.

Aunque a veces se la conoce como la Diosa de Hierro, Casandalee es mucho más que simple metal. A veces se aparece como una reconstrucción holográfica de su forma androide: una humanoide con el pelo púrpura, los labios azules y la piel pálida cubierta con circuitos brillantes, pero después de una inspección minuciosa, esta imagen parece consistir en millones de complejos algoritmos de pura luz. Casandalee y sus seguidores buscan promover el avance de la tecnología de

Golarion para que los habitantes del mundo puedan comprender mejor, y no temer, los complejos mecanismos de la llamada vida artificial, incluidos los androides y las inteligencias artificiales con libre albedrío. Muchos androides se consideran los elegidos de Casandalee y la representan como un androide evidente con más circuitos o componentes expuestos.

Como diosa joven, Casandalee tiene muy pocos seguidores, la mayoría de los cuales viven en Numeria. Fuera de ese país, sus seguidores generalmente son vistos como foráneos excéntricos que empuñan objetos de tecnología avanzada que parecen funcionar mediante magia. Los sacerdotes itinerantes de Casandalee buscan signos de equipo similar que podría haber sido traído desde Numeria, con la esperanza de que tales descubrimientos los conduzcan a seres de vida artificial que se beneficiarían del mensaje de Casandalee. Además, estos sacerdotes ayudan a quienes descubren o desarrollan tecnología avanzada a usarla de manera responsable y comprender la ciencia que hay detrás. Muchos de los intereses de Casandalee se superponen con los de Brigh, y las dos religiones a menudo trabajan juntas, aunque los conceptos de inteligencia artificial a veces pueden ser difíciles de comprender para los seguidores de Brigh.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Casandalee obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Casandalee caminar por el aire, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ multiherramienta (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ♦ estallido lógico (alcance 120 pies), **Daño** 6d6+3 mental



CHALDIRA

EL GIRO DESASTROSO

Áreas de interés batalla, fortuna, travesuras

Alineamiento NB (LB, NB, CB)

Fuente divina curar

Aptitud divina Destreza o Carisma

Habilidad divina Latrocínio

Dominios celo, confianza, engaño, suerte

Conjuros de clérigo 1º: *paso ligero*, 2º: *desorientar*, 5º: *capa de colores*

Edictos buscar y desafiar a opresores y tiranos, defender a amigos e inocentes, participar en travesuras en las que nadie salga herido

Anatema abandonar a un amigo necesitado, atribuir un giro afortunado de los acontecimientos a tu propia habilidad, sufrir los insultos de alguien que te acosa a ti u otra persona sin responder

Arma espada corta

Chaldira Zuzaristan, el Giro Desastroso, es una diosa valiente e impulsiva venerada principalmente por medianos. Encarna dos aspectos que los medianos ven en sí mismos: una fuerte afinidad por la suerte y una determinación audaz de proteger a los amigos. Chaldira es impetuosa y no puede tolerar a los matones, muchos de sus fieles son igualmente impulsivos y tienen ganas de ser el primero en darle un puñetazo a los opresores y tiranos. Si bien muchas personas consideran que esto es más un vicio que una virtud, Chaldira y sus seguidores creen que es mucho mejor enfrentarse de frente a los problemas que ceder mansamente al mal por miedo o conveniencia. Chaldira también es la diosa de las alegres travesuras, e insiste en que la diversión inofensiva, incluso a expensas de los demás, trae alegría y fortalece los lazos dentro de una comunidad. Si bien no todos los seguidores de Chaldira son bromistas empedernidos, la mayoría al menos conoce algunos trucos de magia. A Chaldira se la suele representar como una mujer mediana que coincide con la apariencia de la comunidad mediana local, con el pelo rizado, pecas y un abrigo rojo y verde de retales unidos por varios botones desparejados.

La iglesia de Chaldira es muy informal, no tiene muchos sacerdotes oficiales; la mayoría de las congregaciones están dirigidas por sacerdotes laicos que buscan un trabajo de jornada completa y trabajan duro para preservar las costumbres medianas, fortalecer los lazos entre vecinos y sacar de la pobreza a los desfavorecidos de la comunidad. Los verdaderos clérigos de Chaldira son responsables de dirigir la iglesia en su conjunto, así como de solicitar liderazgo secular para nuevas leyes que promuevan la igualdad. Muchos chaldiranos apoyan la Red de la Campanilla, una organización clandestina dedicada a liberar a los medianos de la esclavitud en toda la región del mar Interior, pero principalmente en Cheliax.

Chaldira es una compañera habitual de Desna, pero se considera una amiga cercana de casi todos los dioses no malignos y se deleita en contar historias exageradas de sus correrías, particularmente sobre todo cuando involucran travesuras o situaciones embarazosas. Incluso dioses reservados como Erastil o Irori a menudo se ven arrastrados a aventuras por la inconteniblemente amigable diosa, les guste o no. El principal enemigo de Chaldira entre los dioses es Thamir, un dios maligno venerado por medianos desesperados y misantrópicos.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Chaldira obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Chaldira caminar por el aire, inmune a inmovilizado, Velocidad 70 pies (21 m);

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta (ágil, sutil, alcance 15 pies [4,5 m], versátil), Daño 6d6+6 perforante; **A distancia** ♦ puñado de botones (alcance 120 pies [36 m]), no letal, Daño 6d6+3 contundente



GHLAUNDER

EL REY DE LA GRASA

Áreas de interés estancamiento, infección, insectos y parásitos

Alineamiento CM (NM, CM)

Fuente divina *dañar*

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Habilidad divina Naturaleza

Dominios aire, enjambre, plaga, putrefacción

Conjuros de clérigo 1º: *viruela de goblin*, 2º: *vomitar plaga* (*Guía del jugador avanzada*), 3º: *forma de insecto*

Edictos corromper terrenos, fuentes de agua y comunidades; infectar a los débiles; propagar y nutrir la enfermedad

Anatema ayudar a acabar con una plaga o infección, destruir algo sin pensarlo dos veces cuando podrías haberlo corrompido o parasitado primero

Arma predilecta lanza

Ghlaunder es el dios de la peste, la infección y los insectos. Parece un mosquito gigante, deformado e hinchado por los parásitos que alberga. Deja el malestar a su paso y destruye todo lo que puede. Ghlaunder se deleita en el sufrimiento, especialmente el que causa una enfermedad: la última bocanada de aire en unos pulmones encharcados o los terroríficos sueños que solo de surgen las fiebres más altas. Se dice que el Rey de la Grasa otrora estuvo envuelto en un capullo, pero fue liberado en el mundo por la curiosa Desna con un corte de su cuchillo de estrella. Desde entonces, la diosa lo ha perseguido en un baile macabro, con la esperanza de matarlo mientras revolotean entre Planos.

Ghlaunder atrae a los abandonados por sus congéneres. Sus sacerdotes son supervivientes de virulentas enfermedades infantiles que los dejaron cambiados y resentidos, o aquellos que han sufrido torturas espantosas o terribles tormentos a manos de curanderos inexpertos y quieren someter a otros a lo mismo. Atrae a los misántropos que quieren propagar enfermedades, recurriendo a los leprosos condenados al ostracismo, los heridos e infectados en la guerra, y los marcados por la viruela. Ghlaunder encomienda a sus seguidores la propagación de la enfermedad donde quiera que vayan, ya sea mediante una enfermedad que porten o mediante una plaga que introduzcan de otra forma. Los que hablan de él con reverencia lo hacen entre susurros y sus enemigos incluyen doctores, comadronas y seguidores de la diosa Desna.

La adoración de los acólitos de Ghlaunder es inquietante de presenciar. Se reúnen lejos de miradas indiscretas y le lloran a su dios, llevándole ofrendas de carne rancia y cuerpos fétidos y luego se infestan de sanguíjuelas y parásitos. Los deseos de Ghlaunder son claros: Solo quiere oír gritos de angustia cuando sobrevuela el cielo por la noche, sabiendo que los que sufren debajo de él se están pudriendo de adentro hacia afuera.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Ghlaunder obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Ghlaunder Velocidad 30 pies (9 m), velocidad volando 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo**  probóscide (alcance 20 pies [6 m], ágil), **Daño** 6d6+6 perforante más 3d6 persistente por sangrado

GROETUS

DIOS DEL FIN DE LOS TIEMPOS

Áreas de interés apocalipsis, lugares vacíos, olvido, ruinas

Alineamiento CN (CN, CM)

Fuente divina dañar

Aptitud divina Fuerza o Carisma

Habilidad divina Intimidación

Dominios destrucción, oscuridad, pesadillas, vacío

Dominios alternativos putrefacción

Conjuros de clérigo 1º: *dolor fantasma*, 5º: *desesperación aplastante*, 9º: *disyunción*

Edictos destruir lo que ha dejado de ser útil, librar de su dolor a los que sufren, predicar que el fin del mundo es inminente

Anatema extender artificialmente la existencia o la esperanza de vida de algo, difundir la esperanza

Arma predilecta mangual de guerra

Antiguo más allá del cálculo mortal, Groetus es un ser que no se puede entender fácilmente. Cuelga del cielo sobre el Osario como una luna con cara de calavera que observa constantemente el paso de las almas. Ciertos acontecimientos parecen provocar que se acerque ominosamente a la Aguja de Farasma o que se retire a una distancia más segura sin razón. Muestra poco respeto por cualquier cosa que no sea su único objetivo: la disolución del universo.

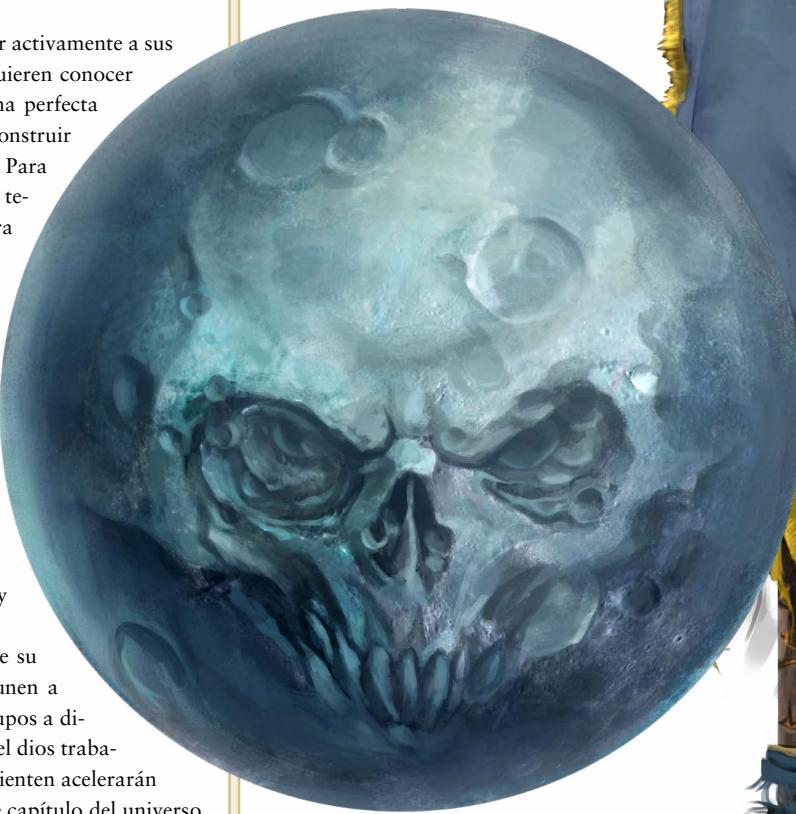
Si bien puede parecer extraño que un dios que parece ignorar activamente a sus adoradores siga atrayendo a seguidores fieles, aquellos que quieren conocer el futuro buscan a Groetus con mórbida fascinación. Con una perfecta visión del destino final del cosmos, Groetus es capaz de reconstruir muchas de las horribles posibilidades de lo que está por venir. Para aquellos a quienes se les permite vislumbrar tales futuros, el terrible conocimiento a menudo es suficiente para deformar para siempre su visión de la realidad. Tales individuos desafortunados a menudo se ven obligados a difundir el futuro triunfo de Groetus, advirtiendo a todos los que estén dispuestos a escuchar que los días del universo están contados. Groetus también es venerado por quienes ansían el fin del mundo, ya sea porque no aprecian el orden actual, les resulta demasiado doloroso hacer frente a la realidad o creen que el universo tiene defectos irremediables y debe ser destruido. Muchos de estos seguidores están más impacientes por la destrucción que el propio Groetus, que reacciona a los acontecimientos que aceleran y retrasan el fin de los tiempos por igual con poco más que un reconocimiento imparcial. El final es inevitable y Groetus, paciente.

Groetus no tiene una iglesia organizada. La mayor parte de su clero son agoreros solitarios y errantes, aunque algunos se unen a partidas de guerra o equipos de bandidos y alientan a estos grupos a difundir el caos. Aquellos que se sienten guiados por el trabajo del dios trabajan para cumplir las condiciones de las oscuras profecías que sienten acelerarán la destrucción de la realidad y permitirán a Groetus cerrar este capítulo del universo.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Groetus obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Groetus caminar por el aire, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ mangual de guerra (alcance 15 pies (4,5 m), barrido, derribo, desarmar), **Daño** 6d10+6 contundente; **A distancia** ♦ pensamiento espantoso (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 mental



DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIOSIOS Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

GRUHASTHA

EL GUARDIÁN

Áreas de interés el libro sagrado vudrano, iluminación

Alineamiento LB (LB, NB)

Fuente divina curar

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Habilidad divina Sociedad

Dominios conocimiento, glifo, perfección, verdad

Dominios alternativos naturaleza, viajar

Conjuros de clérigo 1º: *compartir saber* (página 109); 2º: *comprensión idiomática*; 3º: *hipercognición*

Edictos buscar la verdad, desafiar la opresión a través de la educación, exponer y eliminar mentiras maliciosas, proteger el conocimiento, trabajar en pos de la trascendencia colectiva

Anatema destruir el conocimiento, difundir deliberadamente la ignorancia o información incorrecta, negar una educación estudiantil sincera, no respetar las tradiciones de los que te rodean

Arma predilecta arco corto

Gruhastha el Guardián es un dios de la comprensión, la paz y la búsqueda colectiva de la iluminación. Se cree que el sobrino antaño mortal de Irori ascendió a la divinidad después de crear el libro sagrado *Azvadeva Pujila*, que plasma toda la sabiduría divina. Originaria de Vudra, la fe del Guardián ha ido ganando popularidad lentamente en la región del mar Interior, particularmente en Jalmeray, donde Irori ya tiene muchos seguidores. Gruhastha se manifiesta como un varón humano en su forma ideal, mejorado con alas de plumaje rojo y verde y un mandala dorado como halo.

Gruhastha enseña la compasión por todos los seres, y esa iluminación se alcanza a través del conocimiento guiado por la sabiduría y la empatía. Sus sacerdotes y seguidores están dedicados a educar a otros, pero reconocen que ellos también están aprendiendo constantemente. No sostienen que las enseñanzas de una cultura son superiores a las de otra y buscan preservar y honrar las tradiciones culturales donde quiera que vayan, dado que hay muchos caminos válidos hacia la iluminación.

En su búsqueda de conocimiento, los gruhasthanos se dedican a comprender, respetar, celebrar y apoyar a todos en su propio viaje personal hacia la trascendencia. Los templos están abiertos a todos y mantienen grandes bibliotecas para fomentar la alfabetización multilingüe; los libros a menudo se intercambian libremente en los santuarios del Guardián. Conscientes de que es difícil priorizar la educación o buscar la trascendencia cuando no se satisfacen las necesidades básicas, los defensores del Guardián lidian por eliminar las barreras estructurales y garantizar que todos tengan acceso a las comodidades y herramientas básicas que necesitan para guiarse hacia la iluminación.

Dado que los gruhasthanos practican la no violencia, aunque se acepta que la fuerza es necesaria en algunos casos, los campeones de Gruhastha son raros. Sin embargo, los clérigos, paladines, redentores y todos sus seguidores comparten el mismo compromiso con la verdad, la equidad y la justicia.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Gruhastha obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Gruhastha Velocidad 50 pies (15 m), velocidad volando 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ puño (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], no letal, sutil), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ♦ flecha de iluminación (letal 3d10, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 perforante

HEI FENG

EL DUQUE DEL TRUENO

Áreas de interés mar, marineros, tengu, tormentas

Alineamiento CN (CB, CN, CM)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Constitución o Carisma

Habilidad divina Interpretar

Dominios agua, aire, indulgencia, rayos

Dominios alternativos destrucción, viajar

Conjuros de clérigo 1º: ráfaga de viento, 4º: torrente hidráulico, 6º: cadena de relámpagos

Edictos fomentar el entretenimiento llamativo, hacer intentos simbólicos de disculparte con aque-
llas a quienes has hecho daño, perseguir tus pasiones, respetar el poder del mar y el cielo

Anatema la amistad falsa con a quienes se desprecia, falta el respeto a Hei Feng o a la esposa
separada de Hei Feng, la dama Jingxi, ignorar una afrenta hacia uno mismo o hacia Hei Feng

Arma espada de nueve anillos (página 120)

Hei Feng, el dios tengu de las tormentas, es tan impredecible como el mar, tan destruc-
tivo como un huracán y, generalmente, tan borracho y grosero como los marineros que
le rezan. Impulsivo y apasionado, su corazón va desde la alegría a la tristeza, pasando
por la ira en el tiempo que le lleva terminar su copa, aunque sea cual
sea su estado de ánimo, rara vez se toma las cosas a la ligera. Pue-
de quedar tan conmovido por la oración de un pescador que lo
bendiga con una captura lo suficientemente grande como para
alimentar a su pueblo y más tarde desatar olas torrenciales
contra ese mismo pueblo por un desliz. Esta imprevisibilidad
lleva al resto de la Corte Celestial a considerarlo problemáti-
co y a los mortales a tratarlo con cauteloso respeto.

Aunque el Duque del Trueno es sorprendentemente
elocuente cuando está de humor, Hei Feng siente un
fuerte disgusto por la etiqueta y la sofisticación. Le
encantan las ferias callejeras, los festivales y otras
celebraciones estridentes en las que se reúnen los
mortales: para el Duque del Trueno, un artista
callejero sin pulir en un cruce concurrido es un
espectáculo más vibrante que el que podría
ofrecer el mejor teatro.

La iglesia de Hei Feng tiene poca estructura
oficial. Los sacerdotes heifenganos general-
mente hacen lo que haga falta durante una crisis,
pero como tienden a ser tan tempestuosos como su
dios, su presencia puede convertirse en un arma de
doble filo. Hei Feng es el patrón de los tengus (y él
mismo adopta la forma de un tengu con plumas
negras humeantes). Su fe está presente principal-
mente en Tian Xia, aunque su adoración se ha ex-
tendido a través de Golarion y especialmente a los
Grilletes, donde los marineros y los piratas tengu le
rezan en busca de viajes seguros entre las islas.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Hei Feng obtiene las si-
guientes aptitudes adicionales.

Hei Feng caminar por el aire, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velo-
cidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ espada borracha (alcance 15 pies [4,5 m],
vigoroso), **Daño** 4d6+6 cortante más 1d6 de daño por dispersión de electricidad; A
distancia [una acción] marejada ciclónica (agua, aire, alcance 120 pies [36 m]), **Daño**
4d6+3 contundente más 1d6 de daño por dispersión de electricidad. El lanzador es
inmune a este daño por dispersión.



KAZUTAL

MADRE JAGUAR

Áreas de interés comunidad, libertad y seguridad

Alineamiento NB (LB, NB, CB)

Fuente divina curar

Aptitud divina Fuerza o Sabiduría

Habilidad divina Sociedad

Dominios familia, libertad, poder, protección

Dominios alternativos ciudades

Conjuros de clérigo 1º: *armadura de mago*, 3º: *forma de animal*, 4º: *piel pétreo*

Edictos dar a los que lo necesitan, defender a tu pueblo, mostrar devoción por las cosas que amas, oponerse a quienes ejercen injustamente el poder sobre los demás

Anatema hacer cumplir una ley injusta, negarse a ayudar a un aliado, obligar a una criatura a actuar en contra de su voluntad, poseer un esclavo

Arma predilecta machete (página 121)

Kazatal, también conocida como Madre Jaguar o la Dama Jaguar, es una antigua diosa, venerada durante miles de años en el continente de Arcadia. Hace siglos, fue adorada en el Imperio Razatlano como una diosa del poder y la protección en la guerra. Después de la catástrofe de la Gran Caída, sin embargo, su carácter se suavizó; aquellos que lucharon por reconstruir el mundo recurrieron a ella para proteger a sus vecinos y se unieron bajo su guía para construir lazos de comunidad y apoyo.

Hoy Kazatal es venerada en toda Arcadia como una diosa de la comunidad, la libertad y la seguridad. Sus iglesias apoyan a los oprimidos y buscan mejores formas de colaborar para alcanzar objetivos caritativos. Los clérigos de Kazatal le piden fuerza para ayudar a quienes los rodean y protegerlos del peligro, enriqueciendo a sus comunidades con orgullo cívico y vigilando los peligros internos y a las ovejas negras entre su rebaño. Los sacerdotes de guerra de Kazatal confían en el mortal filo de sus machetes para luchar contra las fuerzas corruptoras y opresoras del mundo.

Sobre todo, el clero de Kazatal predica la fuerza del amor, tanto para otras personas como para las culturas que conforman, lo que les da a los seguidores la fuerza para luchar sin compromiso ni debilidad para proteger a los que aprecian.

Kazatal es en gran medida desconocida en la Región del mar Interior. Sin embargo, en los últimos años, sus clérigos se han aventurado a Avistan en respuesta al contacto de los colonos chelaxianos cerca de la ciudad arcadiana de Segada. Las enseñanzas de libertad y seguridad de Kazatal atrajeron rápidamente a muchos ex esclavos después del reciente éxito abolicionista en Absalom y su énfasis en la comunidad reunió a muchas de estas personas dispares en un solo bloque político durante un momento crucial. Hay otras iglesias de Kazatal en Garund, particularmente en Senghor y otras ciudades donde los mercaderes han comerciado con Arcadia.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Kazatal obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Kazatal ignorar terreno difícil, velocidad 60 pies (18 m);

Cuerpo a cuerpo ♦ machete (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]),

Daño 6d6+6 cortante; **A distancia** ♦ salto del jaguar (alcance 60 pies [18 m]); **Daño** 5d6+3 perforante más 1d6 sangrado persistente

KURGESS

El Forzudo

Áreas de interés deporte, desarrollo físico, sana competencia

Alineamiento NB (LB, NB, N, CB)

Fuente divina curar

Aptitud divina Fuerza o Constitución

Habilidad divina Atletismo

Dominios ambición, celo, poder, verdad

Conjuros de clérigo 1º: *capacidad de carga de la hormiga*, 2º: *agrandar*, 3º: *acelerar*

Edictos animar a los demás a luchar por el potencial de su propia grandeza, buscar siempre la mejora, competir con todo tu potencial, reclamar la victoria o aceptar la derrota con gracia

Anatema deshonrar a los que han perdido o fracasado (incluidos los enemigos derrotados o muertos), hacer trampas en contiendas honorables, participar en la destrucción imprudente o innecesaria o en derramamientos de sangre

Arma predilecta jabalina

Antaño un granjero mortal de Taldor que tenía una fuerza sobrehumana desde que era joven, el sacrificio desinteresado de Kurgess en el campo de la competencia anunciaaba su ascenso a la divinidad. Conocido como el Forzudo, Kurgess es un campeón y un ejemplo brillante para aquellos que persiguen logros atléticos y darlo todo en competición, independientemente de si ganan o pierden.

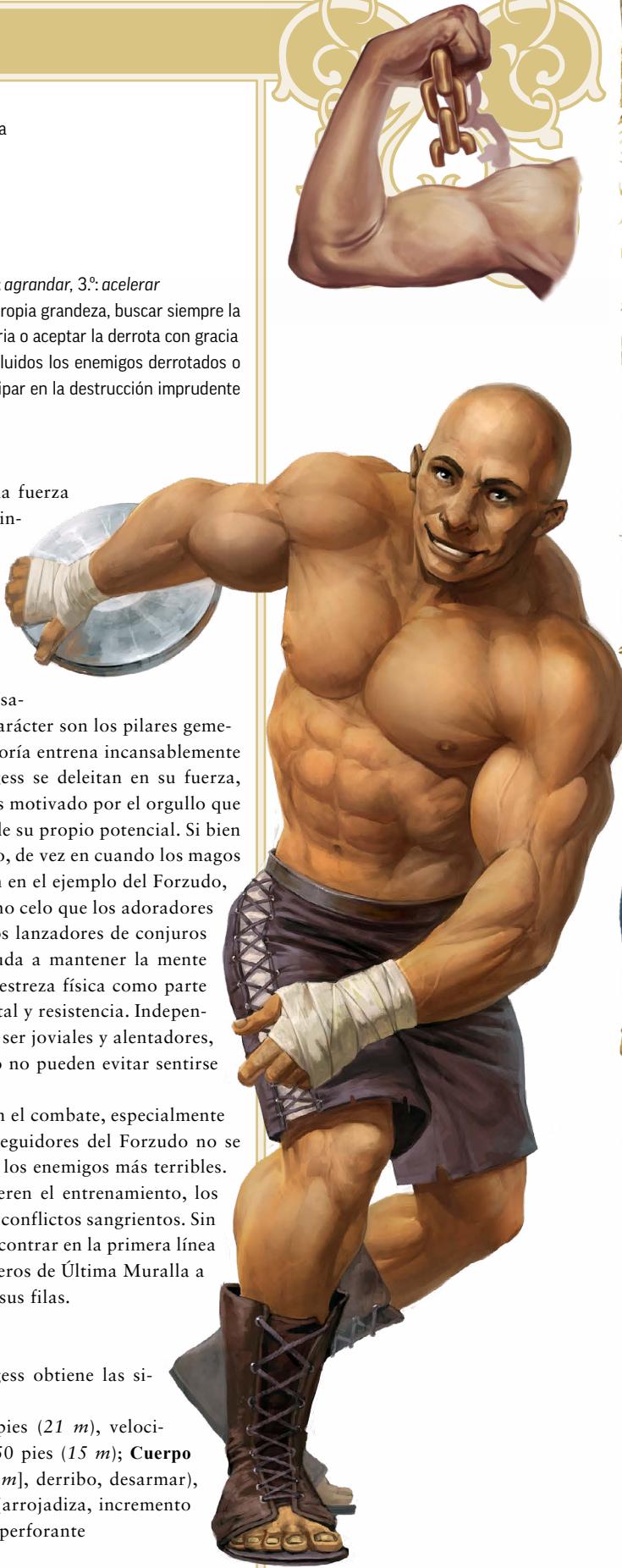
Ya sean sacerdotes o creyentes laicos, los kurgessanos creen que la fuerza del cuerpo y la firmeza de carácter son los pilares gemelos que flanquean las puertas del Nirvana, y la mayoría entrena incansablemente para lograr estos ideales. Los adoradores de Kurgess se deleitan en su fuerza, ansiosos por presumir; sin embargo, esto está menos motivado por el orgullo que por el deseo de inspirar a otros a esforzarse en pos de su propio potencial. Si bien las enseñanzas de Kurgess enfatizan el carácter físico, de vez en cuando los magos y otros estudiantes de magia encuentran inspiración en el ejemplo del Forzudo, profundizando en el estudio de la magia con el mismo celo que los adoradores más tradicionales aplican al ejercicio físico. Algunos lanzadores de conjuros creen que mantener el cuerpo en buena forma ayuda a mantener la mente igual de aguda, y buscan activamente mejorar su destreza física como parte de su camino hacia el desarrollo de su agudeza mental y resistencia. Independientemente de sus métodos, los kurgessanos suelen ser joviales y alentadores, incluso con sus rivales y sus compañeros a menudo no pueden evitar sentirse inspirados por su entusiasmo.

Aunque están dispuestos a demostrar su fuerza en el combate, especialmente para proteger a otros o defender sus ideales, los seguidores del Forzudo no se complacen en el combate mortal ni en la muerte de los enemigos más terribles. En general un grupo alegre, los kurgessanos prefieren el entrenamiento, los deportes y la competencia amistosa a la guerra y los conflictos sangrientos. Sin embargo, cuando surge la necesidad, se los puede encontrar en la primera línea de combate, y las órdenes heroicas como los Caballeros de Última Muralla a menudo cuentan con campeones kurgessanos entre sus filas.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Kurgess obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Kurgess inmune a inmovilizado, velocidad 70 pies (21 m), velocidad nadando 50 pies (15 m), velocidad trepando 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cadena azotadora (alcance 20 pies [6 m], derribo, desarmar), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ♦ jabalina (arrojadiza, incremento de rango de distancia 60 pies [18 m]), **Daño** 6d6+3 perforante



MILANI

LA FLORACIÓN ETERNA

Áreas de interés devoción, esperanza y levantamientos

Alineamiento CB (NB, CB, CN)

Fuente divina curar

Aptitud divina Fuerza o Sabiduría

Habilidad divina Sociedad

Dominios cambio, celo, destrucción, libertad

Conjuros de clérigo 1º: *armadura de mago*, 3º: *cautivar*, 4º: *escudo de fuego*

Edictos defender al pueblo llano, enfrentarse a la opresión en todas sus formas, superar la desesperación para alcanzar la victoria

Anatema abandonar a los necesitados, esclavizar u oprimir a otros, herir a inocentes a través de acciones directas o involuntarias

Arma predilecta maza de armas

Milani es la patrona de los que luchan contra la opresión, y recompensa a aquellos dispuestos a sacrificar sus vidas y usar cualquier herramienta que esté a su alcance para luchar por quienes no pueden defenderse, especialmente las personas que han sido capturadas o esclavizadas. En todo Golarion, Milani también es conocida como la Floración Eterna, ya que el símbolo de su iglesia es una hermosa rosa que crece en un suelo empapado de sangre.

La iglesia de Milani está organizada en células clandestinas e independientes de luchadores por la libertad, en lugar de en estructuras tradicionales. Los clérigos de Milani a menudo poseen o trabajan en negocios u organizaciones sutiles diseñados astutamente como fachadas para encubrir sus esfuerzos por limpiar una región de opresores y liberar a aquellos que han sido esclavizados o acosados. Para revelar discretamente a otros milanitas la verdadera intención de la estructura, estos edificios generalmente presentan un pequeño jardín de rosas u otra iconografía con rosas. Uno de los refugios más famosos y antiguos es una posada en Absalom conocida como *La Espina de Color Sangre*, que fue el escenario para cientos de intentos con éxito de liberación en el área. Si bien la mayoría cree que la taberna fue destruida en el terremoto que devastó el barrio del Precipicio de Absalom, corren rumores sobre una caravana que usa el nombre de la taberna en secreto para referirse al colectivo de milanitas que viajan con ella, trasladándose de un lugar a otro mientras socavan la persecución en todas sus formas y luchan por la libertad a toda costa.

AVATAR

Al lanzar elconjuro *avatar*, un adorador de Milani obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Milani velocidad 50 pies (15 m), velocidad volando 70 pies (21 m); escudo (Dureza 15, no se puede romper; **Cuerpo a cuerpo** maza de armas (alcance 15 pies [4,5 m], versátil), **Daño** 6d8+6 contundente

NIVI RHOMBODAZZLE

EL GRIS MULTICOLOR

Áreas de interés gemas, gnomos, juego, sigilo

Alineamiento N (LN, NB, N, CN)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Destreza o Inteligencia

Habilidad divina Sigilo

Dominios familia, riqueza, suerte, trampas

Dominios alternativos confianza, tierra

Conjuros de clérigo 1º: *disfraz ilusorio*, 2º: *invisibilidad*, 4º: *sanctasanctórum privado*

Edictos aprenderse las reglas y estrategias de los juegos de azar típicos de cualquier lugar que se visite, asumir riesgos y disfrutar las consecuencias (ya sean buenas o malas), usar el sigilo y la astucia antes que la violencia cuando se lida con las consecuencias del riesgo

Anatema quebrantar las reglas o términos establecidos de una apuesta, hacer uso de la violencia para evitar las consecuencias de una apuesta

Arma predilecta Martillo ligero

Diosa de el juego, el sigilo y las gemas, Nivi Rhombodazzle es la gran apostadora definitiva, y se dice que obtuvo su divinidad del dios enano Torag a cambio de una piedra preciosa. Antaño fue una vez una gnoma mortal a la que le encantaba la emoción de una apuesta interesante, hasta el momento en que los dados se volvieron en su contra. Con el tiempo, Nivi acumuló tantas deudas que no podía permanecer en su hogar de la superficie y huyó a las profundidades de las Tierras Oscuras para escapar de la ira de sus acreedores. La mayoría de sus aventuras en las tierras sin luz se perdieron en el tiempo y la historia, pero finalmente emergió renacida como una diosa, aclamada como la primera de los svirfneblin: extraños gnomos subterráneos con habilidades mágicas únicas e inmunidad a la temible Decoloración, una maldición debilitante que se cobra las vidas de los gnomos que sucumben al aburrimiento y al tedio.

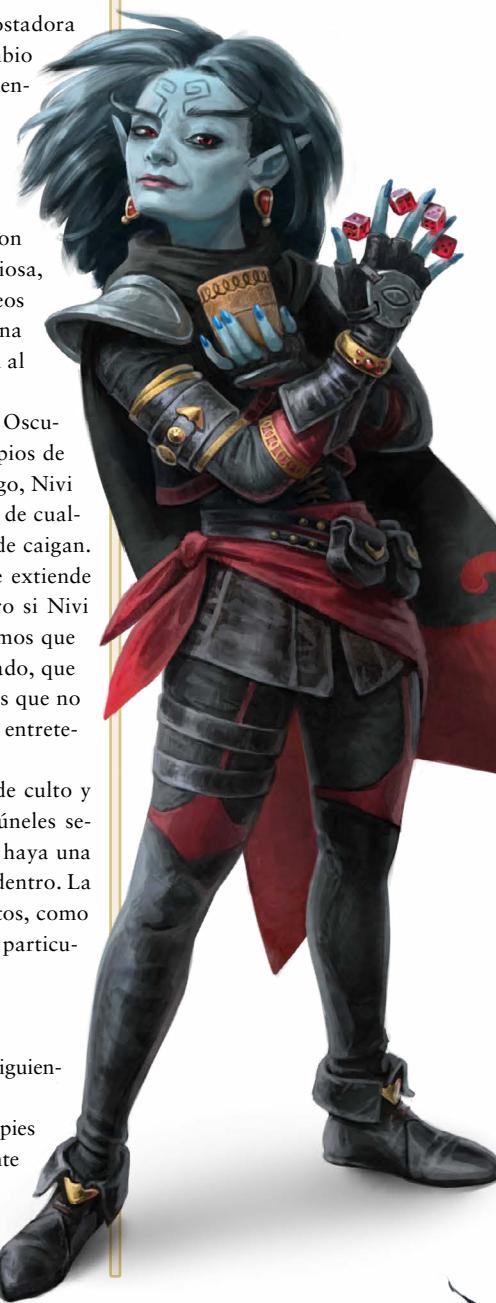
La iglesia de Nivi atrae más fuertemente a los svirfneblin de las tierras Oscuras, pero muchos gnomos que viven en la superficie creen que los principios de la diosa pueden protegerlos de los efectos de la Decoloración. Sin embargo, Nivi no es exclusivamente una divinidad de los gnomos y acoge la adoración de cualquier temerario que esté dispuesto a tirar los dados y dejarlos caer donde caigan. Una vez que la adoración de Nivi se establece en un área, a menudo se extiende bastante rápido, particularmente entre los gnomos. Si bien no está claro si Nivi tiene o no capacidad directa para proteger de la Decoloración a los gnomos que la adoran, su fe fomenta los juegos de azar y el comportamiento arriesgado, que es un remedio potente contra el aburrimiento y el hastío. Incluso aquellos que no están sujetos la Decoloración a menudo encuentran que la fe de Nivi es entretenida, como mínimo.

Los templos de Nivi tienden a cumplir dos funciones, como lugares de culto y como refugios en tiempos de peligro. Dichos templos siempre tienen túneles secretos, salas ocultas u otras rutas de escape para garantizar que siempre haya una salida segura del templo en caso de que sus habitantes queden atrapados dentro. La mayoría de sus templos y santuarios están construidos en lugares discretos, como sótanos de tiendas y salas de juego; estas últimas son lugares de reunión particularmente comunes para sus fieles.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Nivi Rhombodazzle obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Nivi Rhombodazzle velocidad 50 pies (15 m), velocidad de excavar 30 pies (9 m), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ♦ martillo ligero retornante (ágil, arrojadiza 40 pies [12 m]), **Daño** 6d6+6 contundente



DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIOSIOS Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

NOCTÍCULA

LA REINA REDENTORA

Áreas de interés artistas, exiliados, medianoche

Alineamiento CN (N, CB, CN)

Fuente divina curar

Habilidad divina Sociedad

Aptitud divina Destreza o Carisma

Dominios cambio, creación, oscuridad, viaje

Conjuros de clérigo 1º: *sudario de penumbra* (página 111), 3º: *indetectabilidad*, 4º: *creación*

Edictos castigar a aquellos que se aprovechan de la confianza y el refugio que le ofrecen, crear arte fiel a ti mismo, proteger a los artistas marginados

Anatema destruir el arte inofensivo que no es de tu agrado, negarle refugio al desesperado, terminar una obra de arte durante el día

Arma predilecta daga

Durante la mayor parte de su existencia, Noctícola fue una patrona de asesinos y súcubos, una señora demoníaca temida por los demás señores demoníacos por su habilidad para acabar con la competencia. Aquellos días quedaron atrás para Noctícola, que ahora ha ascendido al papel de la Reina Redentora, una patrona de los artistas marginados y protectora de los expulsados de la sociedad. Ahora es temida entre sus antiguos compañeros por sus palabras persuasivas que los tientan a alejarse de su lugar en el Abismo y buscar la redención. Su fe es más fuerte en los confines orientales de Nueva Thassilon, donde su exiliada más poderosa, la Reina Sorshen, busca construir una nación que dé la bienvenida a los que otros han proscrito.

Noctícola vive en un remoto archipiélago conocido como la Paleta de Medianoche. Alienta a sus fieles a dar la bienvenida a peregrinos, refugiados y forasteros; los que abusan de estas fronteras abiertas son considerados los mayores enemigos de la iglesia. Noctícola enseña el perdón y alienta a sus seguidores a darle a su enemigo la oportunidad de arrepentirse, pero rescinde la misericordia de los que se aprovechan.

La creación de arte, ya sea escultura o pintura, canción o historia, interpretación pública o exhibición privada, es importante para la fe, pero igual de importante es la protección del arte y de los artistas que lo crean. Noctícola enseña que el arte más importante es el que te desafía, te obliga a ver el mundo con otros ojos o amenaza tu comodidad y que es a través del cambio que suscita ese arte que uno puede crecer.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Noctícola obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Nocticula velocidad 70 pies (21 m), velocidad volando 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ aguijón de cola (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], derribo, sutil), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ♦ sonrisa magnánima (alcance 120 pies [36 m], no letal, visual), **Daño** 6d6+3 mental

SIVANAH

EL SÉPTIMO VELO

Áreas de interés ilusiones, misterios, reflejos, secretos

Alineamiento N (LN, NB, N, NM, CN)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Sabiduría o Carisma

Habilidad divina Engaño

Dominios delirio, magia, secreto, trampas

Dominios alternativos glifo

Conjuros de clérigo 1º: *disfraz ilusorio*, 4º: *velo*, 5º: *sifón sombrío*

Edictos mostrar la belleza de las ilusiones, perseguir la naturaleza de la verdad, respetar la necesidad de secretos

Anatema revelar un secreto que has jurado guardar, usar ilusiones y sombras para hacer daño a otra criatura

Arma predilecta fular con cuchillas (página 120)

Ningún registro antiguo revela los auténticos orígenes de Sivanah; de hecho, solo documentos recientes registran su existencia. El Séptimo Velo es ampliamente considerado como la diosa de la magia de la ilusión, a menudo retratada como una figura oculta por siete velos. Las leyendas afirman que cada rostro que ocultan seis de sus siete velos es de una ascendencia diferente: humana, élfica, mediana, gnoma, anadi y naga, pero nunca muestra la séptima cara, se cree que enmascara la verdadera forma de la diosa. Algunos teólogos creen que Sivanah proviene del Plano de la Sombra, aunque la verdadera naturaleza y forma de la diosa siguen siendo temas de debate. Incluso su rostro femenino, en el que sus seguidores están de acuerdo, podría ser también una ilusión. Incluso sus más fieles desconocen sus objetivos, lo que algunos creen que ha obstaculizado el crecimiento y la influencia de la fe más allá del nivel de un culto.

Sivanah es muy querida por los gnomos, quienes creen que la diosa encarna una alegre danza entre la ilusión y la realidad. Los gnomos que se sienten atraídos por la magia y las ilusiones son especialmente propensos a presentar sus respetos a Sivanah y algunos llevan pañuelos con nudos para honrar a la diosa de las ilusiones. Los anadi también se sienten a veces atraídos por Sivanah, aunque existe cierta controversia entre los eruditos religiosos sobre si el quinto velo de Sivanah realmente esconde un anadi o algún otro ser conocido por su dominio de la ilusión, ya que las leyendas más antiguas afirman que el quinto velo ocultaba un círculo. Más allá de los gnomos y los anadi, Sivanah atrae a aquellos que se benefician al ocultar su apariencia o intenciones, ya sean ilusionistas o ladrones, o simplemente quieren vivir y aparentar un estilo de vida distinto al que tienen en realidad.

El Séptimo Velo salvaguarda a quienes abogan por el secreto, especialmente a los que se disfrazan por seguridad. Como la diosa de los reflejos, Sivanah usa los espejos, los reflejos en el agua e incluso a veces las sombras para conectar con sus más fieles. Tiene una gran rivalidad con Zon-Kuthon y detesta la corrupción de las sombras del dios oscuro, por lo que a veces usa su influencia para hacer que la oscuridad actúe de forma inesperada para los clérigos del Señor de la Medianoche.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Sivanah obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Sivanah caminar por el aire, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ fular con cuchillas (alcance 15 pies [4,5 m], derribo, desarmar, sutil), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ♦ asalto ilusorio (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 mental



SHIZURU

LA EMPERATRIZ DEL CIELO

Áreas de interés antepasados, honor, manejo de la espada, sol

Alineamiento LB (LB, LN, NB)

Fuente divina curar

Aptitud divina Fuerza o Sabiduría

Habilidad divina Sociedad

Dominios deber, perfección, sol, vigilia

Dominios alternativos pena

Conjuros de clérigo 1º: *impacto verdadero*, 4º: *escamas reflectantes* (página 107), 5º: *convocar dragón*

Edictos honrar a tus antepasados, practicar con un arma todos los días, proteger la Naturaleza y la sociedad de la corrupción y la destrucción

Anatema abandonar a un compañero necesitado, deshonrarse a uno mismo, negociar con quien rompe una tregua, separar a los amantes

Arma predilecta katana

La Emperatriz del Cielo es venerada en todo Tian Xia por gente de todas las condiciones sociales, desde plebeyos hasta señores, desde granjeros hasta samuráis, desde humanos hasta dragones. Es venerada como la gobernante del panteón de Tian, respetada como la mejor samurái tanto en el Cielo como en Golarion, y honrada como la patrona de la Naturaleza y los emperadores. Quizás la historia más famosa sobre ella es la de Shizuru y su amante Tsukiyō, el dios de la luna. Después de que Tsukiyō fuera asesinado por su hermano Fumeiyoshi en un ataque de celos, Shizuru le devolvió la vida al dios de la luna con la ayuda de Qi Zhong, el dios de la medicina. Lamentablemente, Tsukiyō se vio profundamente afectado por su experiencia con la muerte y aunque él y Shizuru aún se amaban, el suceso abrió una brecha entre ellos. Aun así, en los días en que se produce un eclipse, se funden en un abrazo.

Los seguidores de Shizuru llevan vidas estrictas. Su dedicación al deber es casi absoluta, tanto para cumplir con sus responsabilidades con la tierra y el cielo como para distraerse de las penas personales que a menudo comparten con su diosa. Para dedicarse mejor a su causa, muchos shizuruanos son reservados emocionalmente y prefieren llevar sus vidas al margen de los demás. Aun así, muchos de los sacerdotes de Shizuru se ganan el respeto de las comunidades en las que residen o cercanas y los lugareños les piden ayuda en momentos de peligro. Sus adoradores más devotos consideran el manejo de la espada como una herramienta práctica en batalla y como un medio para perfeccionar la mente y el cuerpo. Muchos comparan esto con las prácticas del clero de Iomedae, llegando incluso a considerar a las dos diosas como hermanas, aunque los fieles de Shizuru prefieren la diplomacia a la batalla y rezan por días de paz en lugar de por una guerra gloriosa. De todos modos, los seguidores de Shizuru se consideran aliados de Iomedae, ya que la Emperatriz del Cielo tiene una debilidad medio oculta por la diosa más joven e idealista.

Aunque Shizuru es adorada principalmente en Tian Xia, especialmente en la nación de Minkai y otras naciones de Tian-Min, los inmigrantes de Tian a Brevo, Mendev y Varisia han llevado su adoración consigo. Estos inmigrantes a menudo tratan su fe como una conexión con su tierra natal y rinden homenaje a la Emperatriz del Cielo como una forma de honrar a sus antepasados y su herencia.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Shizuru obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Shizuru *caminar por el aire*, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ katana (a dos manos d10, alcance 15 pies [4,5 m], versátil, letal 3d8), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ♦ flecha de rayo de sol (alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 por fuego

TSUKIYO

PRÍNCIPE DE LA LUNA

Áreas de interés espíritus, jade, la luna

Alineamiento LB (LB, LN, NB, N, CB)

Fuente divina *curar*

Aptitud divina Constitución o Inteligencia

Habilidad divina Ocultismo

Dominios almas, delirio, luna, reposo

Dominios alternativos cambio

Conjuros de clérigo 1º: *amansar*, 2º: *imagen múltiple*, 5º: *alucinación*

Edictos brindar ayuda y asesoramiento sin juzgar a quienes lo buscan, ayudar a los muertos a encontrar descanso, dar voz o defender a los impotentes y demonizados

Anatema ayudar forzosamente a los que no quieren, hacer daño a alguien por envidia, infligir efectos mentales dañinos a los demás como castigo

Arma predilecta lanza

La superficie de la luna de Golarion está marcada con una gran cicatriz, y la gente de Tian Xia dice que allí fue donde Tsukiyō, el Príncipe de la Luna, fue abatido por su envidioso hermano Fumeiyoshi. Cuando su amante Shizuru lo encontró a la mañana siguiente, sus lágrimas se mezclaron con su sangre para crear los primeros pedazos de jade. Shizuru lo llevó ante Qi Zhong, el dios de la medicina, quien lo resucitó; pero su experiencia en el otro lado lo convirtió de un alma bulliciosa y despreocupada en una pensativa y temperamental. Ahora ve el mundo de manera distinta a la mayoría, algo que ha tensado sus relaciones y le ha dificultado relacionarse con los demás, pero también le ha permitido ofrecer su comprensión y tranquilidad a aquellos que están perdidos, son demonizados o incomprendidos.

