Segunda Edición
Pathfinder®
Armas y Mecanismos
Michael Sayre y Mark Seifter

Armas y mecanismos

AUTORES
Michael Sayre y Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL
Logan Bonner, Jessica Catalan, John Compton, Andrew D. Geels, Steven Hammond, Sen H.H.S., Brent Holtsberry, Jason Keeley, Dustin Knight, Luis Loza, Ron Lundeen, Chris Mastey, Liane Merciel, Jacob W. Michaels, Dave Nelson, Samantha Phelan, Mikhail Rekun, Stephen Radney-MacFarland, Sydney Meeker, Kendra Leigh Speedling, Andrew Stoeckle, Calliope Lee Taylor, Sara Thompson, Andrew White y Scott D. Young

JEFATURA DE DISEÑO
Michael Sayre

DISEÑO
Logan Bonner, James Case, Michael Sayre y Mark Seifter

JEFATURA DE REDACCIÓN
Leo Glass

REDACCIÓN
Janica Carter, Addley C. Fannin, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, K. Tessa Newton, Simone D. Sallé y Shay Snow

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES
Hazem Ameen, Gislaine Avila, Carol Azevedo, Loïc Canavaggia, Sergio Cosmai, Biagio d'Alessandro, João Fiuza, Kent Hamilton, Joel Holtzman, Will O'Brien, Roberto Pitturru, Pixoloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Matthias Rothenaicher, Firat Solhan, Jessé Suursoo, Iana Vengerova y Denis Zhbankov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DISEÑO GRÁFICO
Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs

DIRECCIÓN DE DISEÑO DEL JUEGO
Jason Bulmahn

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
Glenn Elliott

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Rosa María Arbós

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 16401-2023

DEVIR
Devir Iberia
Via Agusta 153-157,
Entl. Local 4
08021 Barcelona
devir.com

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

Índice de materias

Introducción 4

1 Personajes mecánicos 10

Inventor 14
Opciones de personajes mecánicos 34
Autómata 36
Bagajes comunes 44
Bagajes raros 46
Arquetipos mecánicos 48
Arquetipo conductor especialista 49
Arquetipo dinamo excelente 50
Arquetipo multiclase inventor 52
Arquetipo mecánico de vehículos 53
Arquetipo reserva 55
Arquetipo trampero 57

2 Equipo mecánico 58

Equipo de combate 62
Cachivaches 66
Armas de asedio 72
Trampas de lazo y peligros 78
Tecnología estasiana 82
Equipo utilitario 84
Aparejos de movilidad 90
Vehículos 92

3 Personajes de armas 100

Pistolero 104
Opciones de personajes de armas 120
Bagajes comunes 122
Bagajes poco comunes 124
Bagajes raros 125
Arquetipos de armas 126
Arquetipo multiclase pistolero 127
Arquetipo artillero 128
Arquetipo cañonero bestial 130
Arquetipo danzarín de las balas 132
Arquetipo de clase disparador de conjuros 133
Arquetipo dúo francotirador 135
Arquetipo especialista en demoliciones 137
Arquetipo fenómeno de la pistola 138
Arquetipo francotirador inesperado 140
Arquetipo pirotécnico 142

4 Equipo de armas 144

Armas de fuego clásicas 150
Cañones bestiales 154
Armas de fuego improvisadas 157
Armas de combinación 158
Armas de fuego raras y únicas 160
Munición 168
Armas de asedio de pólvora negra 172
Herramientas y accesorios 178

5 El Engranaje Rotativo 186

El Bastión Dongun y Alkenstar 190
Dotes de ascendencia de los enanos dongun 200
Absalom 202
Arcadia 206
El Imperio Jistka 212
Los Grilletes 217
Tian Xia y Vudra 220
Ustalav 225

Glosario e Índice 230

Este libro hace referencia a otros productos *Pathfinder*; sin embargo, dichos textos no se necesitan para utilizar este libro. Los lectores interesados en referencias a los manuales de tapa dura *Pathfinder* pueden encontrar las reglas completas contenidas en los mismos de forma gratuita (*en inglés*) en **paizo.com/prd**.

GJA	***Guía del jugador avanzada***	**GB**	***El Gran Bazar***
RB	***Reglas básicas***	**GMPP**	***Guía del Mundo de los Presagios Perdidos***

INTRODUCCIÓN

El Juego de rol Pathfinder *transcurre en un escenario de alta fantasía, donde se puede contar casi cualquier relato. Si bien las* Reglas básicas *proporcionan opciones clásicas para jugar y* Secretos de la Magia *ofrece opciones para que los personajes se adentren en los misterios mágicos de Golarion,* Armas y Mecanismos *presenta los secretos de las armas de pólvora negra y de los mecanismos de relojería, combinando las agallas y el steampunk para proporcionar un sabor propio.*

Mecanismos, armas, o ambas cosas

Armas y Mecanismos se presenta como tres "libros" más pequeños pero interconectados, dentro de una misma cubierta. El "libro" Mecanismos está dividido en dos capítulos: Personajes mecánicos y Equipo mecánico. El primer capítulo describe la clase inventor y la ascendencia autómata, junto con diversos arquetipos que tienen como lugar común la innovación. El segundo capítulo presenta un abanico de artilugios y de vehículos que tienen como lugar común la inventiva. Este capítulo incluye reglas para los mecanismos de relojería y a vapor, así como otras formas de tecnología más esotéricas.

El "libro" Armas también está dividido en dos capítulos: Personajes de armas y Equipo de armas. La primera sección presenta la clase pistolero, junto con un abanico de arquetipos que apoyan estilos de combate excitantes construidos alrededor de las armas de fuego y las ballestas. El segundo capítulo ofrece una amplia gama de armas de fuego nuevas, desde las armas clásicas de pólvora negra como el mosquete de chispa y el arcabuz hasta opciones más fantásticas como las versátiles armas combinadas o los mágicos cañones bestiales. El soporte para las armas de fuego y las ballestas va más allá de limitarse a nuevas armas, e incluye otros accesorios excitantes para personalizar el arma elegida, como bayonetas o culatas reforzadas para añadir una opción cuerpo a cuerpo a tus armas de fuego, miras mágicas para mejorar tu agudeza visual, bandoleras y fundas mágicas e incluso cañones y mecanismos de disparo de repuesto para cambiar los parámetros de tu arma.

El último "libro", El Engranaje Rotativo, ofrece un atlas independiente que describe diferentes zonas de Golarion donde es probable encontrar pólvora negra, mecanismos y otras formas de tecnología. Este capítulo no se limita al Mar Interior, sino que explora continentes como Arcadia, Casmaron y Tian Xia, describiendo las tradiciones tecnológicas de dichas regiones y cómo éstas han influenciado el crecimiento y la proliferación de la tecnología por todo el planeta.

Cómo usar este libro

Las opciones propuestas expanden las *Reglas básicas* y se requiere dicho libro para utilizar *Armas y Mecanismos.* Algunas reglas indican otro material que figura en este libro, con referencias de páginas. Otros productos que hagan referencia a las reglas de este libro utilizarán la cita en superíndice A&M.

Entradas de acceso

La mayor parte del contenido de reglas de este libro es poco común o raro, puesto que dicha tecnología no es usual en Golarion. Sin embargo, a veces el bloque de estadísticas de un elemento de reglas poco común incluye una Entrada de acceso que indica criterios específicos. Un personaje que cumpla los criterios indicados en la Entrada de acceso, como por ejemplo proceder de un sitio en particular, tendrá acceso a dicho elemento de reglas. Este libro a veces agrupa requisitos de acceso por secciones. Por ejemplo, la introducción al capítulo Personajes de mecanismos (pág. 12) detalla las áreas de Golarion que conceden acceso a la clase inventor y las armas y artilugios poco comunes relacionados con ella, por lo que las áreas en las que aquí se detalla que conceden acceso juegan el papel de requisitos de acceso para la mayor parte de la sección (sin incluir los objetos raros y ciertos otros elementos de los que se indica que requieren aprobación adicional por parte del DJ, como por ejemplo los vehículos).

Como siempre, el DJ tiene la última palabra sobre quién puede tener acceso a opciones poco comunes o raras, o siquiera si permite o no opciones específicas en la partida. Podría decidir que la formación o las aptitudes de un personaje tienen sentido para una opción de reglas específica y conceder acceso a la misma aunque el personaje no esté automáticamente cualificado o que esas mismas opciones no están disponibles para todo el mundo.

Construcción de mundos y tono

Armas y Mecanismos introduce elementos de fantasía que bien podrían no encajar en todas y cada una de las partidas. El mundo de Golarion tiene mucho en común con el período del Renacimiento en la Tierra, suplementado con magia y con tecnologías anticuadas que fueron reemplazadas en la Tierra antes de ser refinadas hasta el punto al que han llegado en Golarion. Este mundo de alta fantasía alberga piratas con bandoleras de pistolas de chispa, científicos implacables que reaniman a los muertos mediante descargas eléctricas, caballeros de brillante armadura montados en poderosos grifos y magos que lanzan conjuros desde altas torres. Cada uno de estos conceptos tiene un lugar en Golarion; pero para encontrar alguno de los elementos tecnológicos tienes que saber dónde buscar.

Para una campaña casera, especialmente en un escenario de campaña también casero, algunos DJs podrían preferir un mundo que aproveche la era de la piratería e incluya cañones y armas de fuego con mayor frecuencia que Golarion, sin la presencia de mochilas cohete a vapor y garfios de abordaje de relojería. Otros DJs podrían preferir un mundo en el que existieran los mecanismos y las máquinas a vapor, pero sin pistolas y otras armas de pólvora negra. *Armas y Mecanismos* da pasos para facilitar esta construcción de mundos. Como ya se ha mencionado, este tomo se divide en tres "libros" más pequeños. Un DJ que solo quiera

permitir armas de pólvora negra sin añadir ciencia abstrusa a su partida puede permitir a sus jugadores utilizar los capítulos sobre Armas, e ignorar los de Mecanismos. Un DJ que quiera crear un mundo de constructos de relojería y de inventos fantásticos sin contaminar por las armas de pólvora negra puede, por contra, permitir a sus jugadores que utilicen los capítulos de Mecanismos sin darles acceso a los de Armas. Finalmente, a un DJ inseguro acerca de cómo podrían encajar en su partida dichos elementos se le anima a que lea El Engranaje Rotativo para ver cómo dichas tecnologías han crecido y se han diseminado por Golarion, para quizá inspirarse sobre cómo encajar dichos elementos en sus partidas.

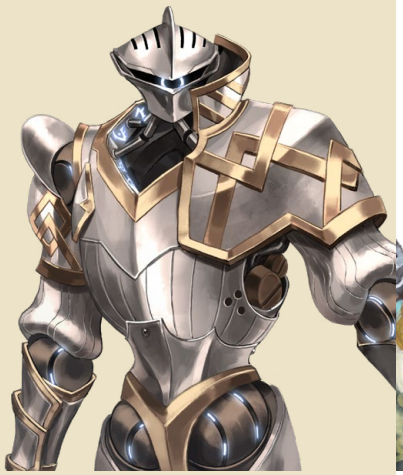
Funcionalidad y equilibrio

Golarion es un mundo de magia en el que hay espadas recubiertas de runas que han sido forjadas con metal caído del cielo, armaduras completas similares a las fabricadas en la Tierra durante el siglo XV y otros armamentos distintos a cualquier cosa a la que la gente de la Tierra haya tenido acceso jamás. Por lo tanto, las armas de pólvora negra y los artilugios tecnológicos presentados en este libro están equilibrados con las demás opciones disponibles para todos los personajes a nivel de mecánica de juego. Las armas de fuego, aunque son capaces de infligir impactos críticos devastadores, funcionan junto a las ballestas y los arcos largos en lugar de reemplazarlos, de parecida forma a como se utilizaron las armas de fuego y los arcos en Asia durante casi novecientos años de la historia humana.

¿No son las armas de fuego más poderosas que los arcos?

Las armas de fuego que se presentan en este libro solo representan a las primeras de su género, con unos pequeños ajustes añadidos, tal y como se explica en la introducción del capítulo Equipo de Armas (pág. 146). Estas antiguas armas de fuego, que utilizaban pólvora negra que no exhibía los refinamientos de la munición moderna y que carecía de la tecnología del rayado del cañón, que incrementa el alcance y la puntería, eran extremadamente imprecisas y no más letales en un impacto de refilón que la mayoría de arcos y ballestas; sin embargo, el poder de perforación de estas armas de fuego era superior, y una herida en un área vital podía ser increíblemente letal. Esa letalidad se representa, a nivel de mecánica de juego, mediante el rasgo fatal

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ASCENDENCIAS	CLASES	
AUTÓMATA	INVENTOR	PISTOLERO
		
Los autómatas son constructos inmortales infundidos con almas vivas, que a menudo creen que están sirviendo a una gran causa.	El inventor se enfrenta a sus enemigos con una innovación pionera que solo él puede utilizar.	Los pistoleros utilizan armas de fuego y ballestas para llevar a cabo disparos de fantasía y abatir a sus enemigos a la vez que permanecen a una distancia segura.
MEJORAS DE CARACTERÍSTICA	**PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA CLAVE***	
Fuerza, gratuita	Inteligencia	Destreza
DEFECTO DE CARACTERÍSTICA	**PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA SECUNDARIAS**	
–	Fuerza o Destreza	Constitución, Fuerza

* Un personaje obtiene una mejora de característica a la puntuación de característica clave de su clase

de que dispone la mayoría de armas de fuego, donde un impacto crítico indica una herida de bala en un órgano vital u otra parte importante del cuerpo. Esta mecánica permite a un arma de fuego infligir más daño en las circunstancias correctas que un arma con un dado de daño similar, mientras que se mantiene un ecosistema de juego equilibrado que permite brillar a cada jugador.

ARMADURA Y TECNOLOGÍA PERSISTENTE

En Golarion, la tecnología ha avanzado mucho más lentamente que en la Tierra. Muchas comodidades modernas aún tienen que inventarse o descubrirse. Sin embargo, eso no quiere decir que la tecnología se haya quedado quieta. Como quiera que determinados tipos de tecnología persistieron durante siglos en Golarion en lugar de ser sustituidas como lo fueron en la Tierra, muchas innovaciones fantásticas siguen predominando puesto que las tecnologías competidoras se desarrollaron más lentamente o no se extendieron tan rápidamente.

Mientras que los dragones de relojería y las botas alquímicas que propulsan por el cielo a su portador son manifestaciones de sustituciones tecnológicas menos frecuentes, ejemplos más sutiles de muchas otras están dispersos por el juego. En su cúspide del siglo XVI, una armadura completa podía detener incluso el poder perforante (si no la fuerza completa) de un disparo de arma de fuego, aunque el coste y el peso de la armadura la ponían solo al alcance de los individuos más ricos. Por otra parte, Golarion es un mundo de fantasía donde los dragones y otros monstruos sobrenaturales con un poder destructivo parecido o superior al de un arma de fuego son relativamente comunes, y donde los aventureros obtienen grandes riquezas que reinvierten constantemente en armas y armaduras mejores. Sin embargo, los armamentos de Golarion pueden ser potenciados con runas mágicas que los elevan por encima de cualquier cosa que pueda ser replicada en la Tierra sin la aplicación de tecnología avanzada de más allá de la era de las espadas y de la armadura completa.

Similarmente para las armaduras más ligeras, hace mucho tiempo que en la Tierra existen técnicas para incorporar seda que puede evitar que las balas perforen la armadura y otras para crear armamentos resistentes a las balas, como lacar capas de papel a fin de crear un rudimentario análogo al actual Kevlar, pero a menudo no han tenido un uso popular antes de evolucionar a una forma que ya no es reconocible. Diversas naciones de Tian Xia disponen de técnicas para crear armas de pólvora negra, como el cañón de mano y la lanza de fuego, asi como la armadura lacada. La intersección de dichas tecnologías significa que no es improbable encontrar variantes de la armadura de cuero tachonado o de la cota de mallas provistas de capas de ese tipo de material a prueba de balas temprano. En Avistan y en el Mar Interior, es probable que los caballeros que han encontrado armas importadas o robadas de Alkenstar conozcan armeros que disponen de técnicas para elaborar armaduras de placas solapadas y sobrevestas o ropa interior de seda que proporcione una protección adicional contra las balas.

LA INFLUENCIA DE LA ALQUIMIA EN LA TECNOLOGÍA

Considerando que determinadas tecnologías han visto más refinamiento o seguido sendas de desarrollo divergentes en Golarion en comparación con la Tierra, la influencia de la alquimia en la tecnología de Golarion no se puede subestimar. Además de permitir la creación de armas elementales, como el fuego de alquimista o el relámpago embotellado, las técnicas alquímicas se han aplicado a menudo a una gran variedad de otros campos e industrias. Los tratamientos alquímicos para las armaduras pueden crear materiales más resistentes; las destilaciones alquímicas permiten una gran variedad de formas y potencias a la pólvora negra; la alquimia y quienes la practican influencian incluso las necesidades más básicas, como la conservación de sustancias volátiles para su transporte.

En gran medida como las armas de fuego, la alquimia es una herramienta al alcance de cualquiera, utilizable por la mayoría de quienes pueden hacerse con los componentes necesarios sin requerir el entrenamiento especializado o los linajes únicos de magos y hechiceros. Un solo alquimista que fija su residencia en una comunidad puede mejorar rápidamente la calidad de vida de todos los que habitan allí, reduciendo las muertes por enfermedad, mejorando la capacidad de dicha comunidad para defenderse de las amenazas exteriores y proporcionando otros beneficios, tanto grandes como pequeños. Si bien es una ciencia por derecho propio, la alquimia tiene lazos indisolubles con las armas de pólvora negra y otras tecnologías de Golarion, potenciando el desarrollo de metales más recios y de explosivos más volátiles para permitir creaciones a gran escala. Por ejemplo, si bien la tecnología del vapor es extremadamente reciente en Golarion, es mucho más probable que los motores de vapor utilicen fuentes de vapor alquímicamente derivadas que las calderas a carbón utilizadas en nuestro mundo.

LA TECNOLOGÍA EN GOLARION HOY

A lo largo de las dos últimas décadas, Golarion y especialmente la Región del mar Interior, que comprende el continente de Avistan y la parte septentrional del continente de Garund, han sufrido una catástrofe tras otra. Ejércitos de demonios surgiendo a borbotones de una herida en el propio mundo, magos desplazados en el tiempo incitando al caos para recuperar su perdida gloria, ejércitos de gigantes y de hobgoblins y un maléfico liche dirigiendo hordas de muertos vivientes, han asaltado una y otra vez a las gentes de Golarion haciéndolas tambalearse una y otra vez. Si bien estos acontecimientos han retrasado ciertos avances tecnológicos, han espoleado otros. Las armas de fuego son más preponderantes que nunca en Golarion, y los artífices de Varisia, Absalom y la parte septentrional de Garund crean constantemente nuevos artilugios tan maravillosos como terribles. Golarion se alza en una cúspide, siendo su alquimia prominente, los mecanismos de relojería propensos a expandirse y la tecnología de la propulsión a vapor entrando en sus días iniciales de innovación excitante. Dichas tecnologías pueden estar actualmente limitadas en su extensión, pero están excelentemente situadas para aportar grandes cambios y mejoras a Golarion. Sin embargo, esto no es ninguna garantía. Dichos avances pueden muy bien derrumbarse si las fuerzas que buscan la disolución de la ciencia y de la cohesión social se salen con la suya. Afortunadamente, Golarion también es un mundo en el que inevitablemente se alzan héroes para enfrentarse a semejantes desafíos y actúan para asegurar un futuro de posibilidades sin límites.

EXPLORADOR DE ALKENSTAR

MODULARIDAD

Tal y como se mencionó al inico de esta introducción, *Armas y Mecanismos* está organizado de forma que puedas utilizar tanto (o tan poco) como creas apropiado para tu mundo de juego. Si bien algunos elementos obvios pueden ayudar a que este intento sea aparente, como el cambio de las ilustraciones de los márgenes entre el "libro" de Mecanismos, el de Armas y el Engranaje Rotativo, también hemos tomado otras medidas que pueden no resultar obvias de inmediato. Los vehículos y las armas de asedio, que pueden ser reglas divertidas e interesantes, pero que quizá no encajen bien en todas las campañas, disponen de sus propias secciones aparte. La sección de armas de fuego está dividida en "armas de fuego clásicas" y "armas de fuego de fantasía" para que, si en tu escenario de campaña preferido, las armas de pólvora negra de ánima lisa son el "techo", puedas permitir tan solo las armas de fuego clásicas en tu campaña. Si tu escenario de alta fantasía mezcla los puntos más sobresalientes del Renacimiento de la Tierra con tecnología fantástica o directamente mágica, como armas de fuego que se transforman en espadas o en hachas o armas parecidas a pistolas hechas a partir de los cuerpos disecados de criaturas sobrenaturales, también puedes añadir dichas armas de fuego de fantasía a tu partida.

Con todas las permutaciones posibles de un mundo de fantasía, hemos pretendido crear un libro que complazca al mayor número posible de gente y encaje con el máximo de escenarios posibles, permitiendo a la gente incluir los elementos narrativos que más les gusten sin sentirse excesi-

vamente presionados para incluir los que impactan negativamente en su inmersión o en su experiencia de juego. Tanto si quieres interpretar a un espadachín pirata con una pistola de pólvora negra o a un ingeniero ysoki con una mochila provista de una bobina tesla que interrumpe la energía mágica y un garfio de abordaje cuya cuerda se recoge mediante un mecanismo de relojería, este libro es para ti. Tómate la libertad de utilizar los elementos de este libro que se alineen fuertemente con tu visión para los personajes, aventuras y mundo de juego que quieras crear y deja atrás el resto.

FRONTERAS Y CAMBIO

Cuando se construye un mundo de fantasía o se juega en un mundo como Golarion, donde los magos viven junto a los pistoleros e incluso el más mágico de los reinos podría disponer de soldados de relojería tecnológicos y de otros descubrimientos científicos que simulan, potencian o incluso reemplazan la magia, puede ser difícil imaginarse cómo coexisten estos elementos tan distintos uno junto a otro. ¿Por qué no adoptan otras naciones cercanas las armas de fuego? ¿Por qué se gastaría alguien inmensas cantidades de oro para construir un dragón de relojería pudiendo teletransportar un huevo desde un nido y obtener la criatura real de forma mucho más barata?

Existen unas cuantas respuestas posibles a estas preguntas, e imaginártelas podría ayudar a que tu escenario de campaña fuera más vibrante y cercano. Para empezar, hablaremos de algunas de las formas en las que Golarion responde a estas preguntas antes de adentrarnos en las formas de integrar este tipo de temas en tu escenario original.

El Bastión Dongun y Alkenstar son fuertes ejemplos de zonas de Golarion que pueden disponer de un nivel tecnológico significativamente superior al nivel de tecnología medio del resto del mundo, sin socavar o cambiar de forma significativa la dinámica general de Golarion y las regiones cercanas. Aprisionados entre dos naciones en guerra gobernadas por magos-reyes, Alkenstar y el Bastión Dongun carecen de puertos propios significativos y están rodeados de un yermo lleno de mutantes y de monstruos. Además, las antiguas guerras mágicas que dejaron sus cicatrices en los Yermos de Maná también crearon bolsas de magia inestable o zonas de magia muerta, donde la magia es poco fiable en el mejor de los casos, y virtualmente no existente en el peor. Como resultado, tiene sentido que los recios herreros del Bastión Dongun forjen armas de fuego como método principal para protegerse de las criaturas peligrosas y de las amenazas, igual que el hecho de que las armas sólo han estado disponibles en esta pequeña región del mar Interior desde hace muy poco tiempo.

En tu mundo casero, podrías utilizar palancas similares para compartimentar los diferentes países y regiones que crees mediante circunstancias similares, o utilizar opciones completamente diferentes según veas apropiado. Por ejemplo, si en tu mundo de campaña existen las armas de fuego pero están limitadas a una parte del mundo muy específica, pregúntate por qué han sido restringidas. ¿Existe una organización poderosa que se basa en su dominio de los secretos de la fabricación de armas de fuego para proteger sus intereses? Quizá la magia es tan predominante que tan sólo un individuo raro y aberrante, carente de talento para la magia, podría interesarse en la búsqueda de avances tecnológicos. Quizá las propias dinámicas del mundo entren en el juego; por ejemplo, algún elemento de la atmósfera o propiedades de los metales extraídos del subsuelo hacen que se resistan a que se les de forma y se les manipule en el grado necesario para crear armas de fuego u otras armas y artilugios tecnológicos, por lo que la única forma de tener semejantes objetos es comprárselos a mercaderes extraplanarios que los importan de Planos distantes. Las posibilidades no tienen límite, y no importa tanto la razón por la que te decidas, mientras tengas alguna comprensión de cómo está entretejido el mundo que estás creando.

Por supuesto, tu mundo también podría ser una convergencia salvaje y carente de límites de nexos planarios, donde los pistoleros luchan al lado de caballeros que empuñan espadas y serpientes psíquicas. Todo es posible y tan sólo necesita que tenga el sentido necesario para que tus amigos y tu os lo paséis bien e interpretéis el tipo de historias que os apetezcan.

WHIRP

¿Y QUÉ HAY DE NUMERIA?

Se sabe que la nación de Numeria dispone de niveles tecnológicos que superan ampliamente los del resto de Golarion. Debido a haberse estrellado una nave espacial de un planeta distante en medio de su campiña, Numeria dispone de láseres, inteligencias artificiales y otras tecnologías que van más allá del *steampunk* o de las influencias de los mecanismos de relojería y se aproximan al reino de la ciencia ficción. Numeria y su tecnología no se verán representadas en este libro, puesto que dichos temas y mecánicas las reservamos para la presentación que pueda concederles el foco que se merecen.

Sin embargo, algún jugador puede querer interpretar a un personaje de Numeria, quizá imaginándose a un inventor ysoki que no dispone de acceso a la tecnología de la nave espacial estrellada y en su lugar innovó basándose en lo que veía, utilizando mecanismos de relojería y máquinas a vapor para emular la funcionalidad (aunque no el nivel tecnológico) de las armas y de los artilugios recuperados en la región. Está justificado que los DJs que permitan acceso a la clase inventor concedan acceso a los personajes de Numeria al inventor y a sus artilugios, aunque con una comprensión clara de que el nivel de tecnología representado por el inventor es muy diferente del equipo altamente avanzado que normalmente se asocia con la región.

W.O'Brien

1 Personajes Mecánicos

PERSONAJES MECÁNICOS

Los rastros de chamusquina de la pared lo dejaban claro: aliento de dragón. Por lo que dijo nuestro mago, nuestro adversario probablemente iba a ser un dragón rojo. No hubiera sido difícil para una criatura tan avariciosa, poderosa y orgullosa vencernos en aquellas antiguas ruinas, recientemente desenterradas por un enorme terremoto. Aunque algo seguía sin tener sentido. La mayor parte de las marcas de fuego no eran recientes y estaban cubiertas de una capa de polvo antiguo. Al salir del túnel a la gran cámara en ruinas, vimos un dragón de metal brillante hecho a partir de millares de componentes de relojería, cuyas garras y colmillos estaban rematados por un metal negro oscuro. ¿Adamantita, quizá? ¿Cómo podía ser? Las ruinas llevaban siglos selladas y yo sólo había visto anteriormente a una criatura como ésta una vez en Absalom. Recuerdo haber oído que el de Absalom también era el último grito, pero su diseño era mucho más rudimentario. ¡No debería ser posible! Pero entonces los mecanismos empezaron a zumbar y repiquetear, mientras la boca del constructo dragón se abría de par en par. Una oleada de llamas surgió de las profundidades de su cuerpo mecánico, bañando sus fauces en lenguas de fuego. Afortunadamente, el dragón no era el único con unos cuantos trucos en reserva. Saltaron chispas de mi armadura experimental cuando activé la nueva (y algo inestable) característica que había creado para situaciones como ésta. Al despejarse el humo, yo apenas estaba chamuscado, gracias a las propiedades dispersantes del calor de mi armadura. Sin embargo, nuestro mago no estaba en su mejor forma, y una bolsita de mis hierbas medicinales había prendido. Pensando con rapidez, acabé lo que el dragón había empezado y vaporicé las hierbas con una explosión, proporcionando un alivio muy necesario al herido mago. Tras hacer entrechocar mis puños y con la electricidad chispeando entre mis dos guanteletes acorazados, me di la vuelta para enfrentarme de nuevo al dragón.

—Eliara Sparkwright, Inventora Extraordinaria

En el mundo de Golarion, la tecnología se mueve a un ritmo propio e inusual. El extenso uso de la magia hizo avanzar la aptitud para ciertos desarrollos y descubrimientos, puesto que los conjuros proporcionaban una forma natural de descubrir datos nuevos o resolver un problema tecnológico que hubiera requerido generaciones enteras de innovación en la Tierra. Sin embargo, la magia también ha resultado ser un estorbo en el desarrollo de otras tecnologías, puesto que el relativo avance y disponibilidad de la magia de bajo nivel significaba que no valía la pena el coste de desarrollo y el tiempo que se tardaría en dedicar recursos a expandir otras tecnologías cuyos beneficios eran fácilmente replicables mediante la magia.