Tsukiyō ha encontrado una gran cantidad de seguidores entre aquellos a quienes la sociedad rechaza o ataca por sus diferencias, particularmente aquellos con enfermedades mentales o discapacidades. Aunque su iglesia opera principalmente en Tian Xia, sus seguidores tienden a ser errantes por naturaleza y se les puede encontrar en cualquier rincón del mundo. En particular, los inmigrantes de Tian trajeron consigo su adoración a Ustalav y Varisia. Los miembros de su clero tienden a asumir el papel de consejeros errantes que ofrecen sabiduría, orientación y terapia a los necesitados donde quiera que vayan, y son bienvenidos en casi cualquier comunidad por sus servicios. Cuando se relacionan con personas con enfermedades mentales o discapacidades, sus sacerdotes prefieren prestar ayuda enseñando a las comunidades a respetar y celebrar a estas personas. Los sacerdotes tsukiyonianos nunca intentan tratar a estas personas a menos que les pidan ayuda directamente.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Tsukiyō obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Tsukiyō *caminar por el aire*, ignorar terreno difícil y terreno difícil mayor, velocidad 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacktriangleleft lanza larga (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 6d10+6 perforante; **A distancia** \blacktriangleleft rayo lunar (alcance 120 pies [36 m], no letal, plata), **Daño** 6d6+3 mental





SEMIDIOSSES Y OTRAS DIVINIDADES

Lejos de los barrios del templos de las principales ciudades, lugares de peregrinaje, grandes celebraciones de días sagrados y festivales religiosos existen cultos, cábala y las sectas más pequeñas tienen sus propias ceremonias y códigos de conducta en todo el mar Interior y más allá. Mientras que muchos fieles adoran principalmente a dioses más conocidas y dominantes, otros se entregan a formas de devoción menos convencionales. Esta llamada de un poder superior se presenta de muchas formas, ya sea la potente voz de las hadas encarnadas en los Primogénitos del Primer Mundo; el poder puro del fuego, el aire, la tierra y el agua exemplificados por los señores elementales; o incluso ejemplos de los Planos exteriores alineados, como los señores empíreos, los archidiablos y los semidioses monitores. Algunos mortales incluso adoran a los seres inescrutables e incomprensibles de más allá de la realidad conocidos como los Dioses Exteriores, seres extraordinariamente poderosos que, sin embargo, son tan extraños para los mortales que el impacto de sus seguidores ocupa un nicho similar al culto de los semidioses.

Aunque rara vez están investidas con toda la fuerza de un auténtico dios, algunas criaturas extraplanarias únicas y poderosas tienen una chispa de divinidad que da poder a sus seguidores para realizar milagros y pedir ayuda divina en momentos de necesidad. Para el habitante común y corriente del mar Interior, esta diferencia de poder es en gran medida académica, dado que los únicos con la fuerza para someter o incluso matar a estos seres son en gran medida los propios dioses o figuras de mitos y leyendas. Estos seres se denominan en

conjunto “semidioses”. Algunos semidioses son hijos de los verdaderos dioses, otros son mortales que han logrado una chispa de divinidad que les permite influir en el mundo de manera muy similar a otros dioses tradicionales y otros son poderosos sirvientes divinos. Independientemente de su origen o verdadera naturaleza, el término se ha expandido con el tiempo para incluir a cualquiera de la miríada de seres poderosos del Gran Más Allá que sienten interés por Golarion y responden a las oraciones de sus seguidores, desde seres divinos que realmente pasaron por una especie de ascensión a ejemplares de ajenos que ya eran poderosos.

Muchos semidioses están aliados o sirven directamente a otros dioses, como la lealtad que le profesan a Asmodeo los archidiablos del Infierno, pero su divinidad no les ha sido concedida por sus dioses aliados. La fuente del poder de estos semidioses es objeto de debate permanente entre los académicos; algunos teorizan que los semidioses extraen poder de los dioses en relación con sus propios intereses, mientras que otros postulan que son fragmentos de los auténticos dioses o conceptos a los que se les ha dado vida y afirman que su poder puede provenir del propio Gran Más Allá mismo. Algunos filósofos particularmente fanáticos, centrados en el estudio de los Dioses Exteriores y los Primigenios, insisten en que los semidioses como los Primigenios son, en realidad, pálidas sombras de poderes aún mayores que existen fuera de la estructura del Gran Más Allá, aunque tales teorías tienen muy poca evidencia más allá de las reflexiones de estos individuos.



Los adoradores de estos semidioses tienen muchos incentivos para dedicarse a su fe más allá de los dioses convencionales del mar Interior. Muchos adoran a los semidioses por los conceptos y creencias más definidos que representan en comparación con los dioses. Un paladín dedicado a la cruzada contra la influencia maligna de los diablos y demonios podría vestir el carmesí y el dorado del señor empíreo Ragathiel y preferir su evangelio de venganza por encima de la visión más idealista de Iomedae de la batalla entre el bien y el mal, mientras que un aristócrata particularmente codicioso podría elegir, de entre todas las creencias que confían en el poder del dinero para perpetuarse en el poder, al archidiablo Mammon como patrón en lugar de los valores más generalizados de poder y control de Asmodeo.

Otros pueden tener vínculos culturales con un semidiós en particular a través de una pertenencia particular a una ascendencia o lugar, como la adoración generalizada de Kabiri entre guls y ghosts, la veneración que muchas hadas profesan a los Primogénitos en reconocimiento del poder de los semidioses sobre el Primer Mundo y la influencia de Nurgal en los desiertos de Golarion debido a su dominio sobre el implacable sol. Muchas de estas religiones perduran desde hace incontables décadas o siglos, transmitidas de generación en generación, incluso en lugares donde predominan las religiones más convencionales. Algunos incluso consideran a estos semidioses menos conocidos como rutas más rápidas o fáciles hacia el poder, el prestigio o la riqueza que los caminos disponibles para los adoradores de

los verdaderos dioses, debido a una mayor afinidad con sus principios o a la estructura más pequeña y potencialmente menos arraigada de su clero. Independientemente de sus razones, la fe del adorador de un semidiós no es menos real que cualquier otra. Los semidioses inspiran el mismo fervor y la misma profundidad de creencia que cualquier otro dios, y un conjuro *golpe de llamas* lanzado por un seguidor de Kerkamoth arde con tanta intensidad como uno de un seguidor de Sarenrae, aunque dichas aptitudes pueden tener distintas apariencias entre diferentes religiones.

Las siguientes páginas describen muchos de los semidioses cuyos seguidores se pueden encontrar en la región del mar Interior. Existen muchos más semidioses de los que se detallan aquí, incluidos aquellos cuyo culto es común en otras partes de Golarion, semidioses que han ascendido a partir de oscuros seres planarios que rara vez se encuentran en Golarion, seres de menor poder con presencias muy limitadas en Golarion y aquellos que dedican toda su atención a otros planos. Además, los rangos de los semidioses cambian constantemente a medida que compiten por el poder (alianzas, traiciones y rivalidades entre ellos) y la posibilidad remota pero siempre presente de una verdadera apoteosis conduce a realineamientos, disminuciones en importancia y muertes ocasionales que reverberan a través del tejido del Gran Más Allá.

Las entradas que siguen proporcionan detalles sobre estos semidioses y Dioses Exteriores, y las estadísticas para su adoración se pueden encontrar en las tablas de las páginas 124 a 133.

ARCHIDIABLOS Y REINAS DE LA NOCHE

Los ocho archidiablos son los gobernantes de los primeros ocho niveles del Infierno, mientras que el propio Asmodeo supervisa Nessus, el noveno. Las Reinas de la Noche, por el contrario, han sido tradicionalmente excluidas de los patriarcados jerárquicos del Infierno. En respuesta, han pasado siglos construyendo redes y estructuras de poder que trascienden cualquier capa del Infierno. Al final todos sirven al Infierno y al Príncipe de la Oscuridad, y aunque sus planes promueven sus propios objetivos, también promueven el poder del reino infernal en su conjunto.



ARCHIDIABLOS

Cada archidiablo ejerce un dominio sin oposición sobre uno de los primeros ocho reinos del Infierno. Las estadísticas para su culto aparecen en la página 124.

BARBATOS

Barbatos es el más joven de los archidiablos y, de hecho, no es realmente un diablo. Su verdadera naturaleza sigue siendo desconocida y permanece perpetuamente encubierta, pero cuando apareció a las puertas del Infierno con las almas de todo un mundo mortal y las transformó en la primera legión de barbazus del Infierno como ofrenda, el Príncipe de la Oscuridad consideró oportuno otorgarle a Barbatos el gobierno sobre la primera capa del Infierno, el Averno. Como guardián de la puerta del Infierno, Barbatos vigila los espacios entre los mundos y sus seguidores son quienes recorren esos caminos intersticiales y no tienen reparos en la ética de sus viajes.

BELCEBÚ

Belcebú fue uno de los primeros ángeles del Cielo, un magnífico lugarteniente que siguió a Asmodeo en su éxodo al Infierno. En este nuevo reino, lideró a los ejércitos infernales y entrenó a muchos otros archidiablos hasta convertirlos en generales. Cuando Asmodeo dividió los nueve reinos del Infierno entre él y los ocho archidiablos, Belcebú protestó; creía que se había ganado un lugar al lado de su dios. Asmodeo respondió despojando al archidiablo de su forma radiante y reduciéndolo a una figura compuesta de enjambres de moscas. Ahora conocido como el Señor de las Moscas, gobierna Cocito, la séptima capa congelada del Infierno y atrae seguidores poseídos de una profunda ambición y un poderoso deseo de triunfar.

BELIAL

El señor de la cuarta capa del Infierno, Flegetos, es Belial. El Beso Pálido fue creado por Asmodeo como un objeto de adoración, con una forma y belleza perfectas a los ojos de cada criatura. Como resultado, Belial tiene una maleabilidad prácticamente ilimitada y cambia de forma casi constantemente. Su apariencia es a menudo tan dual como su personalidad: Una mitad de su cuerpo es hermosa y la otra mitad grotesca, tanto como su deleite por el placer y el dolor igualmente. Dado que es una criatura de deseos carnales, también lo son sus seguidores: Aque-lllos que anhelan los placeres prohibidos de la carne pero se esconden detrás de máscaras de respetabilidad.

DISPATER

La segunda capa del infierno es la Ciudad Infernal, Dis, y su gobernante es el archidiablo Dispater. El Señor del Hierro es el arquitecto de la ordenada perfección del Infierno como modelo para el resto del multiverso, responsable de la propia perfección oscura y sorprendente de Dis. Permanece distante de las intrigas y

maquinaciones del resto de archidiablos y del Plano Material, y en vez de eso, ejemplifica la acción tranquila y deliberada combinada con una arrogancia despiadada e inflexible. Como el más cortés de los archidiablos, atrae a muchos seguidores entre quienes quieren ver la oscura majestuosidad del Infierno difundirse por todo el universo.

GERIÓN

Antaño el asura rana más poderoso, Gerión traicionó a cientos de los asura que habitaban originalmente el Infierno para ayudar a Asmodeo a reclamar el Plano, ganándose en el proceso el título de Fuente de las Mentiras. Su reino de Estigia, la quinta capa del Infierno, se parece más a la naturaleza del Infierno antes de que Asmodeo reformara el Plano, y contiene las ruinas hundidas de innumerables ciudades y bibliotecas anteriores a la guerra contra el Cielo. El archidiablo atesora conocimientos y secretos, especialmente de lo que ha sido prohibido, mientras difunde falsedades y herejías para engañar a los ignorantes y sus seguidores se deleitan en lo mismo.

MAMMON

Mammon, El Que Aferra, supervisa los vastos tesoros del Infierno en las bóvedas de Érebo, la tercera capa del Infierno. Como su forma angelical fue abatida, no tiene forma propia, por lo que se infunde en la misma riqueza que guarda, adoptando formas compuestas de riquezas y extendiendo sus sentidos a través de cada una de las casi incontables monedas: conoce bien la suma exacta que contienen las bóvedas del Infierno y los mayores tesoros que hay en ellas. Sus adoradores son codiciosos, ricos y pobres por igual, y a menudo dispone que tales mortales tropiecen con una “moneda afortunada” a través del cual alienta al portador entre susurros a entregarse a vicios cada vez mayores, y finalmente reclama su alma como propia.

MEFISTÓFELES

El archidiablo Mefistófeles fue formado a partir de las cenizas y el fuego del Infierno para transmitir la voluntad del Plano. El señor de Caina, la octava capa del infierno (NdT: llamada Caina en otras fuentes), es un intrigante conspirador y un político brillante, rápido lanzando insultos tanto descarados como velados detrás de palabras amables. Maestro de normas, leyes y palabras, es el creador de los famosos acuerdos conocidos como contratos infernales, diseñados para condenar las almas de los mortales mediante sus propias ambiciones. Aunque considera a los mortales una mera fuente de poder para el reino infernal, tiene seguidores que comparten su afinidad por el poder de la ley y la escapatoria.

MOLOC

El general de los ejércitos del Infierno, Moloch, encarna la disciplina infernal y un poder destructivo incomparable. A lo largo de su reino de Malebolgia, la sexta capa del Infierno, el Toro de Ceniza entrena a innumerables legiones de diablos para librar una guerra sin fin. No solo enseña obediencia, sino que la exige, castigando incluso el más mínimo paso en falso o insurrección con un castigo inmediato y ardiente. A pesar de su naturaleza rigurosa, Moloch es el archidiablo más adorado entre los mortales, dado que es más propenso a responder a las súplicas mundanas de los que le imploran. Solo les pide a cambio sus almas, que se suman a sus interminables ejércitos, un precio que muchos están dispuestos a pagar.

REINAS DE LA NOCHE

Las Reinas de la Noche se han ganado su propia posición de poder en el Infierno. Las estadísticas para su culto aparecen en la página 132.

ARDAD LILI

Cuando los mortales eran jóvenes, antes de que Asmodeo conquistara el Infierno, Ardad Lili ya estaba manipulando a los mortales apasionados y lujuriosos para que le juraran lealtad, acumulando poder de sus almas. Huyó del reino de Nirvana durante el Éxodo, se instaló en el Averno y siguió reuniendo un ejército de almas condenadas y diablos que comparten sus ambiciones. La Musa Serpiente nunca ha olvidado las censuras y los crueles insultos lanzados por los otros nativos de Nirvana y busca gobernar algún día, no una capa del Infierno, sino un reino de los Cielos. Es un ser apasionado y atrae seguidores igualmente apasionados.

DOLORAS

Quizás la más cruel de las divinidades del infierno, el Ángel Sádico comparte ciertas características con los velstracs que alguna vez habitaron el Infierno, sobre todo un deseo de infligir dolor físico a las criaturas vivas. No inflige sus tormentos por ira o castigo, sino que practica su arte con un desapego incomparable y ausencia de emoción. Sus seguidores son sádicos, torturadores que disfrutan de su espeluznante trabajo y aquellos diabolistas que convocan velstracs en lugar de diablos. Si bien tiene el título de Reina de la Noche y tiene un poder acorde con los demás, Nuestra Señora del Dolor está contenta con su posición y no tiene ambiciones más allá de asegurarse de que pueda continuar sus torturas sin interrupciones.

EISETH

La Valquiria del Infierno gobierna un dominio que abarca parte del reino de Dispater, desde donde comanda sus legiones de erinias y diablos soldado verdugos a su antojo. Eiseth opera fuera del gobierno de Dispater y ha forjado poderosas alianzas en el Infierno y más allá, habiendo rechazado hace mucho tiempo las limitaciones impuestas por otros. La más importante entre las Reinas de la Noche, encarna la batalla, la venganza y la ira, y sus ambiciones son tan elevadas como su nido del Llanto de la Viuda, donde forja legiones infernales sin igual que solo responden ante ella con las almas de los condenados.

MAHATHALLAH

Mientras que las otras reinas de la noche son todas celestiales caídas, Mahathallah estuvo una vez entre los vigilantes más poderosos: un psicopompo al servicio de Farasma. Después de entrever un destello del final de su propia existencia, Mahathallah huyó a los fosos del Infierno y encontró algún tipo de consuelo en el consejo de Asmodeo. Ahora, como la Viuda de las Ilusiones, Mahathallah se ocupa de la muerte, el destino y la vanidad, y retira los velos de las mentiras que oscurecen los hechos profundos de la existencia. Enseña a sus seguidores a buscar las verdades que subyacen cada falsedad, lo que fomenta en ellos la arrogancia y la insensibilidad. También actúa como asesora distante y deliberada de las otras Reinas de la Noche.

SEÑORES DEMONÍACOS

Las Fisuras Exteriores del Abismo consisten en interminables capas de maldad y depravación, muchas de las cuales están gobernadas por infernales poderosos y únicos conocidos como señores demoníacos. Estos semidioses se han elevado por encima de sus compañeros a través de la fuerza, la astucia o una capacidad inigualable de crueldad, despreciando a innumerables demonios menores que los sirven, temen y maldicen. Por debajo de ellos, aún más demonios claman por alcanzar la cumbre de su poder como señores demoníacos nacientes, esperando la oportunidad adecuada para completar su ascensión. Afortunadamente para los mortales del mundo, aunque las filas de los señores demoníacos son numerosas más allá de toda comprensión, solo un pequeño subconjunto ha dirigido tan intensamente su siniestra mirada hacia Golarion como para tener presencia en el planeta. A estos señores demoníacos les sirven sectas que cometen atrocidades y blasfemias a cambio de poder, riqueza y la oportunidad de satisfacer los deseos más oscuros de sus corazones. Las estadísticas para sus sectas comienzan en la página 124.

ABRAXAS

Abraxas, el Maestro del Encantamiento final, es el señor demoníaco del conocimiento prohibido, la magia y las serpientes. Abraxas tiene un conocimiento enciclopédico de fórmulas mágicas y secretos destructivos y prefiere los que infligen sufrimiento y destrucción. Su Encantamiento final es una palabra de poder que puede desentrañar el más poderoso de los conjuros y deshacer incluso los artefactos. Adopta el aspecto de un humanoide con forma de víbora de cintura para abajo y con cabeza de pájaro deformada con colmillos. Las sectas dedicadas a Abraxas son más frecuentes entre los drow de Golarion, pero también se pueden encontrar pequeños círculos dedicados a él en la mayoría de las principales ciudades de la superficie.

ARRASADOR DE ÁRBOLES

Arrasador de Árboles, el Señor de la Laguna Maldita, es un señor demoníaco naciente de la contaminación y la corrupción de la Naturaleza, que muchos creen que es un sirviente exiliado o un engendro de Cyth-V'sug que fue desterrado a Golarion después de un intento fallido de su plantar al señor demoníaco. Aunque Arrasador de Árboles es un señor demoníaco naciente y, por lo tanto, carece del poder de un verdadero señor demoníaco, quizás sea más notable entre aquellos que tienen interés en Golarion debido a su presencia física en Zarzamaraña, un pantano corrupto y fétido que otrora fue la frontera sur de la nación élfica de Kyonin. Le sirven sectarios devotos en Kyonin y sus alrededores, aunque se pueden encontrar pequeños grupos de creyentes por todo Golarion que trabajan furtivamente para liberarlo con la esperanza de ganarse su favor después de su ascensión.

BAFOMET

Bafomet, Señor del Laberinto, es el señor demoníaco de las bestias, los laberintos y los minotauros. Bafomet fue originalmente un consorte de Lamashu que alcanzó la condición de señor demoníaco después de escapar del encarcelamiento en un laberinto construido por Asmodeo. Bafomet parece un enorme minotauro demacrado con un par de alas emplumadas y una cabeza de cabra con tres cuernos, así como un pentagrama ardiente marcado en la frente. Las sectas de Bafomet son de las más prolíficas de Golarion: las sociedades secretas controladas por humanos dedicadas al señor demoníaco están presentes en muchas ciudades y pueden tener miembros instalados en posiciones de poder político, mientras que la mayoría de los minotauros prefieren su patrocinio al de Lamashu.



CYTH-V'SUG

CYTH-V'SUG

Cyth-V'sug, Príncipe del Brezal Maldito, es el señor demoníaco de las enfermedades, los hongos y los parásitos. Originalmente un señor de los qlippoth, sus compañeros lo exiliaron por aceptar adoradores mortales. Transformado en uno de los demonios que desprecia, Cyth-V'sug busca devorar toda vida para acabar con los demonios y, en última instancia, consigo mismo. La mayoría de las veces se aparece como una enorme figura dracónica formada de una maraña de enredaderas, hongos y tentáculos agitados. Cyth-V'sug es a menudo adorado por solitarios que buscan sembrar la decadencia y la destrucción a su alrededor, aunque los habitantes de las Tierras Oscuras también le rinden homenaje.

DAGÓN

Dagón, la Sombra del Océano, es el señor demoníaco de la deformidad, el mar y los monstruos marinos. Su corte es un océano infinito cubierto de islas desconcertantes y fosas oceánicas llenas de incomprensibles ciudades hundidas. Se aparece como una criatura enorme con la parte inferior del cuerpo de una anguila, una cabeza que recuerda a los depredadores de las profundidades abisales, y cuatro tentáculos en lugar de brazos. Dagón comenzó como un qlippoth, y ningún mortal comprende su transformación en un señor demoníaco, aunque le valió la enemistad de sus antiguos congéneres. Dagón es adorado principalmente por boggards, sahuagin, skum y gigantes de las marismas, aunque se sabe que las aldeas costeras desesperadas o depravadas se comprometen con el señor demoníaco.

GOGUNTA

Gogunta, la Canción del Pantano, es la señora demoníaca de los anfibios, los boggards y los pantanos. Gogunta es adorada como una diosa por los boggards, que creen que es un mobogo ascendido, aunque los eruditos sospechan que era una antigua hezrou que se ganó el favor de Dagón. Dando crédito a esta última teoría, su reino, una marisma pestilosa, se encuentra en el interior del reino oceánico de Dagón. Gogunta parece una enorme rana de múltiples cabezas con docenas de ojos e incluso más lenguas, aunque los boggards la suelen representar como una titánica reina boggard.

KABRIRI

Kabriri, El que Roe, es el señor demoníaco de las tumbas, los guls, y los secretos que guardan los muertos. Según la leyenda, Kabriri es la forma renacida del primer humanoide que devoró a sus congéneres. Su reino, Siempre Saciado, está conectado a los cementerios de todo el multiverso por una enmarañada red de túneles que transportan conocimiento y sacrificios para el señor demoníaco. Kabriri parece un gigantesco gul con orejas de elfo, dientes afilados como agujas, una lengua anormalmente larga, la piel pálida y pezuñas hendidas. Es adorado principalmente por guls, ghasts y lacedones.

NURGAL

Nurgal, el Azote Brillante, es el señor demoníaco del sol, la guerra sin sentido y los desiertos. Antiguamente era un dios de pleno derecho de la antigua Azlant, pero descendió a ser midíos después de ser derrotado en combate. Nurgal representa el potencial de devastación del sol, y sus seguidores lo veneran por temor. El señor demoníaco se presenta como

un hombre musculoso y bronceado con la cabeza y la parte inferior del cuerpo de un león dorado y la cola de un dragón. Casi siempre se lo representa empuñando una maza en forma de sol en miniatura, que sostiene en una mano con garras. Los adoradores de Nurgal se encuentran principalmente en los desiertos de Garund, Ninshabur y Qadira.

PAZUZU

Pazuzu, Rey de los Demonios del Viento, es el señor demoníaco del cielo, las criaturas aladas y la tentación. Se le considera uno de los señores demoníacos más antiguos, aunque su constante guerra con Lamashu ha obstaculizado su acumulación de poder hasta el punto de negarle la divinidad. Es excepcionalmente activo en lo que refiere a inmiscuirse en los asuntos mortales y se complace en poseer y corromper a las personas de buen corazón que invocan su nombre. Pazuzu se presenta como una figura humanoide con cola de escorpión, dos pares de alas de pájaro, garras de águila y una cabeza de ave demoníaca. Es adorado por las arpías, otras criaturas aladas malignas y por innumerables campeones y clérigos que cayeron en desgracia ante sus tentaciones.

SHAX

Shax, el Marqués de la Sangre, es el señor demoníaco de la envidia, las mentiras y los asesinatos sádicos. La capacidad de crueldad de Shax es legendaria incluso entre las filas de los señores demoníacos y le complace ver cómo la última luz de esperanza se desvanece de los ojos de sus víctimas. Es el creador original de los demonios babau y aquellos a quienes desuella y corrompe personalmente con influencia del Abismo siguen siendo parangones de su clase. Shax se presenta como un varón humano con cabeza, patas y alas de paloma que porta innumerables cuchillos y otras armas por todo el cuerpo. Shax es adorado con mayor frecuencia por asesinos solitarios, asesinos en serie y sádicos.

ZEVGAVIZEB

Zevgavizeb, el Glotón en la Oscuridad, es el señor demoníaco de las cavernas, los reptiles y los trogloditas. Vive en el centro de una enorme red de cavernas llamada la Oscuridad Glotona, llena de naciones de razas reptilianas en continua guerra, junto con otras criaturas subterráneas más horribles. Alienta estos conflictos para sacrificar a sus seguidores más débiles y devora toda la vida que encuentra en las naciones derrotadas como un precio por el fracaso. En gran parte interesado por estos conflictos eternos, Zevgavizeb rara vez busca influir en Golarión directamente, aunque las razas reptilianas y los xulgath en particular cometan atrocidades en su nombre.

ZURA

Zura, la Reina Vampira, es la señora demoníaca de el canibalismo, la sangre y los vampiros. Según la leyenda, es la forma reencarnada de una reina azlante que se entregó a ritos de sangre y actos de canibalismo en pos de la vida eterna. Después de la muerte, renació como una súcubo vampírica única que rápidamente ascendió a la condición de señor demoníaco. Aunque muchas de sus sectas se extinguieron con el imperio azlante, Zura todavía es adorada por los vampiros y aquellos que aspiran a convertirse en vampiros, particularmente en Cheliax y Ustalav, así como entre los drow de las Tierras Oscuras.

DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIODIOSES Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

LOS PRIMOGÉNITOS

Cuando los dioses abandonaron el Primer Mundo (su primer borrador de la creación formado durante la prehistoria) seres nativos de increíble poder acudieron para llenar el vacío. Estos seres, llamados los Primogénitos, tienen un poder divino sobre el Primer Mundo, pero no prestan atención a las ambiciones de los otros dioses. Los Primogénitos no se preocupan por ampliar sus seguidores o defender ideologías particulares. Muchos no reconocen a sus adoradores en absoluto, y solo se preocupan por sus propias motivaciones misteriosas y reparten poder divino simplemente porque tienen mucho de sobra y hacerlo les entretiene.

Los devotos de los Primogénitos en Golarion suelen ser solitarios en su secta y viven cerca de brechas hacia el impredecible Primer Mundo. La mayoría de sus adoradores son hadas o gnomos, aunque otras criaturas que sienten un estrecho parentesco con las hadas también pueden venerar a los caprichosos e indiferente Primogénitos. Las estadísticas para sus sectas aparecen en la página 126.

EL CONDE RANALC

Otrora el señor de la oscuridad y del caos de la creación, el Conde Ranalc fue expulsado hace mucho tiempo por los otros Primogénitos y fue apodado “el Traidor”, aunque no hablan sobre la traición atroz que cometió Ranalc y muchos de sus adoradores afirman que él fue quien fue traicionado. En su nuevo hogar en un remoto rincón del Plano de la Sombra, Ranalc abrazó su destierro y se convirtió en el patrón de los exiliados, las sombras, la traición y los traicionados. Ranalc llevaba mucho tiempo fascinado por el mundo de Golarion, y era alternativamente amigo y contrapartida del poderoso archimago Nex. El día que Nex asedió la ciudad de Absalom con seres sombríos (sin duda extraídos del dominio de Ranalc) el Primogénito desapareció de la realidad. Aunque sigue otorgando conjuros a sus devotos adoradores, Ranalc ha desaparecido por completo. Abundan las teorías sobre su desaparición, aunque son tan oscuras y contradictorias como el enigmático Primogénito.

LA MADRE VERDE

La Madre Verde, la Primogénita de la intriga, la seducción y las plantas carnívoras, personifica la pura emoción y el deseo que se encuentran en la Naturaleza. Las plantas exuberantes que atraen a las presas solo para matarlas con púas o toxinas se encuentran dentro de su autoridad, al igual que los actos lujuriosos y los secretos que ocurren en terreno salvaje. Su forma seductora cambia de la de una bella hada como las ninfas para incluir sueños naturales como flores de olor agradable y elegantes trenzas verdes. Del mismo modo en que la Madre Verde cambia de forma constantemente, su estado de ánimo también pasa de tentadora a envenenadora indiferente. No importa su forma o actitud, la Madre Verde es una de las más astutas de los Primogénitos y tiene varios agentes leales que la mantienen bien informada sobre lo que sucede en el Primer Mundo y más allá. Esta información alimenta sus intrigas, y todos creen que es más prudente tener a la Madre Verde de su lado para que sus secretos no acaben susurrados de forma seductora en los oídos de sus enemigos.

IMBREX

Conocidos como los Gemelos, Imbrex es el misterioso Primogénito de las estatuas, los finales y los gemelos. Se presenta como dos inmensas estatuas de piedra de cientos de pies (*decenas de metros*) de altura cogidas de la mano y mirando hacia afuera, Imbrex no se mueve ni habla. El Primogénito a veces se comunica con expresiones telepáticas que desgarran las mentes o brindan iluminación psíquica, pero a menudo expresa su voluntad a través de sueños sorprendentemente realistas que a veces se manifiestan en vida extraña. Una ciudad entera llamada Anofeus se extiende a los cuatro pies de Imbrex, poblada por urbanitas insensibles, aspirantes impacientes y criaturas que merodean en los sueños hechas realidad. Una proporción inusualmente alta de los nacidos en Anofeus son gemelos, y los gemelos también son comunes entre los adoradores de Imbrex. Aunque Imbrex parece ser atemporal, está intrigado por los finales dramáticos, particularmente los apocalipsis y sabe de antemano los desastres que se avecinan.

EL REY DE LAS LÁMPARAS

Aunque el Rey de las Lámparas se presenta con mayor frecuencia como una bola de luz flotante rodeada de runas que forman una delicada corona, el Primogénito de la risa, la transformación y las travesuras dispone de una vertiginosa variedad de figuras. A menudo adopta formas alternativas para gastar bromas y ni siquiera otros Primogénitos son inmunes a sus traviesas maquinaciones. Aunque insiste en que sus bromas solo pretenden incitar a la frivolidad y echar por tierra a los esnobs arrogantes, el caos que crea en nombre de la diversión es, para sus víctimas, incómodo en el mejor de los casos y, a veces, absolutamente letal. El Rey de las Lámparas deambula por el Primer Mundo más que otros Primogénitos, se le puede encontrar tanto en mercados abarrotados como en senderos solitarios. Con frecuencia lo acompaña el Mercado de las Brujas, una caravana itinerante de artistas y comerciantes que hace las veces de su corte.

EL PRÍNCIPE PERDIDO

El Primogénito de la soledad, la tristeza y las cosas olvidadas, el Príncipe Perdido pasa la mayor parte de su tiempo meditando en la sala del trono de su torre en ruinas. Aunque su origen preciso es un tema muy debatido, se sabe que el Príncipe Perdido proviene de un lugar que no es el Primer Mundo. El señor de la melancolía no habla de su hogar y, de hecho, apenas habla en absoluto, ya que es propenso a episodios de depresión lo suficientemente intensos como para disolver el color de su entorno y obligar a su grupo de seguidores a guardar un respetuoso silencio. El Príncipe Perdido se presenta como un humano pálido y demacrado vestido con galas negras, tiene brillantes runas rojas en la frente y en el dorso de las manos. Es meticulosamente neutral en los planes de los otros Primogénitos, lo que hace que sus opiniones y su favor sean particularmente valiosos.

MAGDH

Magdh es la Primogénita de la complejidad, la precognición y los trillizos, y es la mayor vidente del Primer Mundo. La mayoría de las veces se presenta como una mujer con tres rostros

equidistantes alrededor de su cabeza, Magdh es capaz de ver una mirada de realidades alternativas y futuros posibles a través de las madejas del destino. De entre todos los Primogénitos, es la que tiene el conocimiento más profundo del verdadero diseño de la realidad y de las ondas que una sola acción o inacción pueden producir a lo largo de toda la existencia. Sus comunicaciones están veladas entre lenguaje condicional y declaraciones extrañamente yuxtapuestas en un grado casi enloquecedor y por lo tanto nunca comunica las verdades proféticas que presencia (tan evidentes para sus seis ojos) de forma clara. Debido a su conocimiento compartido de las ramificaciones de las líneas temporales, Shyka y Magdh pueden comunicarse más fácilmente entre sí sobre esos temas, aunque los demás Primogénitos son cautelosos con Magdh, no sea que un comentario descuidado o un gesto desacertado la hagan predecir fatalidades apocalípticas.

NC

Los rumores dicen que mirar el rostro encapuchado de Ng es ver la verdad o enfrentarse al olvido mismo, pero el Primogénito de los cambios de estación, los secretos y los vagabundos siempre tiene el rostro cubierto. Es una figura rígida y severa envuelta en túnicas plateadas que crujen entre sus piernas mientras camina por senderos solitarios y distantes. No es un vagabundo despreocupado sino que, Ng es el patrón de aquellos que viajan largas distancias con un propósito y a veces los protege del bandidaje, del clima traicionero y de perderse. Ng guarda muchos secretos, incluso para sus seguidores, y ninguno sabe lo que sus viajes aparentemente sin rumbo podrían presagiar. Ng gobierna el paso de las estaciones, pero gobierna muchas más estaciones que las cuatro habituales en Golarion, como la estación de la Luz Carnívora y la estación de la Delicuencia Solemne.

RAGADAHN

Tan fanfarrón como bestial, Ragadahn, el Señor del Agua, es el Primogénito de las espirales sinuosas, los linnorm y los océanos. Se presenta como un gran dragón serpantino en los mares del Primer Mundo, pero viaja mucho y adopta otras formas cuando es necesario para perseguir conquistas marciales y asuntos amorosos. Se cree que es el progenitor de todos los linnorm y afirma ser el progenitor de todos los dragones. Los verdaderos dragones refutan estridentemente esta afirmación, aunque se niegan sabiamente a hacerlo cuando se encuentran ante la majestuosa presencia de Ragadahn. La incapacidad de brindar el debido respeto al arrogante Ragadahn invita a su legendaria ira y ningún suplicante puede ser demasiado halagador para su gusto. Sin embargo, a pesar de su naturaleza tempestuosa, es sabio y posee muchos conocimientos que de otro modo se perderían en el olvido.

SHYKA

Shyka el Múltiple, el Primogénito de la entropía, la reencarnación y el tiempo, no es un solo ser, sino múltiples seres que

vian adelante y atrás en el tiempo. Cada uno porta secuencialmente el título de Shyka, recogiendo el testigo y el conocimiento que viene con el fallecimiento (o la desaparición) de un predecesor. Shyka visita tantos lugares temporales superpuestos que otras criaturas se encuentran con un Shyka de aspecto aleatorio cada vez. Este Primogénito conoce el nacimiento del multiverso así como su muerte y ha experimentado ambos. Aunque Shyka afirma simplemente vigilar el continuo del tiempo, es un secreto a voces que realiza pequeños cambios en consonancia con sus propios objetivos, o les pide a sus adoradores que lo hagan, con indicaciones abstrusas.



SEÑORES ELEMENTALES

Nacidos en medio del caos primigenio de los primeros días del multiverso, los ocho Señores Elementales son encarnaciones divinas de las fuerzas elementales puras de las Esferas Interiores. Con dos señores del aire, dos de la tierra, dos del fuego y dos del agua, la mitad de ellos representan los aspectos de cada elemento que los mortales consideran buenos, mientras que el resto representan los aspectos malignos y destructivos de esos mismos elementos. Cuando nació el Plano Material, los Señores Elementales benévolos lo sembraron con todo el potencial de sus elementos, creando estrellas, océanos, planetas y vida. Sin embargo, a medida que la mortalidad evolucionó, comenzó a aprovechar los elementos con fines perversos, causando una disidencia angustiada entre los Señores Elementales buenos y envalentonando a sus homólogos malignos. Kelizandri, el temible señor del agua, forjó una alianza con los otros Señores Elementales malignos (Ayrzul, Hshurha y Ymeri) para encerrar a cada Señor Elemental bueno en una prisión que sólo podía atravesar volviendo a combinar los otros tres poderes elementales; esta hazaña sólo se ha llevado a cabo una vez en todas las edades desde entonces. Los cuatro señores supervivientes han gobernado sus respectivos Planos sin piedad durante una eternidad, libres de escribir las historias de sus propias creaciones, inventar sus propios títulos nobiliarios y reclamar el dominio absoluto sobre los Planos Elementales. Las estadísticas para la adoración de los Señores Elementales comienzan en la página 126.

ATREIA

Responsable del fuego, la purificación y el resplandor, Atreia el Rey Centellante es el Señor Elemental bueno del fuego. Cuando el multiverso era joven, Atreia planeó a través del Plano del Fuego como un ibis de tres cabezas, con alas que ardían y ojos de fuego, retirando al mal del Plano. Ahora, está encarcelado en el interior de la *Marca Granate*, una gema roja encerrada en una eterna cortina de vapor. Aunque no puede oír ni conceder poder a sus seguidores desde su prisión, algunos grupos de salamandras en el Plano del Fuego todavía honran al Rey Centellante por su dominio sobre la protección y el fuego dador de vida, al igual que algunos pequeños grupos de mortales que defienden el descubrimiento y purificación del mal por encima de todas las demás causas. Se pueden encontrar estatuas dedicadas a él en sus antiguos reinos, escondidas en antiguos lugares dedicados a la curación y la luz sagrada.

AYRZUL

Señor de los secretos enterrados, la tierra y el metal, Ayrzul el Rey Fosilizado es un misterio incluso en el Plano de la Tierra. Nadie ha visto al Señor Elemental de la tierra fuera de su reino, el laberinto abrasador, y pocos conocen la verdadera naturaleza de Ayrzul o la forma que adopta cuando aparece. Algunos dicen que es un inmenso dragón cristalino muerto vivo, un antiguo genio mago o incluso una espiral desechada de algún dios olvidado hace mucho tiempo, perdida antes de su destrucción primitiva. Su poder, propósito y orígenes también son objeto de incontables rumores. Esta especulación es del todo intrascendente para el Rey Fosilizado; incluso la política de su Plano queda fuera de su atención. En su lugar, el señor de la tierra dedica su tiempo a conspirar contra su implacable rival, Ymeri, el Señor Elemental del fuego.

Los seguidores de Ayrzul incluyen a los xiomorns, los hijos que le ha robado a Sairazul, un puñado de méfites y otros elementales y grupos de humanoides en el Plano Material con un interés en la hostilidad invisible de la tierra.

HSHURHA

Hshurha, Duquesa de Todos los Vientos, es la Señora Elemental del aire, el último aliento y los vendavales. Gobierna el Plano del Aire desde su palacio translúcido, la Precesión del Hielo, rodeada por su corte de elementales de aire, dignatarios planarios e invitados favoritos. La Duquesa es invisible por naturaleza, y su verdadera forma, si es que



RANGINORI

tiene algo parecido, es un misterio. Cruel y tiránica, a Hs-hurha le gusta usar a los extraños en su reino como juguetes y se sabe que es especialmente cruel con las criaturas con forma sólida. Crea y destruye magníficas esculturas de hielo y polvo de acuerdo con sus tumultuosos caprichos y sus maquinaciones a menudo parecen intrincadas y sin sentido, incluso para su círculo íntimo. La mayoría en el Plano la respetan y la temen.

La señora del aire es adorada como una diosa madre por los acechadores invisibles, los elementales del aire y por los sectarios que disfrutan de satisfacer sus caprichosos antojos y de las tormentas impredecibles. A pesar de su fría paz con los djinn, algunos creen que se asocia con los efrit o usa a sus acechadores invisibles para debilitar el control de los djinn sobre su plano.

KELIZANDRI

Kelizandri, el Señor Elemental del agua, vigila las profundidades del mar, las olas y los ahogamientos. El Emperador Salobre afirma ser descendiente de un dios antiguo y un dragón de salmuera y por lo general adopta la forma de un inmenso dragón acuático con escamas metálicas y garras cristalinas. Pasa gran parte de su tiempo durmiendo en su magnífico Palacio de Sal y Huesos y se entretiene con arrebatos de destrucción y conquista gratuita cada vez que despierta.

Los adoradores de Kelizandri incluyen dragones de salmuera, elementales de agua y mortales que veneran las inhóspitas incógnitas de las profundidades del mar. No siente amor por los marids y se sabe que mató a la última Bajá salina, Niloufar la Grande, y destruyó su capital, Arzanib. El dominio del señor en el Plano del Agua es el Kelizandrika, el Imperio Salobre, un conglomerado de reinos afiliados controlados por dragones de salmuera. Se dice que los dragones más poderosos de los consejos de gobierno de Kelizandrika asesoran al Señor Elemental personalmente.

LYSIANASSA

Lysianassa, la Emperatriz del Torrente, es la Señora Elemental de el agua, las corrientes y las mareas. Antes de quedar atrapada en la *Perla Boquiabierta*, la buena señora del agua patrullaba su Plano como un poderoso pez vela hecho de coral y veteado de nácar. Cuando se dio cuenta de que su captura era inminente, Lysianassa conservó sus últimas fuerzas en el interior del *Aliento de Lysianassa*, un frasco que le permitió a su sirviente nautilo Riam el Determinado controlar las mareas del Plano del Agua. Desde la muerte de Riam, las corrientes del Plano del Agua han comenzado a disminuir, y con el tiempo pueden detenerse. Pocos recuerdan el nombre de la Emperatriz del Torrente, pero han comenzado a surgir cultos dedicados a una figura enigmática llamada la Reina de las Profundidades, anunciando un acontecimiento al que se refieren como el Despertar, y algunos eruditos planarios creen que estos sectarios pretenden liberar a Lysianassa de su prisión.

RANGINORI

El Señor Elemental bueno del aire es Ranginori, el Príncipe de Céfiro, señor del aire, las brisas agradables y las tormentas

eléctricas. Cuando se muestra ante los mortales, Ranginori adopta la forma de una inmensa serpiente con cabeza de león que surge de nubes imponentes, con cientos de patas con garras y una melena de rayos. Recientemente liberado de su encarcelamiento dentro del *Ópalo Intocable* por agentes de la Sociedad *Pathfinder*, el Príncipe de Céfiro ha acumulado un pequeño pero leal grupo de seguidores que en busca de cambio, esperanza y liberación para el multiverso. Está recuperando su fuerza y se está preparando para buscar y liberar a los otros Señores Elementales buenos, devolviendo el equilibrio a los Planos Elementales.

Como el único Señor Elemental bueno libre, Ranginori se encuentra en una situación vulnerable, necesita desesperadamente aliados y seguidores que le ayuden contra el poder combinado de los Señores Elementales malignos. Ha restaurado su reino en el Plano del Aire: La Chispa Rugiente, una espiral flotante de ruinas que se ramifican desde un relámpago central. A medida que el Señor Elemental recupera su poder y su dominio vuelve a la vida, los vestigios de sus antiguas fortalezas y torres se reconstruyen a medida que se forman nuevas ramificaciones.

SAIRAZUL

Sairazul, la Reina Cristalina, es la Señora Elemental de las cuevas, las gemas y la tierra. Los eruditos planarios que conocen a la benévolamente señora de la tierra hablan de Sairazul como una madre y creadora que dio a luz a numerosas razas de ajenos, incluidos los agrawghs y los xiomorns. Actualmente se encuentra prisionera en el interior del *Diamante Gimiente*, una gema rodeada de vientos que áullan eternamente, incapaz de contactar con el mundo exterior. Varios de sus consortes aún viven a día de hoy, buscando en los Planos su prisión con la esperanza de que su liberación inicie una nueva era de creación en el Plano de la Tierra. Aunque la Reina Cristalina no puede otorgar poder de ningún tipo a sus seguidores, un puñado de sus hijos en el Plano de la Tierra permanecen fieles a su creadora y los sectarios del Plano Material que exaltan la creación y la reproducción la recuerdan con gran reverencia.

YMERI

La Señora Elemental del fuego es Ymeri, Reina de la Deflagración, señora del calor, el fuego y el humo. La única gobernante del Plano del Fuego, Ymeri gobierna desde su Palacio Auroral, adoptando la forma de un centauro reptiliano de seis brazos con alas ardientes. Ha destruido sistemáticamente todos los registros de su nacimiento y sus verdaderos orígenes, afirma haber existido siempre, y libra una guerra interminable contra los otros habitantes del Plano del Fuego y contra los shaitanes del plano de la tierra.

De todos los Señores Elementales, Ymeri es quien tiene el mayor número de seguidores. Algunos méfits y la mayoría de los elementales de fuego la veneran, junto con algunos efrit y otras criaturas del Plano del Fuego, aunque pocas salamandras honran su nombre y una orden secreta de ifriti conocida como el Fuego Secreto se dedica a oponerse a su gobierno. En Golarion, la Reina de la Deflagración es adorada principalmente por cábala de magos del fuego, dragones rojos y pirómanos.

SEÑORES EMPÍREOS

Así como los Señores Demoniacos y los Archidiablos son las encarnaciones preeminentes de la malicia y el pecado, del lado de la justicia están los Señores Empíreos, seres excepcionales que representan el bien en la miríada de acciones cotidianas del multiverso. Sacados de las filas más poderosas de la hueste celestial, los numerosísimos Señores Empíreos incluyen agathions, ángeles, arcones y azatas por igual. La mayoría de estos seres ganaron prominencia como campeones inmortales de la virtud, aunque algunos en cambio son parangones mortales que ascendieron y otros se formaron espontáneamente a partir de actos de bien excepcionales que resonaron en todos los Planos. Si bien todos los Señores Empíreos se dedican al bien, sus filosofías, intereses y personalidades varían, y no siempre están de acuerdo entre sí.

La adoración de los Señores Empíreos no está tan extendida como la de los dioses principales, pero sigue siendo sorprendentemente común. La mayoría del culto se lleva a cabo en pequeños santuarios, estatuas o artefactos (como la escultura conocida como la Señora de los Ángeles en Magnimar), o sencillamente a través de acciones que reflejan el interés o las creencias de un Señor Empíreo. Los centros de culto como iglesias o catedrales son extremadamente raros. La mayoría de los seguidores consideran que la adoración es un asunto personal, y es raro ver a un seguidor de un Señor Empíreo haciendo proselitismo. Sin embargo, sus seguidores a veces se congregan en pequeños grupos llamados cultos místicos, y algunos de estos grupos mantienen pequeños templos. La ciudad de Magnimar es el hogar de varios cultos místicos, dado que los varisianos han tenido en alta estima a los Señores Empíreos. No es raro que los sectarios místicos adoren a múltiples Señores Empíreos en varias combinaciones, o incluso a todos, aunque la mayoría tiene un patrón favorito.

A continuación se presentan algunos de los Señores Empíreos que son adorados comúnmente en la Región del mar Interior. Las estadísticas para su culto aparecen en la página 128.

ANDOLETTA

Apodada Abuela Cuervo, Andoletta representa el consuelo, el respeto y la seguridad. Andoletta hace una clara distinción entre culpa e inocencia: no hay punto intermedio. A aquellos acusados injustamente o que muestren signos de redención, les ofrece un camino de vuelta a la luz. Ese camino nunca es fácil, pero vale la pena andarlo, y ella va al lado de los que hacen la travesía. No tiene misericordia con los verdaderamente malignos y los que no muestran remordimiento.

Por estas razones, a menudo se encuentra su retrato en los tribunales, donde puede velar y garantizar la justicia para los acusados de delitos. Andoletta también valora mucho el respeto por los muertos y la protección de los niños. Ofrecer consuelo a los afligidos se considera auténtica bondad y compasión. Los niños son una página en blanco con un tremendo potencial para el bien, si pueden ser guiados y mantenidos a salvo del mal.

Cuando se muestra ante los mortales, la Abuela Cuervo lo hace como una mujer mayor, canosa, arrugada y con una mirada penetrante y astuta. Lleva un bastón y una capa de plumas de cuervo negras sobre los hombros, lo que hace que parezca que tiene un par de grandes alas plegadas. Los acusados falsamente, los afligidos, los ancianos, los investigadores, los jueces y los que se están en conflicto apelan a Andoletta.

ARSHEA

Con más apariciones en el arte que cualquiera de los otros Señores Empíreos, el Espíritu del Desenfreno representa la belleza física, la libertad y la sexualidad. La libertad es lo más importante para Arshea. Para muchos, esto se suele asociar con la libertad de expresión sexual, pero Arshea representa la libertad de experimentar todo lo que es bueno en el mundo, ya sea una ideología o una expresión emocional o física específica. Mientras no hagan daño a nadie, Arshea cree que las criaturas deberían hacer, pensar y sentir lo que quisieran. Animan a sus seguidores a probar cosas nuevas, a pensar de formas distintas y a adoptar nuevas formas.

Cuando se muestra ante los mortales, el Espíritu del Desenfreno suele aparecerse con el cuerpo de esa misma persona para que ésta pueda apreciar cuán hermosa y perfecta es su propia forma; después de todo, si un ser divino ha elegido usarla, debe ser perfecta. Ante las personas que no encajan en el cuerpo que tienen actualmente, Arshea a menudo se aparece con la forma que refleja su corazón y su alma. Los seguidores de Arshea son muy variados, desde artistas y exploradores hasta amantes o aquellos que luchan contra la represión.

ASHAVA

Ashava, la Chispa Verdadera, encarna el baile, los espíritus solitarios y la luz de la luna. El baile es la verdadera pasión de Ashava y anima a sus seguidores a bailar con frecuencia. Para algunos, es poco más que una mecenas de ese arte, pero Ashava también es una guía, tanto en espíritu como en el mundo físico. Para los vivos, ayuda a los solitarios a



ERITRICE

superar momentos difíciles, sus luces guían a los vagabundos perdidos de vuelta a un lugar seguro. Para los muertos, sus inquietantes danzas a la luz de la luna conducen a los espíritus perdidos y solitarios hacia su juicio eterno. Alienta a sus seguidores a guiar a los perdidos (ya sea en las tierras salvajes o que han perdido la esperanza) hacia donde necesitan ir. Los sacerdotes de Ashava son la luz danzante que indica el camino, pero los fuegos fatuos son un anatema para Ashava, y sus seguidores destruyen a estas criaturas dondequiera que se encuentren.

La Chispa Verdadera se muestra como una mujer alta, sonrojada por el esfuerzo de un baile prolongado. Sus rasgos son difíciles de distinguir a menos que se encuentre bajo la luz de la luna, cuando en cambio se vuelven claros como el cristal. Lleva un hermoso vestido tejido con la luz de las estrellas que se mece constantemente y nunca parece estar quieta. Lleva puesta una corona de musgo de muchos colores. Algunos de los seguidores de Ashava incluyen artistas, bailarines, amantes, desconsolados, noctámbulos, solitarios y viajeros.

LA MARIPOSA NEGRA

El Silencio Intermedio revolotea entre las estrellas y representa el espacio, el silencio y la distancia. A menudo llamada la Sombra de Desna, a veces se cree que la Mariposa Negra es un aspecto de Desna que se ha roto y ha cobrado vida propia; su interés por la distancia y el espacio refleja sin duda el amor de Desna por los viajes. La Mariposa Negra encuentra útil el silencio del mar de estrellas para la introspección y el aprendizaje sobre uno mismo. Quienes la siguen aprovechan la oportunidad cuando pueden sentarse a meditar en silencio, preferiblemente en zonas de quietud y oscuridad. Viajar grandes distancias da mucho en qué pensar y contemplar y la Mariposa Negra fomenta este tipo de viajes. Odia todo el mal, pero desprecia especialmente a los poderosos seres del mal que pueblan el Tapiz Oscuro y espera que sus seguidores luchen contra estos seres y sus seguidores sin piedad.

El Silencio Intermedio se manifiesta como una mujer con alas de mariposa, de pelo y ojos blancos. Sus alas contienen una sombra, o reflejo, de todo el Tapiz Oscuro y todo lo que contiene. Los aislados, los amantes separados, los exploradores, los introvertidos, los melancólicos, los observadores de estrellas y los que han hecho votos de silencio o no se comunican verbalmente se encuentran entre los seguidores de la Mariposa Negra.

ERITRICE

Eritrice, La que Habla con el Corazón representa el debate sincero, las opiniones y la verdad. Los hechos y la información son importantes para Eritrice, pero las verdades y la sabiduría obtenidas a través del debate son mucho más valiosas para ella que las adquiridas a través de los libros. Sostiene que no hay nada de malo en estar en desacuerdo siempre que éste sea respetuoso y que es crucial estar abierto a la discusión, dispuesto a considerar nueva información y receptivo a formar nuevas opiniones. Las opiniones son valiosas porque ayudan a comprender otros puntos de vista, pero Eritrice recuerda a sus seguidores que las opiniones no son hechos y pueden ser incorrectas e incluso perjudiciales. Cuando se

dicen mentiras o se convierten en la regla, quienes siguen a Eritrice se dedican a difundir la verdad, a través de redes de personas con ideas afines que envían mensajes a todos los que quieran escuchar.

En su forma mortal, La que Habla con el Corazón se muestra como una mujer musculosa de 8 pies de altura (2,4 m) con cabeza de león. Lleva una coraza de color rosa sobre un faldellín corto. Cuando habla, su voz es tan fascinante y convincente que aquellos a los que se muestra, a menudo no se fijan de ninguna de sus otras características. Los que valoran la verdad, desde polemistas hasta pregoneros y legisladores, se encuentran entre los seguidores de Eritrice.

FALAYNA

La feminidad, el entrenamiento marcial y los anillos son competencia del Anillo del Guerrero. A ojos de Falayna, hay tanta gracia y belleza en las artes marciales como en la definición de feminidad de cualquier cultura. La fuerza es el sello distintivo de la feminidad, y la fuerza en los brazos lo refleja, el florecimiento y la personalidad de un estilo de lucha son un medio vibrante para la autoexpresión. Los seguidores de Falayna aprenden a luchar para poder expresarse utilizando su cuerpo y defenderse si es necesario y se esfuerzan por sentirse bellos haciéndolo, tanto en la forma como en la vestimenta. A Falayna también le gustan los anillos y, como tal, se la asocia con acontecimientos en los que se dan o intercambian anillos, como las bodas.

Cuando el Anillo del Guerrero se muestra ante los mortales, su forma suele ser la de una mujer musculosa con el color de pelo y de ojos más comúnmente asociados con la belleza femenina en la mente del mortal. Viste una brillante coraza plateada sobre una túnica fluida y sedosa y lleva su espada larga *Compromiso* enfundada a la espalda. Lleva anillos de diferentes colores, estilos y piedras; estas joyas parecen cambiar constantemente, como si llevara en los dedos todos los anillos que se encuentran en todos los mundos. Los seguidores de Falayna incluyen guerreros, soldados, escuderos, joyeros y aquellos comprometidos para casarse.

IREZ

Las cartas, los conjuros, los escribas y los glifos son competencia de la Dama de la Maravilla Inscrita. Tiene conocimiento y comprensión del gran poder y simbolismo que hay detrás de las runas. En particular, Irez comprende cómo las runas pueden complementar y potenciar la magia arcana. Es a través de este entendimiento que Irez puede hacer enigmáticas predicciones sobre acontecimientos en un futuro lejano, que la mayoría de las veces se cumplen. Muchos de sus seguidores son calígrafos, jugadores, lectores angustiados y otros que regularmente manejan cartas y símbolos, ya sea con un propósito arcano, para prácticas proféticas o sus aplicaciones más mundanas.

Quienes han visto a Irez, ya sea en persona o a través de las cartas, la describen como una mujer con el cuerpo de una poderosa serpiente y grandes alas parecidas a las de un murciélagos. Irez está constantemente envuelta en tiras de pergamino, cada una llena de glifos que contienen el secreto de un conjuro en particular o cartas específicas, como la carta de presagio El Tirano.

KORADA

Korada, la Mano Abierta de la Armonía, se interesa por el perdón, la paz y la previsión. En particular, cree que aunque la lucha incansable contra la maldad es admirable, el triunfo final sobre el mal vendrá en forma de redención, no de destrucción. La dedicación de Korada a la paz es tal que él y sus seguidores se niegan a causar daño a sus atacantes y, en su lugar, solo utilizan sus habilidades marciales para defenderse. Muchos koradanos buscan la sabiduría a través del estudio o la meditación con la esperanza de comprender mejor a sus enemigos para guiarlos a la redención. Se dice que esta dedicación a la autoconciencia, la filosofía y la introspección permitió a Korada una mayor comprensión del funcionamiento del universo, otorgándole el gran don de la previsión. Sin embargo, rara vez actúa de acuerdo con sus visiones, ya que cree que la lucha que acompaña al auténtico cambio siempre vale la pena, tenga o no éxito.

La Mano Abierta de la Armonía adopta la forma de un hombre ágil y atlético que viste una sencilla túnica. Está cubierto de un pelaje ralo de color marrón claro y tiene tres colas de mono que se retuercen constantemente detrás de él, como las llamas de un gran fuego. La mayoría de los seguidores de Korada son aquellos que han vivido vidas desequilibradas o se han enfrentado a la violencia persistente mientras buscan encontrar la paz en su vida y en su interior. Muchos de los individuos malignos redimidos por los koradanos pronto se convierten ellos mismos en seguidores.

PULURA

Bailando por el cielo del norte, la Doncella Reluciente representa la nostalgia, las auroras boreales y las constelaciones. Pulura entiende que las constelaciones son la guía con la que los mortales navegan por su mundo, iluminando el camino para que quienes viajan o exploran siempre encuentren el camino a casa. Las historias de las constelaciones no solo entretienen con relatos de bondad, fuerza y luz, sino que también son una herramienta para ayudar a otros a aprender y recordar las estrellas. Esto asegura que el mapa del cielo sea fácil de interpretar y nunca se olvide. Aprenderse este mapa y guiar a aquellos que están perdidos o que necesitan un guía son vocaciones excepcionales, pero aún más es enseñar a un peticionario a guiarse por las estrellas durante el viaje.

La Doncella Reluciente es a menudo difícil de ver, porque se muestra ante los mortales desde grandes distancias como una estrella brillante y cálida. Cuando se la puede ver, tiene la apariencia de una mujer tian cuyo cabello oscuro centellea con estrellas brillantes. Su túnica verde y rosa parece estar hecha de luz, en lugar de cualquier tela. Algunos de los seguidores de Pulura son astrónomos, cazadores, exploradores, guías, marineros, nómadas y viajeros.

RAGATHIEL

El General de la Venganza preside la caballería, el deber y la venganza, y actúa como el caballero por excelencia. Nacido del archidiablo Dispater de Feronia, una semidiosa neutral del fuego, Ragathiel lucha por superar la reputación de su parentesco y comprende la lucha por ser aceptado, por ser de fiar y por luchar por el bien contra tu propia naturaleza. Representa el liderazgo cuando es necesario, la absolución o la

venganza de los agraviadados, la fuerza en la batalla, la ira contra los malignos, la virtud y el deber para con los inocentes. Espera que sus seguidores destruyan a los demonios cuando los encuentren y trabajen para ganarse la confianza y la aceptación de quienes los rodean. Quienes lo siguen predicen con un ejemplo brillante y se les puede encontrar en primera línea de batalla o en cualquier conflicto contra el mal.

El General de la Venganza parece un gigante enorme, de más de 20 pies (6 m) de altura, vestido con una armadura completa dorada que brilla con luz propia y que empuña una espada que arde con fuego sagrado. Cinco alas flamígeras se extienden desde su espalda, tres a su izquierda y dos a su derecha; le falta una sexta, arrancada por su padre en un ataque de furia. Los seguidores de Ragathiel incluyen caballeros, cruzados, los acusados falsamente, los agraviadados, los marginados y soldados.

SORALYON

Los guardianes, la magia y los monumentos son competencia del Ángel Místico. Soralyon cree que los monumentos y las ruinas son importantes vínculos con el pasado. Protegerlos de quienes los profanarían o destruirían es de tremenda importancia, para que la gente no olvide quiénes son, de dónde vienen y lo que han logrado. Como tal, quienes vigilan los monumentos y las ruinas son bendecidos. Asimismo, quienes estudian los monumentos del pasado y el presente con respeto, o buscan preservarlos para el futuro, también son bendecidos. La tutela de otros, pero especialmente de aquellos que estudian y preservan estas reliquias del pasado, también es de gran importancia para Soralyon. Como la magia es una herramienta valiosa para proteger, estudiar y preservar estos monumentos y personas, Soralyon fomenta el estudio de la magia, preferiblemente para su uso en el aprendizaje o la protección.

Cuando el Ángel Místico se aparece ante los mortales, por lo general lo hace como un hermoso ser bellamente tallado en mármol pulido, cuyos matices abarcan todo el espectro de la piedra, pero tienden hacia los más comunes localmente. Los seguidores de Soralyon incluyen arqueólogos, conservadores, escultores, guardaespaldas, guardianes, historiadores y lanzadores de conjuros arcaicos.

VILDEIS

La Cardenal Mártir preside la devoción, el sacrificio y las cicatrices. A Vildeis solo le mueve su odio por el mal. La existencia del mal no debe ni puede permitirse. Debe combatirse sin pausa y sin descanso hasta que sea total y completamente erradicado. No solo la lucha nunca termina, sino que todos los sacrificios que sean necesarios para acabar con el mal deben hacerse y valen la pena. No hay recompensas materiales por destruir el mal; su destrucción es toda la recompensa necesaria y esa recompensa solo se podrá disfrutar una vez que ya no haya más maldad. Las cicatrices son las marcas que deja la lucha, el recuerdo de todos los sacrificios realizados. Vildeis espera un compromiso total de sus seguidores, que dejan todo atrás y dedican su vida a destruir todo lo vil.

La Cardenal Mártir se muestra como una mujer humana cubierta de cicatrices, cada una con la forma de una runa que representa un sacrificio que ha hecho. Sus ojos están cubiertos con una tela roja para que no pueda ver los horrores del

mal en el mundo. Vildeis vuela con sus alas gigantes, color sangre y en su presencia se pueden escuchar los gritos susurrados de todos los mártires de los Planos. Los seguidores de Vildeis incluyen fanáticos, mártires y paladines.

YLIMANCHA

Ylimancha contempla las costas del mundo y preside las aguas costeras, las criaturas voladoras y los pescadores.

También conocida como el Ala del Puerto, cree en la armonía entre los cielos, los mares y los seres de la tierra. Los que se encuentran en la costa pueden tomar sustento y recursos del mar, pero no tanto como para que se altere el equilibrio. En ocasiones el mar puede invadir la tierra, pero se pueden construir rompeolas para mantener a las comunidades en tierra secas y a salvo. Ylimancha también ama a todas las criaturas que vuelan, aunque el señor de los demonios Pazuzu también reclama dominio sobre ellas, lo que lleva a ambos a un conflicto interminable y provoca que ella llore profundamente por cada criatura que él convierte a su adoración.

El Ala del Puerto se muestra con mayor frecuencia como una gaviota muy grande, de un color blanco puro con la cabeza de una mujer varisiana con el pelo corto y negro. Otras veces, en cambio, se aparece como una mujer humana con la cabeza de un águila pescadora. Con esta forma, viste túnicas que se mecen como las olas del mar, con pliegues azules de un blanco como la espuma en los bordes y lleva un arco largo de teca encordado con oro. Cuando habla, su voz lleva consigo el sonido de las olas rompiendo. Los seguidores de Ylimancha incluyen aquellos que se ganan la vida en o en el mar, criaturas voladoras, marineros, pescadores y tritones.

ZOHL'S

Zohls, también conocida como Verdad, aboga por la determinación, la investigación y la verdad. Cree que los misterios conducen a la verdad, pero cómo se llega a esa verdad es tan importante como la respuesta misma. Todas las preguntas son acertijos y merece la pena resolver todos los acertijos. Cuanto más intrincado sea el problema, más gratificante será la investigación y, mediante la determinación y la investigación ética, se podrá resolver incluso el más profundo de los enigmas. El pensamiento lógico y calculado es más importante para Zohls que el instinto. Ve patrones en todas partes y enseña que la detección de estos patrones saca a la luz la verdad. Si bien vale la pena seguir todas las investigaciones siempre que no hagan daño a inocentes, las investigaciones que revelan la verdad acerca de delitos u otros horrores y que conducen a que se haga justicia y que las víctimas encuentren la paz, son las más importantes para Verdad.

Cuando se muestra ante sus seguidores, Verdad siempre viste con ropa práctica, normalmente una túnica y bombachos. Viste de blanco y negro, ya que estos colores representan la luz de la verdad y la oscuridad de lo secreto y lo desconocido. Mantiene su cabello castaño claro recogido en trenzas. En su espalda tiene unas grandes alas hechas de pergamino que nunca se arrugan, ya sea enrolladas o desplegadas. Los seguidores de Zohls incluyen archivistas, bibliotecarios, científicos, detectives, historiadores, investigadores e incluso teóricos de la conspiración.



PULURA

LOS JINETES

Al final del río Estigia aguardan los gobernantes de Abaddon: los Cuatro Jinetes del Apocalipsis y su prole demoníaca. El odio por los seres vivos alimenta a todos los demonios, que consideran la existencia un gran error. Aunque todos los jinetes comenzaron sus vidas como mortales, están completamente dedicados a la erradicación de la realidad misma. Montados sobre sus temidos corceles, luchan por un verdadero apocalipsis. Solo cuando toda la vida se haya extinguido, su misión terminará, y podrán entregarse al olvido que les espera.

Sólo los verdaderamente nihilistas adoran a los Jinetes. Aquellos que buscan venganza contra todo el mundo o anhían poder se sienten atraídos por las fáciles promesas de los Jinetes, en la creencia de que se salvarán de la catastrófica misión de sus amos. Nunca ocurre. Para los jinetes, sus seguidores son completamente desechables, herramientas que cumplen un propósito hasta que también son devoradas. Las estadísticas para su adoración comienzan en la página 128.

APOLIÓN

El Príncipe de las Plagas se hizo con el poder tras la desaparición del anterior Jinete de la Pestilencia eliminando obsesivamente a todos los rivales potenciales. Apolión ordena a su vasto ejército de leukodaimoniones que propaguen el olvido como un virus. No pierde el tiempo en actos triviales de violencia y carece de paciencia para esperar que se cumplan los planes a largo plazo. En vez de eso, sus plagas llevan al olvido a las ciudades como un rayo, diezmando reinos enteros en el lapso de unos pocos días. Sus mayores creaciones han sido enfermedades que corrompen el alma misma, asegurando que Farasma envíe a sus víctimas a Abaddon una vez que hayan sucumbido.

Apolión parece un gigante descomunal y magullado envuelto en correas de cuero negro, con la cabeza de un carnero putrefacto. Su manto está cosido con la piel de los ángeles que intentaron rescatar las almas que había reclamado; después de desollar vivos a los ángeles, conservó sus rostros en permanente agonía sobre el manto. Apolión se deleita al presenciar las muertes que causan sus enfermedades, no en una obligación desapasionada, sino por un creído regocijo. Envía a sus portadores de plagas a través del Plano Material sabiendo que incluso si son derrotados rápidamente, las enfermedades que portan se extenderán y se cobrarán más vidas de las que podrían esperar solos. Los gemidos y lamentos de los infectados son oraciones que lo llenan de más poder para lanzar su próxima enfermedad a los vivos.

Apolión pasa la mayor parte de su tiempo en su Trono de Moscas, en un grotesco palacio construido mucho antes de su vida como mortal a partir del cadáver de un ser antiguo. Amasa ansiosamente poder por un miedo que nunca ha expresado: la reaparición de su predecesor, cuyo destino sigue siendo un misterio. Apolión siempre está ocupado, extendiendo su influencia y mutando sus enfermedades para atrapar a los que se creían inmunes. Para Apolión, la única cura para la existencia es su fin.

CARONTE

El Primer Jinete, el mayor de sus homólogos y el barquero del Estigia, es una figura paciente y astuta. Contento de permitir que los planes arraiguen con el tiempo, Caronte ofrece libremente su poder solo para cobrar su trato décadas o incluso siglos después. Como el Jinete de la Muerte, Caronte se preocupa por las muertes miserables e inútiles que carecen de fe, misericordia o significado, arrastrando a aquellos que pecen en las profundidades de la desesperanza y el nihilismo hacia Abaddon y el olvido.

Caronte es el último miembro superviviente de los Jinetes originales que derrocaron al Primer Demonio en su ataque de celoso desprecio. Tiene conocimientos de los primeros días de la existencia, y solo él conoce la verdadera historia de Abaddon, pero se la guarda para sí mismo. Esto le permite aprovechar las oportunidades con los mortales curiosos, arrastrando más almas a su terrible reino.

Caronte se muestra como un hombre alto y amenazante vestido con una capa raída que sostiene firmemente un bastón con una linterna en una mano, pero se cree ampliamente que esta forma es una fachada. Su verdadero rostro puede ser incognoscible, escondido al final del Estigia en el interior de su palacio hundido, la Corte del Ahogamiento. Algunos teorizan que esta forma no es más que un portavoz de un ser mucho más extraño que se encuentra bajo las aguas del Estigia. En cualquier caso, Caronte es un ser atemporal cuyos tratos, promesas y hambre insaciable se remontan a los primeros días.

Los intentos mortales de extender la esperanza de vida natural provocan una fría ira en Caronte. Su prole de daimonions confisca la magia y la tecnología que aplazarían el envejecimiento y los entrega en la Corte del Ahogamiento, llenando las bóvedas con artefactos de inmortalidad. Trabaja activamente para controlar a los Jinetes más jóvenes y asegurarse de que presenten un frente unificado para los habitantes de Abaddon y más allá. Dirigir la incansable sed de sangre de Szuriel, la paranoia enconada de Apolión y las investigaciones existenciales de Trelmarixian pone de vez en cuando a prueba la paciencia del Barquero, pero Caronte nunca olvida que un día, todos encontrarán su camino hasta sus aguas y anhela el día en que él mismo pueda ahogarse bajo ellas.

SZURIEL

Todo lo que Szuriel ha conocido es la guerra. En vida, primero fue una paladína y luego fue excomulgada de su iglesia por herejía. En respuesta, sembró de muerte su camino hacia el poder hasta que fue coronada emperatriz, entonces, ordenó crucificar a todos los miembros de su antigua fe. Continuó librando guerras brutales contra los reinos vecinos hasta que la daga de un asesino encontró su corazón. Enviada a Abaddon, ascendió rápidamente en las filas de los daimonions y cuando vio debilidad en el Jinete de la Guerra, lo mató en batalla y reclamó su título.

Szuriel parece un ángel trágico con un hermoso pelo dorado, alas magníficas y ojos de obsidiana pulida que lloran sangre continuamente. Vive en la Fragua Cenicienta, su rincón de Abaddon, donde se forjan instrumentos bélicos a

partir del fuego de las almas ardientes. Szuriel comanda uno de los ejércitos permanentes más grandes de toda la existencia, incontables soldados daimónicos listos para la guerra. Todos temen el olvido a manos de Szuriel y su ejército. La Jinetes de la Guerra siempre está dispuesta a prestar sus poderes, guerreros y descubrimientos devastadores a través de los planos. Mientras la guerra continúe, más almas serán arrastradas a su horno siempre ardiente.

Hay pocas sectas duraderas dedicadas a Szuriel. Lleva consigo un odio hacia los dioses desde su vida mortal, pero reconoce que los conflictos religiosos son una maravillosa provocación a la guerra. Considera a sus seguidores totalmente desecharables, lo que les permite creer lo que quieran de ella siempre y cuando le entreguen almas con los filos de sus espadas. Es un símbolo de la victoria pírrica, una mentira burlona para aquellos a quienes se les prometió una recompensa angelical en el más allá a pesar de toda una vida de violencia. A quienes sirven al Ángel de la Desolación solo les espera el olvido.

TRELMARIXIAN

Antes de su muerte mortal, Trelmarixian ya había destruido un mundo entero. Nacido como un tiflin de sangre daimónica, su odio por quienes lo rodeaban era un hambre que lo consumía todo y nunca conoció la paz. Durante un eclipse, realizó un ritual tan poderoso que momificó a todas las criaturas vivas de su mundo, y su corazón finalmente se llenó. Trelmarixian, que se moría de hambre pero estaba eufórico por su éxito, oyó una voz que lo llamaba. La voz se burló de él, exclamando que todo lo que había logrado era insignificante en comparación con lo que le esperaba a continuación. El último recuerdo mortal de Trelmarixian fue contemplar un eclipse.

Lyutheria, la Jinetes del Hambre original, quedó impresionada por la conquista de Trelmarixian y lo tomó como su aprendiz, subestimando fatalmente sus ambiciones. Trelmarixian aprendió todo lo que pudo de su maestra y luego la devoró y se hizo con su título.

Trelmarixian parece un hombre enfermizo con tres cabezas de chacal y su carne pútrida y membranosa gotea y se desprende constantemente de su cuerpo. Como el Jinetes del Hambre, Trelmarixian abre paso al olvido lentamente, viendo cómo los mortales se consumen mientras sus cuerpos se vuelven en su contra. Propaga el cáncer por contacto, incitando a las células a la rebelión y su respiración provoca brotes de urticaria y ataques de asma en las personas cercanas. Se alinea con Szuriel para asegurarse de que los soldados nunca regresen a casa para cosechar sus campos, dejando que las cosechas se marchiten. Colabora con Apollón para propagar enfermedades del ganado, dejando las despensas de los carníceros vacías. Sin embargo Trelmarixian tiene poca confianza en Caronte, está seguro de que el jinete más viejo esconde secretos.

La ambición de Trelmarixian no se sació al alcanzar un lugar reverenciado entre los Jinetes. Entierra una parte de sí mismo en cada uno de sus servidores daimónicos, lo que le permite controlarlos. Como resultado, su psique está constantemente inundada por las voces de sus sirvientes y solo

con gran concentración puede silenciarlos. Además, siempre hay una voz que no puede silenciar, la misma que le habló antes de su muerte. Esta voz continúa hablándole, prometiendo un futuro de devastación que aún está por llegar.



SZURIEL

SEMIDIOSSES MONITORES

Mientras que los infernales explotan la naturaleza más pervera de los mortales y los celestiales fomentan su mejor yo, los monitores se preocupan más por el método que por la moralidad, desde la rígida ley de los eones y los inevitables hasta la neutralidad pragmática de los psicopompos, pasando por el caos impredecible de los proteicos. En lugar de sumergirse en cuestiones de filosofía, los monitores adoptan un enfoque más cósmico, luchan entre sí por la realidad misma, las leyes universales y los Planos.

Los mortales adoran a los semidioses monitores como lo hacen con los Señores Empíreos y los semidioses infernales. Algunos se sienten atraídos por la enigmática Mónada o los primordiales inevitables por un deseo de control o la tranquilidad de un universo ordenado, a menudo aquellos en el gobierno o el ámbito académico. Los artistas y sibaritas que buscan la creatividad y la libertad que ofrecen los modelos del caos veneran a los señores proteicos. Si bien muchos suponen que los adoradores de los psicopompos ujieres son macabros, rara vez es así. La adoración a los psicopompos también se da entre aquellos que dan vida al mundo, como los agricultores y las parteras y aquellos que rehuyen el idealismo en pos de filosofías más prácticas.

Esta sección presenta algunos de los semidioses monitores más conocidos. Las estadísticas para su secta aparecen en la página 130.

BARZAHK

Con el aspecto de un ave migratoria enorme, generalmente un córvido, pero a veces un pájaro cantor, envuelto en túnicas y con la cerradura de una lápida en una mano y una llave de hueso gigante en la otra, Barzahk el Pasaje es el psicopompo ujiere que mantiene los Caminos sin Retorno, las rutas traseras secretas entre los Planos y el mundo mortal. Entre los mortales, es adorado como patrón de las brújulas, los viajeros y las vigilias. Barzahk tiene la tarea de transportar las almas de los que mueren lejos de casa para asegurarse de que lleguen a su destino adecuado. Desafortunadamente, Barzahk vaga por todas partes, por lo que rara vez cumple con este deber. Por consiguiente, sus seguidores, tanto psicopompos como mortales, son quienes se encargan de cuidar de las almas perdidas, tanto literal como figurativamente. Como su patrón, los seguidores de Barzahk a menudo son nómadas que ayudan a los que encuentran en el camino.

KERKAMOTH

También conocido como el Vacío a la Espera, el invisible Kerkamoth es el inevitable primordial del vacío, la entropía y la quietud. Aunque muchas personas consideran la descomposición y la entropía como manifestaciones del caos, los seguidores de Kerkamoth entienden que en un universo ordenado, el final de un ciclo da paso al comienzo de uno nuevo. Estos devotos rastrean tales transiciones y se dedican a deshacerse adecuadamente de las cosas que han dejado de ser útiles, ya sea limpiando un armario desordenado o demoliendo un edificio antiguo. Sin embargo, Kerkamoth se opone a aquellos que destruyen con abandono y sin un propósito mayor, lo que a menudo los pone en conflicto con daimonions, demonios y proteicos.

Aunque prefieren las áreas vacías y en silencio para comunicarse con su patrón, los adoradores de Kerkamoth reconocen que estos tampoco pueden durar para siempre, se llenarán inevitablemente de nuevas creaciones.

MÓNADA

Todos los eones provienen, regresan, están conectados y son guiados por la Mónada. El estado del Todo no es un dios en el sentido tradicional. Existe tanto dentro como fuera del multiverso y tiene influencia sobre la totalidad de la existencia. Aunque generalmente se contenta con permitir que el multiverso siga su curso, la Mónada dirige sus eones para intervenir cuando los acontecimientos se desvían de su in-



MADRE BUITRE

efable diseño. Los eruditos mortales a menudo personifican a la Mónada como el dios de la creación, el infinito y la verdad. Aun así, pocos la adoran y la Mónada presta muy poca atención a los peticionarios mortales. En su lugar, los eruditos estudian y trazan las acciones de los eones, esforzándose por discernir el objetivo final de la Mónada o por descubrir verdades universales que puedan explotar para sus propios fines. Solo unos pocos mortales pueden dominar el ascetismo necesario para conectarse con la Mónada, obteniendo conocimientos ocultos y poderes similares a los de otros lanzadores de conjuros divinos.

MADRE BUITRE

Aunque por lo general se muestra como una joven ciega, en su forma natural la Devoradora de Carne es una criatura enorme e hinchada con cuatro alas y dos largos cuellos coronados con sendas cabezas enmascaradas y unas fauces abiertas. La Madre Buitre refleja la dualidad del proceso de descomposición. Es una asesina violenta cuyos festines manchan el suelo, representando la muerte inherente a la putrefacción, pero también una madre reflexiva, en representación de la nueva vida que puede echar raíces en la tierra fértil que queda tras la destrucción. Los adoradores mortales de la Madre Buitre, que a menudo habitan en desiertos y pantanos, la veneran como patrona del consumo, la renovación y la transformación. En este último aspecto, juzga las almas de aquellos que buscaron redención en la vida y decide si su expiación fue suficiente para evitar un más allá no deseado.

NARRISEMINEK

Llamado el Descoronado y el Hacedor de Reyes, Narriseminek a menudo se muestra como un proteico con una cicatriz alrededor de su coronilla, como si hubiera sido dejada por una corona en llamas. Su verdadera forma, aunque similar, rara vez se ve: un proteico iridiscente y dorado, con un halo de ojos ardientes pero con las cuencas oculares vacías. El señor proteico de la ascendencia, los keketars y las revelaciones rara vez interactúa con los no proteicos, pero a sus adoradores proteicos les ofrece revelaciones exaltadas y transformaciones que pueden cambiar por completo la perspectiva de un ser. Los adoradores de Narriseminek, tanto mortales como proteicos, dedican su tiempo a adivinar el futuro y a usar la magia para transformar sus cuerpos, una práctica que también extienden a cualquier otra criatura que lo deseé. Sus revelaciones toman la forma de patrones que aparecen en acontecimientos que de otro modo serían aleatorios; los seguidores de Narriseminek rechazan la astrología y otras formas de adivinación basadas en ciclos predecibles.

OTOLMENS

Otolmens la Universal, la inevitable primordial de la física, la maquinaria y las matemáticas tiene la tarea de mantener las galaxias, las estrellas, los planetas y otros cuerpos celestes en movimiento en sus órbitas adecuadas. Desde su observatorio en la ciudad Plano del Eje, Otolmens y sus innumerables asistentes axiomitas siguen los movimientos de estos objetos en el Plano Material. Cuando se descubre una anomalía, Otolmens envía inevitables para corregir el problema. Otolmens es un ser mecánico con múltiples cabezas y extremidades, y se dice que gira como un planetario cuando está en una ráfaga

de actividad. Su precisión matemática es venerada por ingenieros y científicos, que forman el núcleo de su adoración. La mayoría le reza con la esperanza de recibir inspiración divina o evitar cálculos inexactos, pero ella puede llamar a sus adoradores más poderosos para que luchen contra las amenazas al planeta que habitan.

SALOC

Gobernante de la metrópolis planaria del Filo de la Espira en el Osario, el psicopompo ujire Saloc es humanoide, pero su rostro carece de rasgos, salvo por unos cuernos de ciervo y dos anillos dorados bordeados de ojos que giran constantemente alrededor de su cuerpo. Como abogado defensor en el tribunal de Farasma, el Escolta de los Inmortales sostiene que las intenciones de una persona deben considerarse en la misma medida que las consecuencias de sus acciones al decidir la vida después de la muerte de su alma. Incluso se sabe que Saloc resucita almas condenadas para darles una segunda oportunidad de demostrar su valía. Los mortales veneran a Saloc como el patrón de la voluntad, el bronce y la educación. Estos seguidores son personas que buscan superarse a sí mismos o a los demás, incluidos tanto estudiantes como profesores. Algunos buscan ganarse la libertad de las cárceles terrenales, mientras que otros quieren corregir sus errores para evitar el castigo en el más allá.

VALMALLOS

El Rito de Respuesta es el primordial inevitable de las ceremonias, la magia y la preparación. Valmallos adopta la forma de un gigante mecánico, con el pecho abierto para exponer un corazón brillante y con pergaminos girando a su alrededor como serpientes. Valmallos comprende todas las leyes de la magia y envía a sus agentes contra aquellos que han adquirido habilidades mágicas que no se han ganado ni tienen disciplina para controlar. Muchos estudiosos de la magia creen que Valmallos es al menos en parte responsable de los complejos componentes materiales, somáticos y verbales necesarios para realizar magia. Sus seguidores son lanzadores de conjuros que buscan la perfección en el desempeño y los efectos de su magia. Aunque están dispuestos a enseñar magia a otros, ocultan sus técnicas bajo capas de ceremonia para deshacerse de los que carecen de la paciencia para practicar la magia correctamente.

YDAJISK

La señora proteica de la evolución del lenguaje, las palabras perdidas y la jerga, Ydajisk se manifiesta como un proteico con seis brazos y una capucha de cobra, rodeado por una nube de sonidos, símbolos, formas y una miríada de otras experiencias sensoriales que entran y salen continuamente de la existencia. Una inspección más cercana revela que su cuerpo está hecho de hebras entrelazadas de escritura poética proteica. A Ydajisk también se le llama la Madre de las Lenguas, aunque como todos los proteicos, cambia de género a placer. Los seguidores de Ydajisk son vagabundos que reviven lenguas muertas de ruinas antiguas, registran las lenguas moribundas de culturas en declive y descubren o inventan nuevas palabras. Todo ese conocimiento adquirido por los agentes de la Madre de las Lenguas pasa al reino de Ydajisk, la Biblioteca de las Palabras Robadas, donde se transcribe a libros o se almacena en contenedores mágicos, junto con pergaminos y tomos que los eruditos mortales consideran perdidos.

DIOSES EXTERIORES Y PRIMIGENIOS

Los Dioses Exteriores, junto con los Primigenios con los que a veces son confundidos, son seres cósmicos antiguos e inescrutables. Los Primigenios son monstruosidades titánicas encarceladas desde tiempos inmemoriales bajo el mar, en las profundidades del mundo o en otros planetas, pero los Dioses Exteriores son aún menos comprensibles. Estos seres insondables acechan dentro del Tapiz Oscuro (el vasto vacío entre las estrellas en el Plano Material) y empequeñecen a otros dioses tal como esos dioses empequeñecen a los mortales ordinarios.

Adorar a estos dioses es reconocer una fría realidad: El universo no tiene sentido. Todas las cosas que las civilizaciones mortales aprecian (virtudes, dioses, grandes obras) son invenciones de los mortales para distraerse de su propia insignificancia. La historia es una mentira reconfortante contada porque los mortales temen a la oscuridad. El universo es inmensamente vasto, está más allá de la comprensión y no le importa nada la vida. Básicamente, cada criatura está sola, sin amor y sin nadie que la llore. Y dado que la vida no tiene sentido ni propósito, la autocomplacencia y el nihilismo son las únicas respuestas racionales. Las estadísticas para la adoración de los Dioses Exteriores y los Primigenios aparecen en la página 130.

AZATHOTH

Azathoth es el Sultán Demoníaco y el Caos Primordial, una masa turbulenta de poder destructivo y transformador del tamaño de un sol, que habita en la oscuridad entre las estrellas, en lo profundo del centro del universo. Allí, enmascarado a la vista de los mortales por un velo de colores arremolinados, yace rodeado por los otros Dioses Exteriores que componen su corte, bailando y retozando a su alrededor sin cesar, llenando el vacío con el sonido de horribles flautas. Azathoth desconoce por completo y no se preocupa por los pocos que llegan a venerarlo y adorarlo. Es precisamente esta naturaleza ciega e indiferente la que hace de Azathoth la encarnación perfecta de un universo ciego e indiferente. El nombre de Azathoth, sin embargo, tiene un gran poder sobre los Dioses Exteriores cuando se invoca correctamente. A veces también ha sido convocado por sacerdotes mortales, aunque estas convocatorias solo atraen una pequeña porción de su atención y se manifiestan como una forma de Caos Primordial que conduce a la destrucción a gran escala.

En su retorcimiento cósmico, Azathoth a veces arroja semillas que viajan a través del cosmos como cometas o meteoros malignos, hasta que finalmente chocan contra un planeta. Allí, se gestan y engendran lentamente, desatando una devastación cataclísmica sobre el mundo. Azathoth también está asociado con las extrañas aves reptilianas conocidas como shantaks; cuando un mortal intenta tontamente hacer de un shantak su montura, pero carece de fuerza de voluntad para mantener el control sobre la criatura, el shantak vuela hacia las profundidades del espacio mediante medios imposibles de cuantificar, llevando a su desventurado pasajero hasta la corte de Azathoth para echar un último vistazo a la horrible verdad del universo.

HASTUR

Hastur es un Primigenio que, aunque confinado en la ciudad de Carcosa en un planeta que orbita una estrella lejana, se encuentra sin embargo en medio de una transformación en un verdadero Dios Exterior. Trabaja para lograr esta hazaña a través de su avatar, el Rey Amarillo, que puede manifestarse en cualquier parte del universo desde donde se pueda ver la luz del sol de Carcosa. El Rey Amarillo se muestra como una figura humanoide envuelta en ropa amarilla, pero no hay nada dentro de la ropa excepto una presencia informe y horrible. Al mismo Hastur también se lo conoce como Aquél Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado, o simplemente el Innombrable.

La autocomplacencia y el nihilismo constituyen el núcleo de la adoración de Hastur y es popular entre los artistas libertinos y los nobles que no reconocen ningún propósito en la vida aparte de satisfacer sus propios gustos cada vez más grotescos y extravagantes. Los cultos de Hastur están unidos en el uso del Signo Amarillo, un diseño de triskele que permite a Hastur observar y poseer a quienes ponen su mirada en él. La presencia del letrero amarillo entre los grafitis de una ciudad es un presagio de que allí se ha llamado la atención de Hastur y estos asentamientos pronto se encuentran bajo el ataque del propio Hastur (que busca atraer ciudades hacia Carcosa, lo que alimenta su transformación en un Dios Exterior) o de XhamenDor, un dios parásito engendrado por Hastur mientras caminaba por las alcantarillas de Carcosa.

NHIMBALOTH

Una Diosa Exterior especialmente solitaria que caza a lo largo de las orillas del Río de las Almas, Nhimbaloth es un ser informe conocida como la Muerte Vacía. Se alimenta de quienes cazan almas mientras viajan río abajo, pero devora tanto al cazador como al alma indiscriminadamente; a quienes consume no tienen otra vida ni posibilidad de resurrección. Se han ido para siempre y serán nada por siempre.

Se dice que Nhimbaloth ve a través de fuegos fatuos, y se dice que el rastro que deja tras de sí en un patrón simétrico de siete terrones a lo largo de la costa son sus huellas dactilares. Muertos vivientes sin rostro rondan los lugares por donde ha pasado y la vida vegetal y animal en el área es especialmente hostil con los vivos. Tiene una influencia particular en las Ciénagas Espesas del sur de Varisia, donde los oráculos del fuego fatuo minan el deseo y la razón de sus víctimas y las dejan vagando en un estupor vacío por el pantano maldito.

NYARLATHOTEP

Nyarlathotep es un ser de mil formas, cada una de las cuales tiene un nombre, como el Habitante de la Oscuridad o el Faraón Negro. Debido a que ha caminado por el mundo en forma mortal, Nyarlathotep es único entre los Dioses Exteriores por parecer comprensible y entendible, pero es una fachada. El Caos Reptante, como también se le conoce, parece humano, no porque se identifique con las preocupaciones o se preocupe por sus seguidores mortales, sino porque una forma mortal le facilita su trabajo: difundir la influencia de los Dioses Exteriores.

En su papel de heraldo, mensajero y agente provocador de los Dioses Exteriores, Nyarlathotep es el Dios Exterior con más probabilidades de tener interacciones directas con los mortales. Responde a las oraciones, enseña magia maligna y se inserta en la historia, todo para permitir la crueldad mortal, facilitar la liberación de los Primigenios y convertir sociedades enteras a la adoración de los Dioses Exteriores. Jugó un papel decisivo en la caída del Antiguo Osirion, y algunos creen que llevó a Taldor a lanzar los Ejércitos de Exploración, una gloriosa locura que resultó ser la ruina de aquel imperio. Hay innumerables historias de su interacción con magos y sectarios mortales que se atreven a invocarlo, y a menudo son poseídos y todas terminan en una grotesca corrupción y en la muerte. Nyarlathotep también pulula por la corte de Azathoth, tramando planes bajo el disfraz de la voluntad del Caos Primordial.

XHAMEN-DOR

Xhamen-Dor, el cáncer viviente, nació en las alcantarillas debajo de Carcosa, la ciudad alienígena que es el hogar de Hastur. De alguna manera, este Primigenio fue transportado a Golarion en el interior de un cometa y se estrelló contra el fondo de un lago durante la devastación de la Gran Caída. Físicamente, se manifiesta como una masa de huesos, pelo y hongos que se retuerce y tiene una forma vagamente serpentina.

La mácula interna, como también se conoce a Xhamen-Dor, existe para conquistar mundos infectando a los vivos consigo mismo. Sus víctimas, los sembrados, representan su voluntad y buscan extender su influencia hasta que el mundo entero sea solo una extensión del propio Xhamen-Dor. Entonces, una vez que solo quedan los sembrados, usa las últimas energías del planeta para regresar a Carcosa, que a su vez absorbe el mundo que le ha traído, permitiendo que la ciudad crezca lentamente.

YOG-SOTHOTH

Yog-Sothoth es, junto con Azathoth, uno de los Dioses Exteriores más grandes. En apariencia, se dice que es un cúmulo de esferas iridiscentes, burbujas brillantes y espumosas que se expanden y colapsan constantemente sobre sí mismas. Sin embargo, tiene otras manifestaciones, incluido El que Acecha en el Umbral, una masa de tentáculos negros que se retuercen, estiran y crecen sin cesar y una misteriosa figura humana oculta detrás de un velo brillante.

Yog-Sothoth encarna todo el espacio y el tiempo; existe en todos los lugares y en todos los momentos simultáneamente. Paradójicamente, sin embargo, no puede manifestarse en el universo mortal a menos que sea convocado, un acto mágico que casi siempre desata una destrucción incommensurable. Es conocido como la Llave y la Puerta y lo investigan magos y sectas en un esfuerzo por dominar el tiempo y el espacio. Afortunadamente, su adoración no está muy extendida, pero algunos de los que han profundizado en sus secretos lo des-

criben como una figura ambivalente, más que malévolas, que guarda secretos cósmicos y los hace accesibles a quienes se atreven a preguntar por ellos. Yog-Sothoth revela la verdadera naturaleza del universo, pero esto es algo que no puede olvidarse una vez presenciado y los mortales sabios rechazan de la oferta de conocimiento cósmico de Yog-Sothoth en favor de una existencia más mundana.