Otro factor que ha influenciado el desarrollo de la tecnología ha sido los muchos y horribles cataclismos que han sacudido el planeta de Golarion en su conjunto, y a diversas regiones y naciones en uno u otro momento. A veces, una tecnología descubierta en tiempos antiguos se pierde en Golarion durante milenios, tan solo para volver a aparecer mucho más tarde. Por ejemplo: Xin, el primer emperador del antiguo imperio de Thassilon, dominó la creación de mecanismos de relojería hace más de diez mil años... sólo para ver cómo su palacio se hundía en el fondo del océano y sus descubrimientos se perdían durante siglos.

En una buena parte de Golarion, las opciones presentadas en este capítulo son, en el mejor de los casos, poco comunes y alguna de ellas, como la tecnología estasiana, son raras o inclusive únicas en el mundo. Si estás jugando en un escenario de campaña que no es Golarion, tu grupo debería decidir si todas las tecnologías de este capítulo están disponibles de forma amplia o si no lo están en absoluto.

Tierras de mecanismos

En algunos rincones de Golarion, estas opciones están más disponibles que en otras. Tanto si se debe a descubrimientos de antigua tecnología, a la determinación de unos cuantos visionarios obsesionados o a una colorida tradición innovadora, en estos lugares, naciones y regiones donde la tecología es popular, un personaje emprendedor en pos de tecnología podría encontrar lo que busca... y posiblemente incluso más.

Mecanismos

Por supuesto Absalom, la "Ciudad del Centro del Mundo", tiene acceso a técnicas de ingeniería del mundo entero y su famosa Catedral Mecánica (pág. 203) es un centro de aprendizaje de las tecnologías mecánicas. Mientras tanto, muchos habitantes de la nación de Nueva Thassilon, que volvió al mundo recientemente tras pasarse siglos desplazada en el tiempo, aún recuerdan algunos de los secretos del Primer Emperador Xin relativos a los mecanismos. Dicha gente tiende a explorar ávidamente las nuevas innovaciones creadas durante su ausencia de Golarion, mezclando conocimiento mecánico de múltiples eras.

INVENTOR **PÁGINA 15**

Cualquier manitas puede seguir un diagrama para ensamblar un aparato, pero el inventor crea lo imposible y desafía los límites de la realidad. Un inventor está siempre a punto de llevar a cabo el próximo gran descubrimiento, y cada prueba y cada tribulación le brinda una nueva oportunidad de probar y afinar sus artilugios.

DROVEN

Droven es un agente *pathfinder* que intervino en muchas misiones, como héroe ambulante y como reclutador. Después de que un accidente se cobrara las vidas de sus compañeros de equipo, naufragó en las orillas de Arcadia. Allí estudió la tecnología de sus habitantes y reconstruyó su brazo, perdido en el naufragio, además de construir un compañero mecánico al que llama Whirp.

En los Yermos de Maná, en Garund, la magia es (en el mejor de los casos) poco fiable y por lo tanto el Gran Ducado de Alkenstar, que se encuentra allí, inició un período de innovación tecnológica, reforzado por los brillantes descubrimientos de sus aliados, los enanos del Bastión Dongun (pág. 191).

El continente de Arcadia (pág. 206) está plagado de inventos y de inventores, especialmente en ciertas regiones donde la cultura y los gobiernos empujan aún más hacia la innovación.

Los personajes de Absalom, Nueva Thassilon, Alkenstar, el Bastión Dongun o, especialmente, las regiones tecnológicas de Arcadia como las Tierras del Disparo Mortal tienen acceso a la clase inventor, así como opciones poco comunes que implican mecanismos de los dos primeros capítulos. A discreción del DJ, algunas opciones poco comunes podrían estar más o menos disponibles en determinadas regiones.

MAGITECNOLOGÍA

En el continente de Garund, cerca de la frontera entre los desiertos salpicados de pirámides de Osirion y las exuberantes junglas de la Extensión de Mwangi, los uomoto recuperan raras maravillas de las ruinas del Imperio Shory, famoso por sus ciudades voladoras que combinaban la magia de aire con la electricidad. La nación de Eihlona, en el sur de Garund, ha llevado aún más lejos sus estudios sobre los shory y otras formas de magitecnología, lo que sitúa a sus miembros entre los mejores expertos de dicho arte. Pero la magitecnología híbrida no era tan solo dominio de los shory. El antiguo imperio caído conocido como el Imperio Jitska (pág. 212) en el norte de Garund, cerca de la moderna Rahadoum, desarrolló miles de constructos magitecnológicos. Los más famosos eran los famosos autómatas, diseñados para albergar el alma y la fuerza vital de los mejores de entre los jistka, antes de que los distantes antepasados de Osirion resquebrajaran el Imperio Jistka.

Así mismo, las innovaciones de Arcadia trajeron consigo diversas mezclas únicas de magitecnología que combinaban engranajes, fuentes mágicas e incluso partes de monstruo, para crear fantásticos nuevos artilugios.

Todos los personajes uomoto, los de Eihlona, los autómatas con recuerdos de los jistka y los arcadianos tienen acceso a la clase inventor (pág. 15), así como a opciones magitecnológicas poco comunes de las que aparecen en los dos primeros capítulos de este libro. A discreción del DJ, algunas opciones poco comunes podrían estar más o menos disponibles en determinadas regiones.

LA TECNOLOGÍA ESTASIANA

En Avistan, la nación de Ustalav (pág. 225) experimenta un renacimiento tecnológico encabezado por temerarios científicos e innovativos cazadores de muertos vivientes. La tecnología estasiana (página 82) sigue siendo rara e, incluso en Ustalav, es difícil hacerse con las bobinas estasianas necesarias para impulsar semejante equipo a menos que hayas sido un participante directo en el nuevo renacimiento. Los personajes de Ustalav tienen acceso a la clase inventor. Si bien ningún personaje tiene acceso automáticamente a la tecnología estasiana, los jugadores y los DJs interesados en explorar estos temas pueden trabajar de conjunto para vincular a un personaje con alguna de las facciones, talleres o instituciones de enseñanza dedicados a entrender y desarrollar la tecnología estasiana, concediéndolo como parte de la historia y de la trayectoria de dicho personaje.

LAS TIERRAS MÁS ALLÁ

Las indicadas en esta introducción son tan solo unas pocas de las regiones de Golarion en las que los personajes podrían tener acceso a diversas opciones de mecanismos de este capítulo y el siguiente, aunque son las más prominentes y conocidas. Si tu campaña está centrada en le expansión y la evolución de la tecnología, las ubicaciones en las que se pueden hallar las diversas maravillas tecnológicas podrían cambiar conforme avance la propia campaña. Además, vuestro grupo podría añadir al mundo de juego sus propias naciones tecnológicamente avanzadas, que podrían ser reveladas en futuros volúmenes *Pathfinder*. En todos esos casos podrás expandir el acceso de los personajes a diversas opciones poco comunes tal y como sea apropiado para las nuevas ubicaciones.

MAPA DEL CAPÍTULO

Las siguientes opciones nuevas aparecen en este capítulo.

Inventor (clase)	Página 14
Autómata (ascendencia)	Página 36
Bagajes comunes	Página 44
Bagajes raros	Página 46
Conductor especialista (arquetipo)	Página 49
Dinamo excelente (arquetipo)	Página 50
Inventor (arquetipo multiclase)	Página 52
Mecánico de vehículos (arquetipo)	Página 53
Reserva (arquetipo)	Página 55
Trampero (arquetipo)	Página 57

INVENTOR

Cualquier manitas puede seguir un diagrama para ensamblar un aparato, ¡pero tú inventas lo imposible! Cada extraño artilugio que sueñas es un experimento único que hace retroceder los límites de lo posible, una máquina misteriosa que parece trabajar tan solo para ti. Siempre estás a punto de llevar a cabo el próximo gran descubrimiento, y cada prueba y cada tribulación te brinda una nueva oportunidad de probar y afinar. Si puedes soñarlo, puedes construirlo.

CARACTERÍSTICA CLAVE
INTELIGENCIA
A 1.er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a la Inteligencia.

PUNTOS DE GOLPE
8 más tu modificador por Constitución.
Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.er nivel y en cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Te basas en tus inventos el máximo posible, probando sus funcionalidades bajo una gran variedad de condiciones. No te propones conseguir algo tan banal como simplemente ganar una pelea, buscas reunir datos valiosos que puedan utilizarse para mejorar tus creaciones.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Proporcionas un contexto útil al discutir una gran variedad de temas académicos, particularmente cuando se habla de temas relacionados con la artesanía y las invenciones. Podrías a menudo buscar oportunidades de adquirir patrocinios con los que subvencionar algunos de tus experimentos más caros o menos ortodoxos. Después de todo, los materiales necesarios para ensamblar tus inventos no se pagan solos.

EXPLORANDO...

Estudias ardientemente el diseño y la construcción de los entornos que exploras, tomando nota para más adelante de las trampas astutas, los mecanismos ingeniosos o la arquitectura especialmente avanzada con la que te cruzas.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Propones ideas sobre nuevos diseños, llevándolos a cabo mediante una artesanía cuidadosa y una atención meticulosa al detalle. También podrías modificar inventos previos para ajustarlos en base a datos recogidos en su campo de actuación. Podrías trabajar como herrero local o como manitas donde fueran necesarias tus habilidades, o podrías tener un taller en las afueras del pueblo, donde el ruido y el repiqueteo de tus experimentos atraen menos la atención.

PODRÍAS...

- Disfrutar creando cosas nuevas que el mundo jamás ha visto.
- Estar dispuesto a arriesgarte en pos de una teoría, testándola para ver si tu hipótesis resulta ser correcta. Si no, probablemente anotes los resultados para probar de nuevo más tarde.
- Vestir ropas manchadas de aceite y grasa, o salirte por la tangente de forma excitada cuando se te formula una pregunta sencilla.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Se maravillan de tus inventos y de la variedad de maravillas increíbles que pueden aportar.
- Creen que eres un genio cuya labor está más allá de la comprensión.
- Se preocupan porque tus inventos puedan resultar contraproducentes o exploten.

RAREZA

Poco común

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estarás entrenado en nada que no se indique, a menos que obtengas un nivel de competencia mayor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Experto en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Artesanía
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en armas marciales
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en armadura intermedia
Entrenado en defensa sin armaduras

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase inventor

TABLA 2-1: AVANCE DEL INVENTOR

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, sobrecarga, innovación, explotar, inventor sin par, bloqueo con el escudo, dote de inventor
2	Dote de inventor, dote de habilidad
3	Sobrecarga experta, dote general, reconfigurar, incremento de habilidad
4	Dote de inventor, dote de habilidad
5	Mejora de características, dote de ascendencia, experiencia en armas de inventor, incremento de habilidad
6	Dote de inventor, dote de habilidad
7	Innovación pionera, dote general, reflejos rápidos, sobrecarga maestra, incremento de habilidad, especialización en un arma
8	Dote de inventor, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, experiencia inventiva, intensificación ofensiva, incremento de habilidad
10	Mejoras de característica, dote de inventor, dote de habilidad
11	Dote general, experiencia en armadura intermedia, resolución, incremento de habilidad
12	Dote de inventor, dote de habilidad
13	Alerta, dote de ascendencia, reconfiguración completa, maestría en armas de inventor, incremento de habilidad
14	Dote de inventor, dote de habilidad
15	Mejoras de característica, dote general, especialización mayor en armas, sobrecarga legendaria, innovación revolucionaria, incremento de habilidad
16	Dote de inventor, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, maestría inventiva, juggernaut, incremento de habilidad
18	Dote de inventor, dote de habilidad
19	Dote general, invención infinita, maestría en armadura intermedia, incremento de habilidad
20	Mejoras de característica, dote de inventor, dote de habilidad

Rasgos de clase

Como inventor, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de lo que obtienes de tu clase elegida a 1.er nivel, obtienes los beneficios de la ascendencia y el bagaje elegidos.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes cierto número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

SOBRECARGA

Dispones de un grupo de artilugios pequeños de tu propia invención, desde estimuladores musculares hasta pistones conmocionantes. Cuando es necesario, puedes sobrecargarlos para que te ayuden en combate.

SOBRECARGAR ❖

INVENTOR **MANIPULAR**

Frecuencia una vez por asalto

Ajustando temporalmente los artilugios de tu cuerpo hasta la sobrecarga, intentas añadir mayor poder a tus ataques. Haz una prueba de Artesanía con una CD estándar para tu nivel.

Éxito crítico Tus artilugios pasan a un estado de increíble eficiencia denominado sobrecarga crítica, añadiendo más poder a tus ataques. Tus Golpes infligen tanto daño adicional como tu modificador por Inteligencia durante 1 minuto. Una vez acaba la Sobrecarga, tus artilugios quedan inutilizables mientras se enfrían o se rearman, y no puedes utilizar Sobrecarga de nuevo durante 1 minuto.

Éxito Tus artilugios entran en sobrecarga, añadiendo poder a tus ataques. Igual que en éxito crítico, excepto que el daño adicional es la mitad de tu modificador por Inteligencia.

Fallo Calculas mal pero no pasa nada.

Fallo crítico ¡Huy! Algo explota. Sufres tanto daño por fuego como tu nivel y no puedes utilizar de nuevo Sobrecarga durante 1 minuto mientras tus artilugios se enfrían o se rearman.

Especial Bajo los efectos de Sobrecarga, sigues pudiendo utilizar la acción Sobrecargar. No puedes extender esta forma la duración de tu Sobrecarga, pero puedes convertir una sobrecarga normal en una sobrecarga crítica si obtienes un éxito crítico. Un fallo no tiene efecto sobre tu Sobrecarga actual, pero un fallo crítico acaba con ella.

INNOVACIÓN

Si bien siempre estás creando inventos, hay uno que representa tu trabajo preeminente, el que esperas que (una vez refinado) cambie el mundo. Elige una de las innovaciones a continuación. Tu nivel de innovación es igual a tu nivel. Si tu innovación queda destruida, puedes invertir 1 día de tiempo libre y hacer una prueba de Artesanía con una CD alta para tu nivel; con un éxito, la reconstruyes. Una innovación sólo funciona debido al mantenimiento constante y a las mejoras que le haces, y por lo tanto carece de Precio de mercado.

Las innovaciones de este libro entre las que puedes elegir son las siguientes.

Armadura

Tu innovación es una armadura intermedia de vanguardia provista de una gran variedad de artilugios y cachivaches. Elige uno de los juegos de estadísticas de la Tabla 2-2: Estadísticas de innovación en armaduras para ella (o elige otro juego de estadísticas de innovación en armaduras al que tengas acceso).

A tu armadura innovadora se le pueden añadir runas fundamentales y de propiedad de la misma forma que a una armadura ordinaria. Debido a los rasgos únicos de tu innovación, a

TABLA 2-2: ESTADÍSTICAS DE INNOVACIÓN EN ARMADURAS

Armadura interm.	Bonif. a la CA	Des máx.	Penal. prueba	Penal. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Ras.de armadura
Armadura de potencia	+4	+1	–2	–5 pies (*1,5 m*)	16	2	compuestas	–
Armadura de subterfugio	+1	+4	–1	–	10	1	compuestas	–

todo el mundo excepto a ti se le considera no entrenado con ella, incluso si normalmente estaría entrenado (o mejor) en armadura intermedia.

Elige una modificación inicial de armadura para aplicar a tu innovación, o bien de entre las siguientes o bien de otras modificaciones iniciales de armadura a las que tengas acceso.

- **Amortiguadores sutiles (sólo armadura de subterfugio):** has diseñado tu armadura para que te ayude a camuflarte y para que amortigue ligeramente el ruido. Cuando pones tu armadura en Sobrecarga, los amortiguadores incrementan su efecto, mejorando tu Sigilo. Cuando estás bajo los efectos de la Sobrecarga, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Sigilo. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, se incrementa a un bonificador +2 por circunstancia.
- **Exoesqueleto muscular (sólo armadura de potencia):** tu armadura soporta tus músculos mediante un exoesqueleto cuidadosamente construido. Cuando pones tu armadura en Sobrecarga, el exoesqueleto suplementa también tus dotes atléticas. Bajo los efectos de la Sobrecarga, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo; si tienes el nivel maestro en Artesanía, se incrementa a un bonificador +2 por circunstancia.
- **Intensificadores de Velocidad:** tu armadura dispone de intensificadores que incrementan tu Velocidad. Obtienes un bonificador de +5 pies (*1,5 m*) por estatus a tu Velocidad,- que se incrementa a un bonificador +10 pies (*3 m*) cuando estas bajo los efectos de la Sobrecarga.
- **Oscilador armónico:** has diseñado tu armadura para que zumbe de forma inaudible a la frecuencia justa para crear interferencias contra las ondas de fuerza y de sonido. Obtienes una resistencia igual a 3 + la mitad de tu nivel contra el daño por fuerza y sónico. Cuando estás bajo los efectos de la Sobrecarga, la resistencia se incrementa en 2.
- **Protección de otro mundo:** utilizar la ciencia no quiere decir que no puedas construir tu armadura con materiales y artilugios cuidadosamente elegidos, diseñados para protegerte contra ataques ultramundanos. Obtienes una resistencia igual a 3 + la mitad de tu nivel contra el daño negativo, o contra el daño positivo si dispones de curación negativa (por ejemplo, si eres un dhampiro). Obtienes la misma cantidad de resistencia contra cualquier tipo de daño por alineamiento (bueno, maligno, caótico, legal) que te puede dañar; ten en cuenta que las criaturas no sufren un tipo de daño por alineamiento determinado si no son del alineamiento opuesto; por ejemplo, tan sólo puedes sufrir daño maligno si eres de alineamiento bueno.
- **Reactancia metálica:** los metales de tu armadura están cuidadosamente aleados para poner a tierra la electricidad y protegerte de las reacciones químicas ácidas. Obtienes una resistencia igual a 3 + la mitad de tu nivel contra el daño por ácido y electricidad. Cuando estás bajo los efectos de la Sobrecarga, la resistencia se incrementa en 2.
- **Regulador flogistónico:** una capa de aislamiento de tu armadura te protege de las fluctuaciones rápidas de temperatura. Obtienes una resistencia igual a la mitad de tu nivel contra el daño por frío y por fuego. Cuando estás bajo los efectos de la Sobrecarga, la resistencia se incrementa en 2.

TÉRMINOS CLAVE

Cachivache: los cachivaches (que empiezan en la pág. 66) son invenciones tecnológicas consumibles, de usos innovadores.

Inestable: las acciones inestables utilizan aplicaciones experimentales de tu innovación que ni siquiera tú puedes predecir al completo, y que son peligrosas tanto para tu innovación como potencialmente para ti. Cuando llevas a cabo una acción inestable, haz una prueba plana CD 17 inmediatamente después de aplicar sus efectos. Con un fallo, la innovación se estropea de una forma espectacular (aunque inofensiva), como por ejemplo soltando humo o rociando chispas, y no puede ser utilizada de nuevo para más acciones inestables. Con un fallo crítico, también sufres tanto daño por fuego como tu nivel. Como creador de la innovación, puedes invertir 10 minutos arreglándola y haciéndole ajustes para que vuelva a la funcionalidad, a partir de cuyo momento ya podrás utilizar de nuevo acciones inestables con ella.

Para llevar a cabo una acción inestable, debes estar utilizando tu innovación (por ejemplo, llevando puesta una innovación de armadura o empuñando una innovación de arma). Si dispones de una innovación de esbirro, algunas acciones inestables las lleva a cabo el esbirro en lugar de ti. En dichos casos, tan sólo el esbirro puede llevar a cabo la acción, y se le tiene que haber Comandado llevarla a cabo ese turno. Si fallas críticamente la prueba plana, el esbirro sufre el daño en tu lugar.

Algunas acciones tienen una entrada de Función inestable, que puedes utilizar para añadir el rasgo inestable a cambio de un beneficio mayor. Aunque seas incapaz de utilizar acciones inestables, sigues pudiendo utilizar la acción de forma normal, pero no la función inestable.

Modificación: una aptitud con este rasgo altera la construcción de tu innovación. Si tienes el rasgo de clase reconfigurar (pág. 20) puedes reconvertir estas dotes de forma más fácil.

RASGOS DE EQUIPO

Tus aptitudes de inventor te podrían conceder equipo para los siguientes rasgos, que se repiten aquí para más comodidad.

Amarrado: si tienes una mano libre mientras empuñas esta arma, puedes Interactuar para tirar de la misma y recuperarla después de arrojarla o dispararla como un ataque a distancia, o después de que haber sido desarmado de ella (a menos que la sostenga otra criatura).

Derribo a distancia: el arma se puede utilizar para Derribar con Atletismo hasta el primer incremento de rango de distancia de la misma. La prueba de habilidad sufre un penalizador -2 por circunstancia. Puedes sumar el modificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Igual que cuando se utiliza un arma cuerpo a cuerpo para Derribar, un arma de derribo a distancia no inflige daño alguno cuando se utiliza para Derribar. Por lo general este rasgo sólo aparece en un arma arrojadiza.

Entorpecer: un arma con el rasgo entorpecer incluye un extremo o un saliente disruptivo. Podrás utilizar una acción de Interactuar para pegar con el arma en una casilla que esté al alcance de la misma. Dicha casilla se convertirá en terreno difícil hasta que ataques con el arma, te muevas, dejes de pegar con la misma o al inicio de tu siguiente turno.

Trepar: la mano que empuña el arma está disponible para Trepar.

Constructo

Tu innovación es una criatura mecánica, como por ejemplo un constructo de relojería, hecho a partir de engranajes y ruedas dentadas. Es un prototipo de compañero constructo (pág. 32) y puedes ajustar gran parte de sus estadísticas base eligiendo dotes a niveles superiores, como por ejemplo Compañero avanzado. Si utilizas la acción Sobrecarga, tu constructo obtiene los mismos beneficios que tú por Sobrecarga y también sufre la misma cantidad de daño por fuego con un fallo crítico.

Para un plan de acción más complejo sabes cómo invertir un tiempo adicional dirigiendo, controlando o programando tu innovación de constructo. Puedes invertir 2 acciones para Comandar en lugar de 1 cuando Comandas a tu compañero constructo; entonces, éste puede utilizar una acción adicional (normalmente 3 acciones en lugar de 2).

Elige una modificación de constructo inicial para aplicar a tu innovación, o bien de entre las siguientes o bien de entre otras modificaciones de constructo iniciales a las que tienes acceso. Dichas modificaciones alteran las aptitudes o la forma del constructo.

- **Construcción anfibia:** flotabilidad incrementada, timones y un medio de propulsión del tipo aleta o bien una potente hélice hacen que tu constructo sea capaz de viajar por el agua. Tu innovación obtiene una Velocidad de nado de 25 pies (*7,5 m*).
- **Destreza manual:** tu innovación de constructo tiene manos articuladas o apéndices similares con una destreza manual significativa. Puede llevar a cabo acciones de manipular hasta con dos de sus extremidades. Como es normal para un compañero, sigue sin poder empuñar armas o sostener objetos que carecen del rasgo compañero, y no puede activar objetos.
- **Lanzador de proyectiles:** tu constructo tiene montado un lanzador de dardos, un cañón incrustado o un armamento similar. Tu innovación obtiene un ataque a distancia sin armas que inflige 1d4 daño contundente o perforante (a elegir por ti cuando eliges esta modificación). El ataque tiene el rasgo propulsión y un incremento de rango de distancia de 30 pies (*9 m*).
- **Matriz sensorial:** sistemas sensoriales adicionales conceden visión en la penumbra y visión en la oscuridad a tu innovación, así como sentido de la vibración impreciso hasta un alcance de 30 pies (*9 m*).
- **Mecanismos asombrosos**: impartes habilidades especializadas a la tosca Inteligencia de tu constructo. Tu innovación obtiene el nivel entrenado en Intimidación, Sigilo y Supervivencia.
- **Movilidad acelerada:** piernas provistas de actuadores, engranajes eficientes en las ruedas o en las cadenas o bien intensificadores suplementarios hacen que tu constructo sea más rápido. La Velocidad de tu innovación se incrementa a 40 pies (*12 m*).
- **Tamaño incrementado:** haces que tu innovación de constructo sea más grande que la mayoría. Tu constructo es Grande. Si tienes esta modificación y tu innovación de constructo se convierte en un compañero constructo avanzado o por lo demás obtiene la aptitud de hacerse Grande, puedes cambiar inmediatamente tamaño incrementado a una modificación de constructo inicial diferente.

Arma

Tu innovación es un arma de aspecto imposible, mejorada por numerosos mecanismos inusuales. Empezará con las mismas estadísticas que un arma sencilla marcial común de nivel 0 de tu elección, o bien otra arma sencilla o marcial de nivel 0 a la que tengas acceso. En vez de ello, podrás utilizar las estadísticas de un arma sencilla o marcial común de 1.er nivel de tu elección, o bien otra arma sencilla marcial de 1.er nivel a la que tengas acceso, pero deberás pagar el Precio monetario del arma. Un arma de innovación puede tener runas fundamentales y de propiedad añadidas de la misma forma que un arma ordinaria. Debido a los rasgos únicos de tu innovación, todos excepto tú carecen de entrenamiento en la misma, incluso si normalmente dispondrían del nivel entrenado (o mejor) en armas sencillas o marciales. Si utilizas la acción Sobrecarga, puedes cambiar el daño adicional a daño por fuego.

Podrás elegir una modificación de arma inicial para aplicar a tu innovación, o bien de entre las siguientes, o bien de entre otras modificaciones de constructo iniciales a las que tengas acceso. Dichas modificaciones conceden rasgos de arma adicionales, a veces con aptitudes adicionales. Una modificación podría conceder a tu arma el rasgo versátil con un tipo de daño que el arma ya pudiera infligir, o bien debido a su tipo de daño base o bien a un rasgo versátil existente. En dicho caso, si seleccionas dicha modificación, puedes en vez de ello conceder al arma el rasgo versátil para un tipo de daño diferente: contundente, perforante o cortante.

- **Armazón segmentado:** bisagras, abrazaderas y partes telescópicas hacen que tu innovación sea plegable y ajustable. Obtiene el rasgo modular para contundente, perforante y cortante (pág. 234). Puedes Interactuar para plegar el objeto hasta Impedimenta ligera o para devolverlo a su forma normal. Cuando se pliega hasta Impedimenta ligera, tiene el rasgo ocultable, que te concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y a las CD para esconder u ocultar el arma.
- **Cabeza modular:** has construido una superficie de golpeo multifunción y ajustable para tu arma, o has construido una munición especial que puedes alterar rápidamente. Tu innovación obtiene el rasgo modular para contundente, perforante y cortante (pág. 234). Cuando Interactuas para utilizar el rasgo modular, también puedes conceder al arma el rasgo no letal si no lo tiene actualmente, o para eliminarlo si actualmente es no letal.
- **Composición pesada (sólo cuerpo a cuerpo):** una construcción recia y unas superficies romas hacen que tu arma sea pesada y parecida a una maza. Tu innovación obtiene los rasgos empujón y versátil Con.
- **Disparo romo (sólo A distancia):** tu innovación de arma puede limar los filos de tu munición y ajustar la fuerza roma del disparo para llevar a cabo un ataque contundente cuando es necesario, así como para evitar un golpe letal con lo que de otra forma sería un disparo letal. Tu innovación obtiene los rasgos no letal y versátil Con.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Puedes elegir si aplicas o no el rasgo no letal a cada ataque con tu innovación.

- **Forma enmarañante (sólo cuerpo a cuerpo):** has alterado tu arma para incluir cables o correas enmarañantes, o bien para que tenga una construcción flexible. Tu innovación obtiene los rasgos presa y derribo.
- **Herramientas de pacificación (sólo cuerpo a cuerpo):** unos materiales más blandos hacen que tu arma sea adecuada para noquear en lugar de para matar, y unas protuberancias especiales te permiten capturar armas y desarmar a tus enemigos. Tu innovación obtiene los rasgos desarmar y no letal. Puedes elegir si aplicas o no el rasgo no letal a cada ataque con tu innovación.
- **Peso dinámico (sólo arma cuerpo a cuerpo a una mano; no puede tener el rasgo ágil, amarrada o mano libre):** la distribución de peso modificada de tu arma incrementa su potencia a cambio de requerir más manos para empuñarla. Tu innovación obtiene el rasgo a dos manos, con un dado de daño un paso superior al normal del arma (por ejemplo, una espada larga obtendría el rasgo a dos manos d10). Tu innovación también obtiene el rasgo versátil Con.
- **Púas entorpecedoras (sólo cuerpo a cuerpo):** has añadido unas púas largas y ganchudas a tu arma, para entorpecer el movimiento de tu enemigo. Tu innovación obtiene los rasgos entorpecedora y versátil Per.
- **Puntas afiladas (sólo cuerpo a cuerpo):** puedes derribar y cortar a tus enemigos con unas cuchillas curvas y afiladas añadidas a tu arma. Tu innovación obtiene los rasgos derribo y versátil Cor.
- **Simplicidad compleja (sólo armas simples):** incrementa el dado de daño de arma de tu innovación en un paso (d4 a d6, d6 a d8, d8 a d10 y d10 a d12). Además, obtiene uno de los siguientes rasgos a elegir por ti: versátil Con, versátil Per o versátil Cor.

EXPLOTAR

Tu innovación es un artilugio que se mantiene ensamblado sólo gracias a tu ingeniería y siempre está a punto de desmontarse del todo. Aunque esto añade riesgo, también significa que puedes hacer que funcione más allá de sus especificaciones de diseño utilizando acciones inestables especiales. Consulta la barra lateral de la página 17 para ver la definición del rasgo inestable y cómo afecta a tu innovación.

Aunque los inventores pueden aprender diversas acciones inestables a lo largo de su carrera, por lo menos todos saben cómo hacer Explotar sus innovaciones.

EXPLOTAR ◆◆

FUEGO | INESTABLE | INVENTOR | MANIPULAR

Llevas intencionadamente tu innovación más allá de los límites normales de seguridad, haciendo que explote y dañe a las criaturas cercanas sin que la innovación quede dañada... o al menos eso esperas. La explosión inflige 2d6 daño por fuego con una salvación básica de Reflejos a todas las criaturas en una emanación de 5 pies (*1,5 m*) a tu alrededor (si llevas puesta o sostienes la innovación) o alrededor de la innovación (si se trata de un esbirro).

A 3.er nivel y cada nivel posterior, incrementa en 1d6 el daño debido a tu explosión.

Si dispones del rasgo de clase innovación pionera, puedes elegir entre una emanación de 5 pies o de 10 pies (*1,5 m* o *3 m*) para el área cuando utilizas Explotar; si tienes el rasgo de clase innovación revolucionaria, puedes elegir entre una emanación de 5 pies, 10 pies o 15 pies (*1,5 m, 3 m* o *4,5 m*).

INVENTOR INCOMPARABLE

Estas inventando constantemente y tu habilidad artesana es irreprochable. Obtienes la dote de habilidad Inventor, incluso si no cumples los prerrequisitos.

BLOQUEO CON EL ESCUDO

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo, una reacción que te permite reducir daño mediante tu escudo.

DOTES DE INVENTOR

A 1er nivel y a cada nivel par, obtienes una dote de la clase inventor. Algunos rasgos y dotes utilizan cierta cantidad de artilugios que llevas en tu persona. Para más simplicidad, no se detallan, pero si por alguna razón se te priva de tu equipo, podrías perder el acceso a muchas dotes y rasgos, a discreción del DJ.

DOTES DE HABILIDAD 2.º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

SOBRECARGA EXPERTA 3.º

Has aumentado tu habilidad artesana y puedes llevar tus artilugios a un estado de sobrecarga más poderoso. Obtienes el nivel experto en artesanía y, utilizando con éxito la Sobrecarga, incrementas en 1 el daño adicional.

DOTES GENERALES 3.º

A 3.er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general.

RECONFIGURAR 3.º

Has alcanzado el nivel experto en todas las habilidades artesanas y siempre estás ajustando tus invenciones. Puedes intentar cambiar las modificaciones a tu innovación invirtiendo 1 día de tiempo libre trasteando con ella, haciendo una prueba de Artesanía, con una CD alta para tu nivel. Con un éxito, puedes cambiar una modificación que hayas elegido para tu innovación a una diferente del mismo tipo (inicial, pionera o revolucionaria).

Si dispones de alguna dote de modificación, mediante una prueba con éxito puedes elegir en su lugar reconvertir una dote de modificación a otra diferente, también de modificación. La nueva dote tiene que cumplir las restricciones estándar para la reconversión.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3.º

A 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizar dicho incremento, o bien para alcanzar el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para alcanzar el nivel experto en una habilidad en la que ya estás entrenado.

A 7.º nivel, podrás utilizar los incrementos de habilidad para alcanzar el nivel maestro en una habilidad en la que ya dispongas del nivel experto y a 15.º nivel podrás utilizarlos para alcanzar el nivel legendario en una habilidad en la que ya dispongas del nivel maestro.

MEJORAS DE CARACTERISTICA 5.º

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o por encima, o en 2 si está por debajo de 18.

DOTES DE ASCENDENCIA 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.º nivel y cada 4 niveles posteriores.

EXPERIENCIA CON ARMAS DE INVENTOR 5.º

Desarrollas trucos para utilizar tus armas de forma más efectiva. Tus niveles de competencia para las armas sencillas y marciales así como los ataques sin arma aumentan a experto.

Si tienes una innovación de arma, obtienes acceso al efecto de especialización crítica con tu innovación.

INNOVACIÓN PIONERA 7.º

Has alcanzado un logro en tu campo de estudios y descubierto una forma nueva y poderosa de mejorar tu innovación. Elige una modificación pionera para tu tipo de innovación y aplícala a la misma. En su lugar, y si lo prefieres, puedes elegir una modificación inicial de tu tipo de innovación.

Modificaciones de Armaduras Pioneras

- **Absorción tensil:** has mejorado las capacidades tensiles de tu armadura, permitiendo que absorba los ataques contundentes. Cuando la llevas puesta, obtienes una resistencia al daño contundente igual a la mitad de tu nivel.
- **Chapado antimágico:** tanto si usas alguna adaptación astuta del metal celeste capaz de negar la magia conocido como noqual o has creado protecciones mágicas de diseño propio, has reforzado tu armadura contra la magia. Mientras llevas puesta la armadura, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a todas las tiradas de salvación contra conjuros y a la CA contra conjuros. Contra conjuros que designan como objetivo directamente a la armadura (como por ejemplo *calentar metal*), en su lugar obtienes un bonificador +4 por circunstancia a todas las tiradas de salvación y a la CA.
- **Chapado denso:** has recubierto tu armadura con un chapado robusto. Cuando la llevas puesta, obtienes una resistencia al daño cortante igual a la mitad de tu nivel.
- **Construcción pesada (sólo armadura de potencia):** has expandido tu innovación hasta obtener un fuerte baluarte y tu innovador diseño consigue que no sufra ninguno

de los inconvenientes usuales en defensas tan pesadas. Tu innovación se convierte en armadura pesada y tu competencia en tu armadura de innovación (pero no en otras armaduras pesadas) avanza hasta ser igual a tu competencia en armadura intermedia. Si tu puntuación de Fuerza es por lo menos 16, eliminas por completo el penalizador a la Velocidad, en lugar de reducirlo a -5 pies (*1,5 m*). Las estadísticas ajustadas de la armadura son: Bonificador a la CA +5; límite de Des +1; penalizador a las pruebas -2; penalizador a la Velocidad -10 pies (*3 m*); Fuerza 16; Impedimenta 3; grupo compuestas; rasgos de arma baluarte.

- **Hiperintensificadores:** has mejorado la potencia de tus intensificadores de velocidad a través de un logro que incrementa significativamente el flujo de energía sin riesgo de explosión. Obtienes un bonificador de +10 pies (*3 m*) por estatus a tu Velocidad que se incrementa a un bonificador de +20 pies (*6 m*) cuando estás en Sobrecarga. Si tienes nivel legendario en Artesanía, en su lugar se incrementa a un bonificador de +30 pies (*9 m*) por estatus cuando estás en sobrecarga Debes disponer de la modificación intensificadores de velocidad para seleccionar esta modificación
- **Malla laminada:** has tejido una increíble y poderosa red de malla entrelazada alrededor de tu armadura, que atrapa los ataques perforantes y los difunde. Cuando la llevas puesta, obtienes una resistencia al daño perforante igual a la mitad de tu nivel.
- **Pigmentación de camuflaje (sólo para armadura de subterfugio):** has modificado el exterior de tu armadura para que te permita confundirte fácilmente con lo que te rodea, si permaneces quieto. Llevando puesta la armadura, puedes Esconderte incluso sin cobertura ni ocultación, puesto que su pigmentación cambia para encajar con lo que te rodea.
- **Resistencia mejorada:** has mejorado tu aptitud de modificación inicial para resistir el daño. La resistencia de tu modificación de armadura inicial suma tu nivel completo, en lugar de la mitad (por ejemplo, la resistencia de los reguladores flogistónicos se incrementaría hasta tu nivel). Si tienes más de una modificación inicial que otorga resistencia, elige a cuál aplicarla.

Modificaciones de Constructo Pioneras

- **Armamento avanzado:** has mejorado las armas de tu constructo. Elige uno de los ataques sin armas de tu constructo para obtener, o bien una modificación de arma inicial, elegida de la lista de la pág. 18, o bien de otras modificaciones de arma iniciales a las que tienes acceso. El ataque sin armas debe cumplir cualquier requisito para los rasgos elegidos (como por ejemplo ser un arma cuerpo a cuerpo para forma enmarañante) y como quiera que es un ataque sin armas, nunca puede cumplir ciertos requisitos, como por ejemplo ser un arma sencilla para simplicidad compleja.
- **Configuración de torreta:** tu innovación puede transformarse de un constructo móvil a una torreta estacionaria. Tu compañero constructo puede transformarse como una sola acción, que tiene el rasgo manipular, convirtiéndose dentro de su espacio en una torreta (o volviendo a transformarse desde una torreta hasta su configuración normal). Mientras está como torreta, tu innovación está inmovilizada, pero el dado de daño de su lanzador de proyectiles se incrementa a 1d6 y el incremento de rango de distancia se incrementa a 60 pies (*18 m*). Debes disponer de la modificación lanzador de proyectiles para seleccionar esta modificación
- **Construcción antimágica:** tanto si usas alguna adaptación astuta del metal celeste capaz de negar la magia conocido como noqual o has creado protecciones mágicas de diseño propio, has hecho que tu innovación sea altamente resistente a los conjuros. Tu innovación de constructo obtiene un bonificador +2 por circunstancia a todas las tiradas de salvación y a la CA contra conjuros.
- **Construcción duradera:** tu innovación está sólidamente construida; puede soportar una cantidad de castigo significativa antes de quedar destruida. Incrementa sus PG máximos en tu nivel.
- **Engranajes maravillosos:** tu innovación obtiene competencia a nivel experto en Intimidación, Sigilo y Supervivencia. Por cada una de estas habilidades en la que ya tuviera el nivel experto (por ejemplo, por ser un compañero constructo avanzado), obtendrá en su lugar competencia a nivel maestro. Si tienes el rasgo de clase innovación revolucionaria, estas competencias mejoran a nivel maestro o legendario si tu innovación de constructo ya tenía el nivel experto. Debes disponer de la modificación mecanismos asombrosos para seleccionar esta modificación
- **Miembros trepadores:** provisto de apéndices que pueden aferrarse o crear succión, tu constructo se convierte en un trepador capaz. Tu innovación obtiene una Velocidad de trepar igual a la mitad de su Velocidad terrestre.

Modificaciones de Arma Pioneras

- **Aleación colectora:** has diseñado unas cuantas aleaciones que contienen las propiedades útiles de diversos metales y reemplazas cierta cantidad de partes de tu arma o de su munición con piezas hechas a partir de dichas aleaciones. Tu innovación de arma es de hierro frío y plata. Esto significa que infliges más daño a una gran variedad de criaturas sobrenaturales, como por ejemplo los demonios, los diablos y las hadas.
- **Apariencia discreta (sólo cuerpo a cuerpo):** tu innovación está construida para ocultarse fácilmente y atacar por sorpresa. Obtiene los rasgos puñalada trapera y versátil Per. Si el arma tiene Impedimenta ligera, también obtiene el rasgo ocultable.
- **Construcción aerodinámica (sólo cuerpo a cuerpo):** das forma a tu arma cuidadosamente para mantener su empuje en ataques contra objetivos sucesivos. Tu innovación obtiene el rasgo barrido y el rasgo versátil Cor.
- **Cuerda enmarañante (sólo arrojadiza):** tu arma tiene una cuerda extensible con la que puedes derribar a tus enemigos y atraer rápidamente el arma a tu mano. Tu innovación obtiene el rasgo derribo a distancia y el rasgo amarrada (consulta la barra lateral de la pág. 17).

- **Disparo de cuerda (sólo a distancia):** tu arma puede disparar proyectiles que se despliegan en forma de cuerdas sencillas o redes alrededor de las piernas de tu enemigo para derribarlo, y además puedes trepar utilizando los garfios de escalada que el arma incorpora. Tu innovación de arma obtiene los rasgos trepar y derribo a distancia (consulta la barra lateral de la pág. 17).
- **Guantelete integrado (sólo arma a una mano; no puede tener el rasgo a dos manos):** combinando tu arma con un guantelete, consigues la capacidad de cambiar rápidamente entre atacar con ella y trastear con tus manos. Tu innovación obtiene el rasgo mano libre.
- **Telemetría avanzada:** una mira telescópica o cualquier otro artilugio de ayuda a la puntería cuidadosamente ajustado hace que tu arma sea especialmente buena en acertar puntos débiles. Tu innovación obtiene el rasgo puñalada trapera (pág. 235) y mejora en 10 pies (*3 m*) su incremento de rango de distancia.

REFLEJOS RÁPIDOS 7.º

Tus reflejos son tan rápidos como un relámpago. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.

SOBRECARGA MAESTRA 7.º

Tu dominio de la invención y de la artesanía mejora aún más tu Sobrecarga. Obtienes el nivel maestro en Artesanía y, con un éxito en una Sobrecarga, incrementas en 2 el daño adicional, reemplazando el incremento de sobrecarga experta.

ESPECIALIZACIÓN EN UN ARMA 7.º

Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que dispones del nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si dispones del nivel maestro y a 4 si dispones del legendario.

EXPERIENCIA INVENTIVA 9.º

A través de la innovación y de la experimentación, has conseguido que tus invenciones sean más efectivas y fiables. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase inventor se incrementa a experto.

INTENSIFICACIÓN OFENSIVA 9.º

Has hecho mejoras a tu innovación para aumentar tus capacidades ofensivas. Tus mejoras hacen que cualquier Golpe basado en tu innovación inflija 1d6 daño adicional, de un tipo determinado por la intensificación elegida. Si tu innovación es una armadura, la intensificación se aplica a tus Golpes sin armas cuerpo a cuerpo y a tus Golpes cuerpo a cuerpo con un arma que has tenido que elegir durante tus preparativos diarios; si tu innovación es un constructo, la intensificación se aplica a los Golpes de tu compañero constructo; y si tu innovación es un arma, la intensificación se aplica a tus Golpes con tu innovación. Puedes invertir tiempo libre para cambiar a una intensificación diferente de la misma forma en la que cambias tu modificación. Elige una de las siguientes intensificaciones, con el tipo de daño entre paréntesis.

- **Enfriar (frío):** tu innovación absorbe rápidamente el calor, creando un frío intenso.
- **Ignición (fuego):** tu innovación dispara chorros de llamas abrasadoras.
- **Impulso (contundente):** tu innovación choca contra tus enemigos con impulso añadido.
- **Púas (perforante):** tu innovación revela unas afiladas púas durante tus ataques.
- **Sacudida (electricidad):** tu innovación sacude a tus enemigos con cargas eléctricas.
- **Sierras (cortante):** tu innovación revela sierras giratorias durante tus ataques.
- **Vitriolo (ácido):** tu innovación suelta chorros de ácido cáustico.

EXPERIENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA 11.º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a experto.

Si tienes una innovación de armadura intermedia o pesada, obtienes acceso al efecto de especialización crítica con tu innovación de armadura.

RESOLUCIÓN 11.º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ALERTA 13.º

Tu atención al detalle te permite permanecer alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a experto.

RECONFIGURACIÓN COMPLETA 13.º

Cuando se trata de elaborar cosas o repararlas, te has vuelto increíblemente adepto en cambiar tus modificaciones para ajustar la funcionalidad de tu innovación. Cuando inviertes tiempo libre en reconfigurar tu innovación y tienes éxito en tu prueba de Artesanía, puedes intercambiar cualquier cantidad de modificaciones, cambiar tu intensificación ofensiva o reconvertir cualquier cantidad de dotes de modificación, en lugar de una. Aún estás obligado a intercambiar una modificación tan sólo por una del mismo tipo (inicial, pionera o revolucionaria).

MAESTRÍA CON LAS ARMAS DE INVENTOR 13.º

Entiendes tus armas por completo. Tus niveles de competencia para las armas sencillas y marciales y los ataques sin armas se incrementan a maestro.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN UN ARMA 15.º

Tu daño procedente de especialización en un arma se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el nivel experto, 6 si tienes el nivel maestro y 8 si tienes el nivel legendario.

SOBRECARGA LEGENDARIA 15.º

Tu inventiva y tu capacidad artesana sin par han sobreali-

mentado tus Sobrecargas. Alcanzas el nivel legendario en Artesanía y, en una Sobrecarga con éxito, incrementas el daño adicional en un total de 3, reemplazando el incremento de sobrecarga maestra.

INNOVACIÓN REVOLUCIONARIA 15.º

Eres un genio sin paralelo y has descubierto una técnica que revolucionará tu campo elegido, o por lo menos de momento, tu innovación. Elige una modificación revolucionaria para aplicarla a tu innovación. También puedes elegir una modificación inicial o pionera del mismo tipo en su lugar, si lo prefieres.

Modificaciones de Armadura Revolucionarias

- **Barrera de energía:** las defensas de tu armadura absorben todo tipo de energía que viene hacia ti. Mientras llevas tu armadura, obtienes tanta resistencia a todo tipo de daño por energía (daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo y sónico) como 2 + la mitad de tu nivel. Tienes que disponer de las modificaciones oscilador armónico, reactancia metálica o regulador flogistónico para seleccionar esta modificación.
- **Capacidad de runas:** tanto si has hecho pruebas con aleaciones de oricalco como has encontrado otra solución de ingeniería, has construido tu innovación de forma que puede albergar una runa de propiedad adicional. Tu innovación puede albergar una runa de propiedad más que un objeto normal de su clase (hasta un máximo de cuatro runas de propiedad con una armadura +3 de *potencia*).
- **Fortificación perfecta (sólo armadura de potencia):** has equipado tu armadura con unas fortificaciones tan potentes que los ataques letales a menudo pierden su ventaja. Cada vez que sufras un impacto crítico llevando la armadura, haz una prueba plana CD 13. Con un éxito, se convertirá en un impacto normal. Esto no es acumulativo con las runas de *fortificación* u otras aptitudes que reducen los impactos críticos con una prueba plana. Además, obtienes una resistencia igual a 2 + la mitad de tu nivel contra el daño de precisión.
- **Impedimentos automatizados:** tu armadura utiliza campos electromagnéticos, distorsiones subarmónicas u otras técnicas para dificultar el movimiento de quienes están cerca de ti, a menos que tú lo permitas. Mientras llevas puesta tu armadura, todos los espacios adyacentes a ti son terreno difícil para tus enemigos.
- **Máscara multisensorial (sólo armadura de subterfugio):** has construido una máscara multisensorial por encima de tu armadura que te protege distorsionando tu figura para todos los sentidos, y dejando atrás tan sólo una imagen borrosa, sonidos ahogados, etc. Mientras llevas puesta la armadura, obtienes ocultamiento contra todas las criaturas, incluso si utilizan un sentido preciso no visual, como por ejemplo la ecolocalización de un murciélago. Como es normal para los efectos que convierten en obvia tu ubicación, no puedes utilizar esta ocultación para Esconderte ni para Movimiento furtivo. Si llevas a cabo una acción hostil, el ocultamiento se acaba hasta que restableces la máscara con una única acción, que tiene el rasgo manipular.
- **Protecciones físicas:** tu armadura tiene tantos ajustes y precauciones que puede protegerte contra todo el daño físico. Mientras llevas puesta la armadura, obtienes tanta resistencia a todo el daño físico (contundente, cortante y perforante, así como daño persistente por sangrado) como la mitad de tu nivel. Debes disponer de la modificación de avance chapado denso, malla laminada o absorción tensil para seleccionar esta modificación.
- **Resistencia increíble:** has mejorado la aptitud de tu modificación pionera para resistir el daño. Elige una de las siguientes modificaciones pionera que tenga tu innovación: chapado denso, malla laminada o absorción tensil. Incrementa la resistencia que obtienes de dicha modificación hasta que sea igual a tu nivel, en lugar de la mitad de tu nivel.

Modificaciones de Constructo Revolucionarias

- **Chasis de vuelo:** equipas a tu constructo con una forma destinada a volar, como por ejemplo añadiendo rotores o reconstruyéndolo con alas y una construcción ligera. Tu innovación obtiene una Velocidad de vuelo de 25 pies (*7,5 m*).
- **Configuración de muralla:** tu innovación se puede transformar de un constructo móvil a un emplazamiento estacionario en el campo de batalla. Se puede desplegar como una actividad de 2 acciones que tiene el rasgo manipular, cambiando de su forma inicial a una muralla fina y recta de metal y engranajes que mide 10 pies (*3 m*) de altura y 30 pies (*9 m*) de longitud. La muralla debe extenderse a través del espacio original de tu innovación. Mientras tu constructo es una muralla, no puede llevar a cabo acción alguna excepto utilizar la misma actividad para transformarse de nuevo en constructo, y no se puede defender fácilmente, lo que le deja desprevenido y le impone un penalizador -2 por estatus adicional a su CA. La muralla bloquea las líneas visual y de efecto a menos que tu innovación esté a la mitad o menos de sus PG máximos, en cuyo momento los agujeros en la misma permiten a las criaturas ver a través de la misma y atacar con cobertura, además de que las criaturas Menudas pueden pasar a través de ella.
- **Engranajes milagrosos:** conforme perfeccionas el córtex de tu innovación, se vuelve mucho más inteligente. Su modificador por Inteligencia se incrementa en 2 y aprende un idioma a tu elección de entre los que tú dominas. Tu constructo obtiene la aptitud de utilizar acciones que requieren mayor Inteligencia, como por ejemplo Obligar y Descifrar escritura. Por último, tu constructo obtiene el nivel legendario en 2 habilidades basadas en la Inteligencia o en el Carisma a tu elección. Debes disponer de la modificación engranajes maravillosos para seleccionar esta modificación.
- **Piedra angular rúnica:** has incorporado un artilugio similar a una *piedra rúnica* a tu innovación, lo que le permitirá albergar una runa de propiedad aunque no sea ni un arma ni una armadura. Una runa de propiedad de armadura afecta a tu innovación si le es posible afectar al portador de la armadura. Una runa de propiedad de arma concede cualesquiera propiedades que normalmente

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

concedería a un arma a los ataques sin armas de tu innovación, siguiendo todos los requisitos normales (por ejemplo, una runa *vorpalina* sólo aplicaría a ataques sin arma cuerpo a cuerpo cortantes); si la runa sólo afecta a ataques a distancia, no tiene efecto si tu innovación no dispone de un ataque a distancia incorporado (por ejemplo, de la modificación inicial lanzador de proyectiles). Si la runa afecta la forma física o la apariencia del arma o de la armadura, como por ejemplo *ilusoria*, no tiene efecto cuando se graba en tu constructo.

- **Recubrimiento resistente:** tu innovación es difícil de dañar por cualquier medio. Obtiene resistencia 5 a todo tipo de daño (excepto adamantino).

Modificaciones de Arma Revolucionarias

- **Aleación imposible:** otros inventores afirman que ni siquiera es técnicamente posible, pero tú has conseguido crear diversas aleaciones metálicas que parecen funcionar sólo para ti. Dichas aleaciones pueden dañar a oponentes vulnerables a cualquiera de los siete metales celestes. A tu innovación se la trata como si contuviera los siete metales celestes (abisio, adamantina, djezet, inubrix, noqual, oricalco y sicatita). Esto significa que infliges más daño a una gran variedad de criaturas, aunque no aplicas ninguno de los demás efectos especiales de las armas fabricadas con dichos metales celestes.
- **Arma extensible (sólo cuerpo a cuerpo):** has encontrado una forma de construir tu arma para que se pueda extender sin que cambie su equilibrio. Tu innovación obtiene el rasgo alcance. Si el arma ya tenía el rasgo alcance, incrementa tu alcance en 10 pies (*3 m*) adicionales en lugar de los 5 pies (*1,5 m*) adicionales normales.
- **Capacidad de runas:** tanto si has hecho pruebas con oricalco como si has encontrado otra solución de ingeniería, has construido tu innovación de forma que puede albergar una runa de propiedad adicional. Tu innovación puede albergar una runa de propiedad más que un objeto normal de su clase (hasta un máximo de cuatro runas de propiedad con un arma +3 de *potencia*).
- **Daño incrementado:** has hecho que tu innovación sea más potente que otras armas de su especie. Incrementa el dado de daño de arma de tu innovación en un paso (d4 a d6, d6 a d8, d8 a d10 y d10 a d12). Como es normal, no puedes incrementar tu dado en más de un tamaño, por lo que esta modificación no es acumulativa con simplicidad compleja.
- **Estabilizadores multirrango (sólo a distancia):** has modificado tu innovación para que sea peligrosa y efectiva a cualquier incremento de rango de distancia. Si tu innovación disponía del rasgo volea, elimínalo. Por lo demás, aumenta el incremento de rango de distancia de tu innovación a 50 pies (*15 m*) o a una cantidad igual al incremento de rango de distancia base del arma, la mayor de las dos cosas.
- **Golpe letal:** mediante cálculos precisos, has encontrado la forma perfecta de que tu arma inflija un daño extremo con un impacto bien dado. Tu innovación obtiene el rasgo letal d8. Si tu innovación ya era letal, incrementa su dado de vitalidad a d12 en lugar de obtener letal d8.
- **Refinador de ataque:** tu arma lleva a cabo pequeñas recalibraciones tras cada ataque fallido para asegurarse de que el siguiente acierta. Tu innovación obtiene los rasgos revés y empujón.
- **Retén de impulso (sólo cuerpo a cuerpo):** un artilugio especialmente sopesado permite que tu arma retenga más cantidad de impulso cuando atacas. Tu innovación obtiene los rasgos vigorosa y versátil Con.

Maestría inventiva 17.º

Tus invenciones son increíblemente efectivas. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase inventor se incrementa a maestro.

Juggernaut 17.º

Tu cuerpo está acostumbrado a la penuria física y es resistente a las enfermedades. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Invención infinita 19.º

Tu capacidad para ajustar tu innovación ha llegado a alturas imposibles y puedes utilizar estas habilidades para llevar a cabo ajustes superiores en tu tiempo libre. Durante tus preparativos diarios, reparas automáticamente tu innovación si está destruida o rota y puedes cambiar a una innovación diferente (armadura, constructo, arma u otro tipo al que tienes acceso) y cambiar tus modificaciones y tu intensificación ofensiva.

Si tienes cualquier dote que tiene como prerrequisito tu innovación anterior, no puedes utilizarla hasta que la reconviertes de la forma habitual. Sin embargo, tan sólo tardas 1 día de tiempo libre para reconvertir semejante dote en una con la nueva innovación como prerrequisito, en lugar de 1 semana.

Maestría con armadura intermedia 19.º

Tu habilidad con la armadura mejora, lo que te ayuda a evitar más golpes. Tus niveles de competencia para las armaduras ligeras e intermedias, así como para la defensa sin armas, se incrementan a nivel maestro.

Dotes de inventor

A cada nivel en el que obtienes una dote de inventor, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Debes cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.er nivel

Alterar ❖ Dote 1

INVENTOR MANIPULAR

Alteras el arma o la armadura de un enemigo, utilizando una mano libre. Elige o bien un arma empuñada por un enemigo dentro de tu alcance o una armadura llevada por un enemigo dentro de tu alcance. Haz una prueba de Artesanía contra la CD de Reflejos del enemigo.

Éxito crítico Tu alteración es increíblemente efectiva. Si has alterado un arma, el enemigo sufre un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño con ella. Si has alterado una armadura, ésta dificulta el movimiento del enemigo, dejándole desprevenido e infligiendo un penalizador -10 pies (*3 m*) a sus Velocidades. El efecto dura hasta que el enemigo Interactúa para quitarse la armadura o soltar el arma, sea cual sea la alteración que hiciste.

Éxito Tu alteración es temporalmente efectiva. Igual que éxito crítico, pero el efecto se acaba al final de tu siguiente turno, incluso si el enemigo no Interactúa para acabar con él.

Fallo crítico Tu alteración resulta contraproducente de forma dramática, creando una pequeña explosión entre tus propias herramientas o equipo. Sufres tanto daño por fuego como tu nivel.

HERRAMIENTAS INCORPORADAS — DOTE 1

INVENTOR MODIFICACIÓN

Has incorporado herramientas a tu innovación para poder acceder a ellas y utilizarlas con facilidad. Cuando adquieras esta dote, elige hasta dos juegos de herramientas que tengas, como por ejemplo herramientas de ladrón o material de curas, que pesen un total de Impedimenta 2 o menos. Dichas herramientas se convierten en parte de tu innovación. La Impedimenta de la innovación no se incrementa por ello. Mientras estés empuñando o llevando puesta tu innovación, o estés adyacente a la misma, tendrás el mismo acceso rápido a dichas herramientas como a las que lleves encima, y no contarán para el límite habitual de herramientas que puedas llevar.

¡NO! ¡NO! ¡YO TE HE CREADO! — DOTE 1

AUDITIVO CONCENTRAR INVENTOR

Prerrequisitos compañero constructo

Frecuencia una vez por minuto

Desencadenante Tu compañero constructo quedaría confundido o controlado.

Apelas al vínculo con su creador de tu compañero constructo para que se libere de un efecto de control. Intenta contrarrestar el efecto que ha confundido o controlado a tu compañero constructo, utilizando tu modificador a la Artesanía para la prueba de contrarrestar y la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba para el nivel de contrarrestar.

NÚCLEO VARIABLE — DOTE 1

INVENTOR MODIFICACIÓN

Ajustas el núcleo de tu innovación, cambiando la forma en la que explota. Cuando elijas esta dote, selecciona entre ácido, frío o electricidad. El núcleo de tu innovación funciona con dicha fuente de energía. Al utilizar la acción de Explotar o en cualquier momento en que tu innovación explota con un fallo crítico y te daña, cambia el tipo de daño de fuego al tipo elegido.

Si tienes el rasgo de clase intensificación ofensiva y reconviertes Núcleo variable a un tipo de daño diferente, también puedes cambiar a una intensificación ofensiva diferente que inflige el mismo tipo de daño.