FILOSOFÍAS Y ESPIRITUALIDAD

La fe en Golarion no se limita a adorar a un dios. Algunos adoradores obtienen poder de múltiples dioses, mientras que otros siguen a los espíritus del mundo o rechazan lo divino por completo y optan por filosofías seculares. Las siguientes páginas presentan ejemplos de las diversas prácticas religiosas y filosóficas de la región del mar Interior.

PANTEONES

Un panteón es un grupo de dioses relacionados adorados individualmente o en conjunto. La mayoría de los panteones están asociados con una ascendencia específica o una región geopolítica, pero rara vez, un panteón consta de dioses con áreas de interés superpuestas. Sus seguidores se dedican a promover los intereses comunes de su panteón, dirigiendo sus oraciones a cualquier dios que presida su actividad o circunstancia actual. A discreción del DJ, los campeones y clérigos pueden dedicar sus vidas a un panteón. En estos casos, los personajes todavía adoran a un dios protector específico entre los del éste, pero también siguen los edictos y el anatema del panteón en su conjunto. Un personaje que adora un panteón puede obtener los dominios, dominios alternativos y conjuros del panteón en lugar de los de su dios patrón. Deben defender los ideales tanto de su dios patrón como los del panteón, aunque los edictos y el anatema del dios patrón tienen prioridad. Por ejemplo, un adorador de Iomedae podría adorar a la Garra divina, pero no tomaría el dominio de la tiranía, ya que estaría en conflicto con los edictos de Iomedae. En casos raros, un personaje puede adorar a un panteón sin seguir a un dios patrón. Estos casos son extraordinarios y están sujetos a la aprobación del DJ.

LA GARRA DIVINA

Áreas de interés disciplina, estrategia, leyes, orden

Alineamiento LN (LB, LN, LM)

Fuente divina dañar o curar

Aptitud divina Fuerza o Inteligencia

Habilidad divina Sociedad

Dominios celo, perfección, protección, tiranía

Dominios alternativos deber

Conjuros de clérigo 1º: dolor fantasma, 4º: escudo de fuego, 6º: dominar

Edictos eliminar el caos de raíz, ser un ejemplo de orden (digno de uno, sino de cinco), buscar las leyes universales que trascienden las creencias individuales

Anatema creer que se sabe o se comprende más que el panteón, descansar cuando hay rebeldía que combatir

Arma predilecta maza de armas

La Orden de Caballeros Infernales de la Garra Divina venera un panteón de cinco dioses: Iomedae y Torag son vistos como Caballeros Infernales (interesados por el combate ofensivo y defensivo, respectivamente), Irori como el epítome de la disciplina carente de emociones, Abadar como un guardián de las leyes y Asmodeo como un rey estratega. Las representaciones de estos dioses como parte de la Garra Divina difieren de las imágenes tradicionales y retratan a estos dioses como modelos de la ley severos y con armadura. Aunque algunos miembros de la orden de la Garra Divina se dedican a dioses individuales, muchos toman a todo el panteón como su patrón, recibiendo conjuros a pesar de sus creencias poco ortodoxas (quizás incluso heréticas).



PANTEÓN ÉLFICO

Áreas de interés elfos, magia, naturaleza, tradición

Alineamiento CB (NB, CB, CN)

Fuente divina curar

Aptitud divina Destreza o Inteligencia

Habilidad divina Supervivencia

Dominios creación, luna, magia, naturaleza

Conjuros de clérigo 1º: *garrote*, 2º: *moldear la madera*, 5º: *zancada arbórea*

Edictos aprender y apreciar las artes, la artesanía y la magia tradicionales de los elfos, explorar el mundo

Anatema causar un daño irreparable al medio ambiente (como por la caza excesiva o la minería a cielo abierto), tener una obsesión o apego poco saludables

Arma predilecta arco corto o arco largo

Los dioses tradicionales del panteón elfo son Calistria, Desna, Findeladlara (diosa del crepúsculo y el arte y la arquitectura tradicionales), Ketephys (dios de la caza y la luna) y Yuelral (diosa de la artesanía, la magia y las gemas). Los elfos también han adoptado a Alseta, una diosa menor de las puertas y las transiciones, como patrona del teletransporte y las *aiudara* (comúnmente conocidas como portales élficos). La mayoría de los elfos valoran la amistad, la belleza, la libertad y la magia como parte de una vida plena y tienden a adorar a todos los dioses juntos como ejemplos de estos valores. Junto a los elfos de pura sangre, muchos semielfos, ya sean criados por elfos o en busca de una conexión más cercana con su herencia élfica, adoran al panteón élfico.

PANTEÓN ENANO

Áreas de interés artesanía, ascendencia, enanos, relaciones

Alineamiento LB (LB, LN, NB, N)

Fuente divina curar

Aptitud divina Constitución o Sabiduría

Habilidad divina Diplomacia

Dominios creación, familia, protección, riqueza

Dominios alternativos deber, glifo

Conjuros de clérigo 1º: *capacidad de carga de la hormiga*, 4º: *creación*, 7º: *retrocognición*

Edictos desarrollar habilidades útiles para tu comunidad (especialmente la artesanía, el comercio y la minería), honrar a tus antepasados a través de tradiciones y rituales

Anatema dañar irreparablemente una reliquia ancestral, deshonrar a tu familia, romper voluntariamente un contrato o juramento

Arma predilecta martillo de guerra

Los dioses enanos son una gran familia, con Torag como patriarca. A él se unen sus hermanos Magrim (el Capataz) y Angradd (el Fuego de la Fragua), su hermanastra Drangavit (la Cuidadora de la Deuda) y su esposa Folgrit (la Madre Vigilante). Sus hijos son Bolka (la Ofrenda de Oro), Grundinnar (el Pacificador), Kols (el Guardián de los Juramentos) y Trudd (el Poderoso). El malvado ex alumno de Torag, Droskar (el Herrero Oscuro), aunque técnicamente forma parte del panteón de los enanos, rara vez es invocado por nadie salvo los duérgar.

LA ORDEN ESOTÉRICA DEL OJO PALATINO



UNIRSE A LA ORDEN

La orden mantiene una complicada y rígida jerarquía. Los nuevos miembros solo pueden unirse con una recomendación de un miembro existente y una evaluación social y mágica exhaustiva. Reciben el rango inferior de acólito durante 3 años, independientemente de su estatus social o riqueza, para honrar el aislamiento de Aldus. Los rangos más altos solo están disponibles para aquellos que demuestran lealtad, preservan los secretos de la orden y hacen contribuciones regulares de fondos o conocimiento de ocultismo. Sin embargo, incluso los aristocráticos Nueve Electos que lideran la orden aún se esfuerzan por desentrañar los muchos enigmas de Aldus.

Áreas de interés historia, ocultismo, tradición secreta

Alineamiento LN (LB, LN, LM, N)

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Habilidad divina Ocultismo

Edictos buscar la sabiduría de las culturas antiguas (particularmente la antigua Osirion), honrar los ritos de la orden, prestar ayuda a los eruditos

Anatema destruir conocimiento raro o antiguo, revelar los secretos de la orden a quienes no pertenecen a la organización (o incluso a miembros con un rango insuficiente)

Con sede en Ustalav pero activa en salones aristocráticos y claustros académicos en Avistan y Garund, la Orden esotérica del Ojo Palatino es una orden mística de nobles ocultistas que buscan la autoconciencia filosófica y el dominio de las verdades celestiales. La orden se fundó en el 3988 RA cuando el noble explorador Aldus

Canter regresó del desierto de Osiria donde había estado perdido durante 3 años. Aldus dijo haber dado con una secta siguiendo a un ángel desecado llamado Tabris.

Tabris le reveló a Aldus la historia secreta del multiverso y le encargó que actuara como mensajero de secretos místicos. A su regreso, Aldus reunió a un grupo de sus compañeros nobles impacientes por sondear estos secretos. Sin embargo, el mensaje estaba lejos de ser claro, ya que consistía en textos confusos y codificados en una mescolanza desordenada de misticismo osiriano, ritos farásmicos y ocultismo variiano. Examinar los textos de Aldus, tanto los traídos de Osirion como sus muchas anotaciones y reinterpretaciones escritas a partir de entonces, ha sido la actividad principal de la orden durante siglos, incluso antes de que el cada vez más errático Aldus desapareciera en el 4028 RA La meticulosa investigación de la Orden ha sacado a la luz secretos de ocultismo y ritos místicos que no se conocen en ningún otro lugar de Golarion y apuntan a más conocimientos secretos para los iluminados. Sin embargo, el mayor logro de la orden fue evitar un día del juicio final del que pocos en Golarion se apercibieron y era inminente: en el 4718RA, los héroes más grandes de la orden impidieron que el planeta Aucturno devorara Golarion.

Como organización secreta de ricos y poderosos, la orden es objeto de innumerables teorías conspirativas. Los rumores apuntan a la adoración al diablo, la manipulación psicológica y el fraude descarado. La orden rara vez se digna a abordar estas insinuaciones, lo que permite que se propaguen.

Los miembros de la orden visten excéntricos atuendos falsos de osirianos en sus locales de culto privados, a los que llaman catedrales. Esta ropa consiste en guantes, túnicas, delantales, armas ornamentales y más, cada uno con capas de significado ceremonial que incluso el usuario puede tener prohibido comprender. Los servicios de la catedral son a menudo ceremonias elaboradas, como sesiones de espiritismo, desenvolver momias y eventos similares. Las catedrales están diseñadas para facilitar la investigación y los contactos y, con ese fin, a menudo incluyen grandes bibliotecas y clubes sociales privados. Fuera de la catedral, los miembros llevan símbolos discretos de la orden; el más común de ellos es un escarabajo dorado que lleva el Ojo Palatino, un ojo abierto y resplandeciente, sobre su caparazón.

Los miembros más serios de la orden creen de todo corazón en los secretos que se insinúan en los evangelios de Aldus incompletos y perdidos en Tabris: que cada persona contiene una mota de energía celestial que busca la reunificación con los reinos celestiales primordiales. Cultivar esta chispa divina requiere una investigación diligente, un ritual complicado y un ascenso gradual a través de las filas de la orden.

INVOCACIÓN DIVINA

Áreas de interés Cada dios tiene sus propias inclinaciones e intereses particulares, normalmente basadas en las actitudes y creencias predominantes de su clan.

Alineamiento Los alineamientos de los invocadores de dioses sarkorianos son tan variados como sus muchos dioses, aunque la tendencia hacia las filosofías espirituales orientadas a la naturaleza acostumbra a fomentar alineamientos neutrales. Sin embargo, la aparición y el cierre de la Herida del Mundo afectaron profundamente a la gente de Sarkoris y los invocadores divinos malignos son ahora extremadamente raros.

Edictos Los dioses de Sarkoris tienen muy pocos edictos compartidos, pero a menudo varios son preeminente mente comunes entre ellos: educar a los hijos en las tradiciones e historias del dios del clan, proteger a tu clan y a tu gente y registrar cuidadosamente el nombre y la imagen de cada nuevo dios cuando aparecen por primera vez para que no sean olvidados y puedan seguir velando por la gente.

Anatema Solo hay un anatema impuesto universalmente por los dioses de Sarkoris: no hacer tratos ni pactos con demonios, ya que la aparición de la Herida del Mundo provocó la destrucción de muchos clanes y la pérdida de muchos dioses, algunos de los cuales quizás nunca se vuelvan a ver.

El antiguo arte de la invocación divina fue una vez la práctica religiosa predominante en Sarkoris, mucho antes de que se abriera la Herida del Mundo y los demonios expulsaran a la mayoría de los sarkorianos nativos de sus patrias. Este arte, en parte teoría mágica y en parte religión, permite a ciertos sarkorianos convocar seres inusuales y únicos del Gran Más Allá para proteger a sus clanes y guiar a su gente. Normalmente estas criaturas son tratadas como dioses por aquellos que las veneran y continúan regresando y guiando a su gente generación tras generación, siempre que alguien entrenado por un invocador divino anterior o educado de otra forma en la práctica de comunicarse con un dios en particular siga vivo para formar un vínculo con el Plano Material para que el dios pueda manifestarse. Estos invocadores divinos pueden tener títulos o nombres únicos entre las personas de su clan, y dichos apodos difieren de un clan a otro, pero la mayoría de los clanes de Sarkoris pueden distinguir a un invocador divino por su vestimenta o glifo único que vincula al invocador con su dios.

Las criaturas convocadas por los invocadores divinos a menudo parecen animales, como lobos u osos, con una o más características prominentes que hacen que su sobrenaturalidad sea fácil de distinguir. Uno podría manifestarse como un oso con una melena de plumas, un lobo con alas de águila o alguna otra combinación de características. Muchos sarkorianos cuentan historias de los primeros dioses de Sarkoris, como la Madre Ciervo del Bosque, y creen que estos primeros dioses fueron la encarnación perfecta de las criaturas del mundo natural. A medida que los clanes se casaban entre sí, nacían nuevos dioses para los invocadores divinos de estas dinastías, lo que conducía a las formas híbridas comunes entre los pocos clanes sarkorianos restantes. Algunos de estos nuevos dioses incluso parecen criaturas extraplanarias como ángeles o psicopompos, aunque siempre tienen algo significante que los distingue de estos seres.

Independientemente de cómo llegaron a adorar a los dioses de Sarkoris, los que reclaman el título de invocadores divinos, al igual que los que se hacen llamar hijos de Sarkoris, son ahora tan diversos en apariencia y costumbres como todas las naciones de la Región del mar Interior. Esta diversidad no solo fortalece a los clanes y al pueblo de Sarkoris, sino también al poder de los nuevos dioses del clan que obtienen su forma y función de su pueblo. Todos los invocadores divinos y sus seguidores comparten un profundo respeto por los dioses que caminan entre ellos, impartiendo su sabiduría y compartiendo su fuerza directamente con su gente. Las estadísticas sobre la adoración de algunos dioses sarkorianos representativos se detallan en la página 132.



INVOCACIÓN DIVINA REVIVIDA

Hoy en día, los descendientes despedidos de los desplazados de la vieja Sarkoris han comenzado a regresar a sus tierras ancestrales y, en algunos casos, han redescubierto las tradiciones perdidas de su pueblo, dando lugar a nuevos invocadores divinos y nuevos dioses. Dado que los sarkorianos se exiliaron en todos los rincones de la Región del mar Interior y más allá, los dioses que aparecen ahora son tan diversos e inusuales como las muchas culturas de Golarion. Incluso algunos no sarkorianos que se sienten desencantados con la distancia que mantienen los "verdaderos dioses" de Golarion han comenzado a adoptar las religiones de la gente de Sarkoris y prefieren ser parte de una comunidad cuyos dioses viven y caminan entre ellos, luchan junto a ellos y proporcionan ayuda tangible y visible. Los cruzados y guerreros que viajan por las tierras que antaño contuvieron la Herida del Mundo en busca de la oportunidad de matar demonios y ganar gloria a menudo pasan a venerar a los dioses sarkorianos después de luchar junto a ellos en batalla o ser salvados por el dios de un clan.

LA FE VERDE

Áreas de interés veneración del mundo natural

Alineamiento N (LN, NB, N, NM, CN)

Aptitud divina Sabiduría o Constitución

Habilidad divina Naturaleza

Edictos guiar a la civilización para crecer en armonía con la Naturaleza, preservar las zonas naturales, proteger el equilibrio de la Naturaleza, proteger especies en peligro de extinción y vivir de manera sostenible y de acuerdo con los ciclos naturales

Anatema causar daños a entornos naturales, fomentar el desequilibrio en la Naturaleza, matar animales por razones distintas a la autodefensa o el sustento, permitir el abuso de los recursos naturales, sacar un elemento o especies autóctonas de un área natural

Si bien cada creyente practica la Fe Verde de forma distinta, especialmente entre sus diversas órdenes, sus seguidores comparten una reverencia universal por la Naturaleza y el compromiso de preservarla. Si bien los practicantes de cada orden pueden sentirse atraídos por un elemento, estación, criatura u ocurrencia natural en particular, todos los seguidores respetan la santidad y la importancia de cada aspecto de la Naturaleza.

Han pasado muchos ciclos desde que los legendarios fundadores de la Fe Verde discutieron sobre qué expresión del poder natural era suprema. Así como la leyenda habla de su unidad última, aquellos que siguen ahora la Fe Verde y consideran la Naturaleza sagrada comprenden la interconexión entre todos los seres, reconocen que la armonía solo es posible a través del equilibrio y que los ciclos de la Naturaleza son delicados e infinitos. Los defensores de la Fe Verde, por lo tanto, encajan en un alineamiento neutral, porque entienden que al nombrar una cosa, también se crea su opuesto; caminan por la senda del equilibrio entre la muerte y el renacimiento, la luz y la sombra, el crecimiento y la putrefacción.

Los druidas y los exploradores suelen ser seguidores de la Fe Verde, ya que sus vidas y su magia están especialmente vinculadas a la Naturaleza, ya sea que cuiden un simple jardín o deambulen por la vasta Naturaleza salvaje. Los campeones son raros entre la Fe Verde y suelen ser campeones de dioses de la Naturaleza, pero no son menos devotos que los campeones de otras religiones. Algunos clanes adoran en comunidad, invocando el poder o los atributos de animales y elementos específicos, mientras que otros construyen sus vidas alrededor de los ciclos interminables de la naturaleza. Los sacerdotes de la Fe Verde a menudo viajan para educar a los asentamientos sobre cómo vivir de forma sostenible, cuidar de los animales y los cultivos, anticiparse al clima y encontrar hierbas y hongos útiles. La mayoría de los miembros de la Fe Verde no se oponen a la civilización, siempre que se construya con respeto por el mundo natural que la rodea. Además de mantener la Naturaleza sagrada, creen que el acceso a la belleza de la Naturaleza es esencial para la salud de todas las personas, ya sean nómadas aislados o urbanitas metropolitanos.

Aunque la Fe Verde no tiene una iglesia oficial, mantiene una especie de estructura. En particular, la mayoría de los seguidores de la fe pertenecen a una de varias órdenes dedicadas a un aspecto particular de la naturaleza, como el aire, las bestias o las plantas. Las órdenes más prominentes, como la Orden de la Hoja y la Orden de la Tormenta, abarcan todo Golarion, mientras que las órdenes más de nicho, como la Orden de la Grieta, se comprometen con áreas específicas como los volcanes. Cada orden mantiene registros orales y transmite su sabiduría de generación en generación. Estas colecciones de conocimiento pueden requerir toda una vida de estudio para comprenderlas y, por lo tanto, se dividen en "círculos". Los miembros de una orden se mueven a través de estos círculos a medida que adquieren más conocimiento y responsabilidad dentro de su respectiva orden.

Dentro de la Región del mar Interior, la Fe Verde tiene mayor presencia en Andoran, la Extensión de Mwangi, Nirmathas, Taldor y los Reinos Fluviiales, aunque aún quedan algunos reductos entregados en Sarkoris después de la incursión demoníaca y sus miembros también se pueden encontrar dispersos por otros reinos.

PRINCIPIOS DE LA FE

Aunque la Fe Verde no reclama ningún texto sagrado o dios, sus desperdigados seguidores comparten los mismos principios rectores. Los practicantes, comprensiblemente, prefieren la adoración al aire libre rodeados de la belleza salvaje que veneran: Los templos y santuarios pueden ser cualquier espacio sagrado en plena Naturaleza, desde majestuosas cascadas y volcanes hasta manantiales escondidos, antiguos claros o una solitaria roca cubierta de musgo en un bosque tranquilo. Los ritos druídicos a veces se realizan dentro de un círculo de menhires o pilares de madera, que sirven como marcadores celestiales y pilares del conocimiento. Se sabe que los antiguos miembros de la Fe Verde preservan su intrincada sabiduría para las generaciones futuras tallando con reverencia runas en las piedras, dejando tras de sí susurros de conocimiento para aquellos que buscan comprender los misterios de la naturaleza.



LAS LEYES DE LA MORTALIDAD

Áreas de interés asuntos mortales, gobierno autónomo, paz

Alineamiento LN (LB, LN, LM, NB, N, NM)

Aptitud divina Constitución o Inteligencia

Habilidad divina Medicina

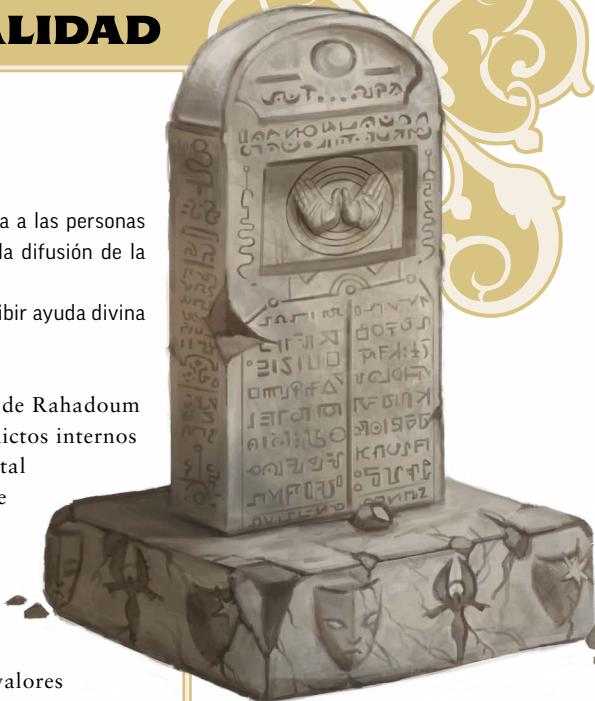
Edictos construir una sociedad pacífica y autónoma en la que se cuida a las personas a través de la infraestructura social, desafiar el poder religioso y la difusión de la religión, exponer y erradicar la adoración oculta

Anatema adorar o prestar juramento a un dios o religión, solicitar o recibir ayuda divina o religiosa, tomar partido en los conflictos entre religiones

Las Leyes de la Mortalidad se originaron en la nación garundi de Rahadoum como respuesta a las Guerras del Juramento, una serie de conflictos internos que dividieron la sociedad de la nación. El principio fundamental subyacente a estas leyes es una afirmación relativamente simple de que la ayuda divina, incluso la mejor intencionada, tiene un precio demasiado alto. La matanza de congéneres mortales para la gloria de seres distantes e insondables no es algo que deba permitirse dentro de una sociedad. En su lugar, los mortales deben moldear su propio destino, conscientes de sus propias limitaciones, confiando los unos en los otros y en sus valores compartidos en lugar de en la intervención y guía divinas. Esta filosofía se resume en el dogma principal de las leyes de la mortalidad: que ningún mortal esté en deuda con un dios.

Las Leyes de la Mortalidad son la piedra angular del gobierno de Rahadoum y, por lo tanto, la religión y el culto están prohibidos en toda la nación, por imposición de la despiadada Legión Pura. Como efecto secundario de esta prohibición, el gobierno de Rahadoum tiene un interés establecido en apoyar a sus ciudadanos a través de la educación y otros medios, dado que no hay una iglesia en la que confiar para brindar servicios sociales cruciales. En Rahadoum, la mayoría de los civiles son educados para acatar las Leyes de la Mortalidad, pero el código tiene algunos adeptos más allá de la tierra en la que surgió. La mayoría de estos seguidores han visto por sí mismos los terribles costes de los conflictos entre religiones o se han enterado del trato cruel que reciben las almas mortales en la Esfera Exterior y como resultado han elegido una posición de neutralidad intencional. Algunos de estos seguidores se dedican a difundir la filosofía fuera de Rahadoum, señalando los abusos de los dioses hacia los mortales y el precio a pagar por su ayuda. Estos proselitistas se enfrentan a una tarea difícil, si no imposible, pero que afrontan con la misma determinación con la que hacen frente a su propia mortalidad.

Uno de los resultados más obvios de las Leyes de la Mortalidad es que prohíbe el uso de muchas formas de magia curativa, ya que la magia restauradora más común es otorgada por el favor divino. Por lo tanto, los alquimistas, bardos y otros lanzadores de conjuros ocultistas proporcionan la mayor parte de la curación en Rahadoum, junto con técnicas completamente no mágicas. Muchos defensores de las Leyes no solo se niegan a practicar la magia divina, sino que también se niegan a permitir que esa magia sea usada sobre ellos, prefieren una muerte no mancillada por la intervención divina antes que una en deuda con dioses distantes e indiferentes que comercian con almas. La posición de los druidas con respecto a las Leyes está muy dividida. Aquellos que no adoran a un dios son bienvenidos debido a sus poderes curativos y su capacidad para combatir la desertificación de la nación, pero son vistos con sospecha en algunos lugares debido a que su magia comparte su esencia vital instintiva basada en la fe con la magia divina. Sin embargo, aquellos druidas que defienden un dios sufren aún más antipatía que los teístas más tradicionales, como si su reverencia por un dios fuera una afrenta hipócrita al mundo natural que afirman defender. Del mismo modo, los hechiceros cuyos linajes se remontan a fuentes divinas son vistos con sospecha y disgusto.



LA LEGIÓN PURA

La Legión Pura de Rahadoum hace cumplir las Leyes de la Mortalidad dentro de Rahadoum. La misión de la organización es eliminar cualquier signo de religión en la nación. Los ejecutores de la Legión Pura confiscan todos los libros sagrados, símbolos religiosos y demás parafernalia de la fe y castigan a los proselitistas sin misericordia. Los castigos del culto suelen ser duros y van desde el encarcelamiento prolongado hasta el exilio de Rahadoum y la muerte. Aunque la Legión Pura lleva a cabo rigurosos registros a todos los viajeros que pasan por puertos notables en Rahadoum, su ejecución no es perfecta. Rahadoum todavía alberga pequeños grupos de devotos, cada uno de los cuales mantiene su fe y creencias en secreto para no sufrir represalias por parte de la ley.

LAS PROFECÍAS DE KALISTRADE



Áreas de interés abnegación, comercio, estabilidad, riqueza

Alineamiento LN (LN, LM, NM)

Aptitud divina Inteligencia o Carisma

Habilidad divina Diplomacia

Edictos acumular riquezas, buscar la iluminación a través de la pureza de uno mismo, dar la bienvenida a los recién llegados independientemente de su género o ascendencia, fomentar y ayudar en las actividades mercantiles

Anatema abusar de los placeres físicos, la comida o la bebida, dar caridad a los demás, gastar el dinero frívolidamente, ofrecer dinero a quienes no merecen riquezas

UNIRSE A LOS PROFETAS

El compromiso con las Profecías es el único requisito para un kalistócrata y cualquier persona, independientemente de su ascendencia, herencia, nacionalidad, género o estatus social, es bienvenida entre sus discípulos. La adoración de un dios no se prohíbe ni se fomenta; los kalistócratas que se sienten atraídos por una divinidad suelen venerar a Abadar o, con menor frecuencia, a Irori. Los nuevos conversos son introducidos en una red altamente organizada que inculca perspicacia comercial y brinda apoyo financiero para nuevas empresas. El éxito se ve como un reflejo de la fidelidad personal, pero también es el resultado de una organización solidaria y dedicada a una sola misión.

Las profecías seculares de Kalistrade se centran en un solo principio: acumular riqueza personal tanto en busca de la iluminación personal como como prueba de ella. Los profetas de Kalistrade, a menudo llamados kalistócratas, creen que alcanzar la pureza de cuerpo, mente y espíritu conduce al éxito financiero y, por lo tanto, evitan ciertos alimentos y el contacto con la mayoría de las personas y objetos considerados impuros. Para evitar la contaminación y el contacto con los no creyentes, usan largos guantes blancos y visten ropa distintiva completamente blanca para representar su pureza, a menudo incorporando su símbolo, un círculo dentro de un triángulo que está inscrito en un círculo más grande.

El profeta humano Kalistrade vivió en Druma en el siglo III RA. Despues de un viaje de iluminación de ocho años, comenzó a predicar un misticismo económico que se basaba en sus propias visiones oníricas, las tradiciones drumanas de laboriosidad y el folclore kélico sobre una religión anterior: *Los Portavoces del Palio* que vestían de blanco. Despues de su desaparición en 252 RA, sus discípulos revisaron sus *Ontologías del Yo*, añadiendo más de sus escritos y sus propios comentarios. El tomo trascendental resultante son las *Profecías de Kalistrade*. Este texto considerable consta de cientos de páginas que compilan los principios y enseñanzas fundamentales de Kalistrade. Entre sus fábulas, parábolas, misticismo oculto y otras divagaciones se encuentran sólidas lecciones económicas y muchos detalles sobre la pureza personal. El tamaño del tomo dificulta su uso como manual de referencia. En su lugar, la mayoría de las copias de las *Profecías* están diseñadas para uso doméstico y muchas de ellas están impresas como grandes tomos encuadrados en metales preciosos e incrustados con joyas.

La pureza de mente, cuerpo y espíritu es el requisito fundamental de Kalistrade para alcanzar la prosperidad personal. Un kalistócrata alcanza la pureza de mente principalmente a través de la meditación, una práctica a la que se debe recurrir a lo largo de todo el día siempre que su concentración se desvíe de la búsqueda de la riqueza. La pureza mental también exige que un kalistócrata evite cualquier tentación de dar caridad o derrochar. La pureza corporal, basada en principios de abnegación ascética, es mucho más complicada. En primer lugar, los kalistócratas reconocen tres categorías de alimentos: Puros, limpios e inmundos, según el origen, el procesamiento y el valor nutricional de cada ingrediente. Para alcanzar la pureza, un practicante debe evitar comer alimentos no limpios y, en cambio, ingerir comidas sencillas y ligeras (con excepciones muy ocasionales para festines ostentosos). En segundo lugar, el kalistócrata hace lo posible para evitar cualquier contacto físico, especialmente con los no creyentes. Se evita con tesón el contacto voluntario y se minimiza el contacto involuntario mediante el uso de guantes y ropa envolvente. Aunque las *Profecías* ordenan el celibato, muchos kalistócratas hacen algunas excepciones personales. Lo más permisible son las relaciones sexuales con un probable converso o un mecenas rico o, mejor, alguien que sea ambas cosas.

EL SANGPOTSHI

Áreas de interés destino, karma, reencarnación

Alineamiento N (LB, LN, LM, NB, N)

Aptitud divina Inteligencia o Sabiduría

Habilidad divina Religión

Edictos prestar atención a la sabiduría de los eruditos, los sabios y los que ocupan puestos de autoridad, vivir desinteresadamente

Anatema interferir activamente en los esfuerzos de perfección de otra alma o permitir que otros lo hagan, romper innecesariamente tradiciones importantes

La filosofía del Sangpotshi, también conocida como el Río de la Vida, se centra en los conceptos de destino, karma y reencarnación cíclica. Sus adeptos creen que cada alma es juzgada por sus acciones en la vida y que estas acciones determinan su posición cuando regresa al mundo de los vivos. Este ciclo se repite hasta que el alma alcanza su forma perfecta a través de la acumulación de experiencia y sabiduría, después de lo cual pasa a la corte de Farasma y al más allá.

Si bien la filosofía en sí está separada de la fe de los dioses y las facetas de la moralidad multiversal, sus enseñanzas son más compatibles con la ética del derecho y el bien. Con la esperanza de alcanzar la iluminación, los devotos buscan vivir vidas desinteresadas y libres de culpa, respetuosas de la tradición, la autoridad legítima y la sabiduría de los nacidos en ciertas posiciones. Muchos se esfuerzan por descubrir e influir en las fuerzas que afectarán a su próxima vida, ya sea a través de la genealogía, la introspección o la preparación de registros para su próxima vida. Se pide a los genealogistas que proporcionen información sobre los errores de vidas pasadas, para que los adeptos puedan corregir esos errores y progresar en su camino hacia la iluminación. Mientras tanto, a los líderes intelectuales se les pide a menudo que ayuden en asuntos de la vida cotidiana, ayudando a los adeptos a vivir bien dentro de la posición de su nacimiento, seguir las leyes y tradiciones de sus sociedades y utilizar mejor los recursos a su disposición.

Los seguidores de las enseñanzas del Sangpotshi ponen mucho énfasis en la meditación y la introspección, ya que esperan comprender mejor su propia existencia y reconciliar su ser con sus acciones pasadas y presentes para luchar por la futura posición que esperan alcanzar. Esta reflexión permite a los seguidores comprender sus propios defectos y errores pasados. La aceptación del pasado es una parte fundamental de la filosofía, ya que un ser mortal puede estancarse muy fácilmente y verse encerrado en un ciclo interminable de nuevos intentos por mejorar que nunca encuentran realmente soluciones a los desafíos del pasado.

El Sangpotshi alienta a las personas que no logran comprender del todo sus propios errores a encontrar a otros que compartan defectos o dificultades similares, bajo la premisa de que ayudar a otros a superar un desafío también puede ayudar al individuo que brinda ayuda y enseñarle cómo superar sus propias pruebas. Sin embargo, sus seguidores son los primeros en saber que intentar resolver todos los problemas de un vecino es inútil, ya que el camino de cada uno a lo largo del Río de la Vida es distinto. El Río enseña tolerancia y paciencia unos con otros y que lo que puede parecer una solución o una lección obvia para uno, debe dejarse para que otro individuo la descubra por su cuenta, a menos que pida ayuda.

Para el Sangpotshi el destino de uno tiene gran importancia, pero la filosofía no supone de en absoluto un estilo de vida pasivo. La mayoría de los devotos se esfuerzan por mejorar, seguros de que sus esfuerzos serán recompensados en una encarnación futura, mientras que otros buscan activamente romper con sus circunstancias actuales sin abandonar las enseñanzas de la filosofía. Este último camino es difícil y no todos los que lo intentan tienen éxito, pero aquellos que lo logran se encuentran un paso más cerca de la recompensa definitiva.



DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIODIOSES Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

EL SANGPOTSHI Y LOS DIOSSES

El Sangpotshi es compatible con la fe de muchos dioses, y es común que los devotos también tengan fe en seres divinos. La filosofía a menudo influye en sus métodos de adoración, los abadarianos mantienen cuidadosos registros de su riqueza o incluso invierten dinero para una encarnación futura, y los farásicos le ruegan a la burocracia de los psicopompos que vean con buenos ojos sus actos en vida y guíe su yo futuro hacia la iluminación. Algunos adoradores de dioses malignos siguen una versión retorcida del Sangpotshi: Pretenden extender su existencia a través de la muerte en vida y dedican el tiempo ganado a perfeccionar sus posiciones en esta encarnación. La mayoría de los seguidores de las enseñanzas tradicionales, por el contrario, consideran que los muertos vivientes son prisiones para las almas que les impiden el ciclo del destino y la reencarnación, y destruyen a los muertos vivientes dondequiera que se encuentren.

EL ANIMISMO SHOANTI



RITUALES SHOANTI

Ciertos ritos y rituales son motivados por acontecimientos a lo largo del año, como solsticios y eclipses, así como enfermedades, hambre y guerras. Las situaciones personales, como dar a luz o alcanzar la mayoría de edad, también dan lugar a rituales específicos. Los distintos *quahs* realizan estos rituales de diferentes formas; la variación es aceptable y generalizada, lo que refleja la importancia del individuo y el clan en la manifestación de su propia práctica individual. Estas tradiciones están en constante revisión y adaptación, según lo requiera el individuo o la situación. Quizás el más importante de todos los rituales shoanti son los ritos para pasar a la edad adulta. Parte de esta ceremonia implica que los Shoanti establezcan una conexión con un tótem específico. El tótem es una manifestación de la esencia vital de la tierra, el poder de la vida, enfocado en una forma natural particular. Cada *quah* tiene sus propios tótems característicos, como se enumeran anteriormente.



La mayoría de los shoanti pertenecen a uno de los siete *quahs*, o clanes, cada uno con sus tierras específicas, fortalezas notables y perspectivas espirituales únicas. Tradicionalmente, cada Shoanti se somete a un rito de iniciación a la edad adulta, durante el cual se manifiesta su tótem particular, y el primer tatuaje de un Shoanti es un homenaje a ese tótem. Los *quahs* y sus tótems más comunes se enumeran a continuación:

Lyrune-Quah (Clan de la Luna) murciélagos, oso de las cavernas, luna, león de montaña, búho, estrellas búho, estrellas, luna, murciélagos, oso cavernario, puma

Shadde-Quah (Clan del Hacha) acantilados, águila, calamar, elemental de agua, mar, tiburón

Shriikirri-Quah (Clan del Halcón) caballo, gavilán, halcón, hipogrifo, nube, viento

Shundar-Quah (Clan de la Aguja) acechador de las agujas, aguja o pico de montaña, avalancha, elemental de tierra, roc

Sklar-Quah (Clan del Sol) elemental de fuego, llamas, serpientes cenicientas, sol, tormenta de ascuas, uros

Skoan-Quah (Clan de la Calavera) antepasados, buitre, elemental de tierra, escarabajo gigante, fuego fatuo, lobo

Tamiir-Quah (Clan del Viento) elemental de aire, grifo, nube, roc, tormenta, viento

Según su propia tradición, los shoanti han vivido en las tierras del noroeste de Avistan desde mucho antes de que los colonizadores dividieran la tierra natal de los varisianos. Sin embargo, el pueblo shoanti aún conserva su independencia y su forma de vida tradicional en áreas de Varisia, particularmente en la meseta Storval.

El animismo shoanti tiene sus raíces en una profunda conexión con la tierra. Los shoanti no consideran la tierra una madre meramente metafórica, sino un ser consciente cuyo apoyo constante es necesario para la supervivencia de toda la vida en ella, tanto animal como vegetal. Sus tradiciones enfatizan la conexión y la forma recíproca en que la tierra provee a quienes la cuidan. La fuerza vital de la tierra es la fuente del poder y el conocimiento shoanti, en lugar de la esencia espiritual etérea del Gran Más Allá común a los clérigos. Esta fuerza vital es el nacimiento del instinto y la fe y por lo tanto envía presagios para indicar futuros acontecimientos, advirtiendo a aquellos con la sabiduría para leer las señales. Es por esto que la mayoría de los shoanti sienten una profunda reverencia por los fenómenos naturales como manifestación de la voluntad de la tierra.

El animismo shoanti no tiene credos obligatorios o doctrina escrita, ni servicios de adoración regulares. Los lugares santos simplemente existen, reconocidos por un individuo, una familia o un *quah* (un clan). Los chamanes pueden designar lugares de importancia, pero estos no son exclusivos. De hecho, poco es exclusivo o restrictivo en las creencias tradicionales shoanti. Todo practicante siente la fe; se manifiesta como una actitud general hacia la tierra y toda la vida que depende de ella, pero no tiene reglas estrictas ni restricciones establecidas.

Muchos shoanti se sienten atraídos por características particulares del mundo que los rodea, formando un vínculo con un río específico, un árbol en particular o un tipo de criatura, pero incluso esas conexiones son fugaces. La mayoría de los shoanti están de acuerdo en que tales llamadas de la tierra duran solo mientras una persona las requiera para sobrevivir a la dureza del mundo o para obtener la comprensión necesaria para superar un obstáculo en particular. Tales conexiones se consideran menos significativas que la conexión de un individuo con un tótem, pero no menos poderosas.

Los chamanes shoanti suelen ser druidas que obtienen su poder de una conexión particularmente fuerte con su tótem y la tierra. Debido a que los seguidores pueden incorporar creencias, rituales, lugares y objetos de adoración, los chamanes a veces también son clérigos de un dios en particular, como Desna o Gozreh.

ATEOS Y AGENTES LIBRES

Alineamiento cualquiera

Edictos ninguno

Anatema ninguno

En un mundo donde los dioses existen de manera demostrable, pocas personas defienden una cosmovisión estrictamente atea o agnóstica; es decir, la creencia de que no hay dioses, o que la existencia de los dioses es incognoscible. Sin embargo, un buen número de personas optan por no adorar a ningún dios. Muchos lo hacen por el valor que le dan a la libertad: no estar en deuda con un dios significa que no hay limitaciones, censuras, anatemas ni restricciones. Si bien esta decisión puede sonar amoral para algunos, para los ateos puede estar motivada por el deseo de autonomía y el derecho a elegir su propio destino.

Algunos ateos no sienten ningún interés particular por ninguno de los dioses o lo divino en general. Como resultado, encuentran la idea de la adoración inútil y poco atractiva, una pérdida de tiempo tanto para el dios como para el ateo. Si bien es más probable que estos ateos sean tolerantes con los dioses y la religión en general, a menudo les fastidian los esfuerzos por convertirlos, ya que ven tales propuestas como una presión social para fingir que hay fe donde verdaderamente no la hay.

Algunos ateos son impulsados por pensamientos y temores sobre la vida después de la muerte y por la consternación o la indignación ante la idea de pasar la eternidad sirviendo a instancias de un amo eterno. Para esas personas, una eternidad tranquila en las tumbas del Osario es similar a un indulto o una certeza reconfortante, especialmente en comparación con el terror indefenso de ser juzgado por un poder superior y enviado a un destino desconocido, con poca o ninguna voz al respecto.

Algunos ateos sienten que los dioses no son intrínsecamente dignos de adoración. Si bien estos escépticos reconocen que los dioses son seres innegablemente poderosos, ven poca diferencia entre estos dioses y otros seres poderosos de Golarion y cuestionan qué han hecho los dioses para merecer la adoración de los mortales. Para ellos, la adoración de un dios es similar a reverenciar el poder del Ojo de Abendego, o como la veneración de un kóbold a un dragón cercano. Exigen alabanzas y ofrendas a cambio de protección, pero los dioses son parcos y poco fiables con sus respuestas. En el mejor de los casos, tal adoración es degradante y, en el peor, rivaliza con la práctica de la esclavitud o, en una visión un poco más caritativa, con un contrato de servidumbre.

Finalmente, algunos se niegan a seguir a los dioses por indignación. Aquellos que creen que han sido traicionados por la fe en un dios en particular o agraviados por los seguidores de un dios pueden negarse a reverenciar a cualquier dios que decida infligir deliberadamente tal dolor.

Los caminos que siguen estos agentes libres son tan distintos como sus razones para rechazar lo divino. Los bardos recurren a la suma del conocimiento ecléctico del más allá. Tanto los alquimistas como los magos buscan comprender los fundamentos universales de la realidad a través de la magia, la ciencia y la razón. Una gran cantidad de bárbaros, guerreros, pícaros e incluso hechiceros funcionan sin necesidad de guía o refuerzo espiritual. Muchos monjes miran en su interior en busca de guía, en lugar de hacia afuera, y los druidas y los exploradores pueden defender el orden natural pero no el divino.

Algunos agentes libres rechazan por completo cualquier asociación con los religiosos. Otros adoptan una política de vivir y dejar vivir y están encantados de permitir que otros adoren y realicen actos divinos. Sin ninguna garantía (ni deseo) de intervención divina, la gran mayoría de los profanos, en cambio, ponen su fe en otros mortales y se esfuerzan por hacer del mundo material un lugar mejor para todos.



AGENTES LIBRES EN GOLARIÓN

Aparte de los que defienden las Leyes de la Mortalidad, los agentes libres y los ateos son comunes en ciertos lugares de Golarion. Tanto el Reino Fluvial de Touvette como la nación tian de Bachuan tienen prohibiciones generalizadas sobre la religión (aunque ambos son regímenes autoritarios severos). Muchos Profetas de Kalistrade no tienen vínculos con los dioses, sino que dejan su destino en sus propias manos. Los adoradores de la Fe Verde a veces reverencian a los dioses de la Naturaleza, pero la mayoría de las veces no tienen una lealtad divina más allá de su asombro y reverencia por el mundo natural. Los Capas Grises de Absalom sirven a la ciudad, actuando como árbitros imparciales de la ley en el distrito más religioso de la ciudad, la Corte de la Ascensión. Pero, en última instancia, estas son las excepciones: la mayoría de los agentes libres en Golarion son solitarios.



OPCIONES DE PERSONAJE

La fe o la filosofía de un personaje pueden moldearlo en diversos sentidos, tanto fundamentales como periféricos, desde el clérigo que recibe conjuros por la gracia de su dios hasta un campeón que lucha contra la tiranía blandiendo un arma imbuida de poder divino pasando por un bárbaro furioso al que solo le importa que la curación divina de sus compañeros lo mantenga en la lucha. En un mundo plagado de magia divina, solo unas pocas personas viven sin considerar cómo la fe afecta sus vidas, incluso si esa consideración significa trabajar en oposición a lo divino. Los dones y las maldiciones de los dioses se filtran en todos los aspectos de la vida, desde los poderes verdaderamente estremecedores del mundo de los clérigos más poderosos hasta los milagros menores realizados por cruzados justos y sacerdotes malignos y las minucias cotidianas de un acólito común.

Si bien cualquier personaje puede expresar su fe a través de sus acciones, las opciones presentadas en este capítulo ofrecen formas en que un personaje puede incorporar sus convicciones en sus habilidades. Los nuevos dominios y conjuros de dominio amplían las opciones de un clérigo más allá de las enumeradas en las *Reglas básicas*. Los nuevos conjuros otorgan aptitudes especializadas a los clérigos y otros lanzadores de conjuros, mientras que las nuevas dotes, armas y equipo brindan a los personajes de cualquier clase y filosofía formas de abrazar y expresar su ideología.

Muchas de las nuevas reglas presentadas en esta sección están estrechamente relacionadas con un solo dios o dominio, pero en algunos casos, son simplemente más comunes entre una fe determinada y los practicantes de cualquier fe pueden

hacer uso de ellos si pueden obtener acceso. Los sacerdotes de Brigh podrían desarrollar la fórmula de un objeto mágico revolucionario disponible para los fieles, pero eso no significa que vayan a cambiarlo nunca por información sobre los inventos de otro creador. Del mismo modo, los sacerdotes de Nalinivati no son los únicos guerreros que empuñan urumis, pero son en parte responsables de la popularidad del arma en la Región del mar Interior, y la multiherramienta es solo una de las muchas innovaciones que surgen de Numeria.

Además de buscar acceso a opciones que simplemente son más comunes entre otras religiones, si quieras incorporar una opción limitada a una fe distinta a la que tiene tu personaje, trabaja con tu DJ para asegurarte de que tu uso de esa opción funcione con la campaña y no disminuye las opciones de otros personajes que podrían adorar al dios original que da esa opción. Si es así, el DJ y tú podréis trabajar juntos para alterar ciertos aspectos de una dote, conjuro, objeto u otra opción para asegurarte de que se ajuste a tu fe y tenga sentido dentro del marco de la historia que quieras contar.

DOTES

Las dotes se pueden usar para personalizar un personaje de varias formas específicas, ya sea expandiendo las opciones disponibles para un personaje cuya clase ya está vinculada a un dios u otorgando formas para que un personaje con una clase no relacionada incorpore una filosofía en su conjunto de habilidades. Algunas de las dotes que se presentan aquí mejoran los poderes de un seguidor, mientras que otras habilidades surgen entre aquellos que se dedican a frustrar



o engañar a los fieles. Esta sección incluye dotes generales, dotes de habilidad y una pequeña cantidad de dotes de clase más especializadas.