PROTOTIPO DE COMPAÑERO — DOTE 1

INVENTOR

Has creado un compañero constructo y, si bien podría no ser una innovación, es un esbirro de confianza. Obtienes un prototipo de compañero constructo (pág. 32).

REPARACIÓN ALEATORIA ❖ — DOTE 1

INESTABLE INVENTOR

Reparas rápidamente tu innovación, pero su estabilidad se resiente. Reparas tu innovación casi de inmediato. No tienes que colocar la innovación en una superficie plana, pero tienes que estar adyacente a la misma (incluyendo sostenerla o llevarla puesta), así como disponer de un juego de herramientas de la forma habitual.

SALTO EXPLOSIVO ❖ — DOTE 1

FUEGO INESTABLE INVENTOR MOVIMIENTO

Apuntas hacia abajo una explosión de tu innovación para lanzarte por los aires. Saltas hasta 30 pies (9 *m*) en cualquier dirección sin tocar el suelo. Debes aterrizar en un espacio de terreno sólido, o de lo contrario caerás después de utilizar tu siguiente acción. Como es habitual para los efectos en los que caes después de utilizar su siguiente acción, acabas cayendo al final de tu turno incluso si en el mismo no utilizas ninguna otra acción.

Especial Si tu innovación es un esbirro, puede llevar a cabo esta acción en lugar de hacerlo tú.

2.º NIVEL

COLAPSAR ARMADURA ❖ — DOTE 2

INVENTOR MANIPULAR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos innovación de armadura

Requisitos Llevas puesta tu innovación de armadura o la sostienes en ambas manos en su forma compacta (ver texto).

Has modificado tu innovación de armadura para que colapse a una forma más compacta para podértela poner o quitar en un instante. Si llevas puesta tu innovación cuando Colapsas tu armadura, te la quitas instantáneamente y se comprime a su forma compacta, que puedes sostener a dos manos (si no tienes las dos manos disponibles, cae al suelo en un espacio adyacente). Si sostienes tu armadura en forma compacta cuando llevas a cabo esta acción, se despliega sobre tu cuerpo en su forma de armadura.

En forma compacta, tu innovación de armadura es más fácil de transportar, con una Impedimenta 1 menor que la indicada, hasta un mínimo de Impedimenta ligera (normalmente la armadura, cuando se transporta, tiene 1 punto de Impedimenta mayor que lo indicado en la entrada de armadura).

COLAPSAR CONSTRUCTO ❖ — DOTE 2

INVENTOR MANIPULAR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos innovación de constructo

Has modificado a tu compañero constructo y lo has construido de materiales ligeros, lo que te permite colapsarlo en forma de maletín u otra forma compacta e inocua. O bien tu constructo o bien tú (si estás adyacente a él) puede Colapsar el constructo para convertirlo en su forma compacta o devolverlo a su forma normal.

En forma compacta, tu constructo no puede actuar pero se lleva fácilmente, con una Impedimenta 2 si es Pequeño, 4 si es Mediano u 8 si es Grande. La forma compacta tiene ruedas, por lo que puedes arrastrarla fácilmente a la mitad de tu Velocidad (en lugar de la Velocidad de arrastre normal más lenta).

INGENIERÍA INVERSA — DOTE 2

INVENTOR

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía

Eres increíblemente hábil en invertir la ingeniería de los objetos para averiguar su fórmula, o simplemente en desensamblarlos para que dejen de funcionar. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para hacerle ingeniería inversa a la fórmula de un objeto. Si obtienes un éxito crítico en tu prueba de Artesanía, puedes optar por crear la fórmula y reensamblar el objeto original al mismo tiempo, lo que te deja con la fórmula y con el objeto en lugar de con la fórmula y materiales por la mitad del valor del objeto.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

EJEMPLO DE INVENTOR

INVENTOR DE ARMADURA

Has creado una armadura experimental que te protege mientras peleas con tus enemigos.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Fuerza para el combate cuerpo a cuerpo y la Inteligencia para tus aptitudes de inventor.

HABILIDADES

Arcanos, Artesanía, Atletismo, Medicina, Ocultismo, Sociedad

INNOVACIÓN

Armadura

DOTES

Alterar (1.º), Colapsar armadura (2.º), Impacto megatón (4.º), Celeridad mecánica (6.º), Impacto gigatón (8.º), Electrificar armadura (10.º)

Además, puedes utilizar Artesanía en lugar de Latrocinio para Inutilizar un mecanismo o Forzar una cerradura.

RESTABLECIMIENTO ABRASADOR ❖ DOTE 2

CURACIÓN FUEGO INESTABLE INVENTOR MANIPULAR

Te dijeron que no había forma alguna de que las explosiones pudieran curar a la gente, pero se equivocaban... ¡Tontos incapaces de entender tu brillantez! Creas una explosión menor surgida de tu innovación, alterando la combustión para cauterizar heridas utilizando hierbas medicinales vaporizadas. Tú o una criatura viva adyacente a ti recuperáis 1d10 Puntos de Golpe. Además, la criatura a la que has curado puede hacer de inmediato una prueba plana para recuperarse de una sola fuente de daño persistente por sangrado, con la reducción de la CD debida a disponer de la asistencia apropiada.

A 3er nivel y cada 2 niveles subsiguientes, incrementa en 1d10 la curación.

Especial Si tu innovación es un esbirro, puede llevar a cabo esta acción en lugar de ti, aunque no siendo una criatura viva no puede utilizar la aptitud sobre sí mismo.

4.º NIVEL

ARMA DE FORMA DUAL DOTE 4

INVENTOR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos innovación de arma

Has construido tu innovación con piezas conectables e intercambiables que puedes utilizar para transformarla en tipo de arma diferente por completo. Cuando seleccionas esta dote, elige una arma sencilla o marcial de nivel 0 o nivel 1. Debe ser, o bien un arma común, u otra a la que tienes acceso. Esta arma se convierte en la segunda configuración de tu innovación.

Elige un nuevo juego de modificaciones de arma para esta nueva configuración. Puedes invertir dos acciones de Interactuar para cambiar tu innovación de arma entre las dos configuraciones. Dichas acciones no tienen por qué ser consecutivas, pero si has llevado a cabo la primera y no la segunda, el arma no es funcional al estar encallada entre estados. La Impedimenta de tu arma siempre será la mayor de las dos configuraciones, sea cual sea la configuración en la que esté; si un arma es más pequeña que la otra, sigues necesitando tener en la mano cualquier componente de la misma. Ninguna runa de tu innovación de arma afecta a la segunda configuración.

ARMADURA DE BUCEO DOTE 4

INVENTOR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos innovación de armadura

Has modificado tu armadura con aletas, rotores y otros artilugios para facilitar tu movimiento a través del agua, además de unas agallas mecánicas que te ayudan a extraer aire respirable del agua. Mientras llevas puesta tu innovación de armadura, puedes respirar bajo el agua y obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.

COMPAÑERO CONSTRUCTO AVANZADO DOTE 4

INVENTOR

Prerrequisitos compañero constructo

Has mejorado la potencia y la capacidad de toma de decisiones de tu compañero constructo. Se convierte en un compañero constructo avanzado (pág. 33). Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un esbirro, tu compañero constructo sigue pudiendo utilizar 1 acción dicho asalto en tu turno para dar una Zancada o un Golpe.

ESPECIALISTA EN CACHIVACHES DOTE 4

INVENTOR

Prerrequisitos nivel experto en Artesanía

En vez de usar tus cachivaches para diversas mejoras y refinamientos, también elaboras cada día unos cuantos cachivaches consumibles temporales específicos. Obtienes las formulas de tres cachivaches comunes o poco comunes (pág. 66). Cada día durante tus preparativos diarios, puedes crear dos cachivaches temporales a partir de tu libro de fórmulas. Los cachivaches preparados de esta forma no te cuestan recurso alguno para elaborarlos ni tienen valor de venta

alguno. Son objetos temporales y se desmontan solos la siguiente vez que haces tus preparativos diarios si no los has usado.

Si tienes el nivel maestro en Artesanía, puedes crear tres cachivaches al día y obtienes tres fórmulas adicionales de cachivaches comunes o poco comunes. Si tienes el nivel legendario en Artesanía, puedes crear cuatro cachivaches al día y obtienes otras tres fórmulas adicionales de cachivaches comunes o poco comunes, para un total de nueve.

IMPACTO MEGATÓN ◆◆ DOTE 4

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de armadura, constructo o arma

Activas engranajes, explosivos y otros mecanismos ocultos en tu innovación para llevar a cabo un poderoso ataque. Das un Golpe, infligiendo un dado adicional de daño de arma. Si eres por lo menos de nivel 10, incrementa esto a dos dados adicionales y, si eres por lo menos de nivel 18, increméntalo a tres dados adicionales. El tipo de Golpe que puedes dar depende de tu innovación.

- **Arma** Das un Golpe con tu innovación de arma.
- **Armadura** Golpeas con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo o con un arma cuerpo a cuerpo. Para utilizar un arma cuerpo a cuerpo con esta intención, tienes que haberla preparado por anticipado con unos artilugios especiales al hacer tus preparativos diarios.
- **Constructo** Tu innovación de esbirro Golpea.

Función inestable Pones aún más fuerza en el Golpe, aunque te arriesgas a provocar fracturas por sobreesfuerzo en tu innovación. Añade el rasgo inestable a impacto megatón. El Golpe inflige otro dado de daño adicional, para un total de dos dados adicionales a 4.º nivel, tres a 10.º nivel y cuatro a 18.º nivel.

Especial Si tu innovación es un esbirro, puede llevar a cabo esta acción en lugar de hacerlo tú.

6.º NIVEL

CELERIDAD DE RELOJERÍA ◆ DOTE 6

INESTABLE INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos innovación de armadura, constructo o arma

Desencadenante Empieza tu turno.

Puedes utilizar artilugios de relojería inestables en tu innovación para actuar más rápidamente. Estás *acelerado* durante este turno. La forma en la que usas tu acción adicional depende de tu innovación.

- **Arma** Puedes utilizar la acción adicional para Golpear con tu innovación o Recargarla.
- **Armadura** Puedes utilizar la acción adicional para dar un Paso, una Zancada o utilizar cualquier otra acción de movimiento concedida por tu innovación (como nadar, si tienes la dote Armadura de buceo).
- **Constructo** Puedes utilizar la acción adicional para Comandar a tu innovación de constructo (o para proporcionar 1 de las acciones si inviertes 2 acciones en Comandar a tu constructo).

ESCUDO DE CONSTRUCTO DOTE 6

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de constructo

Has ajustado tu innovación de constructo de forma que, cuando lo montas, unas placas, huecos o piezas similares forman barreras parciales a tu alrededor para añadir protección adicional. Dispones de cobertura menor contra todos los ataques mientras vas montado en tu innovación de constructo, y no solo contra los ataques en los que el constructo estaría en medio. Además, si tu constructo utiliza una emanación mientras lo montas, como por ejemplo Explotar, puedes elegir no verte afectado por la misma.

FIDELIDAD VISUAL DOTE 6

INVENTOR

Has encontrado la forma de utilizar una combinación estrafalaria de artilugios para mejorar tus aptitudes visuales en cualquier situación. Obtienes visión en la oscuridad y visión en la penumbra, y puedes ver criaturas y objetos invisibles como formas translúcidas, aunque dichas formas sean lo bastante indistintas como para tener ocultación ante ti.

Si un efecto te impondría el estado cegado, dicho efecto debe hacer una prueba de contrarrestar contra tu CD de clase, donde tu nivel de contrarrestar equivale a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. En caso de que falle esta prueba de contrarrestar, no quedas cegado sino que tus diversos artilugios son capaces de compensar.

MEGAVOLTIO ◆◆ DOTE 6

ELECTRICIDAD INVENTOR MANIPULAR

Extraes parte de la potencia eléctrica de tu innovación en forma de un relámpago dañino. Las criaturas en una línea de 20 pies (*6 m*) de tu innovación sufren 3d4 daño por electricidad, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD. El daño por electricidad se incrementa en 1d4 a 8.º nivel y cada 2 niveles subsiguientes.

Función inestable Sobrecargas y vueves a sobrecargar el voltaje. Añade a Megavoltio el rasgo inestable. El área se incrementa a una línea de 60 pies (*18 m*) y el daño pasa de d4 a d12.

Si tienes el rasgo de clase innovación adelantada, puedes elegir una línea de 60 o de 90 pies (*18 m* o *27 m*) para el área cuando utilizas un Megavoltio inestable; si también dispones del rasgo de clase innovación revolucionaria, puedes elegir una línea de 60, 90 ó 120 pies (*18, 27* o *36* m).

Especial Si tu innovación es un esbirro, puede llevar él a cabo esta acción en lugar de hacerlo tú.

8.º NIVEL

CACHIVACHES UBICUOS DOTE 8

INVENTOR

Prerrequisitos Especialista en cachivaches

¡Pensaban que habías usado todos tus artilugios, pero se equivocaban! Guardas siempre en una manga unos cuantos cachivaches más de los que nadie se espera. Incrementa en 2 el número de cachivaches temporales que puedes crear cada día.

Especial Puedes seleccionar esta dote una segunda vez si eres de nivel 14.º o mayor.

COMPAÑERO CONSTRUCTO INCREÍBLE DOTE 8

INVENTOR

Prerrequisitos Compañero constructo avanzado

Gracias a tus incesantes modificaciones, tu compañero constructo ha avanzado hasta un sorprendente nuevo nivel de ingeniería, mejorando todos sus atributos. Tu compañero constructo se convierte en un compañero constructo increíble.

IMPACTO GIGATÓN DOTE 8

INVENTOR

Prerrequisitos Impacto megatón

Cuando utilizas un Impacto megatón a plena potencia, puedes echar atrás a tu enemigo. Cuando tienes éxito en tu Golpe utilizando un Impacto megatón inestable, tu objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura es empujada hacia atrás 5 pies (*1,5 m*).

Fallo La criatura es empujada hacia atrás 10 pies (*3 m*).

Fallo crítico La criatura es empujada hacia atrás 20 pies (*6 m*).

Especial Si tu innovación es un esbirro, este beneficio se aplica a sus Impactos megatón inestables

MODIFICACIONES COLECTORAS — DOTE 8

INVENTOR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos modificación inicial

Has modificado tu innovación utilizando inteligentes atajos, por lo que puedes incluir otra modificación inicial sin comprometer su estructura. Tu innovación obtiene una modificación inicial adicional de la lista de innovaciones de su tipo (pág. 16).

SOBRECARGAR ALIADO ❖ — DOTE 8

INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos Sobrecarga

Requisitos Estás actualmente en sobrecarga.

Lanzas rápidamente parte de tus mecanismos potenciados a un aliado, compartiendo brevemente con él sus beneficios. Elige un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos. Hasta el final de su siguiente turno, los Golpes de dicho aliado infligen tanto daño adicional como la mitad de tu modificador por Inteligencia, o tu modificador por Inteligencia completo si estás en sobrecarga crítica. El aliado no obtiene el daño incrementado de sobrecarga experta, maestra o legendaria.

10.º NIVEL

CONCENTRARSE ❖ — DOTE 10

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de constructo

¡Ajá! Te concentras en el punto débil de tu enemigo para ayudar a que tu compañero constructo lo destruya. Cuando te Concentres, designa un enemigo al que puedas ver. Si tu siguiente acción es Comandar a tu constructo, éste obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque contra el enemigo designado hasta el final del turno. Si utilizas 2 acciones para el Comando, el bonificador es en este caso un bonificador +3 por circunstancia, o +4 si tienes el nivel legendario en Artesanía.

ELECTRIFICAR ARMADURA ❖ — DOTE 10

INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos innovación de armadura

Requisitos Llevas puesta tu innovación de armadura.

Electrificas tu armadura para castigar a los enemigos que se atreven a atacarte. Durante 1 asalto, cualquier criatura que te toca, o que te acierta con un ataque sin arma cuerpo a cuerpo o un ataque con una arma cuerpo a cuerpo sin alcance, sufre 1d4 daño por electricidad. El efecto se acaba si dejas de llevar puesta tu innovación de armadura.

Si dispones del rasgo de clase innovación revolucionaria, el daño se incrementa a 2d4.

Función inestable Creas una reacción en cadena inestable, haciendo que incontables chispas se paseen por tu armadura. Añade a Electrificar armadura el rasgo inestable. Los efectos duran 1 minuto en lugar de 1 asalto, y el dado de daño se incrementa de d4 a d12.

EXPLOSIÓN DISTRACTORA ↷ — DOTE 10

INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos intensificación ofensiva

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de concentrar.

¿Creen tus enemigos que se van a poder concentrar en algo cuando estás cerca? ¡Pues les vas distraer! Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante con un arma o ataque sin armas que se está beneficiando de tu intensificación ofensiva. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

Función inestable Haces todo lo posible para crear una distracción explosiva. Añade a Explosión distractora el rasgo inestable. Si el ataque es un acierto, interrumpes la acción de concentrar desencadenante.

Especial Si tu innovación es un esbirro, puedes llevar a cabo esta reacción en lugar de hacerlo tú, aunque normalmente los esbirros no pueden llevar a cabo reacciones ni actuar cuando no es su turno. Para hacerlo, utiliza tu reacción de dicho turno.

TRASTEO ÚTIL ◆ — DOTE 10

INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos intensificación ofensiva

Frecuencia una vez cada 10 minutos

No tan sólo trasteas con tu propia innovación, sino que también haces lo propio con las armas de tus aliados (por supuesto, en su beneficio). Elige un aliado a tu alcance y una de sus armas. Haz una prueba de Artesanía contra una CD alta para tu nivel.

Éxito Durante 1 minuto, los golpes de tu aliado con el arma elegida obtienen la misma intensificación ofensiva que tu innovación.

Fallo crítico Tu aliado sufre daño del mismo tipo y cantidad del que inflige normalmente tu intensificación ofensiva en un Golpe normal.

12.º NIVEL

CACHIVACHES DE CONTINGENCIA — DOTE 12

INVENTOR

Prerrequisitos Especialista en cachivaches

Eres demasiado brillante para que te tomen desprevenido, y siempre tienes el cachivache correcto para cualquier situación. Cuando preparas tus cachivaches durante tus preparativos diarios, puedes designar a uno de ellos como cachivache de contingencia, que tener preparado para esta situación, en lugar de declarar cuál estas haciendo. Puedes sacar el cachivache de contingencia utilizando una acción de Interactuar, en cuyo momento debes elegir cuál de ellos habías preparado como contingencia.

Si tienes el nivel legendario en Artesanía, puedes apartar dos cachivaches de contingencia durante tus preparativos diarios, en lugar de tan sólo uno.

CONGELACIÓN PROFUNDA ◆◆ — DOTE 12

FRÍO INVENTOR MANIPULAR

Dejas salir un chorro de fluido superenfriado de tu innovación, dañando a un enemigo y lentificándolo. Designa como objetivo a una criatura a 60 pies (*18 m*) o menos. Dicha criatura sufre tanto daño por frío como tu nivel, con efectos que dependen de su salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y un penalizador -5 pies (*1,5 m*) a sus Velocidades durante 1 asalto.

Fallo El objetivo sufre daño completo y un penalizador -10 pies (*3 m*) a sus Velocidades durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda lentificado 1 durante 1 asalto y sufre un penalizador -15 pies (*4,5 m*) a sus Velocidades durante 1 asalto.

Función inestable Tu innovación descarga un enorme cono de fluido superenfriado, causando potencialmente fallos en cascada. Añade a Congelación profunda el rasgo inestable. La aptitud afecta a todas las criaturas en un cono de 60 pies (*18 m*) en lugar de a un solo objetivo, e inflige tanto daño por frío como el doble de tu nivel en lugar de igual a tu nivel.

Si dispones del rasgo de clase innovación revolucionaria, puedes elegir un cono de 60 o de 90 pies (*18* ó *27 m*) cuando usas una Congelación profunda inestable.

Especial Si tu innovación es un esbirro, puede llevar a cabo esta acción en lugar de hacerlo tú.

GIGAVOLTIO — DOTE 12

INVENTOR

Prerrequisitos Megavoltio

Cuando desatas la electricidad desde tu innovación, puedes hacer que rebote entre obstáculos, creando un campo de muerte eléctrica. Cuando utilizas Megavoltio, cada vez que tu línea de electricidad impacta con una barrera sólida, como por ejemplo la pared, rebota en un ángulo a tu elección y continúa hasta que has llegado a la longitud completa de la línea. Incluso si una criatura se encuentra en el área de múltiples rebotes, tan sólo sufre daño una vez.

MODULAR LA INTENSIFICACIÓN — DOTE 12

INVENTOR MANIPULAR

Prerrequisitos intensificación ofensiva

No estás satisfecho con quedarte tan sólo con un tipo de intensificación gracias a tu constante trasteo, por lo que has aprendido a modular entre varias posibilidades a la vez. Elige dos intensificaciones ofensivas adicionales (pág. 22). Puedes utilizar una acción de Interactuar para cambiar la intensificación ofensiva que actualmente afecta a tu arma, eligiendo entre la que elegiste para el rasgo de clase y las dos elegidas para esta modificación. Si tu arma tiene el rasgo modular, puedes intercambiar la intensificación ofensiva como parte de la acción de Interactuar que necesitas para usar dicho rasgo.

SOBRECARGA COMPARTIDA — DOTE 12

INVENTOR

Prerrequisitos Sobrecargar aliado

EJEMPLO DE INVENTOR

INVENTOR DE ARMAS

Has creado un arma experimental, en este caso un arco, para sembrar el caos sobre tus enemigos desde lejos.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Inteligencia para tus aptitudes de inventor y la Destreza para impactar con tu innovación de arco.

HABILIDADES

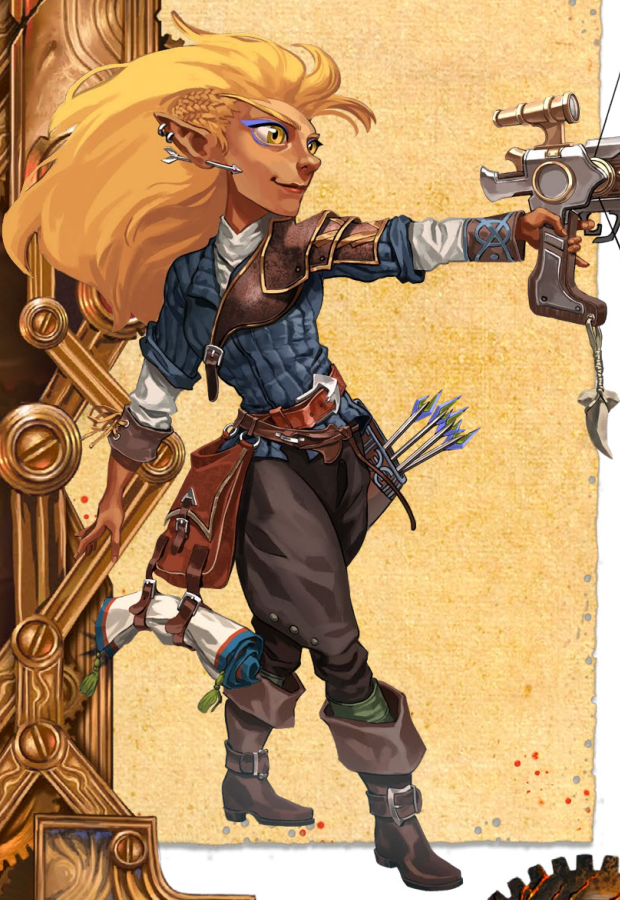
Acrobacias, Arcanos, Artesanía, Latrocinio, Ocultismo, Sociedad, Sigilo

INNOVACIÓN

Arma

DOTES

Salto explosivo (1.º), Restablecimiento abrasador (2.º), Arma de forma dual (4.º), Megavoltio (6.º), Modificaciones colectoras (8.º), Trasteo útil (10.º), Gigavoltio (12.º), Redundancias inestables (14.º), Intensificación persistente (16º), Armamento devastador (18.º)



Has experimentado lo suficiente con tus compañeros de equipo como para transferirles una cantidad sustancial de artilugios potenciados, permitiendo a uno de tus aliados beneficiarse de los efectos y de la duración al completo de tu Sobrecarga. La primera vez que utilizas Sobrecargar aliado durante una Sobrecarga en concreto, el efecto dura hasta el final de tu Sobrecarga, en lugar de simplemente hasta el final del siguiente turno del objetivo. Cualquier uso posterior de Sobrecargar aliado durante la misma Sobrecarga tiene su duración normal, tal y como se describe en dicha dote.

14.º NIVEL

ARMADURA ASCENDENTE — DOTE 14

INVENTOR MODIFICACIÓN

Prerrequisitos innovación de armadura

Ya sea mediante chorros de llama, hélices, explosiones sónicas, estructura aerodinámica optimizada, campos electromagnéticos o alguna combinación de lo anterior, has conseguido liberar tu innovación de las ligaduras de la gravedad. Cuando llevas puesta tu innovación, obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre.

COMPAÑERO PARANGÓN — DOTE 14

INVENTOR

Prerrequisitos Compañero increíble

Tu compañero constructo ha llegado al pináculo de la forma y la función. Tu compañero constructos se convierte en un compañero constructo parangón.

MANIOBRA EXPLOSIVA ❖ — DOTE 14

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de arma

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe con éxito contra un enemigo utilizando tu innovación de arma.

Gracias a un rasgo experimental escondido que construiste en tu arma, ésta despliega explosivamente palancas, ganchos enmarañadores o mecanismos similares para proporcionar una asistencia significativa cuando llevas a cabo una maniobra de combate. Cuando utilizas Maniobra explosiva, elige Presa, Empujón o Derribo. Tu innovación de arma deberá tener un rasgo de arma que encaje con la acción elegida (por ejemplo, para elegir Presa, tu arma deberá tener el rasgo presa). Llevas a cabo la acción elegida contra el mismo enemigo que en tu Golpe con éxito anterior, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple que en tu Golpe con éxito anterior. Después de la Presa, Empujón o Derribo, incrementas tu penalizador por ataque múltiple de la forma habitual.

REDUNDANCIAS INESTABLES ❖ — DOTE 14

INVENTOR

Desencadenante Harías la prueba plana para una acción inestable, pero aún no has tirado los dados.

Has dotado a tu innovación de triples redundancias y añadido todo tipo de amortiguadores para protegerla de tus inestables experimentos. Tienes éxito automáticamente en la prueba plana desencadenante.

No podrás fiarte de nuevo de tus Redundancias inestables hasta que inviertas 10 minutos en ajustarlas de nuevo. Si inviertes 10 minutos afinando tu innovación para poder utilizar de nuevo acciones inestables, podrás ajustar a la vez tus Redundancias inestables.

16.º NIVEL

INTENSIFICACIÓN PERSISTENTE — DOTE 16

INVENTOR

Prerrequisitos intensificación ofensiva

Tu innovación prenderá fuego a tus enemigos, los cubrirá de ácido, los colocará entre espinos afilados o de alguna otra forma les inflingirá daño persistente, que aún durará después de que lleves a cabo tu ataque intensificado. Cuando tú o tu innovación de constructo dañáis a un enemigo con intensificación ofensiva, dicho enemigo también sufre 1d8 daño persistente del mismo tipo que el daño por intensificación ofensiva.

¡LO QUE NECESITABA! DOTE 16

INVENTOR

Frecuencia una vez por hora

¿Necesitas mantener el equilibrio en el filo de una navaja, abrir mediante fuerza bruta una puerta de hierro o persuadir a un dragón para que negocie? ¡No tengas miedo! No importa cuál sea la situación, siempre tienes lo necesario. Llevas a cabo una acción de habilidad que tarda 1 minuto o menos en completarse, utilizando el mismo número de acciones o cantidad de tiempo habitual. Sin embargo, al llevar a cabo la acción, describe un artilugio que sacas del bolsillo y utilizas para tener éxito en el uso de la habilidad. Lo específico de cómo lo consigues queda a tu discreción, pero debería encajar con el desafío. Por ejemplo, podrías utilizar estabilizadores gravitacionales para mantener el equilibrio en el filo de la navaja, un cachivache de fuerza en forma de ariete para abrir la puerta de hierro o un artilugio que desprende un aroma con la capacidad de pacificar a las sierpes a fin de persuadir al dragón. Utilizar una invención de esta forma te permite alterar cómo calculas la prueba de habilidad utilizada en la acción. En lugar del modificador por habilidad normal asociado con dicha acción, utilizas tu modificador por Artesanía.

¡NO HABÍAS CONTADO CON... ESTO! ↷ DOTE 16

INVENTOR

Desencadenante Una criatura a la que puedes ver te designa como objetivo de un ataque contra tu CA.

Cuando tus enemigos intentan atacarte, siempre pareces disponer de alguna invención extravagante que puedes utilizar en el último segundo para protegerte de cualquier ataque que te lancen. Describe un artilugio que intentas utilizar para protegerte del ataque del enemigo: por ejemplo, cuando te ataca el Golpe eléctrico de un lagarto electrizante, ¡podrías utilizar un pararrayos con puesta a tierra de aquella vez que intentaste propulsar una invención vinculando energía de una tormenta! Utilizar una invención para defenderte de esta forma significa que la tirada de ataque para el ataque desencadenante designa como objetivo tu CD de Artesanía en lugar de tu CA.