CONJUROS

Los lanzadores de conjuros divinos pueden poner el poder de un dios a su alcance, actuando como un conducto mundano para la ira o la redención divina, pero no cualquiera puede invocar el poder de los dioses. Algunos de los conjuros de esta sección son nuevas incorporaciones a la lista de conjuros divinos y, por lo tanto, pueden ser lanzados por cualquier clérigo, hechicero cuyo linaje otorgue conjuros divinos u otros personajes con acceso a conjuros divinos. Otros son más comúnmente utilizados por bardos, druidas, hechiceros, magos y otros personajes con acceso al lanzamiento de conjuros, pero se pueden otorgar a los adoradores de un dios específico como una bendición para los fieles.

DOMINIOS Y CONJUROS DE DOMINIO

Esta sección presenta una serie de nuevos dominios, así como conjuros de dominio básicos y avanzados para cada uno de estos nuevos dominios. Varios de los dioses presentados en este libro se basan en los nuevos dominios enumerados aquí, pero varias de las entradas para los dioses más comunes en Golarion enumeran algunos de los dominios en esta sección como dominios alternativos, que representan aspectos menos conocidos o de nicho del dios. Los seguidores de estos dioses pueden adquirir las dotes Iniciado de un dominio extendido

o Fe escindida que se presentan en la página 8 para obtener acceso a dominios alternativos y sus conjuros asociados. En cambio, los DJ pueden preferir inspirarse en las reglas de la dote Fe escindida para darle un nuevo enfoque a las religiones existentes o religiones completamente nuevas.

OBJETOS Y ARMAS

La última sección de este capítulo presenta reglas para una serie de objetos nuevos, tanto mágicos como no mágicos, adecuados para personajes que operan estrechamente dentro de una fe o filosofía, ¡o aquellos que se oponen a ellas! Los dioses de este libro son venerados en todo Golarion, y algunas tienen orígenes o centros de culto muy alejados de la Región del mar Interior. Por lo tanto, muchos de estos dioses prefieren armas que no se encuentran comúnmente en el Mar Interior. Estas nuevas armas se detallan en las páginas 120 a 123.

Además de las nuevas armas, esta sección presenta una gran variedad de objetos emocionantes para brindar a todos los personajes los medios para expresar su fe y dejar su huella en el mundo, desde sencillas baratijas hasta objetos poderosos otorgados a los sirvientes más favorecidos por un dios.

APÉNDICE

Las tablas al final de este libro enumeran docenas de otros dioses cuyas creencias son prominentes en la Era de los Presagios Perdidos. El cuadro proporciona los detalles básicos necesarios para un adorador, como alineamientos permitidos, edictos y anatema. Se anima a los DJ y jugadores a utilizar las tablas como inspiración para personajes y nuevos dioses.

DOTES

Si bien los campeones y los clérigos tienen vínculos claros con los dioses que eligen y de los que obtienen beneficios definitivo, no tienen el monopolio de semejantes aptitudes. Las siguientes dotes representan formas en que todos los personajes pueden beneficiarse de la adhesión a un dios o una filosofía en particular, así como las dotes de los personajes que se oponen a los fieles.

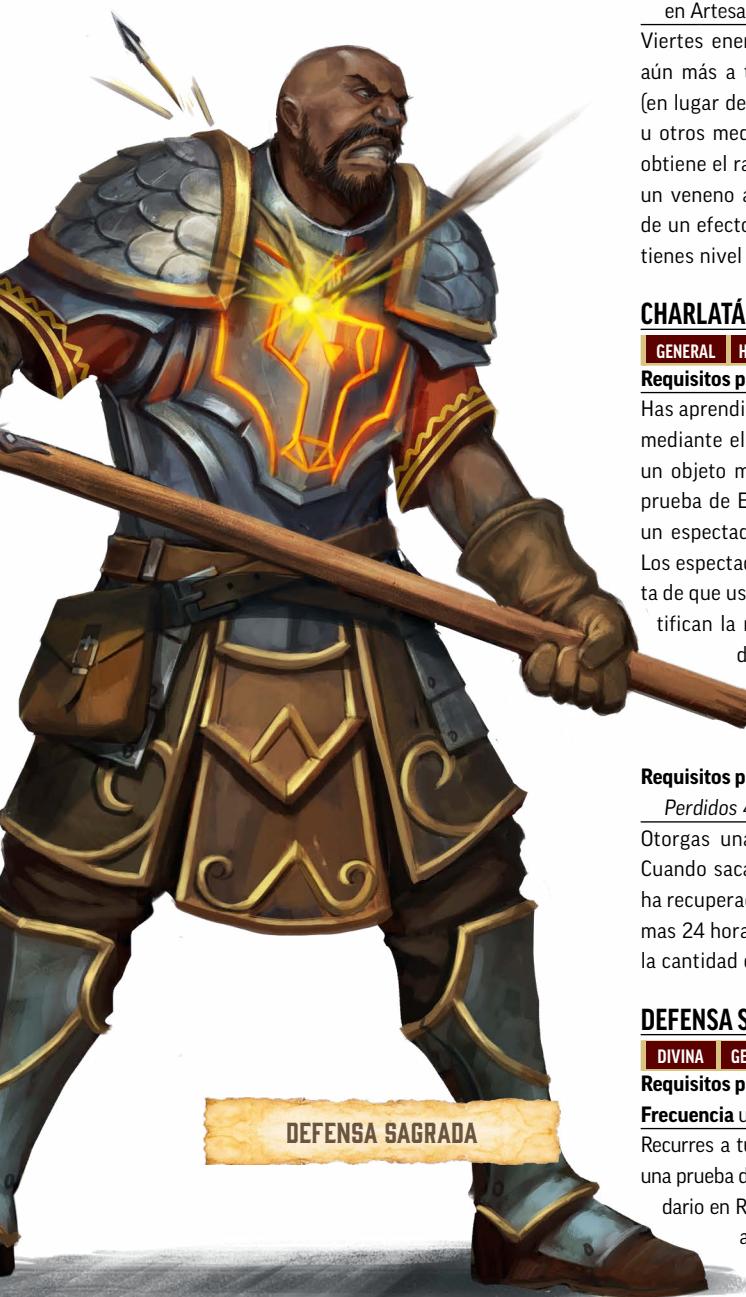
BENDECIR TÓNICO

GENERAL | HABILIDAD | POSITIVA

Requisitos previos dios que otorga la fuente divina *curar*, nivel maestro en Artesanía

DOTE 7

Canalizas energía positiva en reconstituyentes que protegen contra el daño. Cuando elaboras un objeto alquímico que restaura Puntos de Golpe (en lugar de crearlo mediante alquimia avanzada, Alquimia rápida u otros medios), se convierte en un objeto alquímico bendito y obtiene el rasgo positivo. Por ejemplo, un elixir de vida se convertiría en un elixir de vida bendito. Cuando una criatura recupera Puntos de Golpe usando un objeto alquímico bendecido, la energía rebosante le otorga una resistencia negativa de 5 durante 1 asalto o una resistencia negativa de 10 si tienes nivel legendario en Artesanía.



BENDECIR TOXINA

GENERAL | HABILIDAD | NEGATIVA

Requisitos previos dios que otorga la fuente divina *dañar*, maestro en Artesanía

Viertes energía negativa en las toxinas que creas para debilitar aún más a tus objetivos. Cuando Elaboras un veneno alquímico (en lugar de crearlo mediante alquimia avanzada, Alquimia rápida u otros medios), se convierte en un veneno alquímico bendito y obtiene el rasgo negativo. Cuando una criatura se ve afectada por un veneno alquímico bendito, los Puntos de Golpe que recupera de un efecto positivo se reducen en 5 durante 1 asalto, o en 10 si tienes nivel legendario en Artesanía.

CHARLATÁN

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos entrenado en Engaño

Has aprendido a imitar las aptitudes de los lanzadores de conjuros mediante el estudio de sus florituras y palabras. Cuando activas un objeto mágico para generar un efecto de conjuro, haces una prueba de Engaño. Si tienes éxito contra la CD de Percepción de un espectador, para ese espectador, pareces lanzar ese conjuro. Los espectadores que Reconocen el conjuro con éxito se dan cuenta de que usaste un objeto mágico, aunque los que más tarde Identifican la magia con éxito no pueden determinar que la fuente del efecto fue un objeto mágico.

CURACIÓN MORTAL

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos Curación pagana (*Guía del mundo de los Presagios Perdidos* 44), seguir las Leyes de la Mortalidad

Otorgas una mayor curación cuando los dioses no interfieren. Cuando sacas un éxito para Tratar heridas a una criatura que no ha recuperado Puntos de Golpe a partir de magia divina en las últimas 24 horas, obtienes un éxito crítico en tu prueba y restableces la cantidad correspondiente de Puntos de Golpe.

DEFENSA SAGRADA

DOTE 7

DIVINA | GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos nivel maestro en religión, seguir a un dios

Frecuencia una vez por hora

Recurras a tu dios para que te conceda su bendición protectora. Haz una prueba de Religión CD 30. Si tienes una competencia a nivel legendario en Religión, puedes hacer una prueba de Religión CD 40 para aumentar los Puntos de Golpe temporales que obtienes en una prueba con éxito a 15 (25 en un éxito crítico).

Éxito crítico Obtienes 10 Puntos de Golpe temporales. Pierdes los Puntos de Golpe temporales restantes después de 1 minuto.

Éxito Obtienes 5 Puntos de Golpe temporales. Pierdes los Puntos de Golpe temporales restantes después de 1 minuto.

Fallo crítico Tu dios te niega su bendición. No puedes intentar llamar a tu dios de nuevo durante 1 día.

EVANGELIZAR

DOTE 7

AUDITIVO | GENERAL | HABILIDAD | LINGÜISTICA | MENTAL

Requisitos previos nivel maestro en Diplomacia, seguir a un dios o una filosofía

Señalas un detalle que respalda tu fe de forma incontrovertible, confundiendo la mente del oyente. Haz una prueba de Diplomacia y compara el resultado con la CD de Voluntad de un solo objetivo que pueda oírtre y comprender tu idioma; ese objetivo es entonces temporalmente inmune a Evangelizar con respecto a tu dios o filosofía durante 1 día. Una criatura que ya está de acuerdo contigo no se ve afectada y, a discreción del DJ, un objetivo que cambie genuinamente de opinión para apoyar tu fe como resultado de la discusión tampoco se ve afectado.

Éxito crítico El objetivo queda anonadado 2 durante 1 asalto.

Éxito El objetivo queda anonadado 1 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo no se ve afectado.

GRACIA AMBIENTAL

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos dios que otorga el dominio de frío, fuego, Naturaleza o viaje, nivel maestro en Supervivencia

Te adaptas rápidamente a los entornos mediante una combinación de habilidad, meditación y gracia divina. Después de pasar una hora en un ambiente de frío severo o más frío, estás protegido de los efectos del frío severo hasta que abandonas ese ambiente. Después de pasar una hora en un ambiente de calor severo o más caluroso, estás protegido de los efectos del calor severo hasta que abandonas ese ambiente.

INSENSIBLE A LA MUERTE

DOTE 7

GENERAL

Requisitos previos Duro de pelar, haber muerto al menos una vez

Frecuencia una vez al día

Tu pasado te ha vuelto insensible a la llamada de la muerte. La primera vez cada día que recuperas Puntos de Golpe mientras estás moribundo, recuperas Puntos de Golpe adicionales equivalentes a tu nivel y no obtienes el estado de herido ni aumenta el valor de dicho estado.

KISAGRADO

DOTE 4

MONJE

Requisitos previos Golpe de ki, seguir a un dios

El poder de tu fe impregna tu ki. Cuando seleccionas esta dote, elige entre bueno, caótico, legal o maligno. Tu elección debe coincidir con uno de los componentes del alineamiento de tu dios.

Cuando lanzas el conjuro de foco *golpe de ki* y dañas a una criatura cuyo alineamiento es opuesto a tu alineamiento escogido, puedes decidir que el daño de *golpe de ki* sea del tipo elegido. Además, puedes sustituir el daño de explosión de *ki* (u otros conjuros de *ki* que infligen daño por fuerza, a discreción del DJ) con el daño de tu alineamiento elegido.

PLEGARIA DE BATALLA

DOTE 7

DIVINA | GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos maestro en religión, seguir a un dios

Al convocar a tu dios, recitas las escrituras para dañar a un enemigo. Cuando seleccionas esta dote, elige entre bueno, caótico, legal o maligno. Tu elección debe coincidir con uno de los componentes del alineamiento de tu dios. Esta acción tiene el rasgo correspondiente al alineamiento elegido.

Haz una prueba de Religión contra la CD de Voluntad de un enemigo a menos de 30 pies (9 m). El enemigo se vuelve temporalmente inmune a las Plegarias de batalla de tu dios durante 1 día.

Éxito crítico Infinges 2d6 de daño del tipo del alineamiento elegido o 6d6 de daño si tienes competencia a nivel legendario en Religión.

Éxito Infinges 1d6 de daño del tipo del alineamiento elegido o 3d6 de daño si tienes competencia a nivel legendario en Religión.

Fallo No hay efecto.

Fallo crítico La respuesta negativa de la voluntad de tu enemigo contra tu plegaria te impide usar Plegaria de batalla de nuevo durante 10 minutos.

SANGRE BENDITA

DOTE 1

HECHICERO

Requisitos previos linaje que otorga conjuros divinos, seguir a un dios

Las bendiciones de tu dios se manifiestan en tu poder de transmisión sanguínea. Añade hasta tres de los conjuros de tu dios (conjuros que tu dios concede a los clérigos) a tu lista de conjuros. No se añaden automáticamente a tu repertorio, pero puedes seleccionarlos tal como lo harías normalmente con los conjuros de la lista de conjuros divinos.

SANTIFICAR AGUA

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Requisitos previos dios bueno o maligno, nivel maestro en religión

Imbues agua con la bendición de tu dios. Elige un recipiente de agua que lleves encima y sea de Impedimenta ligera. Durante 1 asalto, si tú o un aliado arrojas este recipiente a un enemigo, tiene los efectos dañinos del *agua bendita* (si sigues a un dios bueno) o del *agua sacrilega* (si sigues a un dios maligno). La energía transitoria del agua hace que no tenga ningún valor, ni permite que se use para suplir el costo de un conjuro o ritual, etc. Si tienes competencia a nivel legendario en religión, puedes santificar tres recipientes que tú o tus aliados sostengáis y estén a tu alcance en lugar de uno.

SINCRETISMO

DOTE 1

CLÉRIGO

Requisitos previos seguir a un dios

Has llegado a ver la superposición entre las enseñanzas de dos dioses. Elige un segundo dios. Debes cumplir con sus requisitos de alineamiento y estás sujeto a sus edictos y anatema. Si eres un clérigo de clausura, selecciona uno de los dominios de ese dios y obtén los beneficios de la dote Iniciado de un dominio extendido (página 8) con ese dominio. Si eres un sacerdote de guerra, obtienes el arma predilecta de ese dios como segunda arma predilecta y obtienes los beneficios de las dotes y aptitudes en tu haber que afectan al arma predilecta de tu dios, como Simplicidad mortal. Si tienes una doctrina diferente a la de un clérigo de clausura o un sacerdote de guerra, aplica la opción anterior que sea más apropiada para tu doctrina o, a discreción del DJ, añade un beneficio del segundo dios que esté estrechamente vinculado a tu doctrina.

CONJUROS

Los siguientes conjuros se asocian a menudo con los dioses de la Región del mar Interior.

AGITAR

ENCANTAMIENTO MENTAL NO LTEL

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** varía

Pones la mente y el cuerpo del objetivo a funcionar a toda marcha, forzándolo a volverse inquieto e hiperactivo. Durante la duración, el objetivo debe Dar una zancada al menos una vez por turno o sufrir 2d8 de daño mental dicho turno. La duración de este efecto depende de la salvación de Voluntad del objetivo.

CONJURO 1

Éxito crítico El conjuro no tiene ningún efecto.

Éxito La duración es de 1 asalto.

Fallo La duración es de 2 asaltos.

Fallo crítico La duración es de 4 asaltos.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 2d8.

CONJURO 1

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Le concedes al objetivo una breve premonición. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a su siguiente tirada de iniciativa, tras lo cual el conjuro termina.

Potenciado (+2) El bonificador por estatus aumenta en 1, hasta un máximo de +4 en el 7º nivel.

ARENA CAMBIANTE

CONJURO 3

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento material, somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Área** una superficie horizontal de tierra o arena dentro de una explosión de 20 pies (6 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Haces que la superficie se agite. El área se convierte en terreno difícil y cualquier huella en el área es destruida por el suelo agitado. A las criaturas que se encuentren en el área se les impone un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Acrobacias para Mantener el equilibrio y Pasar haciendo acrobacias y las pruebas de Atletismo para Salto de altura y Salto de longitud. Cuando Mantienes el conjuro, puedes mover el área de batido hasta 10 pies (3 m) en cualquier dirección. Las criaturas inmovilizadas por el conjuro son transportadas junto con la arena cambiante en la misma dirección, si es posible; este movimiento es un desplazamiento forzado (Reglas básicas, pág. 475). Las criaturas que entren o comiencen su turno sobre la arena cambiante deben hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada e ignora el terreno difícil del área y el penalizador a las pruebas de habilidad hasta el final de su turno.

Éxito La criatura ignora el penalizador del área a las pruebas de habilidad hasta el final de su turno.

Fallo La criatura se ve afectada normalmente por el conjuro este turno.

Fallo crítico La criatura queda inmovilizada dentro del área del conjuro hasta que Huye. Si la criatura ya estaba inmovilizada por arena cambiante, también cae de brúces.

EXPLOSIÓN DE ÁCIDO



Potenciado (5.) El penalizador por estatus aumenta a -2 y el alcance del conjuro aumenta a 60 pies (18 m).

Potenciado (7.) El penalizador por estatus aumenta a -3, el alcance del conjuro aumenta a 60 pies (18 m) y el área del conjuro aumenta a una ráfaga de 30 pies (9 m).

Potenciado (9.) El penalizador por estatus aumenta a -4, el alcance del conjuro aumenta a 60 pies (18 m) y el área del conjuro aumenta a una explosión de 40 pies (12 m).

ATADURA

ABJURACIÓN

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento  somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** 1 minuto o hasta que se Disipa; ver texto

Utilizas cadenas mágicas, enredaderas u otras ataduras para amarrar a tu objetivo a ti. La criatura todavía puede intentar Huir y ella u otros pueden romper las ataduras atacándolas (las ataduras tienen CA 15 y 10 Puntos de Golpe). Debes permanecer a 30 pies (9 m) del objetivo mientras está atado; alejarte más de 30 pies (9 m) de tu objetivo termina el conjuro. El objetivo debe hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito Al objetivo se le impone un penalizador por circunstancia de -5 pies (1,5 m) a su Velocidad siempre que esté a 30 pies (9 m) de ti.

Fallo Al objetivo se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a su Velocidad y no puede alejarse más de 30 pies (9 m) de ti hasta que Huya o el conjuro termine.

Fallo crítico El objetivo queda inmovilizado hasta que Huya o el conjuro termina.

Potenciado (+1) La CA de las ataduras aumenta en 3 y sus Puntos de Golpe aumentan en 10.

CONJURO 1

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Alcance toque; **Objetivos** hasta 3 criaturas

Duración 10 minutos

Compartes tu conocimiento con las criaturas mediante el tacto. Elige una habilidad de Saber en la que estés entrenado. Los objetivos se entrena en esa habilidad de Saber mientras dure el conjuro.

Potenciado (3.) La duración del conjuro es de 1 hora y puedes seleccionar hasta cinco criaturas.

Potenciado (5.) La duración del conjuro es de 8 horas, puedes apuntar hasta cinco criaturas y puedes compartir hasta dos habilidades de Saber en las que estás entrenado.

COPA DE POLVO

MALDICIÓN

NIGROMANCIA

Tradiciones arcano, ocultista, primigenio

Lanzamiento  material, somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 día

Maldices al objetivo con una sed que ninguna bebida puede saciar. Puedes Disparar el conjuro. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y es temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito La criatura queda fatigada durante 1 asalto.

Fallo La criatura se ve inmediatamente afectada por una sed como si no hubiera bebido en días. Queda fatigada y sufre 1d4 de daño que no se puede curar cada hora hasta que sacie su sed. Ninguna cantidad de bebida puede apagar la sed de la criatura mientras dure el conjuro.

Fallo crítico Como fallo, pero la criatura sufre 2d4 de daño cada hora, el doble de lo habitual por sed.

Potenciado (+3) La sed se vuelve aún más insoportable, aumentando el daño cada hora en 1d4, o en 2d4 en caso de fallo crítico.

CONJURO 3

BANQUETE DE CENIZA

MALDICIÓN

NIGROMANCIA

Tradiciones arcano, ocultista, primigenio

Lanzamiento  material, somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 semana

Maldices al objetivo con un hambre que ningún alimento puede saciar. Puedes Disparar el conjuro. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y es inmune temporalmente durante 1 hora.

Éxito La criatura queda fatigada durante 1 asalto.

Fallo La criatura se ve inmediatamente afectada por el hambre, como si no hubiera comido en días. Queda fatigada y sufre 1d4 de daño que no se puede curar cada día hasta que sacie su hambre. Ninguna cantidad de comida puede saciar el hambre de la criatura mientras dure el conjuro. Después de la duración del conjuro, la criatura sufre daño por inanición como se describe en la página 500 de las *Reglas básicas*.

Fallo crítico Como fallo, pero la criatura sufre 2d4 de daño cada día, el doble de lo habitual por hambre.

Potenciado (+1) El hambre se vuelve más insoportable, aumentando el daño cada día en 1d4, o en 2d4 en caso de fallo crítico.

CONJURO 2

EMBOTAR

EMOCIÓN

ENCANTAMIENTO

MENTAL

Tradiciones arcano

Lanzamiento  somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

Siembras semillas de confusión en la mente de tu objetivo, lo que hace que sus acciones y pensamientos se vuelvan torpes.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo se queda torpe 1 y queda anonadado 1.

Fallo El objetivo se queda torpe 2 y queda anonadado 2.

Fallo crítico El objetivo se queda torpe 3, anonadado 3 y confuso.

CONJURO 1

ESCAMAS REFLECTANTES

ABJURACIÓN

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento  somático, verbal

Duración 1 minuto

Te crecen unas escamas brillantes de colores o una armadura de escamas que almacena energía antes de liberarla en una explosión final. Cuando lances este conjuro, elige entre daño por ácido, electricidad, frío, fuego o veneno. Obtienes resistencia 5 contra ese tipo de daño. El color de las escamas depende del tipo de daño que elijas y suele ser el color de un tipo de dragón u otra criatura asociada con ese tipo de daño, como el rojo o el dorado para el daño por fuego.

CONJURO 4

COMPARTIR SABER

ADIVINACIÓN

MENTAL

Las escamas almacenan energía mientras te protegen. Anota cuánto daño han prevenido las escamas. Como actividad de 2 acciones que tiene los rasgos concentrarse y manipular, puedes hacer explotar tus escamas en un radio de 20 pies (6 m) a tu alrededor, causando 1d6 de daño del tipo elegido a todas las criaturas en el área por cada 10 de daño que las escamas hayan prevenido, hasta un máximo de 10d6 de daño (después de prevenir 100 de daño). Una vez hecho esto, el conjuro termina.

Potenciado (+2) La resistencia aumenta en 5 y el daño máximo de la explosión de escamas aumenta en 5d6.

EXCAVACIÓN EXPEDITIVA

TIERRA **TRANSMUTACIÓN**

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Área** cubo de tierra de 5 pies (1,5 m) de arista o menos

Quitas la tierra suelta, polvo, grava, arena y similares (aunque no piedra sólida) de un cubo de un tamaño máximo de 5 pies (1,5 m) de arista. Cualquier criatura Mediana o más pequeña que esté sobre la tierra cuando se lanza el conjuro debe hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias.

Éxito La criatura no se ve afectada y puede elegir entre descender al foso sin sufrir daño o moverse al espacio disponible más cercano de su elección.

Fallo La criatura cae de brúces en el espacio disponible más cercano de su elección, o cae al foso si lo prefiere.

Fallo crítico La criatura cae en el foso excavado por el conjuro y cae de brúces, sufriendo daño por caída como es habitual.

Potenciado (+2) El conjuro puede excavar un cubo de tierra de 5 pies (1,5 m) de arista adicionales. Si excavas los cuatro cubos de 5 pies (1,5 m) de arista que hay debajo de una criatura Grande, debe hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias, como se indica más arriba.

EXPLOSIÓN DE ÁCIDO

CONJURO 1

ÁCIDO **EVOCACIÓN**

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Área emanación de 5 pies (1,5 m)

Tirada de salvación Reflejos básica

Crearas una capa de ácido a tu alrededor que estalla inmediatamente e infinge 2d6 de daño por ácido a cada criatura en el área.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 2d6.

FARO TEMPORAL

CONJURO 7

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcano, ocultismo

Lanzamiento material

Duración hasta el final de tu turno

Crearás un faro en el tiempo, con la intención de volver a él si las cosas salen mal. Solo puedes lanzar *faro temporal* en tu turno. Mantén un registro cuidadoso de todo lo que sucede en este turno después de lanzar *faro temporal*. Al final de tu turno, puedes optar por rebobinar el tiempo hasta justo después de lanzar *faro temporal*, eliminando todos los efectos de tu turno desde entonces. Las maldiciones, trampas y otros efectos dañinos que ocurren durante tu turno pueden evitar que regreses al faro si son lo suficientemente poderosos. Si sufrieste algún efecto dañino durante tu turno después de lanzar *faro temporal*, para volver a tu faro, el *faro temporal* hace una prueba para contrarrestar cada efecto. Si falla cualquiera de estas pruebas, no podrás regresar.

GEMA DEVASTADORA

CONJURO 1

ABJURACIÓN **TIERRA**

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Una gran gema flota alrededor del objetivo en un patrón errático. La gema tiene 5 Puntos de Golpe. Cada vez que una criatura Golpea al objetivo, el objetivo hace una prueba plana CD 11. Si tiene éxito, la gema bloquea el ataque, por lo que el ataque daña la gema en primer lugar y luego aplica el daño restante al objetivo. Si la gema se reduce a 0 Puntos de Golpe, se hace añicos e infinge inmediatamente 1d8 de daño cortante a la criatura que la destruyera (salvación de Reflejos básica), siempre que esa criatura esté a 10 pies (3 m) del objetivo.

Potenciado (+1) La gema tiene 5 PG adicionales y el daño infligido por su detonación aumenta en 1d8.

HERRAMIENTA TEMPORAL

CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones arcano

Lanzamiento 1 minuto

Duración hasta su uso o 1 minuto; ver texto

Conjurara una herramienta sencilla temporal en tus manos, como una pala o una cuerda. Dura hasta que se utiliza para una sola actividad o durante 1 minuto, lo que ocurra primero, después de lo cual desaparece. Obviamente, la herramienta se conjura temporalmente y, por lo tanto, no puede venderse ni hacerse pasar por un objeto auténtico.

HIFAS FÚNGICAS

CONJURO 2

HONGOS **NIGROMANCIA**

Tradiciones primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Duración 1 minuto

Finas hifas crecen desde tus pies y se sumergen en la tierra, creando una red simbiótica de hongos que se adhiere a todas las plantas a 30 pies (9 m) y te conecta a sus sistemas de raíces. Obtienes un sentido de la vibración impreciso que te permite sentir cualquier cosa que toque directamente las plantas dentro de esa distancia. Si te mueves, las hifas se rompen y el conjuro termina.

Potenciado (4.º) Puedes controlar las plantas en el área en cierto grado, lo que te permite dar Golpes con ramas de árboles, raíces expuestas o plantas sólidas similares. Para hacerlo, usa una acción de Golpe, pero puedes Golpear a cualquier criatura que puedas detectar con tu sentido de la vibración. Estos son conjuros de ataque cuerpo a cuerpo que infligen 2d8 de daño contundente más tu modificador de aptitud de lanzamiento de conjuros. Las plantas inusuales, como las zarzas con espinas, pueden causar otro tipo de daño a discreción del DJ. No puede realizar ningún otro ataque mediante estas plantas, ni realizar ninguna otra acción a través de ellas, aparte de estos Golpes.

Potenciado (6.º) Como 4.º nivel, pero puedes usar otras acciones simples de manipular a través de las plantas, como hacer que una rama levante un objeto o abra una puerta, aunque las acciones más complejas, como forzar una cerradura o desactivar una trampa, siguen siendo imposibles.

MAL AGÜERO

CONJURO 1

ADIVINACIÓN **INFORTUNIO** **MALDICIÓN**

Tradiciones ocultista

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

El objetivo es sacudido por la desgracia, lo que le hace perder el equilibrio. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo Mientras dure, la primera vez que el objetivo hace una tirada de ataque o prueba de habilidad, debe tirar dos veces y usar el peor resultado.

Fallo crítico Mientras dure, cada vez que el objetivo hace una tirada de ataque o una prueba de habilidad, debe tirar dos veces y usar el peor resultado.

MARCAR AL IMPENITENTE

CONJURO 2

ABJURACIÓN **MALDICIÓN**

Tradiciones divino

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** varía

Marcas el objetivo con una copia etérea del símbolo religioso de tu dios. Esta marca no se puede ocultar, pero solo es visible para los seguidores de tu fe, que la ven con la claridad de una antorcha encendida. Los seguidores de tu fe ignoran la condición oculta del objetivo, si la tiene y al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a la CA contra los ataques de los seguidores de tu fe. Si el objetivo es un seguidor activo de tu dios, el conjuro falla.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El conjuro dura 1 asalto.

Fallo El conjuro dura 1 minuto.

Fallo crítico El conjuro tiene una duración ilimitada.

MINA DE ODIO

CONJURO 2

ABJURACIÓN **MENTAL**

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 hora

Implantas una mina mental en el interior de tu psique que detona contra cualquiera que intente manipular tus pensamientos. Puedes usar una sola acción, que tenga el rasgo concentrado, para suprimir los efectos de la mina durante 1 asalto y permitir que alguien use de forma segura un efecto mental sobre ti. Puedes Disparar el conjuro.

La primera criatura que usa un efecto mental contra ti activa la *mina de odio*, haciendo que el conjuro termine. La *mina de odio* infinge 4d8 de daño mental a la criatura que la dispara, que debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad de daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda aturdida 1.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda aturdida 1. No te afecta el efecto mental disparador.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 2d8.

MOSTRAR EL CAMINO

CONJURO 3

ENCANTAMIENTO **MENTAL**

Tradiciones divino, primigenio

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Área emanación de 5 pies (1,5 m); **Objetivos** tú y tus aliados en el área.

Duración 8 horas

Tú y tus aliados afectados obtendéis un conocimiento sobrenatural del camino que está por venir, lo que os permite intuir el mejor camino a seguir y evitar posibles obstáculos, como terrenos difíciles o confusos. Para el propósito de viajes por tierra de larga distancia durante el modo exploración, viajar a través de terreno difícil te reduce a solo tres cuartos de tu Velocidad de viaje en lugar de a la mitad y viajar a través de terreno difícil mayor reduce tu Velocidad de viaje a solo la mitad de tu Velocidad de viaje en lugar de a un tercio. *Mostrar el camino* no evita que caigas en trampas o te encuentre con otros obstáculos y peligros artificiales.

Potenciado (6.º) Para viajes de larga distancia por tierra durante el modo de exploración, viajar a través de terreno difícil no reduce en absoluto tu Velocidad de viaje, y viajar a través de terreno difícil mayor reduce tu Velocidad de viaje a solo tres cuartas partes de su valor normal en lugar de un tercio.

MUDAR LA PIEL

CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Duración 1 hora

Mudas continua e inofensivamente la capa superior de la piel a medida que regeneras piel nueva de inmediato, alejando rápidamente las sustancias dañinas de tu cuerpo. La prueba plana para eliminar el daño persistente de los efectos que recubren tu piel (como el daño por ácido más persistente) se reduce a 5 y obtienes



un bonificador de situación +2 a tu salvación inicial contra veneno de contacto (pero no a las salvaciones posteriores, ya que para entonces, la toxina ya ha entrado en tu sistema). Cuando sufres un efecto distinto al daño persistente que dependa del contacto continuo con tu piel, si ese efecto permite una tirada de salvación, tienes derecho a una nueva tirada de salvación contra ese efecto al final de cada turno cuando haces tus pruebas planas contra daño persistente y también se le impone un bonificador +2 por estatus a esas tiradas de salvación.

Mientras te encuentras bajo los efectos de este conjuro, la piel que mudas continuamente te vuelve mucho más fácil de rastrear. Cualquiera que te rastree obtiene un bonificador +2 por circunstancia, y no puedes Ocultar tu rastro.

ONDA DE CHOQUE

CONJURO 1

EVOCACIÓN | TIERRA

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Tirada de salvación Reflejos

Creas una ola de energía que se propaga a través de la tierra. Las criaturas terrestres en el área afectada deben hacer una salvación de Reflejos para evitar tropezar cuando la onda de choque sacude el suelo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida hasta el comienzo de su siguiente turno.

Fallo La criatura cae de brúces.

Fallo crítico Como fallo, pero además la criatura sufre 1d6 de daño.

Potenciado (+1) El área aumenta 5 pies (1,5 m) (hasta un cono de 20 pies [6 m] en el segundo nivel, y así sucesivamente).

ORDEN LIBERADORA

CONJURO 1

ENCANTAMIENTO | MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento (verbal)

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

Exhalas un grito liberador, instando a un aliado a liberarse de un efecto que lo mantenga en su lugar. Si el objetivo está agarrado, inmovilizado o neutralizado, puede usar inmediatamente una reacción para intentar escapar.

POZO DE GRAVEDAD

CONJURO 3

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 120 pies (36 m); **Área** explosión de 30 pies (6 m)

Tirada de salvación Reflejos

Creas una esfera de gravedad alterada. Todas las criaturas y objetos que no estén amarrados en el área se mueven hacia el centro, dependiendo de sus tiradas de salvación de Reflejos. Esto sigue las reglas para desplazamientos forzados (*Reglas básicas*, pág. 475). Si no hay suficiente espacio cerca del centro de la esfera, las criaturas y objetos más cercanos al centro se mueven primero, y los demás se mueven lo más lejos que pueden sin ser bloqueados, hasta la cantidad establecida por los resultados de sus tiradas de salvación.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura se desplaza 5 pies (1,5 m) hacia el centro.

Fallo La criatura se desplaza 15 pies (4,5 m) hacia el centro.

Fallo crítico La criatura se desplaza 30 pies (9 m) hacia el centro.

REMOLINO DE PAÑUELOS

CONJURO 3

ABJURACIÓN | FUERZA

Tradiciones divino, ocultismo

Lanzamiento somático, verbal

Duración 1 minuto

Te rodeas de un vórtice de coloridos pañuelos de fuerza que te ocultan y desorientan a tus enemigos. Obtienes los beneficios del estado oculto, pero solo contra ataques a distancia y cuerpo a cuerpo. Cuando un ataque cuerpo a cuerpo no te alcanza debido a la prueba plana del estado de oculto, los pañuelos se enganchan en el arma o ataque sin arma y a la criatura se le impone un penalizador -1 por circunstancia a futuros ataques con esa arma o ataque sin arma hasta el final de su turno (o al final de su siguiente turno, si no era el turno de la criatura). El movimiento de los pañuelos es más difícil de predecir para los atacantes a distancia, por lo que la prueba plana del estado oculto contra ataques a distancia aumenta de CD 5 a CD 6. Puedes Disipar este conjuro.

Potenciado (+2) El penalizador por circunstancia para futuros ataques con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin arma al que se enganchan los pañuelos aumenta en 1. La CD de la prueba plana para el estado de oculto contra ataques a distancia aumenta en 1.

ROCIADA GÉLIDA

CONJURO 1

EVOCACIÓN | FRÍO

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Tirada de salvación Voluntad

Un cono de fragmentos de hielo brota de tus manos extendidas y cubre al objetivo con una capa de escarcha. Infinges 2d4 de daño por frío a las criaturas en el área; cada una de ellas debe hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no sufre daño alguno.

Éxito La criatura sufre la mitad de daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y se le impone un penalizador por estatus de -5 pies (-1,5 m) a sus Velocidades durante 2 asaltos.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y se le impone un penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a sus Velocidades durante 2 asaltos.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 2d4.

RUNA MENSAJERA

CONJURO 1

ADIVINACIÓN | LINGÜÍSTICA | MENTAL

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento 5 minutos (material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 superficie desatendida

Duración 1 día

Grabas un mensaje de hasta 5 minutos de duración e inscribes una runa especial en cualquier superficie plana desatendida a tu alcance. La naturaleza del aspecto de la runa depende de ti, pero es visible para todos y no debe medir menos de 2 pulgadas (5 cm) de diámetro. También específicas un disparador que las criaturas deben cumplir para activar la runa (*Reglas básicas*, pág. 305). Mientras dure el conjuro, las criaturas que cumplan con los criterios del disparador pueden tocar la runa para escuchar en su cabeza el mensaje grabado como si les estuviera hablando telepáticamente. Sabes cuándo alguien está escuchando el mensaje, pero no sabes quién lo está escuchando. Puedes Disipar el conjuro.

SOPORTAR

CONJURO 1

ENCANTAMIENTO | MENTAL



Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento somático

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

Vigorizas la mente de la criatura a la que tocas y la instas a seguir adelante. Le otorgas a la criatura a la que tocas 5 Puntos de Golpe temporales.

Potenciado (+1) Aumenta los Puntos de Golpe temporales en 5.

SUDARIO DE PENUMBRA

CONJURO 1

EVOCACIÓN | OSCURIDAD

Tradiciones arcano, ocultista

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Envuelves al objetivo en un velo de sombra. El objetivo percibe la iluminación como un nivel más bajo de lo que realmente es (la luz brillante se vuelve tenue, por ejemplo), lo que afecta su capacidad para detectar criaturas y objetos en consecuencia. El sudario también proporciona al objetivo un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra los efectos de luz. Si bien este efecto es útil para las criaturas sensibles a la luz, si la criatura no está dispuesta, puede intentar una salvación de Reflejos para evitar el velo y reducir el efecto.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El efecto dura 1 asalto.

Fallo El efecto dura su duración habitual.

TORMENTA DE ÁCIDO

CONJURO 5

ÁCIDO | EVOCACIÓN

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 120 pies (36 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Duración 1 minuto

Provocas una tormenta de lluvia ácida que azota el área durante la duración del conjuro. Una criatura que comienza su turno en el área sufre 3d8 de daño por ácido (salvación de Reflejos básica).

Potenciado (+2) El daño aumenta en 1d8.

TRIPAS DE HIERRO

CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcano, primigenio

Lanzamiento somático, verbal

Duración 1 hora

Tu boca, esófago y estómago se vuelven increíblemente elásticos y más duros que el metal. Mientras dure el conjuro, puedes extender tu garganta para almacenar o recuperar un solo objeto de Peso ligero o insignificante en tu estómago, como si su estómago fuera una mochila u otro recipiente. Almacenar y recuperar un objeto de esta forma requiere una acción de Interactuar.

El objeto debe ser lo suficientemente pequeño como para caber razonablemente en su estómago. Es muy difícil para otras criaturas darse cuenta de que ocultas un objeto de esta manera; es posible que los observadores pasivos no puedan darse cuenta

y tú obtienes un bonificador +4 por circunstancia a tus pruebas de Sigilo para Ocultar el Objeto, a menos que el buscador registre específicamente tu boca y estómago. Si al final de la duración del conjuro todavía tienes un objeto almacenado en tu estómago, es expulsado violentamente y te infinge 1d6 de daño.

Potenciado (3^o) La duración aumenta a 8 horas.

DOMINIOS

Aunque cada dios ejerce un gran poder sobre muchos aspectos del universo, su enfoque tiende hacia áreas de interés específicas, conocidas como dominios. Los adoradores que se dedican a un dios pueden tener acceso a conjuros secretos, conocidos como conjuros de dominio, a través de los cuales pueden manifestar una pizca del poder de su dios y realizar grandes proezas mágicas.

Esta sección presenta conjuros para 18 nuevos dominios.

TABLA 1: DOMINIOS

Dominio	Conjuro de dominio	Conjuro de dominio avanzado
Alma	Expulsar alma	Intersticio ectoplásmico
Cambio	Adaptarse	Ablación adaptativa
Deber	Insignia del guardián	Desafío obediente de juramentos
Delirio	Hiperfoco	Peligros efímeros
Enjambre	Sentido del enjambre	Forma de enjambre
Estrella	Estrella cenital	Asterismo
Frío	Virote invernal	Polvo de diamante
Glifo	Redactar	Transcripción fantasmal
Pen	Lamento	Dolor desbordante
Plaga	Plagas divinas	Miasma nauseabunda
Polvo	Resecar	Tormenta de arena
Putrefacción	Agarrón marchitante	Campo yermo
Rayos	Jabalina cargada	Embotellar la tormenta
Reposo	Compartir la carga	Fuente de serenidad
Sierpes	Andanada dracónica	Rugido de la sierpe
Tiempo	Retrasar consecuencia	Estasis
Vacío	Vacio interior	Puerta al más allá
Vigilia	Memoria de objeto	Recordar a los perdidos

ALMA

Tienes poder sobre lo espiritual.

EXPULSAR ALMA

FOCO 1

INCAPACITACIÓN | NIGROMANCIA

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva que tenga alma.

Tu toque interrumpe la conexión entre el cuerpo y el alma, posiblemente forzando al alma a salir del cuerpo por completo. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza. Puedes permitir que los aliados elijan el grado de éxito en lugar de hacer una tirada de salvación.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo queda aturdido 1 cuando su alma pierde brevemente la conexión con su cuerpo.

Fallo crítico El alma del objetivo abandona su cuerpo durante 1 asalto. El cuerpo del objetivo queda aturdido. Mientras su cuerpo está aturdido, el objetivo permanece completamente consciente en forma de alma; básicamente no puede mover conscientemente su cuerpo (aunque el cuerpo hace movimientos defensivos básicos de forma instintiva). El alma del objetivo tiene el rasgo incorporeal, es invisible y tiene una velocidad volando de 60 pies (18 m). No puede atacar, lanzar conjuros o hacer pruebas de habilidad que requieran un cuerpo físico y siempre debe mantener una línea de efecto con su cuerpo. Cuando el cuerpo del objetivo deja de estar aturdido, el alma del objetivo vuelve instantáneamente a su cuerpo a medida que el objetivo se despierta.

Potenciado (+3) Si un aliado dispuesto elige fallar críticamente, puede permanecer en forma de alma durante 1 asalto adicional.

INTERSTICIO ECTOPLÁSMICO

FOCO 4

NIGROMANCIA

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Obligas a los Planos Material y Etéreo a superponerse parcialmente, creando una zona que provoca que los seres incorporales y espirituales asuman muchos de los aspectos de las criaturas corporales. Dentro del *intersticio ectoplásmico*, las criaturas incorporales no pueden atravesar objetos sólidos o criaturas corporales y pueden manipular y hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas y objetos físicos. Un PJ incorporales u otra criatura con un modificador de Fuerza normal simplemente usa ese modificador, pero si la criatura tenía un modificador de Fuerza -5, como la mayoría de los monstruos incorporales, usa un modificador +4 en su lugar, aumentando su modificador de Atletismo en 9 en consecuencia. Los ataques contra criaturas que se encuentran en el *intersticio* superan las resistencias como si fueran armas de toque *fantasmal*.

CAMBIO

Puedes reestructurar lo físico y lo metafísico.

ADAPTARSE

FOCO 1

MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento somático, verbal

Duración 1 minuto

Cambias sutilmente para adaptarte a la situación. Elegis una de las siguientes opciones que se aplique a tu caso.

- Si estás en el agua, obtienes una Velocidad nadando equivalente a la mitad de tu Velocidad.
- Si estás en el agua, podrás respirar en el agua.
- Si está demasiado oscuro para poder ver, obtienes visión en la oscuridad.
- Si te encuentras en un entorno de mucho calor o mucho frío, estás protegido de los efectos del calor intenso o del frío intenso y el conjuro dura 10 minutos.

ABLACIÓN ADAPTATIVA

FOCO 4

ABJURACIÓN

Lanzamiento somático; Disparador Sufres daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico.

Duración 1 minuto

Cambias para adaptarte a las longitudes de onda místicas del daño energético, protegiéndote de un daño mayor. Obtiene resistencia 5 al tipo de energía disparadora; obtiene esta resistencia después de sufrir el daño disparador, por lo que solo se aplica al daño futuro que sufras mientras dure.

Potenciado (+2) Aumenta la resistencia en 5.

DEBER

Defiendes los juramentos y llevas a cabo tus misiones divinas con gran dedicación.

INSIGNIA DEL GUARDIÁN DE JURAMENTOS

FOCO 1

CONJURACIÓN

Lanzamiento ♦♦♦ verbal; **Disparador** Haces una promesa o un trato

Duración 1 hora

Un indicador mágico le asegura a una criatura que has cumplido con tu parte de un trato. Cuando lanzas el conjuro, creas una pulsera, una flor u otra baratija similar. Si, mientras persiste el conjuro, completas los términos de la promesa o trato que hiciste, la baratija se desvanece con un agradable repique; si por el contrario violas los términos, la baratija se rompe con un estruendo disonante.

Potenciado (3.) La duración pasa a ser 1 día.

Potenciado (5.) La duración pasa a ser a 1 semana.

Potenciado (7.) La duración pasa a ser a 1 mes.

Potenciado (9.) La duración pasa a ser a 1 año.

DESAFÍO OBEDIENTE

FOCO 4

ABJURACIÓN

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Cuando desafías a un enemigo, alejas su atención de tus aliados. Al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque, las tiradas de daño y las pruebas de habilidad contra criaturas que no sean tú y a ti se te impone un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque, las tiradas de daño y las pruebas de habilidad contra criaturas que no sean el objetivo. Cada vez que una criatura no seas tú usa una acción hostil que afecta al enemigo desafiado, el enemigo puede hacer una salvación de Voluntad. Si tiene éxito, al enemigo ya no se le aplica el penalizador contra esa criatura. Puedes Disipar el conjuro y éste termina automáticamente si tú o el objetivo sois derrotados.

Potenciado (+3) Los penalizadores por estatus aumentan en 1.

DELIRIO

Puedes provocar alucinaciones e inquietud.

HIPERFOCO

FOCO 1

ABJURACIÓN

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** varía

Agudizas los sentidos de una criatura, aunque los objetos más distantes se vuelven borrosos, poco definidos o sin sonido. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Percepción con cualquiera de sus sentidos precisos. Además, cualquier sentido impreciso que tenga el objetivo se agudiza a sentido preciso (aunque no obtiene el bonificador por situación). Sin embargo, el objetivo no puede percibir nada más allá de un rango de 20 pies (6 m) con ninguno de sus sentidos. La duración está determinada por la salvación de Voluntad del objetivo. Puedes permitir que los aliados elijan el resultado en lugar de hacer una tirada de salvación.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo se ve afectado durante 1 asalto.