Como quiera que estás utilizando tu CD de Artesanía en lugar de tu CA, cualquier penalizador a esta última no se aplica, pero ello no eliminará ningún estado ni otro efecto que te haya impuesto dichos penalizadores. Por ejemplo si estabas desprevenido y usaste una invención para defenderte contra un ataque furtivo, seguirías sufriendo el daño de precisión adicional si sufrieras un impacto, incluso aunque el penalizador -2 a la CA por estar desprevenido no se aplicara a tu CD de Artesanía.

18.º NIVEL

ARMAMENTO DEVASTADOR ◆➤➤➤ DOTE 18

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de arma

Descargas una volea de proyectiles desde tu arma, o la potencias para que vuele en todas direcciones a través del campo de batalla y Golpee a múltiples criaturas. Da un Golpe con tu innovación de arma contra cada enemigo a 30 pies (*9 m*) o menos de ti. No incrementas tu penalizador al ataque múltiple hasta después de hacer todos los ataques. Si tu innovación es un arma cuerpo a cuerpo y cualquiera de los ataques está fuera de tu alcance, Liberas el arma antes de los Golpes y vuelve a tu mano después de todos ellos. Si tienes las manos llenas cuando el arma retorna, cae al suelo en tu espacio. De la forma habitual, si tu innovación de arma requiere una o más acciones para recargarla entre Golpes, no puedes utilizarla para llevar a cabo ataques múltiples con Armamento devastador.

MÁQUINA DE DESTRUCCIÓN ◆➤➤➤ DOTE 18

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de constructo

Tu constructo desata una amplia franja de devastación separando sus miembros, desplegando armamento oculto o utilizando una técnica similar para sembrar el caos. Comandas a tu innovación. En lugar de sus acciones normales, da una Zancada y después da un Golpe contra cada enemigo a 30 pies (*9 m*) de ella con un bonificador +2 por circunstancia a sus tiradas de ataque. El penalizador por ataque múltiple no se incrementa hasta después de que el constructo ha hecho todos los ataques.

NEGAR EL DAÑO ↷ DOTE 18

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de armadura

Desencadenante Sufrirías daño

Tu innovación de armadura activa diversos artilugios que has preparado de antemano y utilizas uno de ellos para reducir en 15 el daño que sufrirías.

Función inestable Activas todas las precauciones a la vez, repeliendo violentamente el ataque que se aproxima para quitarle hierro a su fuerza. Añade el rasgo inestable a Negar el daño y reduce en 50 el daño que sufrirías.

20.º NIVEL

AUTOMATISMO TOTAL DOTE 20

INVENTOR

Prerrequisitos innovación de armadura, constructo o arma

Estás tan vinculado a tus innovaciones, que puedes utilizarlas sin pensártelo dos veces. Estás permanentemente *acelerado*. La forma en la que usas tu acción adicional depende de tu innovación.

- **Arma** Tu arma se hace más fácil de empuñar con eficacia letal, casi como si fuera una extensión de tu cuerpo. Acelerará sin esfuerzo hacia cualquier objetivo designado por ti mientras la sostengas. Puedes utilizar la acción adicional para dar un Golpe con tu innovación.
- **Armadura** Tu armadura responde a los estímulos más sutiles para moverte en la dirección correcta mientras la llevas puesta. Puedes utilizar la acción adicional para dar una Zancada, un Paso o utilizar una forma de movimiento proporcionada por tu innovación (como por ejemplo Volar o Nadar).
- **Constructo** Tu aptitud para comandar a tu constructo se vuelve instintiva. Puedes utilizar la acción adicional para Comandar a tu innovación de constructo (o para proporcionar 1 de las acciones si eliges gastar 2 acciones en Comandar a tu constructo).

SOBRECARGA UBICUA — DOTE 20

INVENTOR

Prerrequisitos Sobrecarga compartida

Preparas una gran variedad de artilugios increíbles para cada uno de tus aliados, vinculándolos juntos mediante cuidadosas modificaciones para poderlos activar todos a la vez. Durante tus preparativos diarios, selecciona hasta seis aliados voluntarios. Siempre que Sobrecargas, concedes los beneficios de tu sobrecarga a cualesquiera de los aliados elegidos a 30 pies (*9 m*) o menos de ti. Los aliados no ganan el daño incrementado de la sobrecarga experta, maestra o legendaria.

Compañeros constructos

Un compañero constructo es un constructo semiinteligente y leal que sigue tus órdenes de forma obediente y es casi tan inteligente como un animal. Tu compañero constructo tiene el rasgo esbirro y obtiene 2 acciones durante tu turno si utilizas la acción Comandar a un esbirro para comandarlo.

Si tu compañero resulta destruido, puedes invertir 1 día de tiempo libre y hacer una prueba de Artesanía con una CD alta para tu nivel. Con un éxito, reconstruyes a tu compañero. Sólo puedes tener un compañero constructo a la vez y sólo puedes tener, o bien un compañero constructo, o bien un compañero animal, pero no ambos.

Montar en compañeros constructos

Tú o un aliado tuyo podéis montar en tu compañero constructo mientras sea por lo menos un tamaño mayor que el jinete.

Prototipo de compañero constructo

Las siguientes son las estadísticas base para un prototipo de compañero constructo,el primer compañero constructo que obtiene la mayoría de personajes. Un compañero tiene el mismo nivel que tú. Conforme subes de nivel, puedes hacer más ajustes a la vez que tu compañero se vuelve más poderoso. Los compañeros constructos calculan sus modificadores y sus CD igual que tu, con una sola diferencia: los únicos bonificadores por objeto de los que pueden beneficiarse son a la Velocidad.

Rasgo Constructo

Un compañero constructo tiene el rasgo constructo. No es una criatura viva, pero tampoco es un muerto viviente.

Competencias

Tu compañero constructo está entrenado en sus ataques sin arma, defensa sin armadura, todas las tiradas de salvación, Percepción, Acrobacias y Atletismo. Los compañeros constructos no pueden utilizar aptitudes que requieren una Inteligencia mayor, como por ejemplo Obligar o Descifrar escritura, incluso estando entrenados en la habilidad apropiada, si no tienen una aptitud que lo permite.

Tamaño

Tu compañero constructo es de tamaño Pequeño o Mediano, elegido por ti cuando lo obtienes por vez primera.

Golpes

Tu compañero constructo dispone de dos tipos de ataques sin arma cuerpo a cuerpo. Su primer ataque sin armas inflige 1d8 daño contundente. Dependiendo de la forma de tu constructo, podría tratarse de un puño, un tentáculo u otro ataque sin armas similar. Su otro ataque sin armas inflige 1d6 daño cortante o perforante (a elegir cuando obtienes el compañero por vez primera) y tiene los rasgos ágil y sutileza. Dependiendo de la forma de tu constructo, podría tratarse de una púa o pincho, colmillos o mandíbulas, una cuchilla escamoteable u otro ataque sin armas similar.

Modificadores por Característica

Un compañero constructo empieza con modificadores a las características base de Fue +3, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1 y Car +0.

Puntos de Golpe

Tu compañero constructo tiene 10 puntos de Golpe, mas una cantidad igual a 6 + su modificador por Constitución por cada nivel que tienes.

Si bien los constructos suelen quedar destruidos de inmediato al llegar a 0 Puntos de Golpe, tu compañero constructo es un poco más difícil de destruir que los demás. Cuando tu constructo llega a 0 Puntos de Golpe, se rompe y empieza a soltar chispas, pudiendo quedar destruido si no lo Reparas. Esto funciona de la misma forma que las reglas normales de muerte y determina si tu constructo queda destruido, con los siguientes dos cambios. En primer lugar, la mayor parte de los efectos que acaban con el estado de moribundo no funcionan para salvar a un compañero constructo, pero se le puede estabilizar utilizando la acción Administrar primeros auxilios, sustituyendo la habilidad de Medicina por la de Artesanía. En segundo lugar, en lugar de padecer y tener que contabilizar el estado de herido, si tu constructo se rompe de esta forma más de 2 veces en un período de 10 minutos, queda destruido y tienes que reconstruirlo invirtiendo un día de tiempo libre.

Inmunidades

Tu compañero constructo, por serlo, es inmune a ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralizado, sangrado y veneno. Como quiera que un constructo no es una criatura viva, los efectos que curan a las criaturas vivas no le permiten recuperar Puntos de Golpe. Restablecerle Puntos de Golpe requiere utilizar la acción de Reparar u otros medios que pueden restablecer Puntos de Golpe a los objetos y las criaturas no vivas.

Sentidos

Tu compañero constructo tiene visión precisa, oído impreciso y sentido del tacto vago, pero carece del sentido del olfato y del gusto.

Velocidad

Tu compañero constructo tiene una Velocidad de 25 pies (*7,5 m*).

Compañeros constructos avanzados

Para convertir un prototipo de compañero constructo en un compañero constructo avanzado (por lo general como resultado de una de tus elecciones de dotes de clase), haz los siguientes ajustes.

- Incrementa en 1 sus modificadores a la Fuerza, la Destreza, la Constitución y la Sabiduría.
- Incrementa su daño de ataque sin armas de un dado a dos (por ejemplo de 1d8 a 2d8).
- Incrementa su nivel de competencia en Percepción y en todas las tiradas de salvación a experto.
- Incrementa su nivel de competencia en Intimidación, Sigilo y Supervivencia a entrenado. Si el constructo es tu innovación y ya estaba entrenado en dichas habilidades debido a una modificación, incrementa su nivel de competencia en estas habilidades a experto.
- Puedes cambiar el Tamaño de tu compañero, si quieres, a Pequeño, Mediano o Grande.

COMPAÑEROS CONSTRUCTOS INCREÍBLES

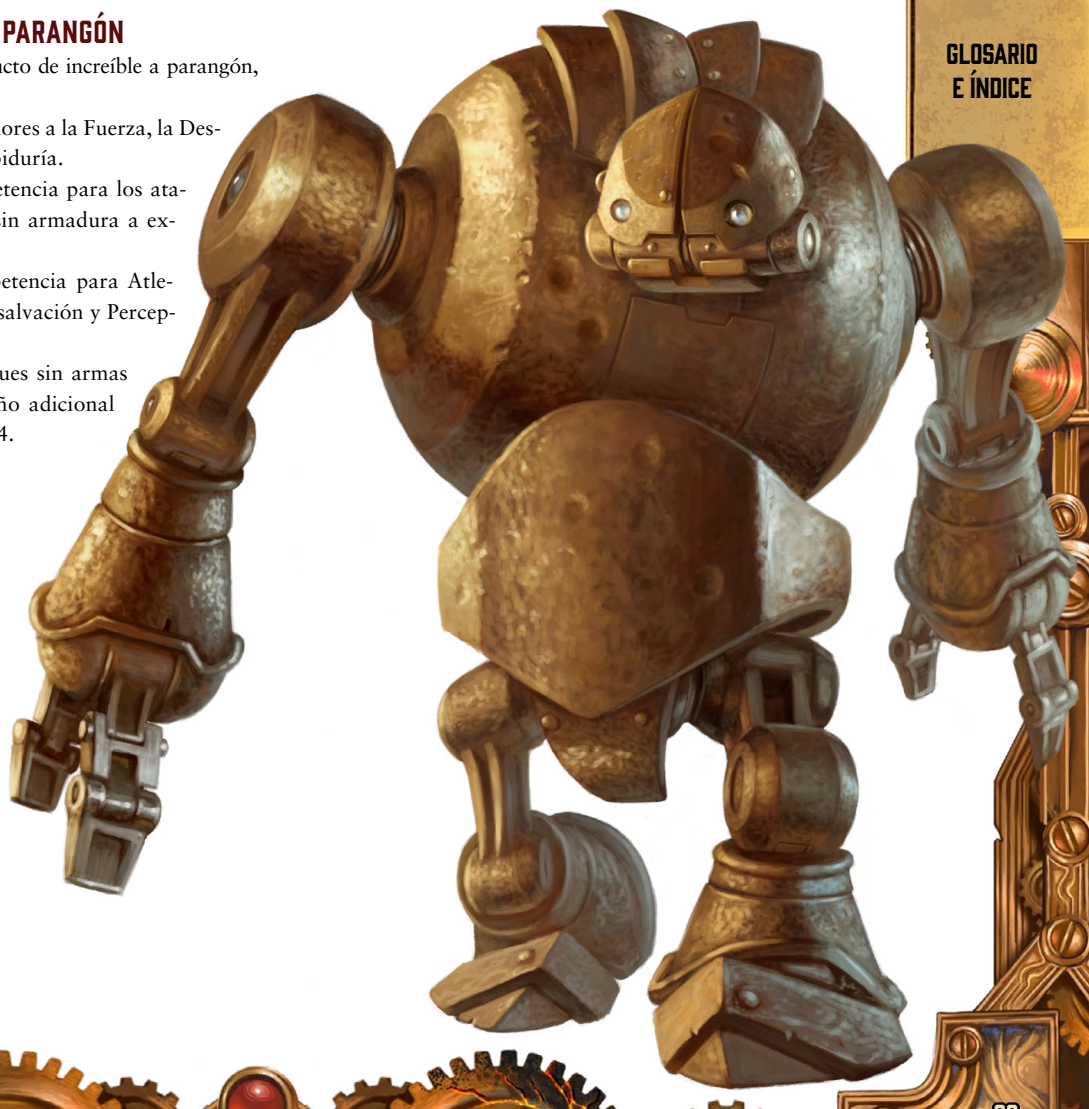
Para mejorar un compañero constructo de avanzado a increíble, haz los siguientes ajustes.

- Incrementa en 2 sus modificadores por Fuerza, Destreza, Constitución y Sabiduría.
- Inflige 2 daño adicional con sus ataques sin armas. Sus ataques se vuelven mágicos, lo que le permite superar las resistencias a los ataques no mágicos
- Incrementa su nivel de competencia en Atletismo y Acrobacias a experto.

COMPAÑEROS CONSTRUCTOS PARANGÓN

Para mejorar un compañero constructo de increíble a parangón, haz los siguientes ajustes.

- Incrementa en 1 sus modificadores a la Fuerza, la Destreza, la Constitución y la Sabiduría.
- Incrementa su nivel de competencia para los ataques sin armas y la defensa sin armadura a experto.
- Incrementa su nivel de competencia para Atletismo, Acrobacias, tiradas de salvación y Percepción a maestro.
- Incrementa su daño por ataques sin armas de dos dados a tres, y su daño adicional con ataques sin armas de 2 a 4.



OPCIONES DE PERSONAJES MECÁNICOS

Examinando los nudillos de mis guanteletes, desesperé. Si bien se habían comportado como yo esperaba y atravesado las escamas adamantinas del dragón, su antaño prístina superficie estaba ahora fuertemente mellada. Y lo que es peor, me había cargado un condensador al activarlo por segunda vez en el ataque final. Mientras el paladín hacia la ronda, aplicando vendajes e imponiendo las manos, saqué las herramientas de la mochila y me puse a reparar el daño.

Mi diligencia fue recompensada cuando una extraña puerta metálica oculta por el cuerpo del dragón se abrió lentamente en espiral desde el suelo. Apareció un elevador metálico. Lo ocupaban dos estatuas, cuyo cuerpo estaba hecho de un metal plateado y brillante. ¿Primero adamantita y ahora mithril? En cuanto me di cuenta de ello, le dije a nuestro mago que preparara sus conjuros de frío y de agua. Quienquiera que hubiera sido el amo de este lugar tenía a su disposición recursos inimaginables. No uno, sino tres guardianes, cada uno de ellos forjado con suficiente metal precioso como para dejar en ridículo al tesoro de un rey. Afortunadamente, yo tenía a mi disposición más cosas que unos guanteletes electrificados y una armadura resistente al calor. Conforme el frío del mago recubría al primer gólem, abrí la válvula de descarga del aspersor fijado a mi guantelete derecho. Un chorro de fluido frío a presión brotó del mismo y envolvió a nuestros enemigos. Conforme los cuerpos de los gólems se congelaban y se resquebrajaban, no pude sino sonreír. Aquellos constructos demostraban que había unos cuantos más escondidos bajo nuestros pies. Sentía la excitación de descubrir la verdad, pero poco me imaginaba yo la magnitud de lo que estaba por venir.

—Eliara Sparkwright, Inventora Extraordinaria

Golarion es un mundo de fantasía, increíblemente vasto y diverso. Esto significa que numerosas reflexiones del género, en todas sus permutaciones, se pueden hallar en alguna parte del mundo, si sabes dónde buscar. Los Reinos Brillantes son un país de caballeros y caballerosidad parecidos a los que se imaginan en las leyendas del Rey Arturo, las Tierras de la Saga albergan feroces vikingos y magos desplazados en el tiempo, y Alta Mar personifica el espíritu de la exploración y el temible combate naval de la era de la piratería.

La fantasía tiene más que ofrecer que simplemente caballeros de brillante armadura y magos en altas torres. Ingeniosos goblins y rátidos improvisando tecnología a partir de media docena de disciplinas y de esquemas diferentes, industriosos enanos forjando intrincadas maravillas tecnológicas y humanos ensamblando meticulosamente criaturas y armas de relojería pieza a pieza y con sumo cuidado, todos ellos tienen su lugar en el género de la fantasía y en el mundo de Golarion.

Para los autómatas del Imperio Jistka, su lugar en el mundo sigue siendo complicado. Representan los últimos restos de una antigua sociedad que dominaba en igual medida la magia y las máquinas, y quedaron atrás después de que ésta cayera, como reliquia del mayor logro de su perdida nación. Para los conductores especialistas y sus fiables mecánicos de vehículo, su lugar podría estar casi en cualquier parte, aunque es poco probable que aprendieran fuera de ciudades portuarias como Absalom o de países donde la tecnología creció a un ritmo rápido junto a la magia, como el continente de Arcadia o la nación de Nueva Thassilon. Mientras tanto, los tramperos y sus trampas de lazo a base de engranajes tienen su hogar en Absalom, en su Catedral Mecánica; en el áspero Gran Ducado de Alkenstar o sus aliados enanos del Bastión Dongun; o también en Arcadia o Nueva Thassilon.

Incluso los personajes cuyas clases representan típicamente la personificación de la fantasía clásica y de la magia de alto nivel podrían tener oculta en alguna parte una chispa de tecnología, quizá esperando el momento justo de revelar el as de la manga. El anciano mago, cuyo cuerpo falla pero cuya magia sigue siendo fuerte, podría reemplazar un corazón que desfallece por un órgano de relojería en lugar de sucumbir a la tentación de la muerte en vida. Un constructo podría buscar con éxito un alma y una vida como criatura viva para empezar de nuevo y obtener una perspectiva diferente del mundo. Incluso un arquero elfo en un bosque muy alejado de cualquier centro de tecnología podría crear artilugios enteramente nuevos para su cultura, como por ejemplo miras y gafas que utilizan el poder científico de los cristales y de las lentes para ver objetivos escondidos y permitir lo que, de lo contrario, serían disparos imposibles. En todos estos casos, los jugadores deberían ponerse de acuerdo con sus DJ para construir contexto y relato para estas ideas y afianzar el personaje en el mundo.

La fantasía es tan ancha y tan profunda como la imaginación humana. ¡Deja que las ascendencias, los bagajes y los arquetipos que se muestran más adelante lleven tu imaginación aún más lejos por el camino de lo que semejante mundo puede ser!

VARIACIONES SOBRE UN MISMO TEMA

La clase inventor, la ascendencia autómata, nuevos bagajes y otros elementos que aparecen en este libro conceden a los jugadores formas de personificar diferentes estéticas que infunden conceptos mecánicos o ciencia fantástica en sus diseños de personaje. El grado en el que combines dichos elementos te ayudará a impactar de diversas formas el desarrollo de tu personaje y el tono y el ambiente de tu partida.

Un personaje autómata con una clase de las *Reglas básicas* como guerrero o monje puede ser un giro interesante sobre una idea clásica. Un autómata inventor con el bagaje Discípulo del engranaje, multiclaseado como clérigo de Brigh, diosa de la invención, puede ser el punto focal de un arco de campaña entero centrado alrededor de la expansión de la tecnología y la búsqueda de la comprensión del alma mortal. Un gnomo Mecánico de vehículos que mantiene un solo vehículo y le hace mejoras puede ser un personaje inusual cuya existencia plantea la cuestión de la prevalencia de la tecnología en todo el mundo, o bien como un miembro establecido de un robusto gremio de mecánicos que crea y mantiene una flotilla de vehículos utilizados para un propósito particular por una ciudad o civilización.

La forma en que combinas los elementos presentados en esta sección te puede permitir narrar una amplia gama de relatos diferentes. El alcance en el que la magia y tecnología coexisten en tu escenario de fantasía queda a tu albedrío. Los jugadores y los DJ deberían trabajar juntos para descubrir cómo sus respectivas ideas pueden influenciarse mutuamente conforme exploran cuánta influencia tiene la tecnología en el mundo, así como para discutir métodos que podrían emplear conforme se desarrolla la campaña para demostrar su importancia, o la falta de ella.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

AUTÓMATA

Estos constructos inteligentes albergan almas de verdad y representan lo que resta del último intento de grandeza de un imperio moribundo. Los autómatas combinan el ingenio tecnológico con el poder mágico, creando un ser mixto completamente único en Golarion.

El Imperio Jistka fue la primera civilización humana principal en emerger tras la Gran Caída, surgiendo alrededor del área que más tarde se convertiría en Rahadoum y sobreviviendo durante siete siglos gracias a sus grandes avances en el civismo y en las ciencias. Sin embargo, los líderes de Jistka a menudo optaban por los usos más agresivos de la tecnología y los primeros avances allanaron el camino de la arrogancia, de las luchas internas mezquinas y de la corrupción. Las tendencias expansionistas y la falta de diplomacia del Imperio Jistka le granjearon muchos enemigos a lo largo de su existencia, el más notable de los cuales fue el imperio del Antiguo Osirion. La enemistad con Osirion fue lo que selló definitivamente el destino del imperio, puesto que Osirion empleaba magia inteligente y depravada que demostró poder superar como contrincante al legendario ejército de gólems de Jistka, incluso cuando los jistkanos empezaron a hacer recortes y vincular infernales a sus gólems. En un intento desesperado de combatir la corrupción interna y las presiones externas, una cábala de jistkanos preocupados formó el Cónclave de los Artífices para desarrollar nuevas tecnologías que evitaran el colapso del Imperio y devolvieran a Jistka a su antigua gloria. El que obtuvo mayor éxito de dichos desarrollos fue el de los autómatas, que el Cónclave creyó que era el pináculo de los constructos de Jistka, o por lo menos, la última esperanza para la salvación del Imperio. Los creadores del cónclave transplantaron la mente, la fuerza vital y el alma de individuos jistkanos a dichos constructos, creando maravillas mágicas y tecnológicas impulsadas por la energía vital de los mayores guerreros y eruditos que la organización pudo reclutar.

AUTÓMATA USUARIO DE LA MAGIA

Desafortunadamente, y a pesar de los esfuerzos del cónclave, la llegada de los autómatas tuvo lugar demasiado tarde para salvar al ya condenado Imperio, que se derrumbó, dejando que los autómatas se las apañaran solos.

Su excepcional e iluminada construcción significa que hoy en día aún existe un buen número de ellos, milenios más tarde, y esparcidos a los cuatro vientos. Sin embargo, el paso del tiempo ha revelado una de las mayores debilidades de los autómatas: sus psiques mortales. Sólo los de voluntad más fuerte han conseguido retener sus recuerdos, su sentido de sí mismos y su lucidez tras todo este tiempo. Puesto que cada autómata sigue siendo tan único como cualquier persona que vive en Golarion; un autómata determinado tiene su propia personalidad a la que han dado forma incontables experiencias. La mayor parte de los autómatas se comportan de forma solitaria, prefiriendo evitar a otros temiendo el cariño o la incomprensión. Incluso los autómatas que están más dispuestos a vivir al descubierto entienden que su naturaleza única les convierte en un objetivo de primera para cazadores, eruditos o cosas aún peores. Raro es el autómata que vive sin arrebatos regulares de desconfianza o de preocupación.

Si quieres interpretar a un personaje que es un constructo vivo con un gran potencial y vínculos con la magia antigua, deberías interpretar a un autómata.

PODRÍAS...

- Haber vivido varios siglos y experimentado muchos acontecimientos significativos.
- Dudar de confiar en otros hasta que se han ganado tu confianza.
- Recordar poco de tu vida antes de convertirte en un autómata.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Te confunden con un constructo sin mente cuando te ven por vez primera.
- Suponen que tienes conocimientos secretos acerca de la magia y de la tecnología.
- Te miran con asombro.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los autómatas comparten una construcción en común: una mezcla de metales y piedra mágicamente tratados. Dicho diseño les permite resistir los rigores del combate directo y los hace particularmente recios. Su pesado cuerpo se puede mover con la misma rapidez que otros combatientes, convirtiéndoles en enemigos intimidantes. El diseño de un autómata varía dependiendo de las necesidades de su papel. La mayoría tiene una forma humanoide básica, aunque otros en su lugar tienen formas que recuerdan de cerca a las de los animales. La mayor parte de los autómatas tienen un solo ojo que brilla con una luz tenue y mágica. Cada uno también contiene un poderoso artefacto que a la vez alberga su alma individual y utiliza una combinación de energía vital y planaria para impulsarlo. Estos *núcleos de autómata* son maravillas de la ingeniería mágica, cuyo método de creación se ha perdido en el tiempo.

Como los constructos, los autómatas típicamente no necesitan respirar, comer o dormir; sin embargo el cuerpo de un autómata necesita evacuar un imperceptible escape mágico a un ritmo constante. Este proceso de venteo requiere aire respirable para evitar una acumulación de magia que podría interferir con los sistemas del autómata, a veces con resultados fatales. Por lo tanto, los autómatas siguen pudiendo asfixiarse, en gran medida como las criaturas vivas. Aunque no duermen, requieren un período de recalibración y restablecimiento mágico que estabiliza las energías de su núcleo. Sin este proceso, un *núcleo de autómata* no es capaz de propulsarlo por completo y entra en un estado de ineficiencia (similar al de un humanoide que no duerme 8 horas).

Los autómatas no envejecen y el diseño de su núcleo les concede una fuente de energía aparentemente infinita. Muchos autómatas de los que existen hoy en día tienen miles de años de edad, y su cuerpo es tan eficiente como el día de su creación, incluso si su mente puede haberse deteriorado con el paso de las décadas. Los autómatas que se han perdido a lo largo del tiempo, tuvieron típicamente un final violento. El cuerpo de un autómata es igual de vulnerable a la destrucción que cualquier otro constructo, aunque destruir un *núcleo de autómata* es más difícil. Por lo tanto, el alma de un autómata podría permanecer atrapada dentro de su núcleo años después de la destrucción de su cuerpo. Este fue el propósito de los creadores originales, que esperaban proporcionar una inmortalidad funcional. Sin embargo, y en la realidad, la destrucción del cuerpo suele llevar a que se estropee, lo que requiere una intervención mágica del tipo magia de resurrección para restablecer a un autómata por completo. En el caso de la destrucción del núcleo, o si se estropea de forma lo suficientemente catastrófica como para que no pueda ya albergar su alma, el núcleo libera el espíritu al Río de las Almas.

En algunos casos, un autómata puede aprender a influenciar su núcleo de forma consciente o inconsciente. Dichos autómatas acaban por aprender cómo liberar su alma de su núcleo, lo que permite al alma pasar a la otra vida cuando cree haber llevado una vida satisfactoria. Este acto deja al autómata como un constructo descerebrado, típicamente aún activo pero incapaz de cualquier cosa excepto vagar sin rumbo y llevar a cabo actos ocasionales de autodefensa.

SOCIEDAD

Debido a los dispares destinos de los autómatas, muchos de ellos tienen una vida solitaria. Hay unos pocos casos de autómatas originalmente diseñados para trabajar juntos, como grupos de combatientes, que permanecen formando un equipo y

RAREZA

Raro

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Pequeño o Mediano

VELOCIDAD

25 pies (*7,5 m*)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Fuerza
Gratuita

IDIOMAS

Común
Utópico, el idioma del plano del Eje
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre abisal, acuano, aurano, celestial, enano, elfo, ígnaro, infernal, térraro y cualquier otro idioma al que tienes acceso (como por ejemplo los predominantes en tu región). A discreción del DJ, si aún tienes recuerdos de tu tiempo en Jistka, podrías hablar jistkano en lugar de común.

RASGOS

Autómata
Constructo

NÚCLEO DE AUTÓMATA

Tu cuerpo contiene un *núcleo de autómata* infundido de quintaesencia planaria, que te concede impulso para llevar a cabo diversas tareas y alberga tu alma y tu energía vital. Esta energía vital fluye a través de ti en gran medida como la sangre de los humanoides. Como resultado, eres una criatura viva. No tienes las típicas inmunidades de constructo, puedes ser afectado por efectos que tienen como objetivo a una criatura viva y puedes recuperar Puntos de Golpe de forma normal mediante la energía positiva. Además, no quedas destruido cuando te ves reducido a 0 Puntos de Golpe. En lugar de ello, tu energía vital intenta mantenerte activo incluso en situaciones peligrosas; quedas noqueado y empiezas a morir cuando te ves reducido a 0 Puntos de Golpe (*Reglas básicas*, pág. 459).

CUERPO CONSTRUIDO

Tus necesidades fisiológicas son diferentes a las de las criaturas vivas. No necesitas comer ni beber. No necesitas dormir, pero sigues necesitando un período diario de descanso. Durante dicho período, debes entrar en un estado de reposo recuperador de 2 horas, que es similar al sueño excepto que eres consciente de lo que te rodea y no sufres penalizadores por estar inconsciente. En gran parte como el sueño, si pasas demasiado tiempo sin entrar en tu estado de reposo, quedas fatigado y no puedes recuperarte hasta que entras en reposo durante 2 horas.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de ocultación debido a la luz tenue.

habitan juntos en escondrijos o viajan juntos como vagabundos. Sin embargo, dichos grupos son muy contados, y los asentamientos de autómatas son aún más raros. Los únicos agrupamientos de autómatas que empiezan a parecerse a asentamientos se suelen ocultar entre las ruinas de Jistka. Dichos grupos pueden albergar docenas de autómatas, pero cualquier intento de ponerse en contacto con ellos o de visitarlos suele estar condenado al fracaso. Dichas agrupaciones son especialmente reservadas, y los autómatas residentes protegen su hogar a toda costa.

Es más probable que los autómatas se encuentren con otras ascendencias. Dependiendo de la personalidad del autómata, dicho encuentro podría tener lugar de muchas maneras, desde el extremo secreto hasta la visita abierta. La apariencia única de un autómata le hace destacar dondequiera que está, pero la mayoría les ven con asombro o curiosidad, en lugar de miedo. Los constructos mágicos no son un concepto extraño en Golarion, pero la mayoría carecen de cerebro. Después de superar la impresión inicial de un constructo pensante, a menudo no es difícil que la mayoría sepa cómo interaccionar con un autómata. Sin embargo, es más probable que los autómatas encuentren algo parecido a una vida cotidiana en ciudades grandes como Absalom, Azir o Quantium. Donde quiera que vaya, un autómata debe permanecer alerta ante quienes podrían intentar hacerse con su cuerpo para estudiarlo o para acceder a su núcleo.

ALINEAMIENTO Y RELIGIÓN

La población del Imperio Jistka veía a los eones del Eje como seres ideales cuyo comportamiento era digno de emulación, por lo que muchos jistkanos eran legales neutrales. Como gran parte de los autómatas contienen almas jistkanas, la mayoría de ellos son legales neutrales o por lo menos legales de alguna forma. Sin embargo, a lo largo de los siglos, un buen número de autómatas ha derivado hacia alineamientos neutrales conforme su perspectiva cambia sin una sociedad o juego de ideales principal a que aferrarse. Los autómatas tienden a adorar a los dioses de la tecnología o de la magia como Brigh y Nethys, o diversos semidioses monitores. La adoración de Irori y la de Farasma también son comunes entre los autómatas. Los que adoran a Farasma probablemente aprenden a liberar su alma de su núcleo, y a menudo eligen hacerlo. Aunque son seres antiguos, anteriores al tiempo de Casandalee, un pequeño número de autómatas ha reconocido a la nueva diosa artificial como un espíritu afín.

NOMBRES

Un autómata suele conservar el nombre que tenía antes de su transformación en constructo, si puede recordarlo. Incluso cuando otras memorias se desvanecen, la memoria de su nombre a menudo permanece. Por lo tanto, muchos autómatas tienen nombres de origen jistkano. Los segundos más comunes son los autómatas que tuvieron que darse a sí mismos un nuevo nombre, al perder en algún momento sus recuerdos sobre el antiguo. Dichos autómatas que creían particularmente en la causa del Cónclave de los Artífices podrían en su lugar adoptar el nombre de uno de los miembros del cónclave en honor a la causa a la que apoyaron donando su cuerpo. Algunos autómatas prefieren cambiar su nombre a lo largo de su vida, o bien seleccionando un nuevo nombre de una cultura con la que se han encontrado, o bien añadiendo un título para representar un momento significativo de su vida. En algunos casos, un autómata utilizará un título particularmente apreciado en lugar de cualquier otro nombre.

Ejemplos de nombres

Alnhaman, Busmin, Caminante, El Cabizbajo, El Gemelo, Enoh, Erudito, Himar, Kantral, Numinar, Tehkis, Yulmian

Herencias de autómata

Cada autómata tiene un cuerpo único basado en los papeles originales destinados para ayudar a la gente de Jistka. Elige una de las siguientes herencias de autómata a 1.er nivel.

AUTÓMATA CAZADOR

Fuiste diseñado para actuar como batidor o asesino, y tienes un cuerpo que se parece al de un cazador de manada como un felino grande o un lobo. Aunque típicamente te mueves como un cuadrúpedo, sigues pudiendo ponerte de pie y combatir como un bípedo, lo que te permite utilizar de forma normal todo tipo de equipo. Tu diseño de cuadrúpedo te permite moverte rápidamente; si tienes las dos manos libres, puedes incrementar tu Velocidad a 30 pies (9 m) al correr a cuatro patas.

AUTÓMATA COMBATIENTE

Con un diseño más recio y poderoso, tu cuerpo ha sido diseñado para el combate. Tienes una forma humanoide voluminosa. El dado de daño para tu puñetazo se incrementa a 1d6 en lugar de 1d4. No sufres penalizador alguno cuando llevas a cabo un ataque letal con tu puño o cualquier otro ataque sin armas.

AUTOMÁTA FRANCOTIRADOR

Tu forma ágil y humanoide está diseñada para la velocidad y la puntería necesarias en el combate a distancia. Obtienes la acción Puntería de autómata.

PUNTERÍA DE AUTÓMATA ❖

Estabilizas tu cuerpo y observas los sucesos del campo de batalla para maximizar el alcance de tu siguiente disparo. Reduces el penalizador por disparar en tu segundo incremento de rango de distancia de -2 a 0 en el siguiente ataque a distancia que haces en este turno. Puedes utilizar esta acción una segunda vez en el mismo turno para reducir el penalizador por disparar en el tercer incremento de rango de distancia de tu arma de -4 a 0 en el siguiente ataque a distancia que haces en este turno.

AUTÓMATA USUARIO DE LA MAGIA

La cámara que alberga tu núcleo tiene una conexión más directa con el resto de tu forma humanoide, lo que te permite acceder a la energía mágica del mismo. Obtienes un truco de la lista de conjuros arcanos, que puedes lanzar a voluntad como un conjuro arcano innato. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

Dotes de ascendencia

Las siguientes dotes están disponibles para los personajes autómatas.

1.ER NIVEL

ARMAMENTO DE AUTÓMATA — DOTE 1

AUTÓMATA

Se te ha provisto de una parte corporal diseñada para el combate. Obtienes un ataque sin armas que consiste, o bien en una garra, o bien en una pinza. La garra inflige 1d4 daño cortante, pertenece al grupo pelea y tiene los rasgos ágil, sutileza y sin armas. La pinza inflige 1d6 daño perforante, pertenece al grupo pelea y tiene los rasgos presa y sin armas.

MEJORAS

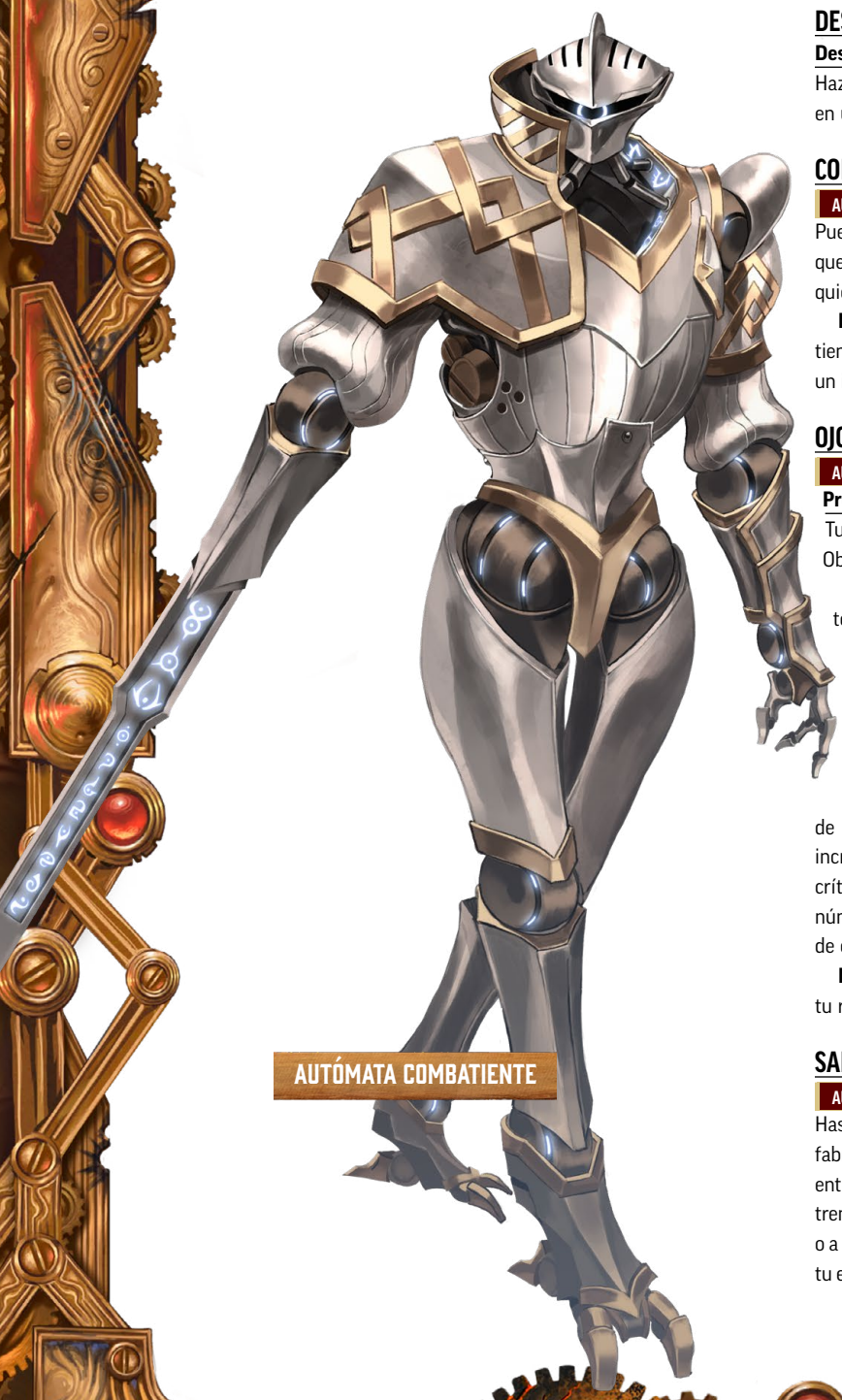
Los autómatas han sido construidos para poder incorporar mejoras y modificaciones en su cuerpo. Muchas dotes de ascendencia de autómata tienen una línea de "Mejora" que representa una posible mejora que puedes adquirir. No obtendrás los beneficios de la mejora a menos que adquieras una dote que te conceda dichos beneficios, como por ejemplo Mejora menor . Sólo puedes obtener las mejoras de una dote en concreto una vez.

AUTOMÁTA FRANCOTIRADOR

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Puedes reconfigurar tu cuerpo; puedes seleccionar esta dote a cualquier nivel, y puedes reconvertirte a esta dote o salir de ella, o cambiar el tipo de ataque obtenido.

Mejora Tu parte corporal atacante queda reforzada. Incrementa en un paso el dado de daño del ataque sin armas que obtienes de esta dote (de 1d4 a 1d6, o de 1d6 a 1d8).



AUTÓMATA COMBATIENTE

CHASIS REFORZADO DOTE 1

AUTÓMATA

Tu cuerpo está diseñado para ser particularmente resistente. Tu chasis es una armadura intermedia en el grupo de armaduras completas que concede un bonificador +4 por objeto a la CA, un límite de Des de +1, un penalizador a las pruebas de -2, un penalizador a la Velocidad de -5 pies (*1,5 m*) y un valor de Fuerza de 16. Nunca puedes llevar puesta otra armadura o quitarte el chasis; sin embargo, no quedas fatigado si duermes con él. Por último, puedes grabar runas de armadura en tu chasis de la forma normal.

Mejora Tu chasis se vuelve difícil de superar. Obtienes la reacción Desvío de chasis.

DESVÍO DE CHASIS

Desencadenante Un impacto crítico te inflige daño físico.

Haz una prueba plana CD 17. Si tienes éxito, el ataque se convierte en un impacto normal.

COMUNICACIÓN ARCANA DOTE 1

AUTÓMATA

Puedes entregar mensajes silenciosos. Obtienes telepatía al tacto, lo que te permite comunicarte de forma silenciosa y mental con cualquier criatura a la que tocas, si compartís un lenguaje.

Mejora Puedes enviar tus mensajes aún más lejos. Tu telepatía obtiene un alcance de 10 pies (*3 m*), pero sigues teniendo que compartir un idioma con tu objetivo.

OJO ARCANO DOTE 1

AUTÓMATA

Prerrequisitos visión en la penumbra

Tu ojo ha sido mágicamente mejorado para atravesar la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

Mejora Tu ojo puede ver criaturas invisibles en breves incrementos. Puedes lanzar *ver lo invisible* a voluntad como un conjuro arcano innato una vez por hora.

RAYO DE ENERGÍA DOTE 1

AUTÓMATA

Puedes canalizar el poder de tu núcleo a través de la gema mágica que te sirve de ojo. Obtienes un ataque sin arma a distancia de rayo de energía que inflige 1d4 daño por fuego y que tiene un incremento de rango de distancia de 20 pies (*6 m*). En un impacto crítico, el objetivo sufre tanto daño persistente por fuego como el número de dados de daño por arma. Tu rayo ocular no añade efectos de especialización crítica.

Mejora Canalizas un poder mayor. Incrementa el dado de daño de tu rayo de energía en un paso, de 1d4 a 1d6.

SABER DE AUTÓMATA DOTE 1

AUTÓMATA

Has conseguido entender mejor el proceso con el que tu cuerpo fue fabricado y la magia que lo impulsa. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Arcanos y en Artesanía. Si estás automáticamente entrenado en una de dichas habilidades (por ejemplo debido a tu bagaje o a tu clase), en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes el nivel entrenado en Saber (autómatas).

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Mejora Obtienes una comprensión mayor. Incrementa tu nivel de competencia, o bien en Arcanos o bien en Artesanía, así como en Saber (autómatas) a experto. Si ya era experto en la habilidad elegida, en vez de ello incrementa tu nivel a maestro.

5.º NIVEL

ARMAMENTO INTEGRADO — DOTE 5

AUTÓMATA

Tu cuerpo mecánico alberga un arma o un escudo que puedes extraer y guardar rápidamente, lo que te deja preparado para el combate en todo momento.

Puedes utilizar una actividad de 1 minuto, que tiene el rasgo manipular, para integrar una sola arma o escudo a una mano en uno de tus brazos. Puedes extraer o guardar este objeto como una acción de Interactuar. Las criaturas no ven automáticamente el objeto integrado cuando está guardado y deben Buscar activamente para encontrarlo. Sufren un penalizador -2 por circunstancia a cualquier prueba para hacerlo. Cuando empuñas el objeto, no se puede Desarmar y tú no puedes dejarlo caer o Liberarlo; debes Interactuar para guardar el arma y liberar dicha mano. Una criatura determinada a hacerse con el objeto puede lograrlo, pero requiere o bien 1 minuto para quitarlo o ejercer una violencia extrema contra tu brazo, como por ejemplo quitar físicamente partes del miembro. Sólo puedes tener un armamento integrado a la vez, aunque puedes utilizar la actividad de 1 minuto para reemplazar el objeto o intercambiar el brazo en el que está almacenado.

Mejora Tu cuerpo tiene más espacio para la integración. Ahora puedes, o bien integrar armas a dos manos, un arma a una mano y un escudo o una sola arma a dos manos dividida entre ambos brazos. Puedes utilizar una sola acción de Interactuar para extraer o almacenar ambos armamentos integrados.

Cuando sacas una sola arma, puedes elegir entre sostenerla a una mano o a dos manos.

RESISTENCIA MÁGICA — DOTE 5

AUTÓMATA

La magia que te anima te proporciona alguna defensa. Elige uno de los siguientes tipos de daño por energía: electricidad, frío o sónico. Obtienes resistencia 5 a ese tipo de daño.

Mejora Sacas más provecho de la magia que te anima y tus resistencias mejoran. Elige uno de los siguientes beneficios: obtienes resistencia 5 a los restantes dos tipos de daño de la lista de más arriba, o bien tu resistencia elegida se incrementa hasta un valor igual a 1 + la mitad de tu nivel.

RESISTIR MAGIA ↷

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

Tu magia innata te protege. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante. Además, si el efecto desencadenante es arcano, si obtienes un éxito, obtienes en su lugar un éxito crítico.

AVENTUREROS AUTÓMATAS

Muchos de los que se convirtieron en autómatas tenían algún papel en la sociedad antes de su transformación y a menudo gravitan hacia clases que representa mejor dicho papel, incluso si ya no recuerdan su vida anterior más que como algún que otro fogonazo subconsciente. Los autómatas cazadores, francotiradores y combatientes suelen convertirse en guerreros, exploradores y pícaros. Las clases lanzadoras de conjuros, como por ejemplo bardos, brujos y magos son comunes entre los autómatas usuarios de la magia. Si bien un autómata puede tener cualquier bagaje, el grupo de individuos elegidos para convertirse en autómatas pertenecía típicamente a los bagajes acólito, batidor, cazador, cazarrecompensas, combatiente, discípulo marcial, emisario, erudito, gladiador, guarda o herbolario.

SALVAGUARDAS ARCANAS — DOTE 5

AUTÓMATA

La magia que te impulsa hace difícil que la magia exterior te afecte. Obtienes la reacción Resistir magia.

Mejora Tus salvaguardas se vuelven mejores. Cuando Resistes magia, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel del conjuro del efecto desencadenante.

9.º NIVEL

CAMUFLAJE ARCANO — DOTE 9

AUTÓMATA

Prerrequisitos autómata cazador

Has desarrollado técnicas mágicas que te ayudan a acechar a tu presa. Puedes lanzar cada uno de los conjuros *contorno borroso* e *invisibilidad* una vez al día como conjuros arcanos innatos de 2.º nivel.

Mejora Tu camuflaje es más potente. Tu *contorno borroso* ahora dura 10 minutos y cuando lanzas *invisibilidad*, puedes elegir los efectos de la versión de 4.º nivel del conjuro. Además, ahora puedes lanzar cada uno de los conjuros dos veces al día.

GOLPETAZO ARCANO ◆◆ — DOTE 9

AUTÓMATA

Prerrequisitos autómata combatiente

Requisitos Tienes a una criatura apresada o neutralizada.

Canalizas potencia mágica de tu núcleo a tu brazo, lo que potencia tu ataque cuando intentas empotrar a tu enemigo en el suelo. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del enemigo. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a tu prueba si el objetivo es un tamaño mayor que tú y un penalizador -4 por circunstancia si es aún mayor. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba si el objetivo es un tamaño menor que tú y un bonificador +4 por circunstancia si es aún mayor.

Éxito crítico Empotras al enemigo en el suelo y la energía mágica le abruma. La criatura queda derribada y tumbada, deslumbrada durante 1 asalto y sufre tanto daño como 2d6 más tu modificador por Fuerza. El enemigo ya no está apresado ni neutralizado por ti.

ORÍGENES DE LOS AUTÓMATAS

El método de creación de autómatas tal y como hiciera el Cónclave de Artífices hace milenios se ha perdido en el tiempo. Por lo tanto, la mayoría de los autómatas que quedan en Golarion fueron creados durante la existencia de Jistka. Sin embargo, hay unos pocos y raros autómatas de origen diferente. Anquira, que es ella misma una autómata y que fuera miembro de alto rango de Cónclave de Artífices, reside en el Eje y parece estar cerca de recrear el proceso jistkano. Ha creado con sus técnicas unos cuantos prototipos de autómata prometedores. Existen también rumores sobre otro autómata llevando a cabo investigaciones similares en los desiertos del Camino Dorado, aunque los nuevos autómatas que surgen del desierto parecen ligeramente incompletos.

A destacar los recientes informes sobre autómatas en el sur de Garund, que tendrían como origen la nación de Eihlona. Dicha nación es famosa por la habilidad de sus habitantes en mezclar la magia con la tecnología, en particular los restos de la tecnología shory, que se estrelló en las fronteras de dicha nación en épocas pasadas. Los artífices mágicos de Eihlona han conseguido recrear los autómatas utilizando su vastos conocimientos, su maestría en la magia y su acceso a antigua tecnología, junto a informaciones proporcionadas por unos pocos inmigrantes autómatas que encontraron allí un hogar respetuoso y acogedor. Aunque el proceso es largo y arduo, Eihlona parece bien encaminada para recrear los éxitos del Cónclave de Artífices. Si lo hacen, podrían algún día fabricar centenares, si no miles, de autómatas.

Éxito Empotras al enemigo en el suelo. La criatura queda derribada y tumbada y sufre tanto daño como tu modificador por Fuerza. El enemigo ya no está apresado ni neutralizado por ti.

Fallo Eres incapaz de empotrar a la criatura, pero tu presa sobre la misma permanece.

Fallo crítico La criatura se libera y ya no está apresada ni neutralizada por ti.

Mejora Tus brazos canalizan mejor la potencia de tu núcleo. Ya no sufres penalizadores por intentar empotrar a enemigos mayores. Tu enemigo sufre tanto daño como 2d6 más tu modificador por Fuerza con un éxito (o el doble con un éxito crítico).

MEJORA MENOR — DOTE 9

AUTÓMATA

Te has centrado en mejorarte a ti mismo y has obtenido una mejora a una de tus aptitudes existentes. Obtienes los beneficios de mejora de una de tus dotes de ascendencia de autómata de 1.er o de 5.º nivel.

También eres capaz de reconfigurar tus mejoras para cubrir tus necesidades. Puedes invertir una semana de tiempo libre para cambiar la mejora obtenida con esta dote.

Mejora Obtienes los beneficios de mejora de otra de tus dotes de ascendencia de autómata de 1.er o de 5.º nivel. Además, tus reconfiguraciones duran menos. Sólo necesitas invertir 1 día de tiempo libre para cambiar cualquiera de tus mejoras. Si tienes múltiples mejoras, cambiar cada una requiere un día distinto.

LLUVIA DE PROYECTILES ◆◆ — DOTE 9

AUTÓMATA

Prerrequisitos autómata francotirador

Frecuencia una vez al día

A lo largo del día, tu cuerpo elabora potentes proyectiles en el interior de tu chasis. Los disparas todos a la vez o bien en un cono de 30 pies (*9 m*) o bien una emanación de 10 pies (*3 m*). Todos los enemigos en el área sufren 6d6 daño perforante. Esto se incrementa a 7d6 a 12.º nivel, 8d6 a 15.º nivel y 9d6 a 18.º nivel.

Mejora Los proyectiles se regeneran más rápidamente, son mucho más poderosos y puedes refinar su contenido metálico para dañar a ciertas criaturas. Puedes utilizar Lluvia de proyectiles una vez por hora en lugar de una vez al día. El daño se incrementa a 12d6 y cada vez que utilizas la acción puedes elegir entre adamantita, hierro frío o plata. El daño de Lluvia de proyectiles se trata como del metal elegido. A 20.º nivel, el daño se incrementa a 13d6.

PROPULSIÓN ARCANA ◆◆ — DOTE 9

ARCANO AUTÓMATA TRANSMUTACIÓN

Frecuencia una vez al día

Rediriges la energía de tu núcleo a unos puertos que hay en tu espalda o en tus pies, lo que te permite volar un breve período de tiempo. Puedes mantener esta energía redirigida durante 5 minutos. Obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre mientras rediriges la energía.

Mejora Puedes mantener tu vuelo más tiempo. Puedes redirigir tu energía en todo momento, lo que te permite volar siempre que quieres, en lugar de tan sólo una vez al día durante 5 minutos.

SINTONIZACIÓN CON EL NÚCLEO — DOTE 9

AUTÓMATA

Prerrequisitos autómata usuario de la magia

Tu núcleo permite que extraigas más poder. Selecciona un conjuro arcano de 1.er nivel y un conjuro arcano de 2.º nivel o menor a los que tienes acceso. Puedes lanzar cada uno de tus conjuros elegidos como conjuros arcanos innatos una vez al día.

Mejora Tu sintonización se hace más fuerte. Selecciona un conjuro arcano de 5.º nivel o menor y un conjuro arcano de 6.º nivel o menor a los que tienes acceso. Puedes lanzar cada uno de ellos como conjuros arcanos innatos una vez al día además de los conjuros originales.

13.ER NIVEL

CHASIS AMPLIADO — DOTE 13

AUTÓMATA

Prerrequisitos tamaño Mediano o Pequeño

Has potenciado tu núcleo para que dé soporte a un cuerpo mayor, lo que te concede más tamaño y un alcance adicional. Obtienes los efectos de *agrandar* de forma constante.

Mejora La potenciación de tu núcleo se ha estabilizado, lo que permite un soporte mayor. Ya no quedas torpe debido a los efectos de *agrandar*.

INTERMITENCIA ASTRAL — DOTE 13

AUTÓMATA

Has sintonizado tu núcleo para permitirte entrar y salir de fase

con el Plano Astral, lo que te permite teletransportarte de forma periódica. Puedes lanzar *puerta dimensional* una vez por hora como conjuro arcano innato de 4.º nivel.

Mejora Tu sintonización te permite teletransportarte en una serie de saltos rápidos en lugar de uno grande. Puedes invertir tu uso diario de *puerta dimensional* como una acción gratuita cuando inicias tu turno. Si lo haces, tus Zancadas mejoran hasta el final de tu turno, permitiendo que te teletransportes de inmediato a cualquier punto al que puedes llegar con tu Velocidad en lugar de moverte normalmente hasta dicha ubicación. Cuando están mejoradas, tus Zancadas obtienen los rasgos conjuración y teletransporte. Tus Zancadas mejoradas no desencadenan reacciones que podrían serlo mediante acciones de movimiento o al entrar o salir de la casilla, a menos que dichas reacciones sean desencadenadas por el teletransporte.

LOCOMOCIÓN ARCANA — DOTE 13

AUTÓMATA

Has modificado tu cuerpo para permitirte mejorar tu movimiento. Obtienes o bien una Velocidad de trepar de 20 pies (*6 m*) o una Velocidad de nadar de 20 pies (*6 m*), tú eliges.

Mejora Tu cuerpo permite aún más formas de movimiento. Puedes, o bien seleccionar la opción de esta dote que no has elegido a un (Velocidad de trepar o de nadar), o incrementar en 5 pies (*1,5 m*) tu Velocidad terrestre e incrementar la Velocidad elegida gracias a esta dote para que sea igual a tu nueva Velocidad terrestre.

REJUVENECIMIENTO DEL NÚCLEO ◆ — DOTE 13

AUTÓMATA

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Sufres el estado moribundo y estás a punto de hacer una prueba de recuperación.

Tu alma extrae poder de tu núcleo para rechazar la presa de la muerte y permitirte recuperar la consciencia. Quedas restablecido a 1 punto de Golpe, pierdes los estados moribundo e inconsciente y puedes actuar normalmente en este turno. Obtienes o incrementas el estado de herido de la forma habitual cuando pierdes el estado de moribundo de esta forma.

Mejora Tu alma puede extraer aún más poder de tu núcleo, lo que te concede beneficios adicionales. Cuando utilizas Rejuvenecimiento del núcleo, obtienes además tantos Puntos de Golpe temporales como tres veces tu nivel. Dichos Puntos de Golpe permanecen durante 1 minuto.

17.º NIVEL

CAÑÓN DE NÚCLEO ◆◆ — DOTE 17

ARCANO AUTÓMATA CONCENTRAR POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Frecuencia una vez al día

Tu cuerpo se transforma en un potente cañón mágico. Si bien permaneces inmóvil como un cañón, puedes disparar energía directamente desde tu núcleo, devastando a tus enemigos. Quedas inmovilizado hasta utilizar una acción de Interactuar para volver a tu forma normal. Cuando estás en tu forma de cañón, las únicas acciones que puedes utilizar son Golpear con un ataque sin armas de explosión de energía o Interactuar para volver a tu forma normal. Puedes permanecer en tu forma de cañón hasta 1 minuto o hasta que utilizas la acción de volver a tu forma normal, lo primero que sucede.

HERENCIAS VERSÁTILES

Como quiera que los autómatas tienen cuerpos artificiales, no manifiestan los rasgos de las herencias versátiles, incluso si el alma del interior de su núcleo lo hacía en vida. Como resultado, la mayoría de autómatas carece de herencia versátil. Sin embargo a los jugadores interesados en adquirir una herencia versátil se les anima a hablar con su DJ para determinar una explicación para la misma. Como quiera que el núcleo del autómata extrae energía planaria, existe una posibilidad de que dicha energía se manifieste en una herencia versátil, como por ejemplo un autómata tiflin con una sobreabundancia de energía planaria procedente del Infierno. Alternativamente, un alma poderosa podría ser aún capaz de manifestar los rasgos de la herencia que tenía antes de ser transferida a un cuerpo de autómata. Un autómata con una herencia versátil tendrá cambios físicos mínimos, si es que los tiene, aunque el color de la energía que recorre su núcleo y el resto de su cuerpo podría cambiar para representar adecuadamente la herencia versátil.