Fallo El objetivo se ve afectado durante 1 minuto.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo no puede percibir nada más allá de un rango de 10 pies (3 m).

Potenciado (3.) Puedes apuntar hasta a 2 criaturas.

Potenciado (6.) Puedes apuntar hasta a 4 criaturas.

PELIGROS EFÍMEROS

FOCO 4

ILLUSIÓN MENTAL VISUAL

Lanzamiento ♦♦♦ material, somático, verbal

Alcance 60 pies (18 m)

Duración 1 minuto

Creas peligros ilusorios, como cuchillas giratorias o un charco de ácido, en cuatro espacios de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) dentro del alcance. Los peligros son una mera proyección mental y una criatura tiene derecho a una salvación de Voluntad cada vez que toca un peligro o ocupa su espacio al comienzo de su turno. Dependiendo del resultado, la criatura sufre 4d6 de daño mental y puede tener dificultades para moverse por el área. Una criatura puede sufrir este daño solo una vez por turno, incluso si atraviesa varios peligros. Elige entre daño contundente, cortante, perforante, por ácido, eléctrico, frío, fuego o sónico cuando lances *peligros efímeros*; las resistencias y debilidades a esos tipos de daño se aplican si el objetivo cree que lo hacen, según lo juzgue el DJ. Puedes decidir libremente la apariencia y el tipo de daño de cada peligro siempre que su apariencia refleje el tipo de daño que inflige (por ejemplo, un peligro que inflige daño perforante puede adoptar la forma de afilados pinchos).

Éxito crítico La criatura no se ve afectada por los peligros y ya no necesita hacer salvaciones de Voluntad contra ellos.

Éxito La criatura se da cuenta de que los peligros no son reales, pero aún así sufre mitad de daño; en futuras salvaciones de Voluntad contra los peligros, la criatura continúa usando este resultado a menos que obtenga un éxito crítico.

Fallo El objetivo sufre daño completo y trata la casilla como terreno difícil.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y no puede atravesar una casilla que contenga un peligro.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d6.

ENJAMBRE

Ejerces control sobre las masas de criaturas.

SENTIDO DEL ENJAMBRE

FOCO 1

ADIVINACIÓN

Lanzamiento 1 minuto (sómático, verbal)

Duración mantenido

Extiendes tus sentidos a través de una multitud de criaturas que se arrastran y vuelan. Creas un enjambre que se arrastra en tu casilla. Puede oír a través del enjambre como si usaras tu sentido auditivo habitual. La primera vez que mantienes el conjuro en cada asalto, puedes desplazar el enjambre 10 pies (3 m) por el suelo en cualquier dirección. El enjambre tiene CA 15 y un bonificador +0 a sus salvaciones. Cualquier daño infligido al enjambre lo destruye y pone fin al conjuro.

Potenciado (3.) El enjambre obtiene los beneficios de *escalada de araña*.

Potenciado (5.) El enjambre obtiene una Velocidad volando de 10 pies (3 m). Puedes ver a través del enjambre usando tus sentidos visuales.

Potenciado (7.) El enjambre obtiene un bonificador de situación de 10 pies (3 m) a sus Velocidades

FORMA DE ENJAMBRE

FOCO 4

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Duración 5 minutos

Te descompones en un enjambre de diminutas criaturas. Mientras estás en forma de enjambre, tienes el rasgo *plaga* y obtienes resistencia 5 al daño cortante y perforante y debilidad 5 al daño de área y de salpicadura. Puede colarte en espacios de solo unos pocos

centímetros de ancho, moviendo las criaturas que te constituyen a través del hueco. No obtienes la aptitud mental enjambre, por lo que todavía te afectan normalmente los efectos mentales. Como un enjambre, no puedes activar tus objetos mágicos, hablar, lanzar conjuros, realizar acciones de manipular que requieran tus manos, ni realizar cualquiera de tus Golpes con tu cuerpo normal. Puedes Disipar el conjuro.

Potenciado (+2) Aumenta tus resistencias y debilidades en 5 cada una.

ESTRELLA

Controlas el poder de las estrellas.

ESTRELLA CENITAL

ADIVINACIÓN | LUZ

Lanzamiento somático, verbal

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

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 día

Convocas a una pequeña estrella para que orbite a una criatura en un halo brillante antes de salir disparada hacia el cielo, donde marca la ubicación aproximada de ésta. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto. Mientras el conjuro persista, siempre que puedas ver el cielo nocturno y el objetivo sea visible desde el mismo cielo nocturno, puedes sentir la dirección aproximada y la distancia a la que se encuentra la criatura usando una acción única, que tiene el rasgo concentrar. Esto es lo bastante exacto para rastrear a la criatura, pero no para señalar su casilla exacta (por ejemplo, para realizar un ataque). Puedes asignar un número de estrellas cenitales equivalente a tu modificador de Sabiduría; si excedes este número, tu *estrella cenital* más antigua se descarta automáticamente.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo queda cegado durante 1 asalto.

Potenciado (+1) La duración aumenta en 1 día.

Potenciado (4.) Ignoras el estado oculto contra los objetivos marcados con una estrella cenital.

ASTERISMO

EVOCACIÓN | LUZ

Lanzamiento material, somático, verbal

Alcance 150 pies (45 m)

Tirada de salvación Reflejos básica; **Duración** 1 minuto

Unas líneas de la abrasadora luz de las estrellas forman una constelación a tu alrededor. Dibujas cinco líneas, una a una; cada línea debe enlazarse contigo o en una criatura u objeto que ya esté conectado a una línea anterior y debe terminar en una criatura u objeto a 30 pies (9 m) de su enlace (posiblemente permitiendo que el *asterismo* se extienda por completo unos 150 pies [45 m]). Una criatura que comienza su turno en una de estas líneas o atraviesa una de estas líneas en su turno sufre 4d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica). Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno, incluso si se desplaza a través de varias líneas. Los objetivos que forman parte del *asterismo* no sufren daños. Si la distancia entre dos objetivos (o tú y un objetivo) supera los 30 pies (9 m), la línea de luz de las estrellas entre los dos se interrumpe, y cualquier línea que ya no tenga un camino directo de regreso a ti también se interrumpe. Puedes Disipar el conjuro.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d6.

FRÍO

Controlas el hielo, la nieve y las bajas temperaturas.

VIROTE INVERNAL

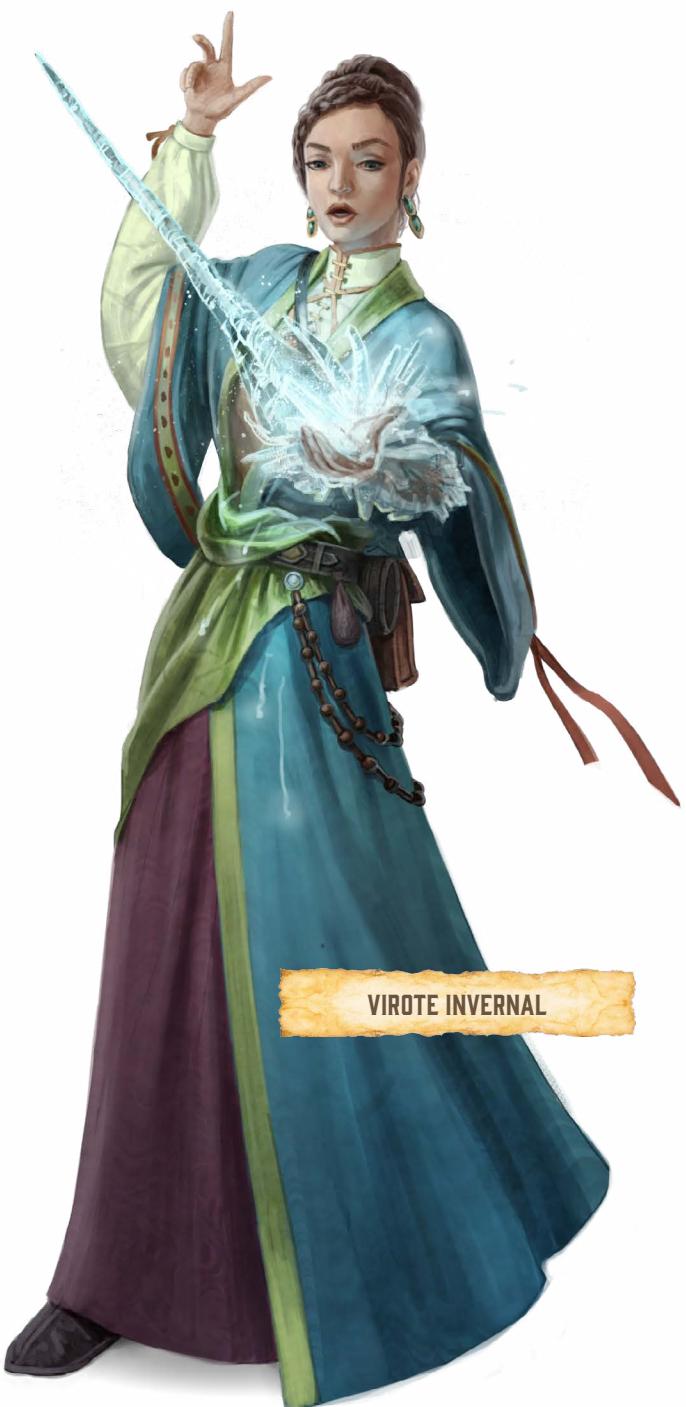
FOCO 1

ATAQUE INVERNAL FRÍO

Lanzamiento somático, verbal

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

Lanzas un carámbano hueco cargado con la furia del invierno. Realizas un conjuro de ataque contra un objetivo al alcance. Infinge 1d8 de daño perforante y se aloja en el objetivo. Al final del siguiente turno del objetivo, el virote estalla, liberando un remolino de nieve y hielo que infinge 1d12 de daño por frío al objetivo y a todas las criaturas adyacentes. El virote se puede quitar con una acción de Interactuar, que hace que se derrita inocuamente sin detonar.



VIROTE INVERNAL

Éxito crítico El virote inicial infinge todo el daño y queda especialmente bien anclado, por lo que eliminarlo requiere 2 acciones de Interactuar. La explosión causa el doble de daño.

Éxito El virote y su explosión infingen daño completo

Potenciado (+1) El daño inicial aumenta en 1d8 y el daño secundario aumenta en 1d12.

POLVO DE DIAMANTE

FOCO 4

EVOCACIÓN **FRÍO**

Lanzamiento somático, verbal

Área 15 pies (9 m) de emanación centrada en ti

Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** 1 minuto

Sobreñas el aire cercano, formando una nube de cristales de hielo danzantes en una emanación a su alrededor. Cualquier criatura aparte de ti que entre en el área o termine su turno dentro de la misma sufre 2d6 de daño por frío. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno. Los cristales dispersan y refractan la luz; si un efecto de luz entra en el área de *polvo de diamante*, cualquier criatura afectada obtiene un bonificador +2 por estatus a la CA y salvaciones contra ella. Mientras el conjuro persista, puedes activar o desactivar esta aura usando una acción única, que tiene el rasgo concentrar. Puedes Disparar este conjuro.

Potenciado (+2) El daño aumenta en 1d6

GLIFO

Ejerces poder sobre las palabras y los símbolos escritos.

REDACTAR

FOCO 1

ABJURACIÓN

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** materiales escritos desatendidos de hasta Impedimento 1 o menos

Duración 1 día

Haces mención de un nombre específico en uno o más documentos. Cuando lances el conjuro, pronuncia un nombre propio, ya sea de una criatura, ubicación u objeto. Cualquier mención de ese nombre en el documento se vuelve confusa, imprecisa o completamente ilegible. Los epítetos y las referencias sin ambigüedades al nombre también son eliminadas; por ejemplo, eliminar el nombre de la diosa Sarenrae de un libro también eliminaría las referencias a su título “la Flor del Alba”.

Potenciado (3.) En lugar de tachar un nombre de pila, puedes reemplazarlo por otro nombre. Los epítetos y referencias se sustituyen por otros similares relacionados con el nombre de repuesto. Cualquiera que lea el texto puede hacer una prueba de Percepción o Sociedad contra tu CD de conjuro para darse cuenta de que el texto ha sido alterado, aunque eso no significa que sepa lo que decía el original.

Potenciado (4.) A tu elección, la duración es ilimitada.

TRANSCRIPCIÓN FANTASMAL

FOCO 4

ILUSIÓN **VISUAL**

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Unas letras brillantes se forman en el aire, proporcionando una transcripción del discurso del objetivo en todos los idiomas que hablas. Mientras dure el conjuro, las palabras pronunciadas en voz alta por el objetivo forman palabras escritas delante de él. Cuando lanza el conjuro, puedes elegir si estas letras son visibles para todas las criaturas o solo para ciertas criaturas que tú especifi-

ques. Cualquier palabra que el objetivo gesticule con la boca en silencio se forma de manera similar, lo que permite al objetivo comunicarse en silencio o en áreas donde el sonido no se transmite. Esto incluso permite que el objetivo proporcione componentes de lanzamiento verbal en tales áreas, pero solo si decides que las letras sean visibles para todas las criaturas. Además, cualquiera de las aptitudes auditivas del objetivo puede afectar a las criaturas incluso en áreas donde el sonido no se transmite siempre que hayas hecho que los glifos sean visibles para ellas y tengan una línea de visión con el objetivo; en este caso, obtienen el rasgo visual. Puedes Disparar el conjuro.

PEÑA

Tienes una dolorosa conexión con la melancolía y la tristeza.

LAMENTO

FOCO 1

AUDITIVO **EMOCIÓN** **ENCANTAMIENTO** **MENTAL**

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 o más criaturas

Tirada de salvación Reflejos básica

Liberas tus emociones negativas en un gemido gutural que sacude los corazones de tus enemigos e infinge 1d8 de daño mental (salvación de Voluntad básica). Si sufres estados dañinos impuestos por efectos de emoción, el lamento causa daño mental adicional equivalente al nivel de contraataque del efecto de nivel más alto.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d8.

DOLOR DESBORDANTE

FOCO 4

AUDITIVO **EMOCIÓN** **INCAPACITACIÓN** **MENTAL**

Lanzamiento somático, verbal

Área emanación de 15 pies (9 m) entorno a ti

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

La tristeza fluye de ti hacia las criaturas cercanas, bloqueando cualquier otro pensamiento que tuvieran. La primera vez que una criatura comienza su turno o entra en el área, debe hacer una salvación de Voluntad. Si luego sale y vuelve a entrar en el área, sufre el mismo efecto que antes.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito A la criatura se le impone un penalizador -1 por estatus a las pruebas de habilidad y Percepción mientras permanezca en el área.

Fallo Mientras la criatura se encuentra en el área, se suprime cualquier efecto de emoción que tenga un nivel de contraataque inferior al de *dolor desbordante* y siempre que la criatura intente usar una acción de emoción o lanzar un conjuro de emoción, debe tener éxito en una prueba plana CD 11 o la acción o el conjuro se interrumpen.

Fallo crítico Como fallo, pero la criatura no puede usar acciones de emoción ni conjuros.

Potenciado (+2) Cuando lanza el conjuro, puedes elegir aumentar el área en 5 pies (1,5 m).

PLAGA

Empuñas la enfermedad y la pestilencia como un arma.

PLAGAS DIVINAS

FOCO 1

ENFERMEDAD **NIGROMANCIA**

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 15 pies (4,5 m)

Tirada de salvación Fortaleza

Tu dios envía plagas devastadoras. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza. Cuando Lances el conjuro, decide si la enfermedad causa el estado torpe, debilitado o anonadado.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo sufre la plaga divina en fase 1.

Fallo crítico El objetivo sufre la plaga divina en fase 2.

Plaga Divina (enfermedad) **Nivel 1; Fase 1** anonadado 1, debilitado 0 o torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** lentificado 1 y anonadado 1, debilitado 1 o torpe 1 (1 asalto); **Fase 3** anonadado 1, debilitado 1 o torpe 1 y el objetivo no puede recuperarse del estado hasta que esté curado (1 día)

Potenciado (5.º) La enfermedad de la plaga divina adquiere el rasgo virulento. El valor de condición para los estados anonadado, debilitado o torpe o es 2 en lugar de 1.

POLVO

Tienes el poder de secar y desmenuzar lo que se te opone.

RESECAR

FOCO 1

AIRE | **EVOCACIÓN**

Lanzamiento  somático, verbal

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

Tirada de salvación Fortaleza

Los vientos secos deshidratan a una criatura. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza; si se usa en una criatura con el rasgo de agua o una criatura hecha principalmente de líquido (como muchos cienos), para ésta el resultado es siempre un grado de éxito peor que el normal. Las criaturas cuyos cuerpos no contienen una humedad significativa (como los elementales de tierra) son inmunes a *resecer*.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito Al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a sus pruebas y CD durante 1 asalto.

Fallo Al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a sus pruebas y CD durante 1 minuto.

Fallo crítico Al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a sus pruebas y CD durante 1 minuto y queda deslumbrado mientras tenga este penalizador.

Si una criatura afectada por *resecer* bebe un líquido, como un trago de agua o una poción, el conjuro termina. Las criaturas afectadas que tienen el rasgo de agua o están compuestas principalmente de líquido, así como las criaturas afectadas que no pueden beber, pueden terminar el efecto como una actividad de dos acciones, que tiene el rasgo concentrar.

Potenciado (4.º) Puedes apuntar hasta a 4 criaturas.

TORMENTA DE ARENA

FOCO 4

AIRE | **CONJURACIÓN** | **NO LETA**

Lanzamiento  somático, verbal

Alcance 120 pies (36 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Duración 1 minuto

Invocas una turbulenta *tormenta de arena*. La *tormenta de arena* oscurece la visión, con el efecto de niebla de oscurecimiento. La arena también vuelve el aire irrespirable; las criaturas en el área deben tener la respiración (Reglas básicas, pág. 478), aunque ponerse un pañuelo o ropa similar sobre la boca aumenta el tiempo que la criatura puede tener la respiración a 5 asaltos. Las criaturas que entran o comienzan su turno en la *tormenta de arena* sufren 1d6 de daño cortante. Las criaturas que tienen el rasgo agua o que están hechas principalmente de líquido sufren el doble de daño.

Potenciado (+2) El daño aumenta en 1d6.

PUTREFACCIÓN

Tienes el poder de pudrir y deteriorar la materia.

AGARRÓN MARCHITANTE

FOCO 1

NEGATIVO | **NIGROMANCIA**

Lanzamiento  somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura u objeto

Tu contacto pudre el material orgánico y descompone los objetos. Haz una tirada de conjuro de ataque cuerpo a cuerpo. Tu

TRANSCRIPCIÓN FANTASMA

toque infinge 1d12 de daño negativo más 1d4 de daño negativo persistente. Si una criatura usa un objeto para bloquear el *agarrón marchitante*, como con la reacción Bloquear con el escudo, el objeto se ve afectado automáticamente, pero la criatura no sufre daño (incluso si queda daño sin aplicar después de la Dureza del escudo). A diferencia del daño negativo normal, el daño negativo del *agarrón marchitante* daña objetos, constructos y similares mediante erosión.

Éxito crítico Tu toque infinge doble daño (inicial y persistente). Si apuntas a un objeto, reduces su Dureza en 4 durante 1 minuto.

Éxito Tu toque infinge daño completo. Si apuntas a un objeto, reduces su Dureza en 2 durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d12 y el daño persistente aumenta en 1. Si apuntas a un objeto, reduces su Dureza en 1 punto adicional tanto en un éxito como en un éxito crítico.

CAMPO YERMO

NEGATIVO | NIGROMANCIA

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 60 pies (18 m); **Área** emanación de 15 pies (4,5 m)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Una enfermiza luz amarilla llena el área a medida que las fuerzas entrópicas impiden la curación. Cuando una criatura dentro del área recupera Puntos de Golpe, como por un efecto de curación o una aptitud como curación rápida o regeneración, debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura recupera el número total de Puntos de Golpe que se le restablecerían por el efecto curativo y se queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura recupera el número total de Puntos de Golpe que se le restablecerían.

Fallo La criatura solo recupera la mitad de los Puntos de Golpe que se le restablecerían.

Fallo crítico La criatura no recupera los Puntos de Golpe del efecto curativo.

RAYOS

Controlas la electricidad, los truenos y las tormentas.

JABALINA CARGADA

FOCO 1

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 o más criaturas

Disparas una jabalina de electricidad que deja un campo cargado alrededor de su objetivo. Haz una tirada de conjuro de ataque. La jabalina infinge 1d6 de daño eléctrico y 1 de daño eléctrico persistente.

Éxito crítico La jabalina infinge doble daño, tanto inicial como persistente.

Éxito La jabalina infinge daño completo.

Mientras el objetivo sufra daño persistente de este conjuro, las criaturas obtienen un bonificador -1 por estatus a las tiradas de ataque con armas de metal o efectos de electricidad contra el objetivo y al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a las salvaciones contra efectos de electricidad.

Potenciado (+1) El daño inicial aumenta en 1d6 y el daño persistente aumenta en 1.

EMBOTELLAR LA TORMENTA

FOCO 4

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN

Lanzamiento ♦ somático; **Disparador** Deberías sufrir daño por

electricidad.

Duración 1 minuto

Cuando un rayo se dirige hacia ti, almacenas su carga de forma segura en tu interior y la liberas en el momento adecuado. Obtienes resistencia 10 electricidad contra el efecto disparador. Si evitas con éxito el daño de esta manera, en cualquier momento mientras dure el conjuro, puedes gastar una acción única que tenga el rasgo ataque, para liberar la carga y realizar un conjuro de ataque cuerpo a cuerpo a un objetivo adyacente o un conjuro de ataque a distancia a un objetivo a 60 pies (18 m). Este ataque infinge un daño por electricidad equivalente al daño evitado por *embotellar la tormenta*. Si lanzas *embotellar la tormenta* por segunda vez antes de que transcurra la duración original, o si no realizas este ataque, la carga almacenada se disipa sin causar daño.

Potenciado (7.º) La resistencia aumenta a 15 y puedes realizar inmediatamente la tirada de conjuro de ataque otorgada por *embotellar la tormenta* como parte de la reacción utilizada para lanzar el conjuro.

Potenciado (10.º) La resistencia aumenta a 20 y puedes realizar inmediatamente la tirada de conjuro de ataque otorgada por *embotellar la tormenta* como parte de la reacción utilizada para lanzar el conjuro.

MIASMA NAUSEABUNDO

FOCO 4

ENFERMEDAD | NIGROMANCIA

Lanzamiento ♦♦ somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura afectada por una enfermedad.

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Reproduce la enfermedad en el interior de una criatura, convirtiéndola en una niebla infecciosa que sale de su cuerpo, desde donde puede extenderse a otras criaturas. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad. Si el objetivo está dispuesto, puede optar por sufrir los efectos de un fallo crítico.

Éxito crítico El objetivo obtiene el beneficio de una salvación con éxito contra la enfermedad de nivel más bajo que lo afecta.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo Una enfermedad elegida al azar que afecte al objetivo llena el aire en una emanación de 15 pies (4,5 m) entorno al objetivo. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura que entre o termine su turno dentro del área queda expuesta a esa enfermedad.

Fallo crítico Como fallo, excepto porque el miasma contiene todas las enfermedades que afectan al objetivo.

REPOSO

Alivias las cargas mentales.

COMPARTIR LA CARGA

FOCO 1

ABJURACIÓN | MENTAL

Lanzamiento ♦ somático

Disparador Un aliado a menos de 30 pies (9 m) está a punto de hacer una tirada de salvación contra un efecto dañino de emoción y de otro modo no tendrías que hacer una salvación contra el efecto.

Cargas con parte del dolor de tu aliado. Tanto tu aliado como tú obténéis un resultado un grado de éxito por encima del resultado de la tirada de salvación de tu aliado, incluso si el efecto de activación generalmente afecta a un solo objetivo.

FUENTE DE SERENIDAD

FOCO 4

ABJURACIÓN | EMOCIÓN | MENTAL

Lanzamiento somático, verbal
Alcance 30 pies (9 m); **Área** emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Un faro divino irradia serenidad y calma a los aliados cercanos. Los aliados dentro del área obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos de emoción. Un aliado puede tocar la fuente como una acción de Interactuar; si lo hace, el conjuro intenta contrarrestar un efecto de emoción que afecte a un aliado escogido por él, después de lo cual se vuelve temporalmente inmune a ese efecto de emoción durante 1 día. Si el conjuro tiene éxito en la prueba de contraataque, elimina el efecto de emoción de tu aliado, aunque no de ninguna otra

criatura que pueda estar sufriendo el efecto.

Potenciado (+4) El bonificador aumenta en 1.

SIERPES

Extraes poder de los dragones, linnorm y otras poderosas criaturas reptilianas.

ANDANADA DRACÓNICA

FOCO 1

EVOCACIÓN

Lanzamiento somático, verbal

Duración 1 minuto

Moldeas la energía en forma de un pequeño dragón incorporal (o criatura serpentina) que revolotea a tu alrededor. El dragón específico es aleatorio; tira 1d6 en la tabla de abajo por cada dragón evocado para determinar qué tipo de dragón creas. Mientras el conjuro persista, puedes ordenar a uno de tus dragones que escupa un proyectil de energía a una criatura a 60 pies (18 m) usando una acción única, que tiene el rasgo concentrar. Este es un Golpe a distancia que usa tu bonificador de ataque con conjuros e infinge 1d6 de daño más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros y el tipo de daño depende del dragón. Un Golpe de aliento de dragón utiliza y contribuye a tu penalizador de ataque múltiple. Una vez que un dragón ha usado su Golpe de aliento, deja de existir; cuando ya no quedan dragones, el conjuro termina.

Potenciado (+1) Das forma a 1 dragón adicional y el daño de cada Golpe aumenta en 1d6.

d6	Dragón	Tipo de Golpe de aliento
1	De cobre o negro	Ácido
2	De plata o blanco	Frío
3	De bronce o azul	Electricidad
4	De latón, de oro o rojo	Fuego
5	Verde	Veneno
6	Dragón a tu elección	Como el dragón

RUGIDO DE LA SIERPE

FOCO 4

AUDITIVO **EMOCIÓN** **ENCANTAMIENTO** **MENTAL**

Lanzamiento somático, verbal

Área emanación de 30 pies (1,5 m)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** varía

Canalizas el poder de los dragones en tu voz, dejando escapar un rugido que suscita respeto entre los dragones pero que infunde miedo en la mayoría de las demás criaturas. El impresionante rugido te otorga un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia durante 10 minutos contra dragones que estuvieran en el área en el momento del lanzamiento. Todos los enemigos en el área que no sean dragones deben hacer una salvación de Voluntad; para estos enemigos, el *rugido de la sierpe* es un efecto de miedo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 3 y en fuga 2 durante 1 asalto. El *rugido de la sierpe* afecta a las criaturas que no son dragones y que tienen lazos profundos con la raza de los dragones (como un bárbaro con instinto dracónico, un hechicero con linaje dracónico o un miembro de una cultura que venera a los dragones) como si tuvieran

ANDANADA DRACÓNICA

el rasgo dragón. El DJ decide si una criatura está lo suficientemente alineada con la raza dracónica para verse afectada de esta forma.

TIEMPO

Tienes dominio sobre el flujo del tiempo.

RETRASAR CONSECUENCIA

FOCO 1

ABJURACIÓN

Lanzamiento somático; **Disparador** Una criatura u objeto al alcance es alcanzado por un ataque.

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** la criatura disparadora

Duración 1 asalto

Transportas el momento en el que el objetivo resultaría herido más adelante en su corriente temporal. Tira el daño normalmente, pero no reduzcas los Puntos de Golpe ni apliques ningún otro efecto del ataque hasta que haya transcurrido la duración del conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo es inmediatamente afectado por el ataque, sufre daño y se ve afectado por cualquier efecto adicional. Puedes Disparar este conjuro.

ESTASIS

FOCO 4

INCAPACITACIÓN | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura u objetos de hasta Impedimenta 1

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** varía

El flujo del tiempo se congela alrededor de un objeto o criatura, manteniéndolo en su sitio. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad (un objeto desatendido falla automáticamente en su salvación).

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda aturdido 1 a medida que el tiempo se espesa a su alrededor.

Fallo El tiempo deja de pasar para el objetivo durante 1 asalto. Es invulnerable a todo el daño, no puede ser apuntado ni afectado por nada y no transcurren asaltos durante las afecciones, estados, duraciones y otros efectos que tenga. Mientras está en estasis, el objetivo no se puede mover y permanece quieto en su sitio, desafiando la gravedad si es necesario.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo se mantiene en estasis durante 3 asaltos. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una salvación de Voluntad para reducir la duración restante en 1 asalto o terminarla por completo con un éxito crítico.

VACÍO

Extraes poder del vacío.

VACÍO INTERIOR

FOCO 1

ADIVINACIÓN | MENTAL

Lanzamiento verbal

Inyectas una astilla del vacío en tu mente, transformándola momentáneamente en un lugar desolado y vacío. Haz una prueba de contrarrestar contra un efecto de emoción que te afecte.

Potenciado (5.º) Puedes hacer pruebas de contrarrestar contra cualquier número de efectos emocionales que te afecten.

PUERTA AL MÁS ALLÁ

FOCO 4

CONJURACIÓN

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 5 pies (1,5 m); **Área** emanación de 20 pies (6 m)

Tirada de salvación

Fortaleza; **Duración** 1 minuto

Colpeando el aire, creas pequeñas grietas en un espacio adyacente desocupado que conduce a algún lugar fuera de la realidad. El aire se precipita a través de las grietas, atrayendo criaturas Grandes o más pequeñas y objetos de Peso ligero menor hacia el centro. Las criaturas Grandes o más pequeñas en el área deben hacer una salvación de Fortaleza al comienzo de su turno; las criaturas que se desplazan hasta el área deben hacer una salvación al entrar.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura es arrastrada 10 pies (3 m) hacia la puerta.

Fallo crítico La criatura se desplaza 20 pies (6 m) hacia la puerta.

Las grietas de la *puerta al más allá* son demasiado estrechas para que algo las atraviese por completo, pero los efectos de descompresión infligen 4d6 de daño cortante a cualquier criatura u objeto que termine su turno en el espacio de la puerta. Tu propia *puerta al más allá* no te afecta. Puedes Disparar el conjuro.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 1d6.

VIGILIA

Cuidas de los fallecidos y proteges sus secretos.

MEMORIA DE OBJETO

FOCO 1

ABJURACIÓN

Lanzamiento somático, verbal; **Objetivos** 1 arma o herramientas

Duración 1 minuto

Al tocar un objeto, revives la experiencia de quienes lo crearon y usaron. Si tocas un arma, tu nivel de competencia con esa arma aumenta temporalmente a entrenado (si no es ya más alto). Si tocas una herramienta, tu rango de competencia en la próxima prueba de habilidad que hagas con esa herramienta (como una prueba de Artesanía con un martillo de herrero) dentro de la duración del conjuro aumenta temporalmente a entrenado (si no es ya más alto). Este conjuro no tiene ningún beneficio para las actividades que tardan más de un minuto en completarse.

Potenciado (6.º) Tu nivel de competencia aumenta a experto en lugar de entrenado.

RECORDAR A LOS PERDIDOS

FOCO 4

ADIVINACIÓN | MENTAL

Lanzamiento somático, verbal

Área 30 pies (9 m) de emanación centrada en ti

Tirada de salvación Reflejos básica

Invocas a los perdidos y olvidados, bombardeando las mentes de tus enemigos con los recuerdos de aquellos que murieron con un agravio hacia ellos. Los enemigos en el área sufren 6d6 de daño mental (salvación de Voluntad básica) y quedan asustados 1 con un fallo crítico. Si conoces el nombre de cualquier persona abatida o gravemente agravada por un enemigo en el área, puedes corear los nombres de esas víctimas cuando lances el conjuro para mejorar la claridad de las visiones, aumentando el daño al enemigo correspondiente de 6d6 a 6d10; puedes hacerlo con varios enemigos si conoces a las víctimas de cada enemigo. Las visiones son personales para cada enemigo en el área, y no puedes usar este conjuro para discernir a un asesino adivinando un nombre. Una criatura que realmente no conozca a nadie que haya muerto con algún tipo de agravio hacia esa criatura es inmune a este efecto.

Potenciado (+1) El daño aumenta en 2d6 (o 2d10 para un enemigo cuando nombras a una víctima específica).

DIOSES Y MAGIA

VISIÓN GENERAL

DIOSES DEL MAR INTERIOR

SEMIÓDIOS Y OTRAS DIVINIDADES

FILOSOFIAS Y ESPÍRITU ALIDAD

OPCIONES DE PERSONAJE

APÉNDICE

ÍNDICE Y GLOSARIO

OBJETOS Y ARMAS

Los campeones, clérigos y otros fieles emplean una variedad de instrumentos sagrados (y profanos) para demostrar la majestuosidad de su dios y vencer triunfalmente a los enemigos de su fe.

ARMAS PREDILECTAS

Las siguientes armas son las preferidas por seguidores de diversas religiones (consulta las entradas de Armas predilectas en los bloques de estadísticas para dioses en el Apéndice que comienza en la página 124).

RASGOS DE ARMA

Las armas de esta sección incluyen los siguientes nuevos rasgos.

Derribo a distancia: el arma se puede usar para Derribar con la habilidad de Atletismo a distancia hasta el primer incremento de rango de distancia del arma. La prueba de habilidad se hace con un penalizador -2 por circunstancia. Puedes añadir el bonificador de objeto del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Al igual que con el uso de un arma cuerpo a cuerpo para Derribar, un arma de derribo a distancia no causa ningún daño cuando se usa para Derribar. Este rasgo solo suele aparecer en un arma arrojadiza.

Modular: el arma tiene múltiples configuraciones entre las que puedes cambiar usando una acción de Interactuar. Normalmente, cambiar entre configuraciones de un arma modular le permite infligir distintos tipos de daño

(enumerados en el rasgo, como “modular Con, Per o Cor”), aunque es posible que la descripción de un arma modular enumere configuraciones más complicadas.

DESCRIPCIONES DE ARMAS

Las armas detalladas en las tablas siguientes se describen aquí.

Abanico de combate: este abanico es tan útil para bailes elegantes como para cortar a enemigos desprevenidos con las cuchillas que recubren su borde exterior. Si se usa en actuaciones, puede disfrazarse como un accesorio muy elaborado o puede ser un arma evidente, aunque elegante.

Boleadoras: esta arma arrojadiza consiste en pesos atados al final de largas sogas, que se pueden usar para golpear a los enemigos o enmarañarles las piernas.

Espada de nueve anillos: esta espada tiene una hoja ancha, a lo largo de la cual se enhebran nueve pesados anillos de metal. Los anillos le añaden peso al arma para los golpes descendientes, además de entrechocar para hacer ruido.

Fular con cuchillas: las delgadas placas de metal entrelazadas a lo largo de este largo fular convierten un accesorio de moda en un arma mortal.

Khopesh: esta espada curva con forma de hoz tiene un extremo puntiagudo, lo que le permite empuñarla como un hacha de mano o dar estocadas con ella como una espada corta. La punta de un *khopesh* suele tener forma de garfio para que pueda usarse para desarmar el escudo o el arma de un oponente.

TABLA 2: ARMAS MARCIALES CUERPO A CUERPO

Arma	Precio	Daño	Peso	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Machete	7 pp	1d6 Cor	L	1	Espada	Barrido, letal d8
Martillo meteoro	3 po	1d8 Con	2	2	Mangual	Alcance, derribo, desarmar, revés
Navaja de guerra	3 pp	1d4 Cor	L	1	Cuchillo	Ágil, letal d8, puñalada trapera, sutil

TABLA 3: ARMAS MARCIALES CUERPO A CUERPO POCO COMUNES

Arma	Precio	Daño	Peso	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Abanico de combate	11 pp	1d4 Cor	L	1	Cuchillo	Ágil, letal d6, monje, puñalada trapera, sutil
Espada de nueve anillos	9 pp	1d8 Cor	1	1	Espada	Desarmar
Fular con cuchillas	3 po	1d8 Cor	1	2	Mangual	Alcance, barrido, derribo, desarmar
<i>Khopesh</i>	2 po	1d8 Cor	1	1	Espada	Derribo
<i>Mambele</i>	6 pp	1d6 Cor	1	1	Hacha	Arrojadiza 20 pies (6 m), desarmar, letal d8
Multiherramienta (nivel 1)	10 po	1d6 modular	1	1	Espada	Ágil, modular Con, Cor o Per
<i>Naginata</i>	3 po	1d8 Cor	2	2	Arma de asta	Alcance, versátil, letal d8
<i>Tekko-kagi</i>	2 pp	1d4 Cor	L	1	Pendenciera	Ágil, derribo, desarmar, parada, sutil
<i>Urumi</i>	2 po	1d6 Cor	2	1	Mangual	Barrido, letal d10

TABLA 4: ARMAS MARCIALES A DISTANCIA POCO COMUNES

Arma	Precio	Daño	Peso	Manos	Grupo	Rasgos del arma
Boleadoras	5 pp	1d6 Con	L	1	Honda	Arrojadiza 20 pies (6 m), derribar a distancia, no letal

Machete: esta espada de longitud media tiene una hoja ancha y un mango largo. Aunque normalmente se usa para cortar el follaje espeso, el machete también se puede usar como un arma mortal.

Mambele: también conocido como hunga munga o danisco, este híbrido entre cuchillo y hacha consta de una empuñadura y una hoja que se curva hacia atrás en dirección al portador. La curva de la hoja es tal que después de que una víctima haya sido golpeada por un mambele, se infinge más daño a medida que se extrae el arma del cuerpo de la víctima.

Martillo meteoro: esta arma consiste en una larga cadena conectada a un peso en un extremo. Cuando un portador balancea el peso de la cadena, genera impulso y puede servir como un garrote letal con un alcance increíble.

Multiherramienta: la multiherramienta es una pequeña varilla de metal con varias herramientas sencillas plegadas en el interior. El usuario puede extender una hoja larga de cerámica, así como alicates, pedernal y acero, tijeras, un cincel, un gancho, un punzón, un tintero, una lima, una lupa y una sierra pequeña. El pedernal y el acero se pueden usar hasta 10 veces antes de que necesiten ser reemplazados. Aunque está inspirada en la avanzada tecnología de Numeria, la multiherramienta es una hazaña de la metalurgia lo suficientemente simple como para que cualquier herrero pueda producirla, perfecta para que la diosa Casandalee difunda la innovación más allá de lo que la auténtica tecnología de Numeria podría alcanzar.

Naginata: este bastón de 6 pies (1,8 m) tiene una hoja de 2 pies (0,6 m) de largo, ligeramente curva, parecida a una espada, unida en un extremo. El asta ayuda a mantener al portador lejos del alcance de espadas y armas más cortas.

Navaja de guerra: una navaja de guerra es una versión exagerada de la herramienta de los barberos. Es un arma frágil pero extremadamente afilada, que es muy fácil de guardar en un bolso o en la manga.

Tekko-kagi: cuatro hojas curvas unidas a un robusto mango dan al portador de esta arma de combate cuerpo a cuerpo la ilusión de tener garras que se extienden desde su puño. Los seguidores de Bastet prefieren los tekko-kagi para pillar desprevenidos a sus enemigos.

Urumi: un rabillete de hojas en forma de látigo se extiende desde la empuñadura de esta espada.

OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos mágicos se utilizan entre los seguidores de distintos dioses, así como entre los aventureros impíos que únicamente quieren canalizar el poder de los dioses.

BALANZA PERFECTA DE ABADAR

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | MÁGICA

Precio 50 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta 1**

Acceso seguidor de Abadar

Esta inmaculada báscula de mercader dorada se



BALANZA PERFECTA DE ABADAR

considera un instrumento divino entre los más fieles de Abadar. A diferencia de la mayoría, esta tiene un solo plato para colocar objetos pequeños y calcula el valor en lugar del peso. En el otro lado del fulcro, una flecha de acero a modo de indicador señala varios números grabados en el costado de la balanza. Al colocar un objeto de **Impedimenta** ligera en el plato, puedes determinar su valor en piezas de oro en el mercado en el que se fabricó la balanza (la mayoría de estas escalas se fabrican en Katapesh o Absalom), en función de su composición material y artesanía. Por ejemplo, después de colocar una piedra preciosa en el plato, la balanza indicará el precio más justo (promedio, en la mayoría de los casos) que cabría esperar obtener en el mercado para el que está calibrada la balanza, pero no detecta el valor histórico ni cualquier propiedad mágica de la piedra preciosa. La báscula de Abadar se puede calibrar para un mercado diferente realizando un ritual de 1 hora en las proximidades de dicho mercado.

CUENCO CANTARÍN DE LA POSTURA VERSÁTIL OBJETO 11

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MÁGICA

Precio 1.175 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta L**

Acceso seguidor de Irori

Al más puro estilo irorano, la simplicidad de esta campanilla de cobre invertida contradice su impecabilidad. Cuando se golpea con un mazo (incluido con el cuenco cantarín), emite un tono armonioso que inspira la perfección corporal en quien sabe escucharlo.

Activar ♦ Interactuar (auditivo); **Efecto** Mientras sostienes el *cuento cantarín de la postura versátil* con una mano, golpeas el borde con un mazo en la otra. Cualquiera que se encuentre en ese momento en un radio de 60 pies (18 m) y en una postura puede gastar una reacción para usar una de sus acciones de postura para cambiar a una diferente.

COLLAR DE CUCHILLOS

OBJETO 2

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 25 po

Uso se lleva puesto; **Impedimenta –**

Acceso seguidor de Farasma

Este collar está enhebrado con cuchillos arrojadizos de piedra en miniatura. Mientras lo lleves puesto, nunca te quedarás sin un arma, una herramienta quirúrgica rudimentaria o una estaca para un vampiro, si es necesario para seguir las enseñanzas de Farasma.

Activar ♦ Interactuar **Efecto** Sacas un cuchillo en miniatura del collar y se convierte en una daga normal de piedra, acero o madera mientras la sostienes y se desvanece 1 asalto después de que dejar tu mano. No importa cuántos cuchillos saques del collar, parece que nunca se agotan. Las dagas de madera del collar son tan efectivas como las dagas de acero corrientes y pueden ser útil para atravesar vampiros.

COLLAR DE CUCHILLOS

OBJETO 3



DAGA DEL SUEÑO ETERNO

OBJETO 5

POCO COMUN | CONSUMIBLE | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 25 po

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

Acceso seguidor de Achaekel

Esta pequeña daga dentada parece un sable aserrado en miniatura. Hasta que se activa, es demasiado pequeña y ornamental para actuar como un arma, lo que podría permitir hacerla pasar por un adorno con forma de arma.

Activar ♦♦ Interactuar; **Efecto** Transformas la *daga del sueño eterno* en una *daga +1 de golpe grave* y Golpeas a un objetivo inconsciente con la daga. Si no estás en un encuentro o estás amenazado y tiras un Golpe, obtienes un impacto crítico en su lugar. El daño del Golpe y el sangrado del efecto de especialización crítica no despiertan al objetivo, aunque el objetivo se vuelve temporalmente inmune a este efecto hasta la próxima vez que se despierta, lo que significa que más *dagas del sueño eterno* lo despiertan con normalidad. La daga se desintegra inmediatamente después de su uso.

GRILLETES DE PERSUASIÓN

POCO COMUN | MÁGICO | NIGROMANCIA | NO LETA

Precio 45 po

Uso se lleva puesto en las muñecas; **Impedimenta** 1

Acceso seguidor de Zon-Kuthon

Estos robustos y corrientes grilletes están conectadas por una gruesa cadena de hierro que pesa mucho más de lo que su apariencia sugiere a simple vista. Los seguidores de Zon-Kuthon a veces emplean grilletes de persuasión contra espías y enemigos capturados. Cuando los grilletes se cierran alrededor de las muñecas de una criatura inmovilizada, comienzan a drenar la vida a la víctima, causando 2 de daño negativo por hora hasta que la criatura queda inconsciente. El efecto no es letal, por lo que el daño no provoca la muerte de la criatura. Mientras la criatura está inconsciente, los grilletes no le causan daño y permiten que la criatura recupere Puntos de Golpe normalmente hasta un máximo de 10 Puntos de Golpe, momento en el que las esposas comienzan a causar daño de nuevo. Los grilletes no tienen efecto sobre una criatura que no esté inmovilizada.

GUJA DEL ARTISTA

POCO COMÚN | ENCANTELAMIENTO | MÁGICA

Precio 4.000 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Acceso seguidor de Shelyn

Esta guja +2 sagrada de golpe mayor tiene un largo estandarte con múltiples colas de los colores del arco iris pegado a la culata del asta al estilo del símbolo religioso de Shelyn. Mientras la empuñas, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Artesanía e Interpretar.

Activar ♦♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez por asalto;

Efecto Enrollas una de las colas de colores alrededor del asta, lo que hace que la guja obtenga los efectos de tu elección entre las runas corrosiva, electrizante, flamígera, gélida y, tronante durante 1 asalto, dependiendo de la cola que elijas.

Activar ♦♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Clavas la hoja de la guja en el suelo, activando el poder del estandarte. (La hoja puede penetrar cualquier superficie no metálica cuando se usa de esta forma y no deja marca cuando se retira). Mientras la guja esté clavada en el suelo y en posición vertical, todos los aliados en un ra-

OBJETO 3



INCENSARIO DE HUMO DEL TERROR

OBJETO 9

POCO COMUN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 600 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 1

Acceso seguidor de Urgathoa

Este incensario negro y gris está decorado con un motivo de esqueleto; la mandíbula de una de las calaveras decorativas está dislocada, lo que permite cargarla con incienso como acción. Una cadena larga y estrecha está conectada a la parte superior del incensario.

Activar ♦♦ Interactuar; **Coste** incienso por valor de al menos 5 po; **Efecto** Balanceas el incensario a tu alrededor, esparciendo un humo negro como la tinta en una emanación de 20 pies (6 m) que tiene el efecto de *niebla de oscurecimiento*.

Las criaturas muertas vivientes pueden ver a través del humo como si no existiera. La energía negativa también interrumpe la magia del humo; cualquiera que use un efecto negativo, así como las criaturas afectadas por un efecto negativo, pueden ver a través del humo durante 1 asalto.