Las explosiones de energía son un ataque a distancia sin armas especial. Tan sólo puedes llevar a cabo golpes de explosión de energía cuando estás en tu forma de cañón. Tus explosiones de energía infligen 3d8 daño por fuego y 3d6 daño por fuerza, que se incrementan a 4d8 daño por fuego y 3d8 daño por fuerza a nivel 20. Obtendrás el bonificador por objeto a las tiradas de ataque con tus explosiones de energía de la runa de *potencia mayor* de cualesquiera *vendas de golpes poderosos* que lleves puestas o de cualquier arma que estés empuñando, pero las runas de *golpe* y de propiedad no tienen efecto alguno en tus explosiones de energía. Las explosiones de energía tienen un incremento de rango de distancia de 120 pies (*36 m*). En un impacto crítico con una explosión de energía, el objetivo sufre 10 daño persistente por fuego. Tu explosión de energía no añade efectos de especialización crítica. Si importa para un efecto dependiente de los dados de daño por arma, el número de dados de daño por arma de una explosión de energía es tres, o cuatro a nivel 20.

MEJORA MAYOR — DOTE 17

AUTÓMATA

Has mejorado grandemente tus aptitudes que tu núcleo puede soportar mejoras mayores. Obtienes los beneficios de mejora de una de tus dotes de ascendencia de autómata de 1.er, 5.º, 9.º o 13.er nivel.

También eres capaz de reconfigurar tus mejoras para cubrir tus necesidades. Puedes invertir una semana de tiempo libre para cambiar la mejora obtenida con esta dote.

RETIRADA AXIAL — DOTE 17

POCO COMÚN AUTÓMATA

Has reconfigurado la resonancia mágica de tu núcleo para sintonizarlo con las energías planarias del Eje. Puedes lanzar cambio de Plano dos veces por semana como un conjuro arcano innato que tan solo te puede designar a ti como objetivo; puedes viajar solamente al Eje o al Plano Material y tu cuerpo es el componente de foco.

BAGAJES COMUNES

Los siguientes bagajes comunes son particularmente apropiados para un personaje que interacciona con la tecnología en un mundo cambiante. Si bien los bagajes se indican como comunes para un área con temas de mecanismos y tecnología, y sus mecánicas e impacto en el relato no es probable que requieran una discusión con tu DJ o con los demás jugadores, muchos de ellos podrían no ser temáticamente apropiados para regiones y campañas que carecen de dichos temas.

ACTIVISTA ANTITECNOLOGÍA — BAGAJE

Has visto el tipo de cosas que aporta la tecnología: entornos contaminados, trabajadores que pierden su empleo o resultan horriblemente heridos y la lenta erosión de la sociedad, y has jurado informar al mundo de dichos males. Lo haces con discursos largos y apasionados en las esquinas y en las plazas de los pueblos, y hablando en persona con los líderes de los diversos gremios. Salir de aventuras al ancho mundo podría ayudarte a extender aún más tu mensaje.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Intimidación y Saber (gremios). Obtienes la dote de habilidad Intimidación de grupo.

DISCÍPULO DEL ENGRANAJE

CHATARRERO — BAGAJE

Vives en las afueras de la civilización, peinando los detritos en busca de cacharros interesantes que vender o utilizar en tus propias construcciones. Aunque tienes un terreno preferido para buscar, sabes que los tesoros mayores se encuentran donde la gente hace un uso mayor de la tecnología.

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

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y el Saber del terreno en el que buscas. Obtienes la dote de habilidad Porteador recio.

CONDUCTOR — BAGAJE

Vives prácticamente tras los controles de un vehículo y puedes hacerte cargo de prácticamente todo lo que la carretera, las olas y el cielo te pueden echar.

Es probable que salgas de aventuras para aprobar tus habilidades en entornos inusuales y en vehículos nuevos e interesantes.

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

Éstas entrenado en las habilidades Acrobacias y Saber (pilotar). Obtienes la dote de habilidad Seguro con Saber (pilotar).

DISCÍPULO DEL ENGRANAJE — BAGAJE

Mientras que muchos sostienen que la ciencia y la fe son incompatibles, tú crees que el avance científico es la voluntad de tu dios. Quizá eres un seguidor de Brigh, Casandalee o algún otro dios de la tecnología, o quizá ves los hornos y las chispas de la modernidad como la más reciente manifestación de la llama de Sarenrae o del relámpago de Gozreh; sea cual sea el caso, siempre estás dispuesto a divulgar las palabras de tu dios y has aprendido algunos trasteos básicos para mostrar cómo el foco de tu dios puede incrementar el nivel de vida normal.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y el Saber del dios al que adoras. Obtienes la dote de habilidad Reparación rápida.

GUERRERO DE RELOJERÍA — BAGAJE

Mientras que otros utilizan su aptitud en ingeniería para curar a los heridos o crear innovaciones brillantes, tú has

utilizado tu habilidad para reparar y modificar constructos de relojería que participan en combates de gladiadores. Sabes cómo hacer que una multitud quede electrificada por tu gladiador de relojería, gane o pierda, y sabes cómo repararlo cuando resulta dañado. Dichas habilidades te sirven bien como aventurero.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita. Éstas entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (gladiadores). Obtienes la dote de habilidad Profesional experto.

IMPRESOR — BAGAJE

Tomando a diario el pulso de la ciudad, públicas una pequeña gaceta para vender en las esquinas. Alquilas el uso de una imprenta para conseguir este objetivo, por lo que estás familiarizado con dichas máquinas. Sin embargo, la gente y sus historias son tu foco principal, y sales de aventuras para conseguir la exclusiva más reciente.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sociedad y Saber (escritura). Obtienes la dote de habilidad Multilingüe.

INVESTIGADOR MECÁNICO — BAGAJE

Las nuevas formas de tecnología mecánica te resultan de sumo interés, y has estado estudiando ejemplos de las mismas para ver dónde más podrían utilizarse de forma efectiva. Podrías acabar desarrollando un nuevo prototipo de máquina o encontrar una forma de hacer que las tecnologías relacionadas con ello fuera suficientemente prácticas como para que todo el mundo se beneficiara de ellas. Sin embargo, antes de hacerlo debes continuar tu investigación.

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

Éstas entrenado en las habilidades Sociedad y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Ojo para los números (*Guía del jugador avanzada*, pág. 207).

JUGUETERO — BAGAJE

Te deleitas fabricando juguetitos para niños de todas las edades y ver cómo se ilumina su rostro gracias a una de tus creaciones lleva la alegría a tu corazón. Quizá vendes tu mercancía en una tienda en particular o desde la parte posterior de una carreta mientras viajas de una población a otra.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (mercantil). Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana, pudiendo elegir entre arte, herrería, vidriería, peletería, sastrería o carpintería como especialidad.

LADRÓN PERSEGUIDO — BAGAJE

Hace algún tiempo robaste un objeto único a un extraño individuo. Podría tratarse de una pieza mecánica de una tierra lejana o de algún otro fragmento de tecnología extraña. Podrías tenerla aún o habértela vendido, pero de una u otra forma no te puedes quitar de encima la sensación de que te están siguiendo y vigilando, probablemente gente que quiere recuperar lo que te llevaste. Por suerte, una vida de aventuras te mantiene en movimiento.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Latrocinio y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Carterista.

MECÁNICO — BAGAJE

El intrincado funcionamiento interno de las máquinas no te es desconocido. Ya se trate de artilugios mundanos o de mecanismos complejos, sabes lo que les hace funcionar y cómo llevar a cabo su mantenimiento. Un grupo aventurero te podría tener siempre a mano para que reparara su equipo, o podrías viajar ofreciendo tus raros servicios a quienes lo necesitan… por un precio, por supuesto.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Fuerza o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Reparación rápida.

RELOJERO MEDICINAL — BAGAJE

Mientras que otros pueden considerar la relojería como una innovación mecánica, tú ves el potencial de dicha tecnología para mejorar la salud de los pacientes. Podrías ser un experimentado médico de campaña que utilizó los restos de un constructo para ayudar a un soldado herido, o un cirujano de vanguardia que ha descubierto que reemplazar órganos con mecanismos es más efectivo que repararlos. Quizás también has trabajado para "optimizar" cuerpos orgánicos con maquinaria elaborada, con el permiso de tus pacientes o sin él.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades medicina y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Cirugía arriesgada.

ROMPECÓDIGOS — BAGAJE

Tanto si estás a sueldo de una organización militar para descifrar mensajes en clave enviados por facciones enemigas, como si trabajas de forma independiente para descifrar un enigma creado por una civilización pasada, tienes cabeza para los patrones y para la lingüística. Incluso podrías utilizar nuevos artilugios de relojería para que te ayudaran en tus esfuerzos.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sociedad y Saber (criptografía). Obtienes la dote de habilidad Vislumbrar el contenido (*Guía del jugador avanzada*, pág. 209).

SABOTEADOR — BAGAJE

Tanto si lo haces para tu diversión personal como a petición de una compañía de mercenarios u organización militar, tienes mano para destruir las cosas. Sabes encontrar los puntos débiles de un objeto o estructura y sabes dónde asestar un golpe de martillo o colocar una bomba alquímica. Sales de aventuras para refinar tus habilidades o para completar una misión en particular.

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

Estás entrenado en las habilidades Latrocinio y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Prestidigitación de ocultación (*Guía del jugador avanzada*, pág. 208).

BAGAJES RAROS

Si bien la mayoría de bagajes están disponibles para cualquier personaje, otros son tan inusuales que el simple hecho de disponer de ellos hace que un personaje sea raro y extraordinario.

Estos bagajes raros pueden proporcionar a un jugador una experiencia de interpretación significativamente diferente, asignando a su personaje una historia y un legado más allá de la norma. Por ejemplo, cuando un personaje con el bagaje duplicado descartado es el duplicado de un PNJ trascendental o esencial para la trama, el personaje está situado en una posición especial de la narrativa. El bagaje de tu personaje es una parte intrínseca de su procedencia y no algo que obtiene durante la partida. Los bagajes raros sólo deberían elegirse tras una discusión entre el DJ y los demás jugadores para ver cómo se podrían aplicar a un personaje en particular del grupo.

DUPLICADO DESCARTADO — BAGAJE

RARO

Alguien te creó para un propósito específico. Alguna persona importante, ya fuera miembro de una historiada familia real, un político conflictivo o un austero líder militar, necesitaba un doble de cuerpo para sus apariciones más peligrosas. Utilizando una mezcla de ciencia marginal y de magia, fuiste encargado y entrenado para emular a dicha persona de todas las formas posibles, y te has hecho pasar por él en incontables circunstancias letales. Puedes conocer o no la razón por la que has sido descartado, pero quienquiera que te descartara no acabó contigo. Ahora, el mundo es tuyo para explorar, pero "tú" podrías tener una reputación osada o brutal, o el individuo al que duplicabas puede llevar mucho tiempo muerto. Sea cual sea el estilo de dicho individuo, tu forma de vida ha cambiado drásticamente.

El DJ y tu podéis trabajar juntos para incorporar su vida previa en tu historia. También podría darse que el DJ mantenga este conocimientos oculto incluso de ti, o que sólo tú u otro personaje sepan lo sucedido. Tanto el DJ como tú podéis también dejar la información sin especificar y rellenar los huecos más tarde.

Obtienes tres mejoras de característica gratuitas. Tú eliges dos y el DJ elige una basada en los atributos del personaje al que fuiste construido para duplicar.

SALVADO POR LOS ENGRANAJES — BAGAJE

RARO

Debido a un sangriento combate, un terrible accidente o un sacrificio voluntario, has perdido alguna parte de tu cuerpo que ha sido reemplazada por un mecanismo de relojería. Tanto si tu brazo es ahora una serie zumbante de bombas, espirales de acero y engranajes de hierro; tu corazón un intrincado reloj de cristal que requiere que se le dé cuerda a diario; o tu pierna un tubo de metal esculpido propulsado por muelles de adamantina y vapor, una parte de ti necesita mantenimiento y reparaciones de forma regular. Podrías haber recibido instrucciones del brillante inventor que te salvó, o podrías haberte despertado en un campo de batalla sin recuerdo alguno, ni de la operación, ni de los individuos implicados. Sea como sea, dispones del conocimiento necesario para cuidar de ti mismo; incluso si se trata de darle vueltas a una llave en tu propio corazón o de reconstruir un pie mecánico.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Fuerza o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

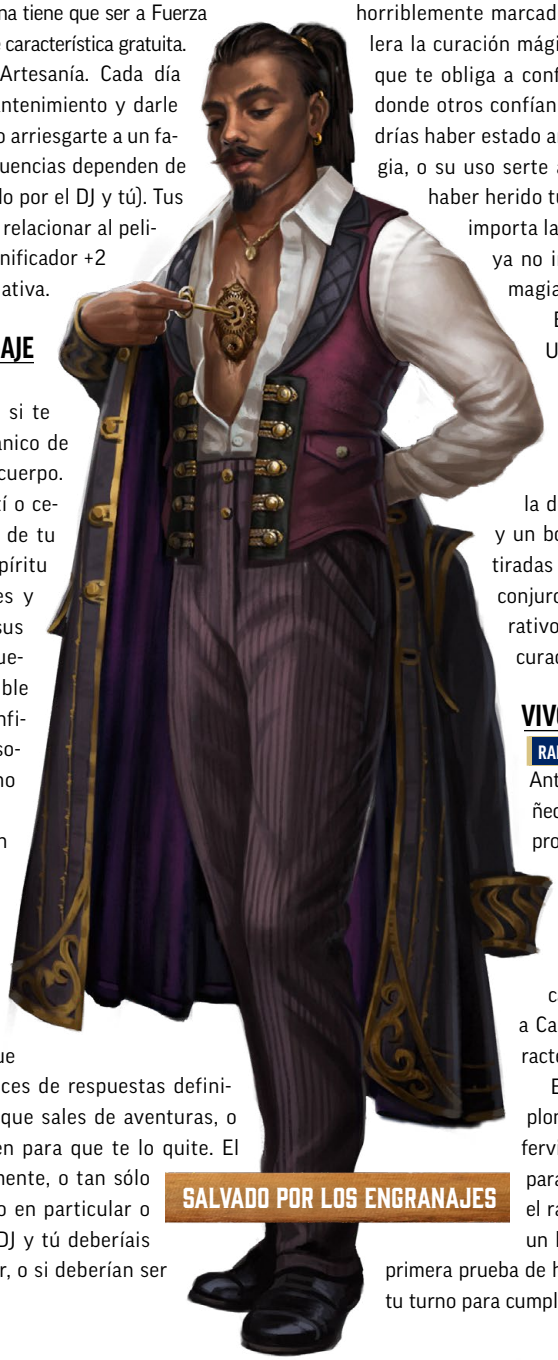
Estás entrenado en la habilidad Artesanía. Cada día debe llevar a cabo 10 minutos de mantenimiento y darle cuerda a tus partes mecánicas, para no arriesgarte a un fallo de los componentes, cuyas consecuencias dependen de lo que fuera reemplazado (determinado por el DJ y tú). Tus componentes de relojería te permiten relacionar al peligro muy rápidamente. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

SIMBIOSIS MECÁNICA BAGAJE

RARO

Tanto si lo hiciste a propósito como si te lo impusieron, llevas un objeto mecánico de bronce fijado en alguna parte de tu cuerpo. Puede haber clavado sus agujas en tí o cerrado sus patas arácnidas alrededor de tu cuello, torso o brazo. Algún ser o espíritu vive en esta colección de engranajes y cables, y que otra gente oiga o no sus susurros queda a discreción tuya. Puede tratarse de un ser antiguo y terrible que ha arrasado poblados con sus anfitriones, o bien un niño brillante y soñador que apenas entiende que tú no formas parte de su cuerpo.

Has estudiado e investigado en busca de información sobre estas extrañas máquinas en forma de cangrejo, lo que te ha convertido en un experto en la ligadura de espíritus elementales o de almas mortales a los objetos mecánicos. Aunque dispones de varias teorías sobre lo que puede ser dicho ser simbiótico, careces de respuestas definitivas; esa puede ser la razón por la que sales de aventuras, o quizá has hecho un trato con alguien para que te lo quite. El ser podría hablar contigo periódicamente, o tan sólo hablar cuando quiere que hagas algo en particular o los dos os encontráis en peligro. El DJ y tú deberíais decidir sobre las motivaciones del ser, o si deberían ser un secreto conocido sólo por el DJ.



SALVADO POR LOS ENGRANAJES

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en la habilidad Arcanos y en una habilidad adicional en la que el ser de relojería está bien versado, a determinar por el DJ. En cualquier momento en el que hagas una prueba de habilidad para la habilidad del ser, el DJ puede ofrecerte un bonificador +1 por circunstancia a la prueba, como si el ser te estuviera Prestando ayuda. Si aceptas, pero fallas la prueba, el ser aprieta y quedas aturdido 1 (aturdido 2 con un fallo crítico)

TECNODEPENDIENTE BAGAJE

RARO

Algún suceso, ya fuera un accidente, un ataque o desastre te dejó horriblemente marcado por la magia. Tu cuerpo ya no tolera la curación mágica y no puedes utilizar la magia, lo que te obliga a confiar en cachivaches y en tu ingenio donde otros confían en conjuros y objetos mágicos. Podrías haber estado anteriormente bien versado en la magia, o su uso serte apenas familiar. Este suceso podría haber herido tu cuerpo de formas visibles, pero no importa la extensión de tus heridas, tu cuerpo ya no interacciona en modo alguno con la magia curativa.

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

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Medicina. Obtienes la dote de habilidad Medicina de guerra y un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros. Los conjuros curativos, los objetos mágicos curativos y los efectos mágicos con el rasgo curación no surten efecto alguno sobre ti.

VIVO GRACIAS A UN DESEO BAGAJE

RARO

Antaño eras un simple constructo o muñeco inanimado, pero debido a un deseo profundamente sentido, o bien tuyo o bien de otro, cobraste vida y por eso ahora eres una criatura que vive y respira.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Diplomacia. Una vez al día, puedes desear fervientemente algo que podrías trabajar para conseguir una sola acción que tiene el rasgo concentrar. Si lo haces, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la primera prueba de habilidad que haces antes del final de tu turno para cumplir dicho deseo.

ARQUETIPOS MECÁNICOS

Si bien existe un número infinito de conceptos de personaje, podrías encontrarte con que las elecciones de dotes y habilidades de una sola clase no bastan para dar forma por completo a tu personaje. Si esperas añadir una salpicadura de tecnología y de invención a las aptitudes de tu personaje mientras interpretas una clase diferente a la de inventor, estos arquetipos te permitirán expandir el ámbito de la clase de tu personaje.

Aplicar un arquetipo requiere que selecciones dotes de arquetipo en lugar de elegir dotes de clase relativas a tu clase. Empieza buscando el arquetipo que mejor encaje con tu concepto de personaje y después selecciona la dote de dedicación de arquetipo utilizando una de las elecciones de tus dotes de clase. Una vez tienes la dote de dedicación, puedes seleccionar cualquier dote de dicho arquetipo en lugar de una dote de clase, si cumples sus prerrequisitos. La dote de arquetipo que seleccionas sigue estando sujeta a cualesquiera restricciones para su selección de la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo, si obtuviste una aptitud a 6.º nivel que te concedía una dote de clase de 4.º nivel con el rasgo enano, tan sólo podrías intercambiar dicha dote de clase por una dote de arquetipo de 4.º nivel o inferior con el rasgo enano. Las dotes de arquetipo que obtienes en lugar de una dote de clase se llaman dotes de clase de arquetipo.

Ocasionalmente, una dote de arquetipo funciona como una dote de habilidad en lugar de como una dote de clase. Estas dotes de arquetipo tienen el rasgo habilidad y las seleccionas en lugar de una dote de habilidad, siguiendo por lo demás las mismas reglas expuestas más arriba. No son dotes de clase de arquetipo (por ejemplo, para determinar el número de Puntos de Golpe que obtienes de la dote de arquetipo Resistencia del guerrero).

Cada dote de dedicación de arquetipo representa cierta parte del tiempo de tu personaje por lo que una vez seleccionas una dote de dedicación para un arquetipo, debes cumplir los requisitos indicados en su entrada "Especial" antes de poder adquirir otra dote de dedicación. Típicamente, cumples los requisitos de una dote de dedicación de arquetipo obteniendo cierto número de dotes de la lista del arquetipo. No puedes reconvertir una dote de dedicación si tienes cualquier otra dote de dicho arquetipo.

A veces una dote de arquetipo te permite obtener otra dote, como por ejemplo la dote de alquimista Brebaje básico. Siempre debes cumplir los prerrequisitos de la dote que obtienes esta forma.

Dotes Adicionales

Algunos arquetipos permiten otras dotes más allá de las que disponen de descripción completa en su entrada de arquetipo. Típicamente se trata de dotes de clase, como dotes de guerrero que representan determinados estilos de combate. La lista de dotes adicionales incluye el nombre de la dote, su nivel y el número de página en el que aparece. Puedes adquirir la dote como una dote de arquetipo de dicho nivel, lo que significa que cuenta para el número de dotes requeridas por la dote de dedicación de arquetipo. Cuando se selecciona esta forma, una dote que normalmente tiene un rasgo de clase ya no dispone de dicho rasgo.

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en varios arquetipos.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo como para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Temerario: las acciones con el rasgo temerario corren el riesgo de que el piloto pierda el control de un vehículo. Cuando lleva a cabo una acción temeraria, el piloto debe hacer primero una prueba de pilotaje apropiada para mantener el control del vehículo.

Arquetipos Multiclase

Los arquetipos con el rasgo multiclase representan diversificar el entrenamiento de tu personaje en otras especialidades de clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclase si eres miembro de la clase del mismo nombre (por ejemplo, un guerrero no puede seleccionar la dote Dedicación de guerrero).

Lista de Arquetipos Mecánicos

Cada uno de los siguientes arquetipos te permite construir un personaje con fuertes lazos con los engranajes y los cachivaches de una gran variedad de formas diferentes.

- El arquetipo **conductor especialista** (pág. 49) conduce un vehículo a la batalla, aplastando a los oponentes que se interponen en su camino. Una gran elección para un personaje que quiere pilotar un vehículo y a la vez participar en el combate, ya se trate de un vehículo personal o de uno compartido por el grupo.
- El arquetipo **dinamo excelente** (pág. 50) obtiene usos poderosos de sus prótesis de relojería. Si bien la prótesis suele ser un brazo, el arquetipo cubre a personajes que intercambian o mejoran cualquier extremidad con una prótesis de relojería.
- El arquetipo multiclase **inventor** (pág. 52) añade algunas aptitudes de inventor a un personaje de cualquier clase. Esto permite a todo tipo de personajes exhibir su ingenio y resolver problemas gracias a una invención brillante.
- El arquetipo **mecánico de vehículos** (pág. 53) saca el máximo partido de un vehículo específico, concediendo a éste beneficios especiales. Esto hace de un mecánico de vehículos una combinación natural con un conductor especialista para que pilote el vehículo.
- El arquetipo **reserva** (pág. 55) utiliza equipo visual mejorado para vigilar el campo de batalla, aprovechándose de las aberturas de los enemigos y ayudando a sus aliados cuando están en un brete.
- El arquetipo **trampero** (pág. 57) expande el arquetipo especialista en trampas de lazo con opciones especiales para crear trampas de lazo con ruedas dentadas y engranajes, lo que le concede una gran variedad de beneficios imposibles para una trampa de lazo ordinaria.

Conductor especialista

Mientras que los adalides siguen una tradición vieja y cansina de combate montado, tú prefieres una ruta más moderna. Mediante el uso agresivo de los vehículos, ruedas sobre el campo de batalla, abatiendo a tus oponentes. Vas más allá de limitarte a hacer funcionar un vehículo, forzándolo a llevar a cabo trucos cuyos constructores jamás pretendieron, y transformándolo en algo mucho mayor que un mero transporte.

Uso de vehículos

Si bien muchas de las opciones de este libro son poco comunes para permitirte insertar los elementos temáticos en tu partida como creas oportuno, hay algunas opciones que deberías considerar con mucho cuidado antes de incluirlas. Este arquetipo es una de ellas. Los vehículos son relativamente complicados y se pueden mover con mucha rapidez, lo que puede hacer bastante difícil trazar mapas de los encuentros. También pueden alejar demasiado a los personajes del combate, con lo que otros participantes no podrán participar. Piensa con cuidado antes de decidir si incluyes el arquetipo de conductor especialista, y asegúrate de que el uso del vehículo es el adecuado para tu estilo de campaña y el tamaño del área de encuentro.

Conductor veloz — Dote 2

ARQUETIPO EXPLORACIÓN HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista

Puedes optimizar el rendimiento de tu vehículo, extrayendo más velocidad y tomando atajos para evitar ir más lento. Al calcular tu velocidad de viaje durante el día al pilotar un vehículo, puedes hacer una prueba de Saber (conducir) para incrementar la velocidad de viaje de tu vehículo. La CD la determina el DJ, pero típicamente se basa en la CD de pilotaje del vehículo o en una dificultad basada en el entorno, la más difícil de ambas cosas. Con un éxito, incrementa en la mitad la velocidad de viaje de tu vehículo. Esto no tiene efecto alguno en el movimiento de tu vehículo en los encuentros.

Dedicación de conductor especialista — Dote 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Te sientes igual de cómodo pilotando cualquier vehículo, adaptándote instantáneamente a los diferentes controles, movimientos y conducción. Siempre que pilotar un vehículo requiere una prueba de Saber (pilotar) o Saber (navegar), en su lugar puedes utilizar tu competencia en Saber (conducir). Puedes utilizar la Destreza en lugar de la Inteligencia cuando haces pruebas de pilotar con Saber (conducir). Adquieres el nivel experto en Saber (conducir). A 7.º nivel, adquieres el nivel maestro y a 15.º nivel, el nivel legendario en Saber (conducir).

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo conductor especialista.

Derrapaje potente ◆ a ◆◆◆ — Dote 4

ARQUETIPO MOVIMIENTO TEMERARIO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

Lanzas el vehículo a un derrapaje apenas controlado, girando bruscamente para evadir la persecución o conseguir que tus armas apunten al enemigo. Conduces con un penalizador -2 a tu prueba de pilotaje, obteniendo los efectos de la acción Conducir durante el mismo número de acciones que has invertido en derrapar. Al final de tu movimiento, si tienes éxito, puedes hacer girar el vehículo hasta 90.º. Si obtienes un éxito crítico en tu prueba de pilotaje, en lugar de lo anterior puedes hacer girar el vehículo hasta 180.º

Ponte al volante ◆ — Dote 4

ARQUETIPO FLORITURA

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista, nivel experto en Saber (conducir)

Requisitos Estás adyacente al punto de entrada de un vehículo.

Saltar a un vehículo en movimiento y ponerte a los controles no es nuevo para ti. Abordas y Tomas el control del vehículo adyacente.

Dale caña — Dote 7

ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista, nivel maestro en Saber (conducir)

Puedes llevar el rendimiento de tu vehículo más allá de los límites previstos por sus fabricantes. Siempre que tienes éxito en una prueba de pilotaje, el vehículo que pilotas obtiene un bonificador +5 pies (*1,5 m*) por circunstancia a todas sus Velocidades hasta el final de tu turno. Si obtienes un éxito crítico, el bonificador aumenta hasta +10 pies (*3 m*).

Atropellado — Dote 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

En tus manos, cualquier vehículo es un arma. Cuando utilizas Atropellar, puedes utilizar tu CD de clase en lugar de la CD de colisión del vehículo. Tu vehículo puede Atropellar a cualquier cantidad de criaturas de hasta un Tamaño menor que el vehículo, o embestir a cualquier criatura u objeto objetivo en tu camino que sea hasta del tamaño de tu vehículo.

Ataque de pasada ◆ a ◆◆◆ — Dote 12

ARQUETIPO FLORITURA

Prerrequisitos Dedicación de conductor especialista

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

Puedes alinear el vehículo para llevar a cabo un ataque sin afectar tu control. Conduces, obteniendo los efectos de la acción Conducir durante el mismo número de acciones que has invertido en el Ataque de pasada. En cualquier punto del movimiento del vehículo puedes asestar un Golpe.

Dínamo excelente

Si bien mucha gente en Golarion utiliza prótesis, tú has adquirido un modelo de combate particularmente avanzado de prótesis de relojería y te has equipado con él; un ejemplar de tecnología de última generación denominado dinamo excelente. Sabes hacer el mantenimiento de tu dinamo y cómo personalizarla para que se ajuste a tus necesidades y estilo, incorporando cualquier tecnología nueva y prometedora.

Sin embargo, hay una distinción significativa entre alguien que simplemente tiene una prótesis de dinamo excelente y alguien como tú que es una verdadera dinamo excelente. Con su reciente invención, la gente de Absalom y del Bastión Dongun con acceso a dicha tecnología han empezado a adoptar dinamos excelentes como prótesis de referencia, entre la gran variedad de sorprendentes opciones ya disponible en ambos mercados. Sin embargo, no todos los que deciden usar la tecnología de la dinamo excelente son miembros del arquetipo dinamo excelente.

Con dicho arquetipo, a la vez utilizas una prótesis de dinamo excelente y entiendes de verdad sus ventajas, sus limitaciones y su potencial sin límites. No tienes por qué ser, literalmente, tu propio mecánico puesto que no es requisito para una dinamo excelente tener una habilidad particular en el artesanado, pero incluso si no la tienes, sigues pudiendo "notar" lo que está bien hecho al ajustar y optimizar tu dinamo. Tanto si pones en práctica estas mejoras por tí mismo como si proporcionas al mecánico ideas y conocimientos que le permiten conseguir algo especial en tu beneficio, tu fuerza y tu ingenio son lo que hace de ti una dinamo excelente.

Mientras te entrenas en el uso de tu dinamo en todo tipo de aventuras, puedes verte capaz de logros que sus inventores originales jamás creyeron posibles. De hecho, conforme progresas en el arquetipo y exploras sus posibilidades, podrías encontrarte con que dichos inventores quieren entrevistarse contigo para aplicar tus conocimientos y ayudarles a crear una nueva generación de la tecnología con aún más capacidades. La adaptabilidad de la dinamo excelente le concede un vasto potencial, por lo que el cielo es el límite.

DEDICACIÓN DE DINAMO EXCELENTE — DOTE 2

POCO COMÚN | ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Obtienes una prótesis de dinamo excelente, que te permite reemplazar o mejorar una extremidad, o incluso añadir una nueva extremidad sencilla y no prensil, como una cola. Aunque tu prótesis de dinamo excelente puede reemplazar a un miembro prensil perdido, como por ejemplo un brazo, añadir una extremidad nueva no puede nunca incrementar más allá de dos el número de manos o de miembros prensiles de tu personaje, incluso en combinación con otras aptitudes o efectos.

Tu prótesis de dinamo excelente está especialmente optimizada para el combate, concediéndote un ataque cuerpo a cuerpo sin arma de dinamo, que pertenece al grupo de armas de pelea y está hecha de plata (lo que la hace más efectiva contra ciertos tipos de criaturas, como los diablos y los hombres lobo).

Tienes diversas opciones para personalizar tu dinamo excelente. En primer lugar, elige si tienes una dinamo motorizada, que inflige 1d6 daño contundente y tiene el rasgo empujón, o una dinamo percutora, que inflige 1d4 daño contundente y tiene los rasgos ágil y sutileza.

La mayoría de dinamos están automatizadas, por lo que no requieren una mano libre para usarla, como otros ataques sin armas. Sin embargo, puedes hacer que tu dinamo se pueda controlar manualmente mediante un interruptor de mano, palanca u otro artilugio; para llevar a cabo un ataque con una dinamo controlada manualmente has de tener una mano libre, pero el beneficio es un mayor control y un impacto más devastador. Esto incrementa el dado de daño en un tamaño, hasta 1d8 para una dinamo motorizada o hasta 1d6 para una dinamo percutora. Las dinamos de brazo siempre son manuales, pero utilizan la mano de dicho brazo para hacer funcionar la dinamo cuando atacan con él. El control manual sólo se requiere en el fragor del combate, no en actividades de aventuras o de la vida diaria, que son menos agotadoras.

Tu dinamo excelente ha de tener cuerda, pero el proceso no es particularmente oneroso por lo que, en la mayoría de situaciones, no implicará problema alguno. Si inviertes 1 minuto dando cuerda a tu dinamo, puede permanecer activa durante 24 horas antes de necesitar que se le vuelva a dar cuerda. Sin embargo, los enemigos pueden tratar de Inutilizar la dinamo, que tiene un nivel igual al tuyo, para reducir el tiempo operacional restante en 1 hora o en 2 horas con un éxito crítico. Otras aptitudes que afectan adversamente a la tecnología podrían también reducir el tiempo operacional restante de la dinamo. Cuando tu dinamo se queda sin tiempo operacional restante, sigues pudiéndola utilizar como una prótesis normal, pero no así su ataque sin arma ni ninguna otra actividad de este arquetipo hasta que le das cuerda de nuevo. Puedes darle cuerda a la dinamo durante 1 minuto en cualquier momento para devolverla al máximo de 24 horas de tiempo operacional.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del aquetipo dinamo excelente.

DINAMO MODULAR — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dinamo excelente

Tu dinamo tiene configuraciones modulares, lo que te permite cambiar con facilidad entre diversas posibilidades diferentes, para adaptarte a las cambiantes condiciones del combate. El ataque de tu dinamo obtiene el rasgo modular (ver pág. 150), así como una de las siguientes configuraciones a tu elección: motorizado (1d6 daño contundente; empujón), percutor (1d4 daño contundente; sutileza), hoz rotativa (1d6 daño cortante; derribo) o púas enmarañantes (1d6 daño perforante; presa). Si tienes una dinamo controlada manualmente, estos dados de daño se incrementan en 1 tamaño, de la forma usual, y también puedes elegir el bastón extensible (1d4 daño contundente; sutileza, alcance), que lleva ya el incremento de daño incorporado.

Cuando usas una accción de Interactuar para intercambiar configuraciones utilizando el rasgo modular, cambias entre la configuración inicial de la dinamo que elegiste con la Dedicación de dinamo excelente y la nueva configuración elegida con Dinamo modular.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez eliges una nueva configuración y la añades a la lista de opciones de la que puedes elegir cuando usas una acción de Interactuar con el rasgo modular.

PUÑETAZO DE PISTÓN ◆◆ — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dinamo excelente

Lanzas un potente puñetazo, extendiendo tu dinamo a una longitud mayor, para poder atacar a dos criaturas seguidas. Da un solo Golpe de dinamo contundente o perforante y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos. El primer enemigo ha de estar dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo y el segundo ha de estar adyacente al primero en una línea recta que se aleja de ti. Tira daño sólo una vez y aplícaselo a todas las criaturas impactadas. Un Puñetazo de pistón cuenta como dos ataques a efectos de penalizador por ataque múltiple. Reduce en 1 hora el tiempo operacional de tu dinamo excelente.

REMATE ESTASIANO ◆◆ — DOTE 8

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dinamo excelente

Acceso Eres de Ustalav.

Has modificado tu dinamo con bobinas estasianas, lo que te permite llevar a cabo un poderoso ataque que chisporrotea con electricidad. Da un Golpe de dinamo. Con un éxito, el Golpe inflige 1d12 daño adicional por electricidad al objetivo, así como 1d4 daño por electricidad hasta a otros dos enemigos a 10 pies (3 *m*) o menos, al saltar chispas entre todos ellos. Si sufres un fallo crítico en tu golpe de dinamo, sufres 1d12 daño por electricidad. Esto cuenta como dos ataques para calcular tu penalizador al ataque múltiple. A 18.º nivel, el daño adicional por electricidad al objetivo se incrementa a 2d12 y el daño adicional por electricidad a los otros enemigos se incrementa a 2d4. Reduce el tiempo operacional de tu dinamo excelente en 1 hora.

AULLIDO DE LA DINAMO BESTIAL ◆◆ — DOTE 10

POCO COMÚN ARQUETIPO

Acceso Eres de Arcadia.

Has incorporado tecnología bestial de Arcadia a tu dinamo, añadiendo componentes de diversas criaturas aterradoras para mejorar las capacidades de tu prótesis. Las partes bestiales pueden desatar un inquietante aullido cuando lanzas un poderoso ataque con tu dinamo. Haz una sola prueba de Intimidar para Desmoralizar a cada enemigoa 30 pies (9 *m*) o menos; no sufres penalizador alguno cuando intentas desmoralizar a una criatura que no entiende tu idioma. Entonces, da un Golpe de dinamo. Reduce en 1 hora el tiempo operacional de tu dinamo excelente.

GÓLEM DINAMO — DOTE 12

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dinamo excelente

Acceso Eres un autómata o, si no, procedes del antiguo Imperio Jistka.

Has aprendido los secretos de las prótesis gólem jistkanas, lo que te permite incorporar componentes de gólem a tu dinamo y obtener parte de su magia. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra la magia y tus Golpes de dinamo se convierten en mágicos.

DINAMO FLOTANTE — DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dinamo excelente

Has construido alas o reactores de relojería en tu dinamo, lo que te permite utilizar tu prótesis para volar. Obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre. Cada minuto de vuelo reduce en 1 hora el tiempo operacional de tu dinamo excelente, medido desde el primer momento en el que utilizar la acción de Volar.

LAS PRÓTESIS EN GOLARION

Para obtener una prótesis en Golarion no hace falta disponer de un arquetipo ni pertenecer a una organización especial. Un personaje puede comprar una prótesis de pie, ojo, mano o virtualmente cualquier otra parte corporal a partir de 5 pp; las decoradas con personalizaciones o diseños únicos son, evidentemente, más caras. Para más información sobre las prótesis, consulta la pág. 16 de *El Gran Bazar*. La tecnología protésica de dinamo excelente presentada aquí fue creada gracias a la colaboración entre un inventor de prótesis del bastión Dongun, que creó un sistema de articulaciones de relojería plateada flexible y un investigador de la Catedral Mecánica de Absalom, que creó un prototipo de variante que incrementaba lo personalizable que podía ser el modelo, devolviéndolo después al inventor enano para que lo refinara más. Dicho refinamiento se convirtió en la dinamo excelente, que salió al mercado a finales del 4721 RA. Ha sido ampliamente aplaudida por su adaptabilidad, tanto en combate como en el uso cotidiano.

Inventor

Disfrutas con la creación de invenciones inteligentes, desplegando tu brillantez para derrotar a tus enemigos. ¿Explosivos, cachivaches y tecnologías innovadoras? Tienes ideas para todo ello, y estas ansioso de probar tus teorías.

Personajes inventor multiclase

Inventor es una excelente elección para personajes inteligentes que busquen expandir sus horizontes y aprender nuevos trucos, especialmente los alquimistas, que ya son buenos en Artesanía y podrían apreciar las opciones inestables como una alternativa a los recursos alquímicos diarios. Si cumplen los requisitos de Inteligencia, los clérigos de dioses que animan la invención y la experimentación como Brigh encajan muy bien, tanto porque hacen que la narrativa tenga sentido como porque semejantes personajes pueden normalmente Reenfocar mientras arreglan su innovación después de utilizar una aptitud inestable.

Dedicación de inventor — Dote 2

Poco común · Arquetipo · Dedicación · Multiclase

Prerrequisitos Inteligencia 14

Obtienes el nivel entrenado en Artesanía y en la CD de la clase inventor. Obtienes la dote de habilidad Inventor, incluso si no cumples sus requisitos. Elige una innovación. Obtienes dicha innovación, aunque no obtienes ninguna otra aptitud que la modifique o utilice, como por ejemplo las modificaciones o Explotar.

Especial No podrás seleccionar otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo inventor.

Avance básico — Dote 4

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de inventor

Obtienes una dote de inventor de 1.er o 2º nivel a tu elección.

Artesano brillante — Dote 4

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de inventor

Tu habilidad artesana no tiene paralelo. Obtienes el nivel experto en Artesanía. A 7.º nivel obtienes el nivel maestro en Artesanía y a 15.º el nivel legendario, además de convertirte en un experto en tu CD de la clase inventor.

Avance avanzado — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisitos Avance básico

Obtienes una dote de inventor. A los efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de inventor es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, obtienes otra dote de inventor.

Explosión — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de inventor

Tu innovación puede explotar si se lo ordenas. Obtienes la acción Explotar (pág. 19).

Modificación básica — Dote 8

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de inventor

Has aprendido a modificar tu innovación para mejorar sus capacidades más allá de lo que puede llevar a cabo una pieza normal de equipo. Obtienes una modificación básica elegida por ti para tu innovación (pág. 16). Tu innovación debe cumplir cualquier requisito para la modificación que eliges, de la forma habitual.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Mecánico de vehículos

Siempre has creído que los vehículos eran tanto un medio de transporte como una obra de arte. No importa si es tan común como un carruaje o tan complejo como un dirigible, siempre hay algún aspecto del vehículo que puedes mejorar. Los pilotos, los conductores y los marinos valoran por igual tu pericia, y muchos quieren que trabajes en sus vehículos. Si bien puedes ganar mucho dinero personalizando vehículos para clientes adinerados, tienes un vehículo propio con el que trastear, tu propio proyecto personal.

Podrías formar parte de un gremio de mecánicos de vehículos, trabajando con otros mecánicos e ingenieros en pro de trabajos justos y de apoyo para la labor de cada uno. Mientras que algunos gremios de mecánicos son seglares, muchos se dan cuenta de los beneficios de organizarse junto a una religión con la que tienen puntos de contacto, por lo que típicamente adoptan los ideales de dioses centrados en la economía como Abadar o dioses interesados en el artesanado como la diosa Brigh (el Susurro de Bronce), la diosa de la invención. Ya sean religiosos o seglares, los gremios de mecánicos de vehículos se toman muy serio los vínculos entre sus miembros. Si bien esto podría significar que tu personaje está obligado a ayudar a un compañero de gremio que necesita tu ayuda, también significa que tienes aliados firmes a los que recurrir en tiempo de necesidad. Cuando van mal dadas, semejante conexión puede valer su peso en oro.

Dedicación de mecánico de vehículos — Dote 2

POCO COMÚN | ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos Inteligencia 14, nivel entrenado en Artesanía

Eres adepto en diseñar y mantener vehículos mecánicos y dedicas tu atención y tu ingenio a un vehículo en particular. Alcanzas el nivel experto en Artesanía y eliges un vehículo propio (o que tu grupo posee colectivamente) como tu vehículo de signatura: el vehículo que inviertes tiempo personalizando para concederle diversas ventajas. Puedes invertir 1 semana de tiempo libre con un nuevo vehículo para designarlo como tu nuevo vehículo de signatura. Debido a tus sorprendentes personalizaciones y ajustes, los conductores obtienen un bonificador +1 por circunstancia a cualquier prueba de pilotaje hecha para controlar tu vehículo de signatura. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, este bonificador se incrementa a +2.

Especial No puedes seleccionar otra dote de decicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo mecánico.

Compartimento motor — Dote 4

ARQUETIPO | HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos, nivel experto en Artesanía

Estás acostumbrado a trabajar en garajes muy amplios y puedes trabajar sobre varias máquinas a la vez. Cuando Reparas e inviertes los 10 minutos completos, puedes arreglar hasta dos objetos. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, puedes arreglar hasta cuatro objetos. Si tienes el nivel legenadrio en Artesanía, puedes arreglar hasta ocho objetos. Esta dote no surte efecto alguno cuando se utiliza Reparación rápida u otra aptitud para reducir el tiempo invertido reparando.

Parchear — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos

Puedes parchear el daño hecho a un objeto con un apaño rápido. Obtienes la dote general Reparación improvisada. Cuando utilizas Reparación improvisada, puedes hacer una prueba de Artesanía con la misma CD de Reparar. Si tienes éxito, puedes utilizar el objeto como un objeto normal de su tipo hasta que sufre daño en lugar de como un objeto de pacotilla de su tipo.

PROPULSIÓN SUPERIOR — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos

Experimentando con los efectos del impulso obtenido con el movimiento de tu vehículo de signatura, has aprendido a obtener más de la propulsión que tan solo velocidad cuando el conductor lleva el vehículo al límite. Cada vez que el conductor Conduce tu vehículo de signatura como una actividad de 2 o 3 acciones y tiene éxito en su prueba de Pilotar, el vehículo proporciona un efecto adicional, dependiendo de su método de propulsión. Si tu vehículo de signatura tiene más de un método de propulsión, el conductor puede seleccionar qué beneficio obtener cada vez que tiene éxito en la prueba de Pilotar para Conducir el vehículo como una actividad de 2 o 3 acciones.

A remo Unas portillas reforzadas protegen del daño a los remeros que están bajo cubierta. Los remeros de tu vehículo de signatura que están bajo cubierta disponen de mayor cobertura contra los ataques procedentes del exterior del vehículo y no resultan dañados cuando sufre daño por colisión.

A vapor La salida de vapor forma una nube alrededor del vehículo conforme se mueve. Mientras dura su movimiento, tu vehículo de signatura dispone de ocultamiento.

A viento La corriente de viento ayuda al vehículo a girar. Durante este movimiento, tu vehículo de signatura puede girar normalmente, en lugar de tener que moverse en línea recta de la forma habitual durante una Conducción de 2 o 3 acciones.

Alquímico Las emisiones cáusticas de los motores alquímicos se convierten en arma. Las criaturas que están adyacentes a tu vehículo de signatura cuando empieza su movimiento sufren tanto daño por ácido como tu nivel.

De tiro Has facilitado la cantidad de esfuerzo necesaria para que quienes tiran de tu vehículo de signatura lo muevan. El vehículo obtiene un bonificador +10 por circunstancia a su Velocidad.

Mágico La magia residual de tu vehículo de signatura interfiere con los conjuros hostiles. Los pilotos, la tripulación y los pasajeros obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros hasta el inicio del siguiente turno del piloto.

Mecánico Unos engranajes más recios permiten que el vehículo siga siendo funcional, incluso cuando está dañado. Si tu vehículo de signatura se rompe, no hace falta hacer la prueba plana para evitar perder tiempo operativo.

CONTROLES EFICIENTES — DOTE 7

ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos, nivel maestro en Artesanía

Reduciendo sistemas redundantes y optimizando funciones esenciales, has hecho más fácil que el vehículo funcione con una tripulación menor. Reduce en un 25% la tripulación requerida para hacer funcionar tu vehículo de signatura. Por ejemplo, reducirías un velero de necesitar 1 conductor y 8 tripulantes a 1 conductor y 6 tripulantes. Este ajuste sólo afecta a la cantidad de tripulantes necesarios para hacer funcionar el vehículo; no reduce la necesidad de un conductor.

VEHÍCULO INMUNE — DOTE 8

ARCHETYPE

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos

Desde armadura achatada y componentes flexibles hasta materiales reforzados y funcionalidad redundante de reserva, has construido salvaguardas para proteger tu vehículo de los rigores del combate. Tu vehículo de signatura obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las salvaciones de Fortaleza, e incrementa sus Puntos de Golpe en una cantidad igual al doble de tu nivel.

VUELO MILAGROSO — DOTE 18

ARQUETIPO MAGICAL

Prerrequisitos Dedicación de mecánico de vehículos

Con una ingeniería superior y la aplicación de la magia, has liberado tu vehículo de signatura de los vínculos de la gravedad, permitiendo que flote por el cielo como dragón. El vehículo obtiene propulsión mágica y una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad actual más rápida. Si tu vehículo de signatura ya tenía Velocidad de vuelo, reduce la distancia que necesita para hacer un giro de 90.° a la mitad de la longitud actual (que típicamente es la mitad de la longitud del vehículo).

SINDICATOS

Los mecánicos de vehículos suelen alquilar sus servicios a quienes necesitan que sus vehículos estén bien ajustados. Como en la mayoría de otros oficios, algunos mecánicos de vehículos forman sindicatos para que las prácticas del negocio sean justas y protegerse unos a otros de los patrones depredadores. El Sindicato de Constructores de Buques de Absalom es el mayor sindicato de mecánicos de vehículos de Absalom, con más de un millar de constructores, carpinteros de ribera e ingenieros entre sus miembros. **Almenia Piedrarremo** (LB enana constructora de buques) es la actual líder del Sindicato, habiendo sido miembro del mismo desde hace más de sesenta años. Se dice que se pueden contar con los dedos de una mano los navíos que han amarrado en Absalom y en los que jamás ha trabajado. El Sindicato gestiona la construcción y la reparación de navíos tanto en los astilleros Hijos del Diablo como en el Rey del Mar, y a veces envía a sus miembros a ocuparse de trabajos que requieren mano de obra en los Muelles.

USO DE VEHÍCULOS

El mecánico de vehículos funciona mejor en un campaña en la que los PJs se van de aventuras juntos en un vehículo compartido que el mecánico puede mejorar, como por ejemplo una campaña pirata en un solo bajel. De esta forma, el arquetipo del mecánico de vehículos se emparejará bien con un PJ que haya elegido el arquetipo conductor especialista. Tal y como se menciona en la pág. 51, los vehículos son un elemento a considerar cuidadosamente antes de decidirse a incluirlos, incluso en una campaña de armas y mecanismos. Los vehículos son relativamente complicados y pueden moverse muy deprisa, lo que puede hacer muy difícil cartografiar los encuentros. También pueden alejar demasiado a los personajes de la lucha como para que los demás participantes puedan responder. Piensa cuidadosamente antes de decidirte a incluir el arquetipo mecánico de vehículos y asegúrate de que el uso de vehículos va a encajar en tu estilo de campaña y en el tamaño del área de encuentro.

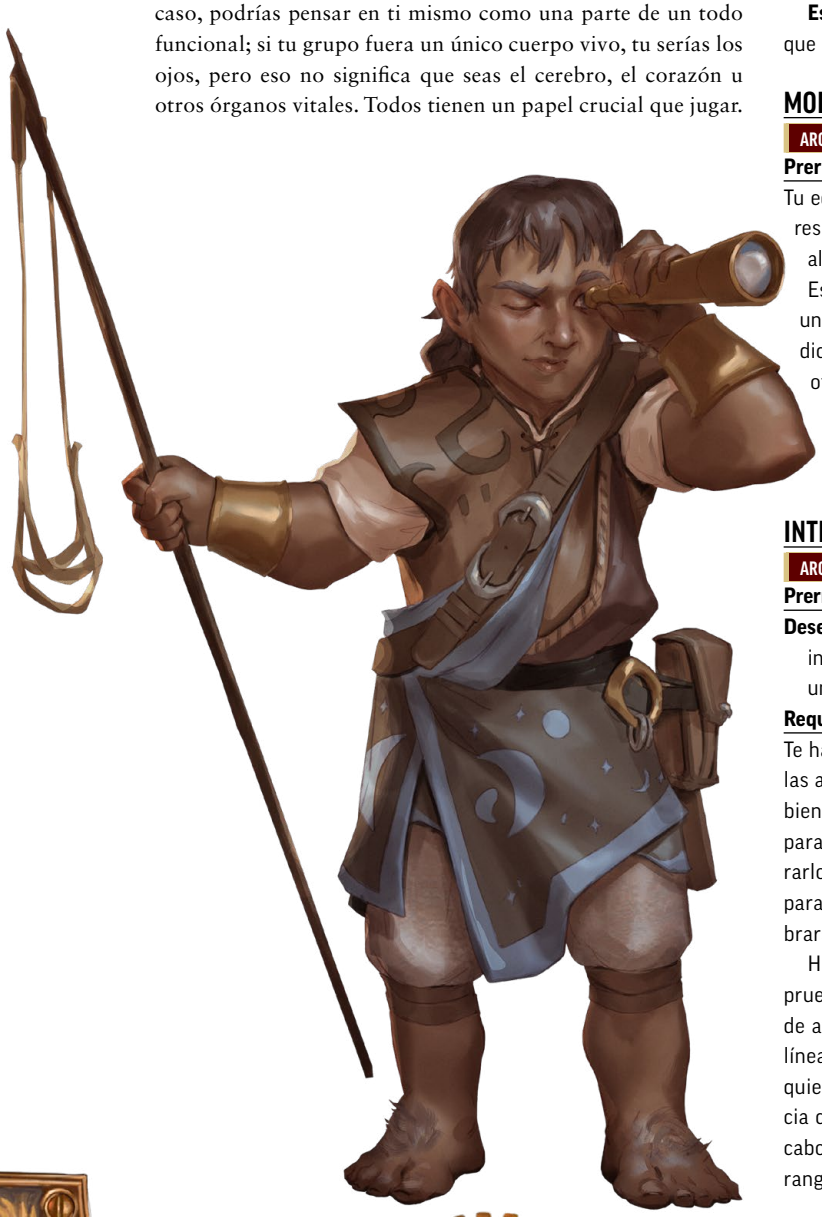
ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Reserva

Con una mente recia y una vista aguda observas el campo de batalla como si tus aliados y tú fuérais piezas en un tablero de ajedrez. Prediciendo los peligros y los inconvenientes y ofreciendo tu opinión a tus camaradas, ganas batallas mediante la observación aplicada y la labor de equipo. Siempre que hay una amenaza o una abertura, eres el primero en señalarla y estás preparado para ayudar a tus aliados directamente si es necesario.

Como reserva de tu grupo, podría suceder que la posición se te subiera a la cabeza. En dichos casos, podrías pensar en ti mismo como la mente maestra que hay tras el tablero y sentir desapego por tus aliados, pensando en ellos como en meros peones.

Pero es más probable que tu papel te permita tener una conexión más profunda con tus aliados y tanto tu coordinación como tu heroísmo destacan más cuando subsumes tu ego individual para servir a las necesidades del grupo. En dicho caso, podrías pensar en ti mismo como una parte de un todo funcional; si tu grupo fuera un único cuerpo vivo, tu serías los ojos, pero eso no significa que seas el cerebro, el corazón u otros órganos vitales. Todos tienen un papel crucial que jugar.



DEDICACIÓN DE RESERVA — DOTE 2

POCO COMÚN | ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos experto en Percepción

Tienes una aptitud innata para la observación táctica, y has innovado para aplicar dicha aptitud a una gran variedad de formas que te permiten ayudar a tus aliados. Con la ayuda de equipo visual mejorado (como por ejemplo un telescopio especialmente modificado, unas gafas con visor o unos binoculares), eres plenamente consciente del movimiento de los combatientes en el campo de batalla. Diseminas rápida y eficientemente dicha información a tus aliados cercanos para que puedan utilizarla en sus propias observaciones y reacciones al peligro.

Estás rodeado por un aura de campo de reserva en una emanación de 30 pies (*9 m*). Tu aura de campo de reserva te concede Percepción incrementada y te permite gritar advertencias a tus aliados en el interior del aura para señalarles amenazas. Este aura tiene los rasgos auditivo y visual. Tus aliados y tú en el interior de tu campo de reserva obtenéis un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la Percepción para las pruebas de iniciativa.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta que has obtenido otras dos dotes del arquetipo reserva.

MODIFICACIÓN DE CATALEJO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva

Tu equipo visual mejorado incluye una mira reguladora y reflectores, combinados con un ingenioso dispositivo que te permite ver alrededor de las esquinas en el área de tu campo de reserva. Esto permite que tu campo de reserva se extienda alrededor de una sola esquina o curva y te permite ver también alrededor de dicha curva. Esta aptitud no te permite ver a través de muros u otras barreras. No puedes utilizarla para ver alrededor de una segunda curva o más allá, ni te permite llevar a cabo ataques a distancia ni otras acciones que requieren línea de efecto hasta tu objetivo.

INTERVENCIÓN RÁPIDA ↷ — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva

Desencadenante Un aliado dentro de tu campo de reserva falla en su intento de Detener una caída, Mantener el equilibrio, Agarrarse a un saliente o Maniobrar en vuelo.

Requisitos Empuñas un arma a distancia.

Te ha sido impuesto el peso de darte cuenta en todo momento de las amenazas potenciales. Por ello, has aprendido que un disparo bien colocado puede evitar el desastre. Haces un disparo, o bien para clavar la ropa de un aliado para detener una caída o asegurarlo en un saliente, o haces rebotar un ataque en su armadura para corregir su trayectoria cuando tropieza al intentar equilibrarse o volar.

Haz una sola tirada de ataque a distancia contra la CD de la prueba desencadenante; tu aliado utiliza el resultado de tu tirada de ataque a distancia en lugar de su tirada original. Debes tener línea de efecto hasta tu aliado, y tu tirada de ataque incluye cualquier bonificador o penalizador normal para un ataque a distancia con dicha arma (como por ejemplo el penalizador por llevar a cabo un ataque a distancia más allá de tu primer incremento de rango de distancia).

DERRIBAR GIGANTES — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva

Cuando observas a un aliado intentar y fallar la ejecución de una maniobra estratégica contra tus enemigos, te coordinas con tus demás aliados para rematar la faena, utilizando la abertura del primer intento para mantener desequilibrado al enemigo y asegurar vuestro éxito eventual. Cuando un aliado en tu campo de reserva intenta Desarmar, Empujar o Derribar a un oponente dentro de tu campo de reserva falla, coordinas esfuerzos para proporcionar un bonificador +2 por circunstancia a la siguiente prueba de Atletismo hecha por un aliado diferente para intentar la misma acción sobre el mismo objetivo antes del siguiente turno de éste.

RESERVA AMPLIA — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva, nivel maestro en Percepción

Gracias a una amplia variedad de técnicas perceptivas, rutinas cuidadosas y modificaciones en tu equipo visual mejorado, te has vuelto capaz de observar y mantener tu reserva a una distancia mucho mayor. Incrementa el tamaño de tu campo de reserva de 30 a 60 pies (*9 m* a *18 m*).

AVISTADOR MAESTRO — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva, nivel experto en Percepción

Tu increíble Percepción y tu fiable equipo visual mejorado te permiten ver cosas que otros no ven. Tu nivel de competencia en Percepción se incrementa a maestro.

PREVENIDO ↻ — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva, nivel maestro en Percepción

Frecuencia una vez por minuto

Desencadenante Un enemigo dentro de tu campo de reserva hace un ataque contra un aliado que también está en tu campo de reserva.

Tu previsión y tu planificación son más valiosas que la armadura cuando apartas a tu aliado del peligro, pero hay un límite a cuántas veces puedes apartar a tus aliados de los ataques incesantes de un enemigo. La tirada de ataque desencadenante designa como objetivo a tu CD de Percepción en lugar de a la CA de tu aliado. Aunque esto permite a tu aliado evitar penalizadores a su CA, no elimina ningún estado u otro efecto que causa dichos penalizadores. Por ejemplo, un enemigo con ataque furtivo seguiría infligiendo daño adicional a tu aliado si lotomara desprevenido, incluso aunque no sufriera el penalizador -2 por circunstancia al defenderse contra dicho ataque.

TORRE DE CONTROL — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva, nivel maestro en Percepción

Tus sentidos agudos y tu aptitud para procesar la información del campo de batalla han mejorado mucho, lo que te permite reducir drásticamente la ventaja de los enemigos a los que no se ha visto. Tus aliados y tú en tu campo de reserva obtenéis un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la acción de Buscar para encontrar criaturas escondidas o no detectadas