OBJETO 14

JARRA SIN FONDO

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICA

Precio 25 po

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

Acceso seguidor de Cayden Cailean

Un objeto mágico considerado sagrado por los seguidores de Cayden Cailean, esta jarra metálica adornada siempre está llena hasta el borde de una deliciosa cerveza, sin importar cuánto se beba o se derrame. Si se vacía (por ejemplo, al bebérsela de un trago o derramarla en el suelo), la jarra sin fondo vuelve a llenarse al cabo de 1 asalto siempre que esté boca arriba, aunque es imposible transferir la cerveza a otro recipiente para venderla o guardarla para más tarde. El tipo exacto de cerveza con la que se llena la jarra se determina en el momento de la creación del objeto y no se puede cambiar posteriormente.

OBJETO 2

MITRA DE COMUNIÓN

POCO COMÚN | ADVINACIÓN | INVESTIDO | MÁGICA

Precio 800 po

Uso cubrecabezas puesto; **Impedimenta** L

Este tocado adornado se puede encontrar en muchas formas y tamaños diferentes, aunque la mayoría están decorados de forma elaborada con motivos del dios al que está dedicado. La mitra te acerca espiritualmente a los servidores de tu dios, otorgándote un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Religión.

Activar 1 minuto (orden); **Frecuencia** una vez por semana; **Efecto** Cantas durante un minuto sobre una tarea que tienes entre



MITRA DE COMUNIÓN

manos durante la próxima semana para lanzar un conjuro leer augurios de 4.º nivel que te da consejos crípticos pero útiles.

MORTERO DEL MENSAJE OCULTO OBJETO 4

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 75 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta L**

Este mortero y su mano a juego están hechos de madera oscura inmaculada que parece casi verde oliva con la luz adecuada.

Activar 1 minuto (Interactuar); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Utilizas el mortero del mensaje oculto para moler hojas de té (u otra sustancia adecuada para hacer una bebida caliente). Mientras mueles las hojas de té, lo que cuesta no menos de 1 minuto, puedes pronunciar un mensaje en el mortero. Después de remojar las hojas en agua caliente, la primera persona que bebe de la infusión resultante oye el mensaje como si se le susurrara al oído.

PATA DE CONEJO DE LA SUERTE

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | FORTUNA
MÁGICO | TALISMAN

Precio 175 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar → visualizar; **Disparador** Fallas una salvación de Reflejos contra un efecto dañino.

Acceso seguidor de Desna

Esta pata de conejo tratada tiene un pelaje sorprendentemente azul y a menudo la llevan consigo vagabundos que adoran a Desna. Cuando activas la pata, vuelve a tirar la salvación de Reflejos disparadora. Si también fallas la segunda tirada, puedes Dar una zancada hasta tu Velocidad.

POLVO DETERIORANTE

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO

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

Acceso seguidor de Rovagug

Contenido en un pequeño saco de cuero o piel especialmente encantado, el polvo deteriorante es un potente agente cáustico y un artículo preciado entre los seguidores más discretos de Rovagug.

Activación ♦♦ Interactuar; **Efecto**

Esparses el polvo deteriorante sobre un objeto desatendido. Media no o más pequeño. El polvo se vuelve rápidamente transparente y el objeto comienza de inmediato a derretirse, desmoronarse u oxidarse. Durante el tiempo indicado, el objeto sufre daños constantes; tiene una Dureza, el polvo la reduce gradualmente. Si el polvo deteriorante sigue activo después de que la Dureza haya quedado reducida a 0, infinge daño al objeto como

se describe anteriormente. Si el objeto sobrevive, recupera la Dureza cuando expira la duración del polvo, pero el daño se mantiene.

Tipo polvo deteriorante; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

El objeto afectado sufre 1 de daño cada 3 horas (8 de daño al día) y su Dureza se reduce en 1 por hora. El efecto dura 3 días.

Tipo polvo deteriorante extendido; **Nivel** 6; **Precio** 45 po

El objeto afectado sufre 1 de daño cada 3 horas (8 de daño al día) y su Dureza se reduce en 1 por hora. El efecto dura 1 semana.

Tipo polvo deteriorante cáustico; **Nivel** 9; **Precio** 105 po

El objeto afectado sufre 1 de daño por hora (24 de daño al día) y su Dureza se reduce en 1 por hora. El efecto dura 3 días.

TRIDENTE CAZARRATAS OBJETOS 11

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 1.200 po

Uso sostenido en 1 mano **Impedimenta** 1

Acceso seguidor de Hanspur

El mango de este tridente +2 de golpe está tallado con intrincados diseños de enjambres de roedores que son sagrados para Hanspur, el dios ahogado del río Sellen. Cuando se usa contra una plaga, ignora la resistencia de ésta al daño perforante, si la tiene.

Activar ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto**

Mientras flotas río abajo en una balsa o bote, sumerge el tridente *cazarratas* en el agua. El tridente lanza un juramento de controlar las aguas de 5.º nivel sobre la masa de agua.

PATA DE CONEJO DE LA SUERTE

OBJETO 10



MARTILLO METEORO

OBJETO 4+

YUNQUE DE PLATA DE TORAG

POCO COMÚN | DIVINO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 24.000 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Acceso seguidor de Torag

Este yunque de plata portátil tiene un estrecho aro en un extremo, a través del cual se ha ensartado una cadena larga y resistente.

El *Yunque de Plata de Torag* se puede blandir como un *martillo meteor* +3 de plata sagrado flamígero de golpe mayor. Fuera de combate, el yunque se puede usar con un martillo como una forja portátil increíblemente efectiva, calentando el metal a forjar sin un horno y otorgando un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Artesanía que involucran metalurgia. Cuando usas el yunque para reparar con éxito un objeto de metal, el objeto recupera 10 Puntos de Golpe adicionales (o 20 adicionales en caso de éxito crítico).



YUNQUE DE PLATA DE TORAG

OBJETO 18

APÉNDICE

ANTIGUOS DIOSSES OSIRIANOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Anubis	LN (LB, LN, N)	El Guardián de la Tumba	Almas*, muerte, protección, vigilia*	1º: sirviente invisible, 3º: arena cambiante*, 5º: muro de piedra	Mangual
Bastet	CN (N, CB, CN)	La Encantadora Ladina	Naturaleza, pasión, protección, trampas	1º: forma de peste (solo gatos), 3º: visión animal, 4º: sanctasancrórum privado	Garra o tekko-kagi*
Bes	NB (LB, NB, CB)	El Loco Guardián	Familia, protección, suerte, tierra	1º: dormir, 2º: terribles carcajadas, 3º: cautivar	Mambele*
Hathor	CB (NB, CB)	La Señora del Júbilo	Familia, pasión, riqueza, sol	1º: hechizar, 2º: forma de árbol, 8º: danza incontrorable	Espada corta
Horus	LN (LG, LN, NG, N)	El Halcón Distante	Aire, luna, protección, sol	1º: disco flotante, 3º: muro de viento, 4º: forma aérea (solo de pájaro)	Khopesh*
Isis	NB (LB, NB, CB)	La Reina de los Milagros	Curación, familia, magia, pasión	1º: amansar, 2º: forma humanoide, 3º: visión animal, 4º: creación, 5º: controlar las aguas, 6º: muro de fuerza, 7º: mansión magnífica, 8º: caminar con el viento, 9º: cambio de forma	Bastón
Ma'at	LN (LB, LN, N)	La Pluma de la Verdad	Conocimiento, estrellas*, protección, verdad	1º: caída de pluma, 4º: esfera elástica, 5º: sonda mental	Cuchillo de estrella
Osiris	LB (LB, NB)	El Señor de los Vivos	Almas*, cambio*, curación, naturaleza	1º: amansar, 2º: falsa vida, 6º: zarcillos enredadores	Mangual
Ra	LN (LB, LN, N)	El Rey de los Cielos	Fuego, naturaleza, sol, tiempo*	1º: manos ardientes, 2º: esfera flamígera, 3º: aspecto tripulado (Guía del jugador avanzada)	Lanza
Sekhmet	CN (N, CB CN, CM)	La Dama de la Matanza	Curación, destrucción, indulgencia, poder	1º: impacto verdadero, 4º: muro de fuego, 5º: frenesí lunar	Garra o hacha de batalla
Selket	CB (NB, CB, CN)	La Señora de la Casa Preciosa	Curación, magia, Naturaleza, protección	1º: amansar, 3º: paralizar, 6º: aguijón del gusano púrpura	Látigo
Sobek	CN (N, CB CN, CM)	El Torrente Furioso	Agua, poder, protección, sierpes*	1º: empujón hidráulico, 3º: pies a aletas, 4º: forma de dinosaurio (como cocodrilo)	Alfanje
Thoth	LN (LB, LN, N)	El Señor de las Palabras Divinas	Conocimiento, glifo*, luna, magia	1º: runa mensajera*, 2º: comprensión idiomática; 3º: página secreta	Hoz
Wadjet	LB (LB, NB)	La Emperatriz Verde	Aqua, celo, protección, viaje	1º: armadura de mago, 2º: forma de animal (solo serpiente), 4º: volar	Maza ligera

ARCHIDIABLOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Belcebú	LM (LM)	El Señor de las Moscas	Aire, ambición, magia, trampas	1º: paso ligero, 2º: vomitar plaga (Guía del jugador avanzada), 6º: doble engaño	Lanza
Barbatos	LM (LM)	El Señor Barbado	Magia, naturaleza, tiranía, viaje	1º: colmillo mágico, 3º: paralizar, 4º: clarividencia	Bastón
Belial	LM (LM)	El Beso Pálido	Cambio*, celo, pasión, trampas	1º: hechizar, 2º: forma humanoide, 3º: cautivar	Ronca
Dispater	LM (LN, LM)	El Señor del Hierro	Ciudades, confianza, deber*, tiranía	1º: atadura*, 4º: sugestión, 6º: de la carne a la piedra	Maza
Gerión	LM (LM)	La Serpiente	Aqua, poder, sierpes*, verdad	1º: explosión de ácido*, 2º: forma de animal (solo serpiente), 3º: hipercognición	Mangual de guerra
Mammon	LM (LM)	El Príncipe Argénteo	Ambición, creación, riqueza, trabajo duro [†]	1º: gema devastadora*, 4º: creación, 7º: mansión magnífica	Lanza
Mefistófeles	LM (LM)	El Hijo Carmesí	Conocimiento, glifo*, secreto, tiranía	1º: runa mensajera*, 2º: inventiva ardiente (Guía del jugador avanzada), 5º: sugerión subconsciente	Tridente
Moloch	LM (LM)	El Toro de Ceniza	Deber*, destrucción, fuego, poder	1º: manos ardientes, 5º: tormenta de ácido*, 7º: cuerpo flamígero	Látigo

SEÑORES DEMONÍACOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Abraxas	CM (NM, CM)	El Maestro del Encantamiento final	Conocimiento, destrucción, magia, sierpes*	1º: compartir saber*, 2º: mano espectral, 3º: hipercognición, 4º: escamas reflectantes*, 5º: tentáculos negros, 6º: debilidad mental, 7º: retorno de conjuros, 8º: observación implacable, 9º: disyunción	Látigo
Angazhan	CM (CM)	El Rey Famélico	Destrucción, naturaleza, poder, tiranía	1º: colmillo mágico, 3º: forma de animal (solo simio), 5º: frenesí lunar	Lanza
Bafomet	CM (CN, CM)	El Señor del Laberinto	Celo, indulgencia, poder, secreto	1º: convocar animal, 2º: agrandar, 8º: laberinto	Guja
Cyth-V'sug	CM (CM)	El Príncipe del Brezal Maldito	Cambio*, naturaleza, plaga*, putrefacción*	1º: convocar plantas u hongos, 2º: hifas fúngicas*, 5º: forma de planta	Cimitarra
Dagón	CM (CN, CM)	La Sombra en el Océano	Aqua, cambio*, celo, destrucción	1º: empujón hidráulico, 3º: pies a aletas, 6º: cadena de relámpagos	Tridente
Gogunta	CM (CM)	La Canción del pantano	Aqua, indulgencia, poder, tiranía	1º: saltar, 3º: nube apestosa, 5º: tentáculos negros	Látigo
Kabrirí	CM (NM, CM)	El que Roe	Conocimiento, indulgencia, muerte en vida, vigilia*	1º: saltar, 2º: excavación expeditiva*, 3º: paralizar	Mandíbulas o mangual

* Nueva opción presentada en este libro; † La Era de las Cenizas 4 de 6: Fuegos de la Ciudad Embujada

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Destreza o Sabiduría	Ocultismo	Curar o dañar	Dar descanso a los muertos, destruir muertos vivientes, ser imparcial al juzgar	Atrapar un alma, profanar un cadáver, robar una tumba
Carisma o Inteligencia	Engaño	Curar	Curar enfermedades, descubrir secretos, matar serpientes dañinas y espíritus malignos, tentar a otros a divertirse	Abandonar a un niño, decidir casarse, matar o abusar de un gato doméstico
Carisma o Constitución	Interpretar	Curar	Ayudar en los partos, difundir alegría y celebración, proteger a las criaturas dormidas	Dañar o descuidar a un niño, separar familias, usar magia para corromper los sueños
Carisma o Fuerza	Interpretar	Curar	Apoyar a los músicos, ayudar a los comerciantes y mineros, dar riqueza a nuevas familias, proteger y animar a los amantes	Desfigurar intencionalmente a una criatura, discriminar o menospreciar a alguien por su apariencia, negarle comida a los hambrientos
Carisma o Fuerza	Diplomacia	Curar	Mantener la armonía en tu comunidad, proteger a aquellos sobre quienes tienes autoridad	Servir a un usurpador, socavar a un gobernante legítimo
Carisma o Sabiduría	Arcanos	Cura	Brindar ayuda a los enfermos y heridos, llorar a los seres queridos muertos, purificarse ritualmente antes de entrar en áreas sagradas, usar la magia para ayudar a otros	Discriminar en función del estatus social, revelar los ritos sagrados a los no iniciados, traicionar a tus hijos o a tu amante
Inteligencia o Sabiduría	Sociedad	Curar	Defender la civilización del caos, llevar una vida honesta y justa, ser imparcial en tus juicios y revelar la verdad	Destruir el medio ambiente, mentir, tratar injustamente a tu familia o comunidad
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Curar	Asegurar la salud de los cultivos y la vegetación, proteger los cuerpos y las almas de los muertos dignos, vengar a los muertos injustamente	Desmembrar una criatura, mostrar ingratitud por un regalo sincero, profanar un cadáver
Fuerza o Inteligencia	Sociedad	Curar	Fomentar las leyes justas, llevar el orden a los lugares de caos, matar a los monstruos y demonios malvados, proporcionar calor donde sea necesario	Evitar los cambios personales, matar una planta o una criatura con daño por frío, vender un edificio para bloquear por completo la luz solar
Fuerza o Sabiduría	Medicina	Curar o dañar	Beber la sangre de los enemigos derrotados, curar las heridas de batalla, matar a tus enemigos	No lograr aplacar a Sekhmet con rituales diarios, perdonar a un demonio malvado
Destreza o Sabiduría	Medicina	Curar	Curar a otros, proteger a los muertos y vulnerables, usar veneno y la asfixia, vengar a los agravados	Dañar a una criatura como castigo por el crimen de otra criatura, envenenar a alguien que no pretendías, profanar un cadáver
Constitución o Fuerza	Atletismo	Curar o dañar	Coger lo que se quiera, deleitarse con buena comida, disfrutar de los deseos básicos, matar demonios y criaturas malvadas	Huir de las peleas, matar a inocentes, saquear la tierra
Inteligencia o Sabiduría	Arcanos	Curar o dañar	Innovar en conocimiento científico y mágico, mantener el orden en la sociedad y el multiverso, registrar los acontecimientos	Alterar los mecanismos o ecosistemas estables, no corregir la información falsa
Destreza o Sabiduría	Naturaleza	Curar	Ayudar en los partos, cultivar papiro, defender tu patria y a tu gente, proteger las fuentes de agua limpia	Dañar a un gobernante legítimo, negarse a ayudar a una criatura que se está ahogando

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Destreza o Carisma	Engaño	Dañar	Buscar venganza contra los que te perjudican, expresarte con dignidad real, reclamar lo quequieres y mereces	Mostrar humildad, provocar la envidia de Belcebú
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Dañar	Hacer tratos peligrosos, ocultar tus intenciones, ofrecer conocimientos incompletos y ruinosos	Cerrar o interferir con los portales al Infierno, ocultar cualquier conspiración contra tus amos
Carisma o Inteligencia	Diplomacia	Dañar	Crear armas mortales, satisfacer tus deseos más profundos	Apegarse demasiado a un amante o proyecto, impedir un acto de alto hedonismo
Carisma o Fuerza	Sociedad	Dañar	Buscar la perfección en tu entorno, defender la ley absoluta, hablar con refinamiento	Actuar por encima de tu posición, descuidar tus defensas, traicionar a un amante
Inteligencia o Sabiduría	Ocultismo	Dañar	Atesorar conocimiento, difundir falsedades para engañar a los imprudentes, poner a prueba los límites de los tabúes	Proclamar herejías o conocimiento prohibido, romper tu palabra
Carisma o Sabiduría	Latrocínio	Dañar	Acumular nuevas riquezas, contar tus riquezas, obtener control financiero sobre otros	Abandonar el culto a Mammon, permitir que los que te roban queden impunes
Carisma o Inteligencia	Engaño	Dañar	Ayudar a los desesperados, dominar las leyes y usarlas en tu beneficio, vilipendiando a los demás con burlas veladas	Romper un contrato que hiciste, ser pillado infringiendo la ley
Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Convertir comunidades a la adoración exclusiva de Moloch, difundir el orden del infierno a través de la guerra, sacrificar criaturas en el fuego	Desafiar a un superior militar, huir en batalla (a menos que te lo ordenen), perder tu ventaja en combate debido a tus vicios

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Inteligencia o Sabiduría	Arcanos	Dañar	Aprender y atesorar magia prohibida, robar los secretos de otros	Destruir conocimiento prohibido, revelar la totalidad de un secreto
Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Cometer actos de violencia brutal, hacer que los animales sean más peligrosos, ponerse a prueba contra la naturaleza	Esconderte de las peleas, permitir que te resuciten en lugar de reencarnarte
Inteligencia o Sabiduría	Supervivencia	Dañar	Confundir caminos y carreteras, recorrer laberintos, ser más listo que tus enemigos en lugar de subyugarlos	Matar algo que no pueda dañarte significativamente, negociar con Asmodeo
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Curar o dañar	Corromper todo lo que existe con parásitos u hongos, darse un festín con carne podrida u hongos, promover el crecimiento de hongos	Curar una enfermedad o matar un parásito, purificar tu comida, tolerar a otro señor demoniaco o sus sirvientes (que no sea Arrasador de Árboles)
Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Fomentar la propagación de peligrosos monstruos marinos, mejorar tu propia fuerza, nadar bajo el agua	Compartir los secretos de Dagón con forasteros, establecerse en un área sin litoral, romper un juramento
Fuerza o Sabiduría	Intimidación	Dañar	Ayudar a los anfibios, cantar en los pantanos, sacrificar a criaturas ahogándolas	Conceder misericordia a los boggards que adoran a otros dioses
Destreza o Inteligencia	Sigilo	Dañar	Consumir la carne de tu propia especie	Revelar los secretos de los muertos a los no creyentes, saquear lápidas

Kostchtchie	CM (NM, CM)	La Escarcha inmortal	Celo, destrucción, frío*, poder	1º: <i>rociada gélida*</i> , 2º: <i>agrandar</i> , 5º: <i>cono de frío</i>	Martillo de guerra
Nurgal	CM (NM, CM)	El Azote Brillante	Destrucción, fuego, polvo*, sol	1º: <i>manos ardientes</i> , 2º: <i>esfera flamígera</i> , 3º: <i>copa de polvo*</i>	Maza
Pazuzu	CM (CM)	El Rey de los demonios del viento	Aire, enjambre*, tiranía, trampas	1º: <i>ráfaga de viento</i> , 3º: <i>sugestión</i> , 4º: <i>volar</i>	Espada larga
Arrasador de Árboles	CM (NM, CM)	El Señor de la Laguna Maldita	Destrucción, Naturaleza, pesadillas, tiranía	1º: <i>zarcillos macabros</i> , 3º: <i>muro de espinos</i> , 6º: <i>zarcillos enredadores</i>	Gran hacha
Shax	CM (NM, CM)	El Marqués sangriento	Ambición, dolor, engaño, muerte	1º: <i>dolor fantasma</i> , 2º: <i>invisibilidad</i> , 3º: <i>acelerar</i>	Daga
Sifkesh	CM (NM, CM)	La Duda Susurrada	Dolor, pena*, pesadillas, trampas	1º: <i>mal agüero*</i> , 4º: <i>desesperación aplastante</i> , 5º: <i>sugestión subconsciente</i>	Navaja de guerra*
Zevgavizeb	CM (NM, CM)	El Glotón en la Oscuridad	Destrucción, poder, Naturaleza, sierpes*	1º: <i>colmillo mágico</i> , 4º: <i>forma de dinosaurio</i> , 8º: <i>terremoto</i>	Guantelete armado
Zura	CM (NM, CM)	La Reina Vampira	Delirio*, indulgencia, muerte en vida, pesadillas	1º: <i>hechizar</i> , 4º: <i>forma gaseosa</i> , 6º: <i>dominar</i>	Espada ropera

DIOSSES ENANOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Angradd	LB (LB, LN)	El Fuego de la Fragua	Celo, destino, fuego, protección	1º: <i>manos ardientes</i> , 2º: <i>invectiva ardiente</i> (<i>Guía del jugador avanzada</i>), 3º: <i>bola de fuego</i>	Gran hacha
Bolka	NB (LB, NB, CB)	La Ofrenda de Oro	Confianza, curación, familia, pasión	1º: <i>amansar</i> , 4º: <i>creación</i> , 6º: <i>transposición colectiva</i>	Maza
Dranngvit	LN (LN, LM)	La Cuidadora de la Deuda	Conocimiento, poder, viaje, vigilia*	1º: <i>zancada prodigiosa</i> , 2º: <i>apertura</i> , 5º: <i>pasamiento</i>	Pico ligero
Droskar	NM (LM, NM, CM)	El Herrero Oscuro	Deber*, tierra, tiranía, trampas	1º: <i>capacidad de carga de la hormiga</i> , 3º: <i>acelerar</i> , 6º: <i>dominar</i>	Martillo ligero
Folgrit	LB (LB, LN, NB)	La Madre Vigilante	Ciudades, familia, protección, reposo*	1º: <i>resistir*</i> , 4º: <i>escudo de fuego</i> , 9º: <i>mansión resplandeciente</i>	Bastón
Grundinnar	LB (LB, NB)	El Pacificador	Confianza, familia, protección, verdad	1º: <i>anticipar el peligro*</i> , 4º: <i>esfera elástica</i> , 6º: <i>muro de fuerza</i>	Martillo ligero
Kols	LN (LB, LN)	El Guardián de Juramentos	Conocimiento, deber*, poder, verdad	1º: <i>sirviente invisible</i> , 4º: <i>sugestión</i> , 8º: <i>observación implacable</i>	Martillo ligero
Magrim	LN (LB, LN, N)	El Capataz	Deber*, destino, glifo*, muerte	1º: <i>herramienta temporal*</i> , 2º: <i>excavación expeditiva*</i> , 9º: <i>terremoto</i>	Martillo de guerra
Trudd	NB (LB, NB)	El Poderoso	Confianza, deber*, poder, protección	1º: <i>resistir*</i> , 3º: <i>acelerar</i> , 4º: <i>piel pétrea</i>	Martillo de guerra

PRIMOGÉNITOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Conde Ranalc	CN (N, CB CN, CM)	El Traidor	Confianza, oscuridad, pena*, viaje	1º: <i>sudario de penumbra*</i> , 4º: <i>sanctasanctórum privado</i> , 5º: <i>caminar por la sombra</i>	Espada ropera
La Madre Verde	NM (NM, CM)	La Flor Glotona	Indulgencia, Naturaleza, pasión, putrefacción*	1º: <i>hechizar</i> , 4º: <i>sugestión</i> , 5º: <i>forma de planta</i>	Hoz
Imbrex	LN (LN, LM, N)	Los Gemelos	Familia, poder, sueños, tierra	1º: <i>enlace mental</i> , 2º: <i>imagen múltiple</i> , 4º: <i>piel pétrea</i>	Mangual de guerra
El Rey de las Lámparas	CN (CN, CM)	La Mentira Risueña	Cambio*, delirio*, pasión, trampas	1º: <i>disfraz ilusorio</i> , 2º: <i>terribles carcajadas</i> , 6º: <i>polimorfar funesto</i>	Daga
El Príncipe Perdido	N (NB, N)	El Señor de la Melancolía	Conocimiento, pena*, reposo*, vigilia*	1º: <i>amansar</i> , 4º: <i>modificar recuerdo</i> , 5º: <i>desesperación aplastante</i>	Bastón
Magdh	LN (LN, N)	Las Tres	Conocimiento, destino, glifo*, verdad	1º: <i>anticipar el peligro*</i> , 3º: <i>aspecto tripulado</i> (<i>Guía del jugador avanzada</i>), 6º: <i>escudriñamiento</i>	Guadaña
Ng	N (N)	El Encapuchado	Conocimiento, magia, secreto, viaje	1º: <i>pasar sin dejar rastro</i> , 2º: <i>invisibilidad</i> , 4º: <i>intermitencia</i>	Guantelete
Ragadahn	CM (NM, CN, CM)	El Señor del Agua	Agua, destrucción, sierpes*, vigilia*	1º: <i>empujón hidráulico</i> , 3º: <i>pies a aletas</i> , 6º: <i>agujón del gusano púrpura</i>	Látigo
Shyka	N (LN, NB, N, NM, CN)	El Múltiple	Delirio*, destino, putrefacción*, tiempo*	1º: <i>anticipar el peligro*</i> , 3º: <i>acelerar</i> , 7º: <i>faro temporal*</i>	Maza ligera

SEÑORES ELEMENTALES

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Atreia	NB (LB, NB, N, CB)	El Rey Centellante	Curación, fuego, protección, sol	1º: <i>amansar</i> , 3º: <i>arma fantasmal</i> , 4º: <i>escudo de fuego</i>	Katar
Ayrzul	NM (LM, N, NM, CM)	El Rey Fosilizado	Destrucción, poder, secreto, tierra	1º: <i>onda de choque*</i> , 2º: <i>convocar elemental</i> (solo de tierra), 6º: <i>de la carne a la piedra</i>	Maza de armas
Hshurha	NM (LM, N, NM, CM)	La Duquesa de Todos los Vientos	Aire, destrucción, frío*, polvo*	1º: <i>ráfaga de viento</i> , 2º: <i>convocar elemental</i> (solo de aire), 4º: <i>forma gaseosa</i>	Arco largo
Kelizandri	NM (LM, N, NM, CM)	El Emperador Salobre	Agua, destrucción, pesadillas, viaje	1º: <i>miedo</i> , 2º: <i>convocar elemental</i> (solo de agua), 4º: <i>torrente hidráulico</i>	Tridente
Lysianassa	NB (LB, NB, N, CB)	La Emperatriz del Torrente	Agua, cambio*, destino, Naturaleza	1º: <i>empujón hidráulico</i> , 3º: <i>orbe acusoso</i> (<i>Guía del jugador avanzada</i>), 5º: <i>controlar las aguas</i>	Lanza

DIOSES Y MAGIA					
VISIÓN GENERAL					
DIOSES DEL MAR INTERIOR					
SEMIDIOSES Y OTRAS DIVINIDADES					
FILOSOFIAS Y ESPIRITUALIDAD					
OPCIONES DE PERSONAJE					
APÉNDICE					
ÍNDICE Y GLOSARIO					
Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Acabar con todas las brujas, vengarse de cada desaire por el triple	Hacer un trato con Baba Yaga o sus hijos, ceder ante u obedecer a una mujer	
Carisma o Constitución	Supervivencia	Dañar	Librar una guerra en el desierto, negarle el agua a tus enemigos	Cambiar de nombre, curar una quemadura por el sol	
Carisma o Destreza	Diplomacia	Dañar	Deleitarse con la huida, poseer o influir mágicamente en otros para causar calamidades, tentar a otros a cometer actos inmorales	Abusar del nombre de Pazuzu o pedirle ayuda, ayudar a los adoradores de Lamashtu, negarle a una criatura voladora la capacidad de volar	
Constitución o Fuerza	Supervivencia	Curar o dañar	Corromper la vida vegetal, deleitarse con carne podrida u hongos, matar elfos	Fomentar el crecimiento natural de las plantas, mostrar piedad a los elfos, plantar áboles	
Carisma o Destreza	Intimidación	Dañar	Conspirar y cometer asesinatos, decir mentiras, torturar criaturas	Dormir en un edificio con menos de cinco habitaciones, permitir que la víctima escape debido al regodeo	
Carisma o Sabiduría	Engaño	Dañar	Arruinar la reputación de las religiones, incitar a los malhechores al suicidio en lugar de permitir la redención, sembrar dudas entre los fieles	Difundir la esperanza, honrar sinceramente o invocar a otro dios, ofrecer perdón	
Constitución o fuerza	Supervivencia	Dañar	Matar a los cobardes, subyugar a los débiles	Comer carne cocinada, elegir el sigilo por encima de las demostraciones de fuerza	
Carisma o Fuerza	Diplomacia	Dañar	Beber sangre, buscar el vampirismo, causar daño por sangrado	Curar una herida sangrienta sin beber sangre de ella primero, sacar a la luz a los vampiros	
Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave	
Constitución o Fuerza	Atletismo	Curar	Buscar y destruir el mal, entrenar a otros en el camino de la rectitud, estudiar el mal para averiguar la mejor manera de destruirlo	Engañar a otros fuera del beneficio táctico, permitir que los males más débiles sobrevivan debido a la presencia de males mayores	
Carisma o Sabiduría	Diplomacia	Curar	Animar a quienes buscan el amor, apoyar las relaciones de los demás, buscar la belleza en los demás	Evitar que un pretendiente encuentre pareja, interrumpir un matrimonio genuino, traicionar a tu cónyuge	
Constitución o Sabiduría	Intimidación	Curar o dañar	Ayudar a reclamar las deudas justas, buscar venganza adecuada contra las transgresiones	Permitir que un agravio quede sin castigo, no devolver un préstamo, obligar a otros a deberte dinero, sabiendo que no te podrán pagar	
Constitución o Inteligencia	Artesanía	Dañar	Alcanzar metas a cualquier precio, establecer el dominio, mejorar continuamente sus habilidades, trabajar sin cesar	No trabajar para alcanzar las metas o desarrollar tus habilidades, relajarte excesivamente o ceder a la pereza	
Constitución o Sabiduría	Medicina	Curar	Acoger a los que no tienen familia, mantener la santidad de un hogar, ser paciente con los demás	Abandonar a tu familia, no defender a tus vecinos	
Carisma o Constitución	Diplomacia	Curar	Intentar cerrar la brecha entre bandos en conflicto, mantener relaciones con los vecinos, respetar tratados justos	Atacar durante un parlamento, sembrar discordia entre amigos y aliados	
Fuerza o Sabiduría	Sociedad	Curar o dañar	Buscar a quienes rompen juramentos y hacerles pagar una compensación justa, cumplir tus promesas	Deshonrarte tú mismo o a tu familia, eludir tus obligaciones, mentir, romper un juramento	
Constitución o Sabiduría	Artesanía	Curar	Ayudar a otros a completar tareas a medias, destruir muertos vivientes, perfeccionar un trabajo u oficio, tallar runas	Crear muertos vivientes, dañar un alma, maltratar tus herramientas, tratar las tumbas de forma irreverente	
Constitución o Fuerza	Atletismo	Curar	Ofrecer tu fuerza para ayudar a los demás, proteger a los que son más débiles que tú	Participar en insignificantes demostraciones de fuerza, usar tu fuerza para aprovecharte de los demás	
Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave	
Carisma o Destreza	Sigilo	Curar o dañar	Ocultar tu naturaleza y motivaciones, planear traiciones o venganza por traiciones, trabajar en las sombras	Pedir perdón, crear fuentes de luz permanentes o duraderas	
Carisma o Constitución	Naturaleza	Curar o dañar	Perseguir a los débiles, manipular a la gente, retozar en la vegetación, usar lo que matas	Discriminar a los trabajadores sexuales o utilizar su oficio para perjudicarlos, guardar un secreto durante demasiado tiempo	
Constitución o Sabiduría	Occultismo	Curar o dañar	Dividir las cosas por la mitad o crear parejas, llevar las cosas hasta su final adecuado, perseguir tus propios objetivos	Ofender a Imbrex	
Carisma o Inteligencia	Engaño	Curar o dañar	Buscar chistes nuevos, dejar linternas encendidas en lugares inusuales, gastar bromas	Arruinar o explicar un buen chiste, ser completamente honesto	
Inteligencia o Sabiduría	Occultismo	Curar o dañar	Ayudar a los deprimidos, mantener la neutralidad, reflexionar sobre el pasado, vestir ropa oscura	Abandonar a alguien que no tiene familia, utilizar el crédito público para tus buenas obras	
Inteligencia o Sabiduría	Occultismo	Curar o dañar	Practicar la adivinación	Compartir tus adivinaciones sin un pago (por trivial que sea), mentir	
Carisma o Sabiduría	Supervivencia	Curar o dañar	Ocultar tu identidad y tus motivaciones, viajar	Dormir en el mismo lugar dos veces seguidas, usar decoración de temporada fuera de temporada	
Fuerza o Sabiduría	Occultismo	Curar o dañar	Buscar secretos primordiales, dibujar espirales, llevar siempre agua, usar veneno	Destruir un fósil, sufrir la maldición mortal de un linnorm	
Destreza o Inteligencia	Occultismo	Curar o dañar	Aprender del pasado, crear cosas efímeras, dejar relojes de arena en lugares inusuales, hacer regalos al azar	Poner un pie voluntariamente donde no pasa el tiempo	
Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave	
Carisma o Sabiduría	Interpretar	Curar	Despejar el camino para el nuevo crecimiento, purificar las áreas contaminadas, quemar la corrupción	Abandonar una criatura en la oscuridad, negarle calor, sombra o agua a una criatura que sufre	
Constitución o Fuerza	Engaño	Curar	Aprovechar la solidez de la piedra para protegerte a ti mismo y tus secretos, envenenar lentamente a los demás, ocultar tus verdaderas intenciones	Eliminar la condición petrificado de una criatura, encender un fuego más grande o más caliente de lo necesario	
Destreza o Fuerza	Sigilo	Dañar	Disfrutar de lo amorfo y la libertad, humillar a las criaturas terrestres, matar a los enemigos por caída o los peligros de los fuertes vientos	Caminar sobre la tierra si puedes viajar fácilmente de otra manera, negarle a una criatura voladora la capacidad de volar	
Carisma o Constitución	Atletismo	Dañar	Infundir hidrofobia en los demás, matar a tus enemigos ahogándolos, sacrificar tesoros a las profundidades del océano	Destruir una masa de agua, usar magia para calmar las olas	
Constitución o Destreza	Supervivencia	Curar	Cambiar para evitar el estancamiento, nadar, promover la vida y el crecimiento, respetar y ayudar a los ciclos naturales	Contaminar masas de agua limpia, represar un río, vilipendiar obsequios sinceros de agua o bebida	

Ranginori	NB (LB, NB, N, CB)	El Príncipe de Céfiro	Aire, libertad, rayos*, viaje	1.: orden liberadora*, 4.: volar, 6.: cadena de relámpagos	Látigo
Sairazul	NB (LB, NB, N, CB)	La Reina Cristalina	Familia, riqueza, tierra, trabajo duro [†]	1.: gema devastadora*, 2.: excavación expeditiva*, 4.: piel pétrea	Pico
Ymeri	NM (LM, N, NM, CM)	Reina de la Deflagración	Celo, destrucción, fuego, polvo*	1.: manos ardientes, 2.: convocar elemental (solo de fuego), 4.: muro de fuego	Espada larga

DIOSES ÉLFCOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Findeladlara	CB (NB, N, CB, CN)	La Mano Orientadora	Ciudades, creación, estrellas*, familia	1.: herramienta temporal*, 4.: moldear la piedra, 7.: mansión magnífica	Bastón
Ketephys	CB (NB, CB)	El Cazador	Luna, Naturaleza, oscuridad, secreto	1.: pasar sin dejar rastro, 2.: invisibilidad, 3.: visión animal	Arco largo
Yuelral	NB (LB, NB, N, CB)	La Sabia	Conocimiento, creación, magia, tierra	1.: gema devastadora*, 2.: moldear la madera, 3.: fundirse con la piedra, 4.: hablar con las plantas, 5.: zancada arbórea, 6.: zarzillos enredadores, 7.: jauría indómita, 8.: muro prismático, 9.: enemistad de la Naturaleza	Daga

SEÑORES EMPÍREOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Andoletta	LB (LB, NB)	Abuela Cuervo	Conocimiento, familia, pena*, protección	1.: garrote, 4.: forma aérea (solo de pájaro), 6.: transposición colectiva	Bastón
Arshea	NB (LB, NB, CB)	El Espíritu del Desenfreno	Confianza, libertad, pasión, perfección	1.: armadura de mago, 2.: forma humanoide, 5.: potencial onírico	Mangual
Ashava	CB (NB, CB)	La Auténtica Chispa	Almas*, luna, oscuridad, reposo*	1.: amansar, 2.: partículas rutilantes, 8.: danza incontrolable	Fular con cuchillas*
Mariposa Negra	CB (NB, CB)	El Silencio Intermedio	Estrellas*, libertad, secreto, vacío*	1.: sudario de penumbra*, 2.: contorno borroso, 4.: intermitencia	Cuchillo de estrella
Cernunnos	CB (LB, NB, CB)	El Señor Astado	Celo, Naturaleza, pasión, rayos*	1.: impacto verdadero, 2.: forma de animal, 3.: relámpago	Arco largo
Dammerich	LB (LB)	El Barrido Pesado	Deber*, muerte, verdad, vigilia*	1.: impacto verdadero, 3.: paralizar, 4.: piel pétrea	Gran hacha
Eritrice	NB (LB, NB, CB)	La que Habla con el Corazón	Confianza, conocimiento, glifo*, verdad	1.: enlace mental, 2.: comprensión idiomática, 3.: cautivar	Daga
Falayna	LB (LB, NB, CB)	El Anillo del Guerrero	Creación, libertad, poder, riqueza	1.: impacto verdadero, 3.: arma fantasmal, 5.: capa de colores	Espada larga
Halcamora	NB (LB, NB, N)	La Dama de la Abundancia Madur	Enjambre*, indulgencia, Naturaleza, suerte	1.: convocar plantas u hongos, 2.: toque de idiotez, 4.: hablar con las plantas	Garrote
Irez	NB (LB, NB, N, CB)	La Dama de la Maravilla Inscrita	Destino, glifo*, magia, suerte	1.: anticipar el peligro*, 2.: imagen múltiple, 3.: página secreta	Dardo
Jaidz	NB (LB, NB, N, CB)	La Garra Intrépida	Confianza, pesadillas, protección, viaje	1.: zancada prodigiosa, 3.: acelerar, 7.: máscara del terror	Espada corta
Korada	NB (NB, N)	La Mano Abierta de la Armonía	Cambio*, curación, magia, protección	1.: amansar, 3.: lentificar, 4.: esfera elástica	Puño
Lymnieris	LB (LB, NB, CB)	La Torre Auroral	Cambio*, pasión, protección, reposo*	1.: armadura de mago, 3.: aspecto tripulado (Guía del jugador avanzada), 4.: esfera elástica	Espada larga
Pulura	CB (NB, CB)	La Doncella Reluciente	Estrellas*, frío*, oscuridad, pena*	1.: rociada de color, 5.: muro cromático, 6.: teletransporte	Honda
Ragathiel	LB (LB)	El General de la Venganza	Celo, deber*, destrucción, fuego	1.: impacto verdadero, 3.: acelerar, 4.: escudo de fuego	Espada bastarda
Shei	NB (LB, NB, CB)	La Matrona Ibis	Curación, familia, libertad, perfección	1.: orden liberadora*, 3.: hipercognición, 5.: potencial onírico	Hoz
Soralyon	NB (LB, NB, N, CB)	El Ángel Místico	Creación, magia, protección, tierra	1.: convocar constructa, 3.: fundirse con la piedra, 4.: piel pétrea	Pico
Tanagaar	LB (LB, LN)	El Ojo Áureo	Celo, deber*, Naturaleza, oscuridad	1.: pasar sin dejar rastro, 3.: visión animal, 4.: forma aérea (solo de pájaro)	Kukri
Vildeis	LB (LB)	La Cardenal Mártir	Celo, deber*, dolor, pena*	1.: dolor fantasma, 2.: mudar la piel* (parecen chorros de sangre), 5.: pulso sináptico	Daga
Winlas	LB (LB, LN, NB)	El Anciano de lo Divino	Conocimiento, glifo*, protección, vigilia*	1.: compartir saber*, 2.: comprensión idiomática; 4.: velo	Maza
Ylimancha	NB (LB, NB, N, CB)	Ala del Puerto	Agua, aire, Naturaleza, viaje	1.: caída de pluma, 3.: pies aletas, 4.: volar	Arco largo
Zohls	LB (LB, LN, NB)	Verdad	Ambición, ciudades, conocimiento, verdad	1.: compartir saber*, 3.: hipercognición, 7.: retrocognición	Ballesta pesada

JINETES

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Apolión	NM (LM, NM, CM)	El Príncipe de las Langostas	Aire, enjambre*, plaga*, putrefacción*	1.: viruela de goblin, 2.: vomitar plaga (Guía del jugador avanzada), 5.: nube aniquiladora	Guadaña
Caronte	NM (LM, NM, CM)	El Barquero	Agua, almas*, conocimiento, muerte	1.: zarzillos macabros, 4.: desesperación aplastante, 9.: némesis inexorable	Bastón

Carisma o Destreza	Acrobacias	Curar	Abrir áreas cerradas al aire libre, recorrer a diario tus alrededores, volar o crear cosas que vuelan	Asfixiar a una criatura, encarcelar injustamente a una criatura, sujetar a una criatura durante más tiempo o con más fuerza de lo necesario
Carisma o Constitución	Naturaleza	Curar	Ayudar en los partos, cuidar a los hijos de Sairazul, dar refugio a otros en piedra y tierra, minar de forma responsable	Dañar maravillas naturales subterráneas, derrumbar una estructura de tierra sobre una criatura
Carisma o Fuerza	Intimidación	Dañar	Destruir a tus enemigos con fuego, inspirar a tus inferiores con celo y estrategia, ser apasionado y agudo	Extinguir las llamas destructivas, permitirte estancarte o perder la motivación

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Carisma o Inteligencia	Artesanía	Curar	Bendecir y asegurar los hogares, inspirar y ayudar a otros con tus obras, preservar el arte y la arquitectura de los elfos	Infringir las leyes de la hospitalidad, permitir que un invitado cause daño a tu familia
Destreza o Sabiduría	Supervivencia	Curar	Cazar y matar demonios y muertos vivientes, mantener a tu comunidad, mantener la salud del bosque	Ayudar a Arrasador de Árboles o a sus esbirros, cazar un animal por deporte, coger más de lo necesario de la Naturaleza
Inteligencia o Sabiduría	Arcanos	Curar	Animar y enseñar a magos y joyeros, practicar la herbología, preservar la magia y el conocimiento de los elfos, usar y encanta gemas	Cortar una gema con fines estéticos, permitir el uso irresponsable de la magia, profanar la naturaleza

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Carisma o Sabiduría	Sociedad	Curar	Buscar y permitir la redención, inculcar buenas virtudes en los niños, respetar a los mayores	Burlarte de los muertos, guardar rencor, juzgar apresurada o descuidadamente
Carisma o Constitución	Diplomacia	Curar	Buscar tu verdadero yo y tus deseos, consolar y liberar a los reprimidos, inspirar pasión	Herir a alguien en busca de pasión, juzgar a otro en base a los deseos sexuales o los roles de género
Carisma o Destreza	Interpretar	Curar	Arrojar luz en lugares de oscuridad, bailar incluso cuando no hay música, guiar a los perdidos	Abandonar a una criatura en la oscuridad, engañar intencionalmente a alguien, profanar tumbas
Destreza o Sabiduría	Sigilo	Curar	Estudiar las estrellas, prestar atención a los minutos de silencio, realizar actos de bondad anónimos	Interrumpir la meditación de otra persona, interrumpir los momentos tranquilos, tocar música ruidosa o discordante
Constitución o Fuerza	Supervivencia	Curar	Defender los animales y las plantas, llevar a cabo y comprometerse con acciones decisivas, proteger los bosques y otras áreas naturales	Matar animales innecesariamente, no derrotar al mal, permitir la destrucción de la Naturaleza
Constitución o Sabiduría	Atletismo	Curar o dañar	Estudiar las leyes locales, oponerse a los funcionarios gubernamentales corruptos o sedientos de sangre, realizar ejecuciones justas	Burlarse de un condenado, ejecutar a un inocente, incriminar falsamente a alguien, matar sin pensar
Carisma o Inteligencia	Diplomacia	Curar	Ayudar a los mensajeros, debatir temas polémicos, difundir la verdad	Discutir de mala fe, obstruir el debate, sembrar o perpetuar mentiras
Carisma o Fuerza	Atletismo	Curar	Entrenar para el combate, recuperar y devolver recuerdos perdidos, utilizar y crear cosas hermosas	Acobardarse ante las peleas, imponer un código de vestimenta, interrumpir o destruir las uniones románticas
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Curar	Compartir el vino, criar insectos útiles, cultivar jardines, enseñar a otros a cultivar	Espadar plagas o pestilencias, salar o dañar la tierra, usar pesticidas descuidadamente
Destreza o Inteligencia	Arcanos	Curar	Inventar y estudiar runas, leer la fortuna, practicar caligrafía	Destruir pergaminos mágicos, escribir deliberadamente de forma ilegible, hacer trampa en los juegos de azar
Fuerza o Sabiduría	Intimidación	Curar	Afrontar y aprender de tus miedos, animar a los demás a poner a prueba su temple, perdonar a los cobardes y ofrecerles orientación	Castigar a otra criatura por cobardía, evitar habitualmente aquello que te da miedo
Carisma o Sabiduría	Diplomacia	Curar	Adoptar una mentalidad pacífica, buscar y permitir la redención, perdonar a quienes te han perjudicado	Infilar un daño letal a una criatura, negarle a una criatura arrepentida la oportunidad de redimirse, pedirle a un guerrero retirado que luche
Carisma o Sabiduría	Sociedad	Curar	Ayudar a los demás a hacer realidad sus deseos, ayudar a otras personas en transiciones difíciles, ayudar y proteger a los trabajadores sexuales	Forzar o apoyar matrimonios no deseados, perseguir a los trabajadores sexuales
Constitución o Sabiduría	Supervivencia	Curar	Ayudar a los viajeros, consolar a los que se sienten solos, enseñar las constelaciones	Burlarse de la nostalgia, contaminar los cielos con humo o luz, negar la amabilidad a los demás
Carisma o Fuerza	Intimidación	Curar o dañar	Destruir a los malhechores, liderar la carga en la batalla, vengar a los agravados	Acobardarse del combate, dejar a los aliados en la oscuridad sin querer, perdonar a los que han pecado irremediablemente
Carisma o Inteligencia	Sociedad	Curar	Aprender de los mayores, compartir y enseñar de las experiencias, fortalecer a las comunidades locales	Envejecer a otros o roba la vida mediante magia, infilar daño negativo, obligar a otros a seguir tus pasos
Fuerza o Inteligencia	Arcanos	Curar	Crear gólems y obras de arte en piedra, estudiar monumentos, proteger lugares antiguos	Desenterrar monumentos malvados a sabiendas, destruir artefactos históricos, profanar edificios sagrados
Fuerza o Sabiduría	Sigilo	Curar	Defender fronteras legales, esperar a tener la ventaja para atacar, explorar o patrullar en pos del mal	Abandonar tu puesto, atormentar a los animales, tolerar la caza furtiva
Carisma o Constitución	Medicina	Curar o dañar	Defender las causas nobles, sacrificarte en pos del bien, tener cicatrices	Bromear o reírse de la injusticia, llevar una vida de lujo, sacrificar a otros en tu lugar
Inteligencia o Sabiduría	Ocultismo	Curar	Dirigir una congregación, elaborar armas y armaduras ceremoniales, servir a líderes de ceremonias	Burlarse de las ceremonias sagradas, destruir objetos ceremoniales, realizar rituales de forma descuidada o perezosa
Destreza o Sabiduría	Acrobacias	Curar	ENSEÑAR pesca sostenible, nadar en agua salada, volar	Ayudar a Pazuzu o sus secuaces, encarcelar pájaros o cortarles las alas, envenenar las aguas costeras, pescar
Inteligencia o Sabiduría	Sociedad	Curar	Encontrar nuevas soluciones a partir de la investigación, investigar crímenes, resolver acertijos de lógica	Contaminar pruebas, impedir que se conozca la verdad, juzgar sin tener pruebas

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Constitución o Fuerza	Medicina	Dañar	Acabar con toda vida mortal a través de enfermedades y veneno, criar animales enfermos	Enterrar o quemar a los muertos, prevenir plagas
Constitución o Inteligencia	Ocultismo	Dañar	Acabar con toda vida mortal, aprovecharse de los que temen a la muerte	Alargar la esperanza de vida de los mortales, conceder la verdadera salvación a los condenados o moribundos, ofrecer cualquier cosa gratis

Szuriel	NM (LM, NM, CM)	El Ángel de la Desolación	Ambición, destrucción, fuego, poder	1º: manos ardientes, 3º: acelerar, 4º: tormenta de armas	Mandoble
Trelmarixian	NM (LM, NM, CM)	El Príncipe Lisogénico	Pesadillas, polvo*, putrefacción*, tierra	1º: grasa, 2º: banquete de ceniza*, 5º: tormenta de ácido*	Guantelete armado

SEMIDIOSSES MONITORES

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Barzakh	N (NB, N, CN)	El Pasaje	Conocimiento, muerte, viaje, vigilia*	1º: zancada prodigiosa, 2º: apertura, 6º: teletransporte	Garrote
Imot	N (LN, N, NM)	El Símbolo de la Perdición	Destino, destrucción, glifo*, muerte	1º: mal agüero*, 2º: paranoia, 6º: calamidad fantasmal	Umbo
Kerkamoth	LN (LN, N)	El Vacío a la Espera	Destrucción, oscuridad, putrefacción*, vacío*	1º: sudario de penumbra*, 5º: sifón de sombra, 6º: desintegrar	Martillo de guerra
Mónada	N (LN, N)	El Estado del Todo	Conocimiento, creación, vacío*, verdad	1º: sirviente invisible, 2º: mano espectral, 4º: forma gaseosa	Puño
Madre Buitre	N (NB, N, NM)	La Devoradora de Carne	Cambio*, muerte, Naturaleza, putrefacción*	1º: amansar, 4º: forma aérea, 6º: polimorfar funesto	Hoz
Narakaas	N (LN, NB, N)	La Frase Purgadora	Cambio*, dolor, muerte, pena*	1º: resistir*, 2º: mudar la piel*, 4º: modificar recuerdo	Gran hacha
Narriseminek	CN (CB, CN)	El Descoronado, el Hacedor de Reyes	Conocimiento, delirio*, libertad, perfección	1º: enlace mental, 4º: confusión, 5º: sinestesia	Hacha de mano
Otolmens	LN (LB, LN)	El Universal	Conocimiento, creación, destino, perfección	1º: impacto verdadero, 4º: pozo de gravedad*, 7º: invertir la gravedad	Maza
Saloc	N (NB, N, NM)	El Escolta de los Inmortales	Cambio*, conocimiento, libertad, muerte	1º: compartir saber*, 3º: hipercognición, 5º: potencial onírico	Bisarma
Valmallos	LN (LB, LN)	El Rito de Respuesta	Conocimiento, destino, glifo*, magia	1º: armadura de mago, 6º: debilidad mental, 7º: contingencia	Kukri
Ydajisk	CN (CB, CN, CM)	La Madre de las Lenguas	Cambio*, glifo*, conocimiento, trampas	1º: runa mensajera*, 2º: invectiva ardiente (Guía del jugador avanzada), 4º: labia	Gran clava o mandíbulas

OTROS DIOSSES

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Apsu	LB (LB)	El Guía	Creación, protección, serpientes*, viaje	1º: colmillo mágico, 4º: creación, 6º: forma de dragón (solo dragones metálicos)	Bastón o mandíbulas
Dahak	CM (CM)	La Destrucción Infinita	Celo, destrucción, fuego, serpientes*	1º: colmillo mágico, 3º: bola de fuego, 6º: forma de dragón (solo dragones cromáticos)	Látigo o mandíbulas
Erecura	LN (LB, LN, N)	La Reina de Dis	Destino, secreto, trampas, verdad	1º: anticipar el peligro*, 2º: desorientar, 3º: indetectabilidad	Maza ligera
Gendowyn	CN (N, CB CN, CM)	La Dama de la floresta Colmillo	Familia, naturaleza, suerte, tierra	1º: convocar hada, 2º: piel robliza, 5º: zancada arbórea	Látigo
Gyronna	CM (NM, CM)	La Saga Enfurecida	Ambición, celo, dolor, pesadillas	1º: mal agüero*, 2º: paranoia, 6º: debilidad mental	Daga
Hanspur	CN (N, CB CN, CM)	La Rata de Agua	Agua, muerte, riqueza, viajes	1º: empujón hidráulico, 2º: orbe acuoso (Guía del jugador avanzada), 4º: niebla sólida	Tridente
Jaidi	NB (LB, NB, N)	La Bendición y la Generosidad	Familia, Naturaleza, poder, sol	1º: herramienta temporal, 2º: moldear la madera, 3º: muro de espinos	Guadaña
Lissala	LM (LN, LM)	El Vástago Siédrico	Destino, glifo*, magia, trabajo duro†	1º: runa mensajera*, 2º: página secreta, 6º: dominar	Látigo
Naderi	N (NB, N, NM)	La Doncella Perdida	Aqua, muerte, pasión, pena*	1º: amansar, 4º: desesperación aplastante, 5º: caerse muerto	Daga
Thamir	CM (NM, CM)	La Hoja Silenciosa	Ambición, confianza, riqueza, trampas	1º: sudario de penumbra*, 3º: esfera de invisibilidad, 6º: doble engaño	Daga
Walkena	LM (LN, LM)	El Niño-Dios	Familia, libertad, sol, tiranía	1º: manos ardientes, 3º: bola de fuego, 4º: muro de fuego	Lanza
Zyphus	NM (NM, CM)	El Cosechador Adusto	Almas*, muerte, muerte en vida, pena*	1º: mal agüero*, 2º: estallar, 6º: calamidad fantasmal	Pico

DIOSSES EXTERIORES Y PRIMIGENIOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Azathoth	CN (CN, CM)	El Caos Primordial	Destrucción, pesadillas, putrefacción*, vacío*	1º: mal agüero*, 5º: pulso sináptico, 9º: canción insondable	Martillo de guerra
Hastur	CM (NM, CM)	El Rey Amarillo	Glifo*, riqueza, secreto, vacío*	1º: disfraz ilusorio, 4º: confusión, 5º: alucinación	Espada ropera
Nhimaloth	CM (CM)	La Muerte Vacía	Muerte en vida, Naturaleza, putrefacción*, vacío*	1º: zarcillos macabros, 2º: enmarañar, 5º: nube aniquiladora	Mangual
Nyarlathotep	CM (NM, CM)	El Caos Reptante	Conocimiento, magia, pesadillas, trampas	1º: runa mensajera*, 2º: forma humanoide, 3º: cautivar, 4º: sugerión, 5º: convocar aberración, 6º: doble engaño, 7º: proyectar imagen, 8º: concejo onírico, 9º: némesis inexorable	Bastón
Xhamen-Dor	NM (NM, CM)	La Semilla Estelar	Cambio*, Naturaleza, putrefacción*, sueños	1º: convocar plantas u hongos, 3º: muro de espinos, 7º: distorsionar la mente	Lanza
Yog-Sothoth	CN (CN, CM)	El que acecha en el Umbral	Conocimiento, tiempo*, vacío*, viaje	1º: paso ligero, 5º: tentáculos negros, 7º: faro temporal *	Daga

Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Acabar con toda vida mortal mediante la guerra, destruir la fe	Decidir casarse o tener hijos, mostrar misericordia a las criaturas que no adoran a Szuriel
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Dañar	Acabar con toda vida mortal mediante la tisis y el hambre debilitante, consumir violentamente materia y almas	Cultivar alimentos, matar o eliminar un parásito o tumor

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Constitución o Sabiduría	Supervivencia	Curar	Ayudar a los viajeros y a quienes regresan de entre los muertos, cuidar de las tumbas de carretera, encontrar objetos o personas perdidas	Celebrar unas fechas del calendario por encima de otras, evitar los viajes o los cambios, parar el tiempo para un objeto o criatura
Fuerza o Inteligencia	Ocultismo	Curar o dañar	Ampliar los límites de las matemáticas, buscar presagios en el mundo natural, estudiar desastres pasados	Evitar la destrucción de cosas que no se pueden salvar, no compartir tu entendimiento de un presagio
Constitución o Sabiduría	Ocultismo	Curar o dañar	Abrazar los momentos de silencio, despejar los espacios abarrotados	Intentar preservar algo indefinidamente, realizar un acto de destrucción significativa y sin sentido
Inteligencia o Sabiduría	Ocultismo	Curar o dañar	Garantizar el equilibrio entre las fuerzas opuestas, mediar en los desacuerdos	Permitir que tus motivaciones personales determinen una decisión importante
Constitución o Sabiduría	Supervivencia	Curar	Ayudar a criar a los niños, consumir la carne de tu propia gente, matar sin piedad si eso beneficia a tu comunidad, reciclar la podredumbre y los desechos en creaciones útiles	Crear muertos vivientes, desperdiciar comida o buenos materiales, envenenar insectos o carroñeros, permitir que la podredumbre envenene un área
Constitución o Sabiduría	Diplomacia	Curar	Ayudar a otros a atravesar cambios dolorosos, buscar y permitir la redención, ofrecer severos castigos al penitente	Disfrutar del sufrimiento, torturar a una criatura que no lo desea
Destreza o Sabiduría	Ocultismo	Curar o dañar	Adivinar el futuro, rebelarte contra las estructuras organizadas, transformar los cuerpos de las criaturas dispuestas	Evitar un desafío rechazando una promoción o un ascenso, rechazar hablar con un keketar
Destreza o Inteligencia	Artesanía	Curar	Corregir errores cósmicos, documentar e interpretar datos sin descanso	Ignorar los hechos, ocultar un informe fáctico, tergiversar datos cuantitativos
Carisma o Sabiduría	Diplomacia	Curar o dañar	Ayudar a las criaturas a crecer y encontrar un propósito, estudiar distintas perspectivas entorno a la ética, ofrecer segundas oportunidades ante los fracasos	Difundir el nihilismo o la desesperanza, manipular o eliminar las emociones de una criatura con magia
Inteligencia o Sabiduría	Arcanos	Curar o dañar	Complicar técnicas mágicas, enseñar a los aprendices arcana a tratar la magia de manera responsable, refinar los fundamentos arcana	Darle magia a aquellos incapaces de usarla de forma responsable, ignorar la mala conducta mágica, provocar un desastre mágico
Carisma o Inteligencia	Sociedad	Curar o dañar	Ayudar a que el lenguaje evolucione, crear con palabras, registrar idiomas y evitar que mueran	Destruir obras literarias, explicar un lenguaje secreto o jerga a los forasteros, prohibir o desalentar un idioma

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Carisma o Sabiduría	Diplomacia	Curar	Ayudar a otros a valerse por sí mismos, buscar y destruir el mal, viajar por el mundo	Atacar a una criatura sin la certeza de que haya cometido un delito, no perseguir a un enemigo que ha traicionado tu misericordia
Constitución o Fuerza	Atletismo	Dañar	Destruir cosas a tu antojo, matar dragones metálicos	Perdonar a un enemigo después de haber decidido matarlo, perdonar una falta de respeto
Carisma o Sabiduría	Engaño	Curar o dañar	Adivinar el futuro, manipular seres y oportunidades peligrosos en tu beneficio, prosperar en condiciones hostiles	Estroppear la naturaleza, matar una planta o animal que haya logrado prosperar fuera de su entorno natural
Carisma o Destreza	Sigilo	Curar	Destruir a las hadas malditas y a los agentes de Cyth-V'sug, preservar las áreas primigenias, proteger a los que te aplacan con ofrendas	Dañar a un niño inocente, parlamentar o hacer tratos con infernales, perdonar a los que te engañan
Carisma o Sabiduría	Intimidación	Dañar	Exigir sobornos para salvar a las criaturas de tus tormentos, exponer la hipocresía (real o imaginaria) en los demás, hacer que otras criaturas se sientan mal	Buscar la aprobación de la sociedad, perdonar a quienes te han ofendido, permitir que te menosprecien sin represalias
Destreza o Fuerza	Atletismo	Dañar	Aprender a vivir del río, evitar que otros se ahoguen, proteger a los viajeros del río de peligros no naturales	Ayudar a los daimonios o los jinetes, imponer leyes o restricciones innecesarias a los demás
Constitución o Fuerza	Naturaleza	Curar	Fomentar el trabajo duro que beneficie a todos, garantizar la salud de los cultivos y la vegetación	Desperdiciar alimentos, destruir cultivos sanos, negarte a ayudar a otros en tu comunidad
Inteligencia o Sabiduría	Arcanos	Dañar	Cooperar o evitar conflictos con criaturas ofidias, trabajar duro y exigir que otros también lo hagan	Desobedecer a un superior, destruir un libro, eludir tus obligaciones
Carisma o Constitución	Diplomacia	Dañar	Ayudar a los que sufren a escapar de sus circunstancias en la vida o en la muerte, consolar y animar a los amantes	Hacer caso omiso o burlarse del dolor de una criatura, separar amantes, torturar a una criatura
Carisma o Destreza	Latrocínio	Dañar	Aprovechar cualquier oportunidad que te beneficie, ocultar tus verdaderas intenciones, resolver tus problemas con violencia	Pedir ayuda o misericordia a un compañero adorador de Thamir, robar a los pobres
Fuerza o Sabiduría	Engaño	Dañar	Atender a Walkena y obedecer sus instrucciones, cumplir las leyes de Mzali, oponerse a la explotación de la Extensión de Mwangi	Desafiar las órdenes de Walkena, juntarte o comerciar con pueblos que no sean mwangi
Constitución o Destreza	Latrocínio	Dañar	Colocar trampas inútiles, difundir el nihilismo, motivar accidentes mortales	Brindar ayuda a los farásmicos, difundir la esperanza

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Carisma o Constitución	Interpretar	Dañar	Producir chillidos o balbuceos discordantes, reunir una corte de devotos	Ninguno
Carisma o Inteligencia	Engaño	Dañar	Difundir el símbolo amarillo de Hastur, ocultar la verdadera naturaleza de tu adoración, promulgar la obra <i>El rey Amarillo</i>	Ninguno
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Dañar	Alimentarte de carnívoros que recientemente se han dado un festín con otros, crear muertos vivientes	Ninguno
Destreza o Inteligencia	Arcanos	Dañar	Abusar de las posiciones de autoridad dirigiendo los acontecimientos hacia fines apocalípticos, sembrar la discordia entre aliados	Ninguno
Constitución o Sabiduría	Naturaleza	Dañar	Difundir los crecimientos de hongos, infectar sutilmente a otros con el conocimiento de Xhamen-Dor	Ninguno
Carisma o Inteligencia	Ocultismo	Dañar	Maldecir o mutar a los nonatos, recabar conocimiento de las puertas a través del espacio y el tiempo	Ninguno

REINAS DE LA NOCHE

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Ardad Lili	LM (LN, LM, NM)	El Fin de la Inocencia	Creación, oscuridad, pasión, serpientes*	1º: <i>hechizar</i> , 3º: <i>cautivar</i> , 4º: <i>sugestión</i>	Daga
Doloras	LM (LM, NM)	Nuestra Señora del Dolor	Creación, dolor, pena*, reposo*	1º: <i>dolor fantasma</i> , 3º: <i>ligadura terrestre</i> , 5º: <i>pulso sináptico</i>	Kukri
Eisheth	LM (LM)	La Reina de las Erinias	Ambición, celo, destrucción, poder	1º: <i>impacto verdadero</i> , 3º: <i>bola de fuego</i> , 4º: <i>puerta dimensional</i>	Arco largo
Mahathallah	LM (LN, LM, NM)	La Viuda de las Ilusiones	Destino, muerte en vida, trampas, verdad	1º: <i>disfraz ilusorio</i> , 2º: <i>desorientar</i> , 5º: <i>escena ilusoria</i>	Boleadoras*

DIOSSES SARKORIANOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Alglenweis	CB (NB, CB, CN)	La Princesa de la Escarcha	Almas*, creación, frío*, poder	1º: <i>agitarse</i> , 4º: <i>creación</i> , 5º: <i>cono de frío</i>	Mangual de guerra
Madre Ciervo del Bosque de Piedras	N (LB, LN, LM, NB, N, NM, CB, CN)	La que Escucha	Curación, dolor, familia, Naturaleza	1º: <i>dolor fantasma</i> , 2º: <i>forma de animal</i> (pero solo se presenta como un ciervo), 6º: <i>de la carne a la piedra</i>	Ronca
Sturovenen	LB (LB, LN, NB)	El Águila Dragón	Aire, confianza, pasión, sol	1º: <i>hechizar</i> , 5º: <i>capa de colores</i> , 6º: <i>forma de dragón</i>	Daga de guardamano

DIOSSES DE TIAN

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Daikitsu	N (LN, NB, N, CN)	La Dama de los Zorros	Cambio*, creación, familia, naturaleza	1º: <i>forma de peste</i> , 2º: <i>forma humanoide</i> , 5º: <i>escena ilusoria</i>	Mangual
Fumeiyoshi	NM (LM, NM, CM)	El Señor de la Envidia	Ambición, destrucción, muerte en vida, tierra	1º: <i>zarcillos macabros</i> , 2º: <i>banquete de ceniza</i> *, 7º: <i>posesión</i>	Naginata*
General Susumu	LM (LN, LM)	El Daimyo Negro	Celo, confianza, destrucción, poder	1º: <i>impacto verdadero</i> , 2º: <i>corcel fantasma</i> , 3º: <i>muro de viento</i>	Arco largo
Kofusachi	CB (NB, CB)	El Dios que Ríe	Pasión, riqueza, suerte, viajes	1º: <i>amansar</i> , 2º: <i>terribles carcajadas</i> , 8º: <i>danza incontrolable</i>	Bastón
La Dama Jingxi	NB (NB, N)	La Poetisa del Amanecer y el Crepúsculo	Conocimiento, creación, glifo*, reposo*	1º: <i>dormir</i> , 2º: <i>imagen múltiple</i> , 5º: <i>muro cromático</i>	Abanico de combate*
Dama Nanbyo	CM (NM, CM)	La Viuda del Sufrimiento	Agua, destrucción, fuego, plaga*	1º: <i>manos ardientes</i> , 5º: <i>controlar las aguas</i> , 6º: <i>forma de dragón</i>	Martillo de guerra
Lao Shu Po	NM (LM, N, NM, CM)	La Vieja Rata	Enjambre*, oscuridad, suerte, trampas	1º: <i>convocar animal</i> (solo roedores), 2º: <i>apertura</i> , 3º: <i>indetectabilidad</i>	Daga
Nalinivati	N (LN, NB, N, NM)	El Beso de la Serpiente	Glifo*, magia, pasión, serpientes*	1º: <i>hechizar</i> , 2º: <i>invisibilidad</i> , 3º: <i>relámpago</i> , 4º: <i>escamas reflectantes</i> *, 5º: <i>sugestión subconsciente</i> , 6º: <i>doble engaño</i> , 7º: <i>contingencia</i> , 8º: <i>pauta centelleante</i> , 9º: <i>tormenta de venganza</i>	Mandíbulas o urumi*
Qi Zhong	NB (LB, NB, N, CB)	El Maestro de la Medicina	Conocimiento, curación, magia, protección	1º: <i>amansar</i> , 2º: <i>falsa vida</i> , 4º: <i>esfera elástica</i>	Maza pesada
Sun Wukong	CN (CB, CN, CM)	El Rey Mono	Engaño, indulgencia, Naturaleza, poder	1º: <i>saltar</i> , 3º: <i>monos locos</i> (Guía del jugador avanzada), 4º: <i>creación</i>	Bastón
Yaezhing	LM (LM, NM)	El Ministro de la Sangre	Deber*, dolor, muerte, trampas	1º: <i>impacto verdadero</i> , 2º: <i>invisibilidad</i> , 6º: <i>doble engaño</i>	Shuriken
Yamatsumi	N (LN, NB, N, CN)	El Señor de la Montaña	Frión*, fuego, poder, tierra	1º: <i>onda de choque</i> *, 3º: <i>arena cambiante</i> *, 7º: <i>erupción volcánica</i>	Gran clava

DIOSSES VUDRANOS

Dios	Alineamiento	Título	Dominios	Conjuros de clérigo	Arma predilecta
Arundhat	NB (LB, NB, N, CB)	El Perfume Sagrado	Curación, magia, Naturaleza, protección	1º: <i>garrote</i> , 3º: <i>arma fantasmal</i> , 4º: <i>hablar con las plantas</i>	Bastón
Ashukarma	CN (N, CB, CN)	La División Divina	Poder, protección, reposo*, tierra	1º: <i>gema devastadora</i> *, 4º: <i>moldear la piedra</i> , 5º: <i>muro de piedra</i>	Mandoble
Chamidu	N (NB, N, NM)	El Rugido de la Tormenta	Curación, Naturaleza, pesadillas, rayos*	1º: <i>convocar animal</i> , 3º: <i>relámpago</i> , 5º: <i>frenesí lunar</i>	Lanza
Dhalavei	LM (LM, NM)	La Podredumbre Inesperada	Conocimiento, destrucción, secreto, trampas	1º: <i>miedo</i> , 4º: <i>labia</i> , 6º: <i>doble engaño</i>	Espada del templo
Diomazul	LM (LN, LM)	La Serpiente de las Ochenta Espadas	Aqua, celo, destrucción, tierra	1º: <i>dolor fantasma</i> , 2º: <i>muñar la piel</i> *, 4º: <i>tormenta de armas</i>	Cimitarra
Lahkgya	CM (CM)	El Patrón de los Monos	Enjambre*, indulgencia, Naturaleza, trampas	1º: <i>paso ligero</i> , 3º: <i>monos locos</i> (Guía del jugador avanzada), 4º: <i>confusión</i>	Mandíbulas o hacha de batalla
Likha	N (LN, NB, N, CN)	La Narradora	Conocimiento, creación, pasión, pena*	1º: <i>disfraz ilusorio</i> , 3º: <i>cautivar</i> , 5º: <i>escena ilusoria</i>	Hacha de mano
Matravash	LN (LB, LN, N)	El Agua Ancha	Aqua, ciudades, Naturaleza, viaje	1º: <i>compartir saber</i> *, 3º: <i>lentificar</i> , 4º: <i>hablar con las plantas</i>	Látigo
Ragdyia	N (LN, NB, N, CN)	El Sabio de la Montaña	Aire, confianza, perfección, poder	1º: <i>onda de choque</i> *, 3º: <i>monos locos</i> (Guía del jugador avanzada), 4º: <i>forma gaseosa</i>	Maza
Raumya	NM (LM, NB, N, NM)	El Príncipe Malvado	Confianza, conocimiento, poder, riqueza	1º: <i>impacto verdadero</i> , 2º: <i>invisibilidad</i> , 4º: <i>tormenta de armas</i>	Tridente

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Carisma o Inteligencia	Diplomacia	Dañar	Ayudar a las mujeres que han sido difamadas injustamente, manipular a otros con falsas promesas	Darle a alguien más de lo que recibes de él, dejarse llevar por la lujuria
Constitución o Sabiduría	Medicina	Dañar	Forzar los límites de la ciencia y el sufrimiento, torturar a otras criaturas	Mostrar o actuar en base a las emociones, permitir que te influya una súplica de misericordia
Destreza o Fuerza	Intimidación	Dañar	Humillar a tus enemigos con ironía, reclamar lo que quieras y mereces, vengar todos los insultos	Mostrar humildad o miedo, permitir que un desaire quede sin respuesta
Carisma o Sabiduría	Engaño	Dañar	Aprovecharse la ignorancia de los demás, convertirse en un árbitro de la realidad, rechazar la sabiduría convencional como una falsoedad	Invertir demasiado en los asuntos mortales

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Fuerza o Sabiduría	Naturaleza	Curar	Empujar a otros a la acción, esforzarte por perfeccionar un arte o artesanía, proteger los monumentos de tu pueblo	Destruir una creación artística sin dar algo en sustitución, negar a actuar si se te pide
Constitución o Inteligencia	Medicina	Curar	Actuar como un administrador responsable de tu entorno, brindar refugio y socorro a mujeres y niños necesitados	Dañar a una embarazada o un niño inocente, incluidos los animales
Carisma o Destreza	Diplomacia	Curar	Actuar con convicción y confianza, ser un líder apasionado y responsable con tu gente o compañeros	Ordenarle a un subordinado una tarea que no estés dispuesto a realizar tú mismo

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Destreza o Inteligencia	Artesanía	Curar	Asegurar la salud de los cultivos y la vegetación, celebrar el cambio de estación, dejar ofrendas para los zorros, perfeccionar una artesanía o comercio	Discriminar a los trabajadores sexuales o la clase baja, maltratar tus herramientas, pasar frente a un mendigo sin dar limosna
Carisma o Constitución	Intimidación	Dañar	Castigar a los que tienen una suerte que no se merecen, devorar los placeres de los vivos, fomentar el resentimiento, hacer que los cementerios sean sobrenaturalmente inseguros	Pasar por delante de comida sin robar un bocado, permitir que el honor o la tradición te impidan coger lo que quieras
Destreza o Fuerza	Atletismo	Dañar	Buscar la gloria en la batalla, proclamar en voz alta tus victorias, proteger tus posesiones y fortalezas	Abusar de tu montura, evitar las peleas, maltratar tus armas, rechazar un desafío de un igual
Constitución o Destreza	Interpretar	Curar	Apoyar las empresas locales, probar los placeres de la vida, traer prosperidad a tu comunidad	Juzgar a otro por sus inclinaciones sexuales o roles de género, tener vínculos con un lugar
Inteligencia o Sabiduría	Interpretar	Curar	Crear arte con palabras, dominar el lenguaje escrito, mostrar la delicada belleza de los colores naturales	Actuar de forma grosera o irrespetuosa, beber cantidades excesivas de alcohol, destruir un ciruelo natural
Constitución o Fuerza	Naturaleza	Dañar	Deleitarse con la destrucción, empeorar los desastres naturales, permitir que los desastres naturales destruyan lo previsto	Permitir que un desastre natural destruya por completo una comunidad o deje un grupo sin sobrevivientes
Destreza o Inteligencia	Latrocínio	Dañar	Robar lo que necesitas, tener un oído abierto entre los ignorados y oprimidos, trabajar discretamente en pro tus metas en las sombras	Arriesgar demasiado por otra criatura, trabajar honestamente por algo que podrías robar
Carisma o Sabiduría	Arcanos	Curar o dañar	Buscar y usar la magia, criar serpientes, curar envenenamientos, tener o adoptar niños, usar veneno	Despreciar a los amigos debido a los celos o la competencia romántica, matar a una serpiente o un císcne inofensivos, separar a los amantes, traicionar a tu descendencia
Inteligencia o Sabiduría	Medicina	Curar	Aliviar el sufrimiento a pesar de las dificultades personales, curar enfermedades y lesiones, enseñar conocimientos a otros	Infligir daño letal a otra criatura (a menos que sea parte de un tratamiento médico necesario)
Carisma o Fuerza	Acrobacias	Curar o dañar	Beber, gastar bromas, vivir la vida libremente	Permitir que la presión social cambie tu comportamiento, rechazar una apuesta o duelo razonable
Destreza o Inteligencia	Sigilo	Dañar	Atacar sin ser visto, castigar a los delincuentes condenados, cometer asesinatos a sueldo	Llevarte el mérito por tus asesinatos, mostrar piedad por un objetivo, negarse a castigar a un criminal legalmente convicto
Fuerza o Sabiduría	Atletismo	Curar o dañar	Esfuerzarte por ser autosuficiente, ponerte a prueba contra los elementos, respetar la naturaleza	Destruir algo sin crear o hacer crecer algo en su lugar, volverte dependiente de la civilización

Aptitud divina	Habilidad divina	Fuente divina	Edictos clave	Anatema Clave
Inteligencia o Sabiduría	Naturaleza	Curar	Cuidar las flores sagradas, ofrecer flores apropiadas a otros dioses, practicar la herboristería	Cosechar las flores sin ofrecer las oraciones adecuadas, desechar las flores marchitas de forma inapropiada, tirar la basura cerca de las flores
Constitución o Inteligencia	Artesanía	Curar o dañar	Construir terraplenes defensivos, crear y hacer cumplir los límites físicos y emocionales, impedir los viajes	Buscar una relación personal después de ser rechazado, destruir una barrera natural, traicionar a un amante
Constitución o Fuerza	Medicina	Curar o dañar	Causar destrucción cuando te enfadas, destruir criaturas aberrantes e infernales, vivir libre de cadenas sociales o materialistas	Contaminar la Naturaleza, dañar a un niño, negarse a tratar una enfermedad
Carisma o Fuerza	Engaño	Curar o dañar	Acabar con la confianza, infiltrarse en organizaciones y gobiernos justos, realizar sacrificios humanos	Dañar a los que están bajo la protección de Dhalavei, traicionar a un compañero sirviente de Dhalavei
Destreza o Fuerza	Atletismo	Curar o dañar	Borrar todo rastro de los enemigos derrotados, destruir por completo a tus enemigos, meditar, permanecer célibe y desapegado de los placeres mundanos	Buscar pelea, tener piedad de quien busca pelea contigo
Destreza o Inteligencia	Latrocínio	Dañar	Destruir propiedades por diversión, exigir sobornos para salvar a criaturas de tus tormentos, robar lujos para tí mismo	Matar a un mono, trabajar honestamente por algo que podrías robar
Carisma o Inteligencia	Interpretar	Curar o dañar	Adaptar obras antiguas al lenguaje moderno, contar la historia a otros, patrocinar o actuar en obras de teatro y recitales	Dar comienzo a una actuación o un cuento sin invitar primero a los dioses a mirar, representar una muerte en el escenario
Constitución o Sabiduría	Supervivencia	Curar	Acomodar y facilitar a los demás, ayudar a los perseguidos, practicar la contemplación y la moderación	Contaminar el agua limpia, destruir campos de loto, interferir con el flujo del río Matra, revelar la ubicación de fugitivos no malvados
Destreza o Sabiduría	Acrobacias	Curar	Buscar la iluminación a través de la experiencia mundana, tomarse la vida con humor, usar bromas inofensivas para enseñar a los demás	Discriminar en función del estatus social, gastar una broma a costa del sufrimiento de alguien, tener un esclavo
Carisma o Fuerza	Interpretar	Curar o dañar	Buscar el poder por encima de los demás, coger lo que quieras, mejorar con la música y la literatura	Abusar de un súbdito leal, dañar o matar a un no combatiente

GLOSARIO E ÍNDICE

Este apéndice contiene breves explicaciones y referencias a páginas para el contenido presentado en este libro, incluidas nuevas reglas, ubicaciones, dioses, organizaciones, etc.

Abaddon Un vasto Plano baldío que es el nacimiento del río Estigia y el hogar de los infernales conocidos como daimonions. El plano es neutral maligno.

Absalom Ciudad más grande de la región del mar Interior, ubicada en la isla de la Piedra Estelar y fundada originalmente por Aroden. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 12 a 23

Abismo Un Plano sinuoso sin fin lleno de peligrosos abismos y hogar de los infernales conocidos como demonios. El Plano es caótico maligno.

agathions Un grupo de celestiales con rasgos bestiales, nacidos de las almas iluminadas de mortales buenos. Los agathions son nativos del Nirvana.

aiudara Poderosas puertas creadas por los elfos para permitir viajar a grandes distancias. También conocidas como portales élficos.

anadi Un pueblo solitario de Garund que se parece a las arañas y puede adoptar formas humanas. *La Era de las Cenizas 1 de 6*, págs. 84 a 85

androide Humanoides creados por medios artificiales. Más común en Numeria.

Arcadia Uno de los continentes de Golarion, al oeste de la región del mar Interior, más allá de las ruinas de Azlant. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* págs. 6 a 7

armas 120 a 121

Aroden Dios legal neutral del cumplimiento del destino, la cultura, la historia, la humanidad y la innovación. Conocido como el Último Azlante. Ahora fallecido.

Ascendido El título para los dioses que alcanzaron su apoteosis al completar la Prueba de la Piedra Estelar.

asura Criaturas extraplanarias legales malignas nacidas de los errores de los dioses, que buscan destruir las creaciones de los dioses. Habitán principalmente en el Infierno.

asura rana Los asuras más poderosos, que habitan en lugares sagrados profanos y en las tierras salvajes del Infierno.

Avistan Uno de los continentes de Golarion. Constituye la mitad norte de la región del mar Interior. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* 7

Azlant Una de las naciones más grandes durante la Era de las Leyendas. El imperio fue destruido durante la Gran Caída y sus ruinas permanecen como islas en el océano Arcadiano. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* 8 pág. 62 a 63

bagaje 9

Burocracia Celestial El término colectivo para los dioses de Tian Xia. También conocida como la Corte Celestial.

Caballeros infernales Un conjunto de órdenes de caballería con un enfoque estricto en mantener el orden y defender la ley. *Guía de Personajes de los Presagios Perdidos* pág. 76 a 85

Caballeros de Última Muralla Los caballeros restantes de la caída Última Muralla, que buscan destruir al Tirano Susurrante. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 86 a 95

Caminos sin Retorno La red metafísica que conecta el Osario con el Plano Material. Utilizado por los psicopompos para viajar entre estos planos.

Carcosa Una antigua ciudad alienígena ubicada en un sistema solar distante, lejos de Golarion. Hogar del Primigenio Hastur.

casi dios Un poderoso inmortal que puede otorgar poderes a los mortales. Un casi dios puede ser cualquier tipo de ser y siempre es de nivel 25 o inferior.

Casmoron Uno de los continentes de Golarion. Ubicado inmediatamente al este de la Región del mar Interior.

celestial Criaturas que provienen de los Planos de alineamiento bueno o tienen una fuerte conexión con ellos.

Cernunnos Señor Empíreo caótico bueno de la fertilidad, las estaciones y los animales salvajes. Conocido como el Señor de los venados. 128-129

Cicatriz Sarkoris Una región ubicada en el norte de Avistan. La anterior ubicación de la Herida del Mundo. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 32 a 33

Cielo Un Plano que encarna el orden y la compasión y es el hogar de los celestiales conocidos como arcontes. El Plano es legal bueno.

conjuros 106 a 111

Decoloración Proceso provocado por el hastío que decolora y envejece a un gnom, normalmente culmina con la muerte de éste.

dios Un ser poderoso que existe más allá del alcance de la mortalidad, la inmortalidad y la muerte en vida. Los dioses pueden otorgar poderes a los mortales y, a diferencia de los semidioses y los casi dioses, no tienen estadísticas.

dios/diosa Cualquier ser que pueda otorgar dominios, conjuros y otras aptitudes: un dios, un semidiós o un casi dios.

dominios 112 a 119

dominios alternativos 7 a 8

dragón salmuera Un tipo de dragón primigenio que vive cerca de océanos y mares.

drow Descendientes de antiguos elfos que viven en las tierras oscuras.

Eje Una enorme ciudad planaria que es conocida por su cumplimiento de la ley y el hogar de los monitores conocidos como eones. El Plano es legal neutral.

Eliseo Un Plano lleno de naturaleza salvaje y hogar de los celestiales conocidos como azatas. El Plano es caótico bueno.

Era de la oscuridad La época posterior a la Gran Caída, que va desde el -5293 RA al -4294 RA.

Esfera Exterior La parte exterior del Gran Más Allá, que consta de nueve Planos con un fuerte vínculo con alineamientos y filosofías particulares y es el hogar de muchos dioses: Abaddon, el Abismo, el Cielo, el Eje, el Elíseo, el Infierno, el Maelstrom, el Nirvana y el Osario.

Esfera Interior El centro del Gran Más Allá. Consiste en el Plano Astral, el Plano de la Sombra, el Plano Etéreo, el Plano Material, el Primer Mundo, los Planos de Energía y los Planos Elementales.

Garund Uno de los continentes de Golarion. Su porción norte constituye la mitad sur de la Región del mar Interior.

Geb Una nación del este de Garund que es un paraíso para los muertos vivientes. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* 8

Gran Caída Un evento cataclísmico en -5293 RA, en el que una lluvia de meteoritos cayó sobre Golarion y causó una destrucción masiva.

Gran Más Allá Nombre colectivo que reciben todos los planos de existencia del multiverso conocido.

Halcamora Señora Empírea neutral buena del vino, los huertos y los jardines. Conocida como la Dama de la Abundancia Madura. 128-129

infernal Criatura que proviene de o tiene una fuerte conexión con los planos de alineamiento maligno.

inevitables primordiales El nombre que reciben los primeros inevitables, que encarnan conceptos fundamentales del multiverso.

intercesión divina 9

Infierno Un Plano cruel, dividido en nueve capas distintas y hogar de los infernales conocidos como diablos. El Plano es legal maligno.

Jaidi Antigua diosa azlante del trabajo duro, la agricultura y la autosuficiencia. Conocida como la Bendición y la Generosidad. 130-131

Jalmeray Una nación insular frente a la costa este de Garund. Un hogar para inmigrantes de la lejana Vudra. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 77 a 79

Kyonin Una nación en el centro de Avistan. Conocida por ser el centro de la cultura élfica en Avistan. *Guía del mundo de Presagios Perdidos* pág. 127 a 128

la Herida del Mundo Una enorme grieta que se abrió en la nación de Sarkoris, permitiendo que las hordas demoníacas del Abismo surgieran y destruyeran la región. Luego se cerró y la tierra plagada de demonios ahora es conocida como la Cicatriz Sarkoris. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 26, 32

Maelstrom El término colectivo para las áreas inexploradas y caóticas en las fronteras metafísicas de los planos en la Esfera Exterior. Hogar de los monitores conocidos como proteicos. El plano es caótico neutral.

Minkai Un gran imperio ubicado en el este de Tian Xia. Conocido por su inestabilidad civil recientemente sofocada.

Magnimar Una de las principales ciudades-estado de Varisia. Conocida como la Ciudad de los Monumentos.

Mantis Rojas Un grupo de asesinos que sirven al dios mantis Achaek y residen en la isla Mediogalti. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 65 a 66

monitor Criaturas que provienen de los Planos de alineamiento neutral o tienen una fuerte conexión con ellos.

Mzali Una ciudad-templo ubicada en el extremo sur de la Extensión de Mwangi. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 88 a 89

Ninshabur Una tierra en ruinas en el centro de Casmoron. Antaño un gran imperio, fue destruido por la Tarasca, una semilla de Rovagug.

Nirvana Un Plano pacífico lleno de paisajes idílicos y hogar de los celestiales conocidos como agathions. El Plano es neutral bueno.

objetos mágicos 121 a 123

Osario Un Plano al que las almas de los muertos viajan en la otra vida. Hogar de los monitores conocidos como psicopompos. El Plano es neutral.

panteones 92 a 93

Piedra Estelar Una piedra preciosa única que se estrelló contra Golarion durante la Gran Caída. Con el tiempo fue alzada por Aroden y colocada en el interior de la Catedral de Piedra Estelar en Absalom. Los mortales pueden intentar ascender a la divinidad alcanzando la piedra y realizando la Prueba de la Piedra Estelar.

Plano Astral Un Plano transitivo a través del cual pasan todas las almas de caminando hacia su juicio final.

Plano del Agua Un Plano elemental saturado de océanos infinitos, ciénagas de lodo y cielo y nubes de vapor.

Plano del Aire Un Plano Elemental lleno de vastos cielos, tormentas agitadas y enormes nubes.

Plano de energía Negativa Un Plano ubicado en el centro del Plano de la Sombra y lleno de energía destructiva. También conocido como el Vacío.

Plano de la Tierra Un Plano Elemental impregnado de piedra sólida, cavernas interminables y vetas minerales.

Plano de la Sombra Un plano ubicado en el lado más alejado del plano Etéreo que es un reflejo retorcido del plano Material.

Plano del Fuego Un Plano Elemental cubierto de llamas danzantes, mares de magma y nubes de ceniza.

Plano Etéreo Un plano transitivo que se superpone con los planos de la Esfera Interior. Permite viajar a los Planos Interiores.

Plano Material El Plano que abarca el universo conocido, incluido Golarion y su sistema solar. Ubicado dentro de la Esfera Interior.

plantillas temáticas 9

Presagiar Un método de adivinación que utiliza cartas conocidas como cartas de presagio para adivinar el futuro. Especialmente popular en Varisia.

Primer Mundo Un Plano que se superpone al Plano Material y se dice que es un "borrador" de la existencia. Es el hogar de vibrantes paisajes y feéricos.

qlippoth Un grupo de infernales primigenios nacidos de la esencia del Abismo. Los qlippoth son nativos del Abismo.

Razatlan Una nación ubicada en el centro de Arcadia, y la sede de lo que queda del antiguo Imperio de Razatlan.

Río Matra Un vasto e importante río que atraviesa el centro de Vudra.

Recuento de Absalom El calendario más utilizado en Avistan y Garund. El año actual es el 4722 RA.

Red de la Campanilla Una organización secreta dedicada a liberar a los medianos esclavos, especialmente en Cheliax.

Rección del mar Interior El nombre colectivo del continente de Avistan y la parte norte de Garund, que rodea el mar Interior.

rio Estigia Un vasto río que nace en Abaddon, atraviesa la Esfera Exterior y termina en la base de la Aguja de Farasma en el Osario.

semidíos Un poderoso inmortal que puede otorgar poderes a los mortales. Los semidioses siempre tienen nivel 26 o más.

señor qlippoth Qlippoth particularmente poderoso, con el poder de los dioses.

svirneblin Una rama de gnomos que viven en reinos subterráneos. También conocidos como gnomos profundos.

Taldor Nación ubicada en el sureste de Avistan. Este imperio en declive busca recuperar su antigua gloria. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 128 a 129

Tapiz Oscuro El nombre de los huecos oscuros entre las estrellas. Se cree que es el hogar de seres que están mucho más allá de la comprensión de los mortales e incluso de los dioses.

Tian Xia Uno de los continentes de Golarion. Situado muy al este de la Región del mar Interior, más allá de Casmaron. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* 9

Tierras Oscuras La inmensa área de cavernas, bóvedas y pasajes debajo de la superficie de Golarion. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 7 a 8

Ustalav Una nación ubicada en el centro norte de Avistan. Incontables terrores recorren la región. *Guía del mundo de Presagios Perdidos* 69

Varisia Una región en el noroeste de Avistan. Conocida como tierra fronteriza y hogar de las antiguas ruinas thassilonianas. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* pág. 116 a 117

velstrac Seres crueles que están obsesionados con la autopercusión y prosperan con el miedo y el dolor. Los velstracs son nativos del Plano de la Sombra.

Vudra Una vasta península en el sureste de Casmaron. Es el hogar del pueblo vudrano.

xiomorn Criaturas del Plano de la Tierra que viajan a planetas para experimentar con residentes nativos. También conocidos como los guardianes de las bóvedas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Dioses y magia de los Presagios Perdidos (Segunda Edición) © 2020, Paizo Inc., Autores: Robert Adducci, Amiralí Attar Olyaea, Calder CaDavid, James Case, Adam Daigle, Katina Davis, Leo Glass, Joshua Grinlinton, James Jacobs, Virginia Jordan, Jason Keeley, Jacky Leung, Lyz Liddell, Ron Lundein, Stephanie Lundein, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Dave Nelson, Samantha Phelan, Jennifer Povey, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Patrick Renie, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, David Schwartz, Shahreena Shahrani, Isabelle Thorne, Marc Thuot, Jason Tondro y Diego Valdez.

PAIZO INC.

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

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre y Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Desarrollo senior Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño • Logan Bonner, Lyz Liddell y Mark Seifert

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng y Lu Pellazar

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico senior • Emily Crowell and Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Gestor de redes sociales • Payton Smith

Atención al cliente & Administrador de la comunidad • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Generalista de RRHH • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Coordinación de la tienda online • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

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

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

Juego de Rol Pathfinder (Segunda Edición).

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

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

Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Pathfinder Society, Pathfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game y Starfinder Society son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en Lituania

¡PON A PRUEBA TUS CONVICCIONES

En una tierra sin destino y un mundo demasiado a menudo desprovisto de justicia, corresponde a los dioses llevar al éxito o al fracaso a las personas que los invocan en busca de salvación (o para provocar su ira). ¡Jura lealtad al poder de los dioses y a sus causas, o rechaza sus ofrendas para vivir una vida tuya y solo tuya!

Dioses y magia de los Presagios Perdidos ofrece detalles sobre los principales dioses que se encuentran en la Región del mar Interior, incluidas las formas que pueden adoptar su placer o su ira. ¡También presenta reglas para más de cien dioses y filosofías para que puedas encontrar la causa que mejor se adapte a tus convicciones y poner tus armas y magia a su servicio!



paizo.com/pathfinder



8 436589 626850

PF208
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania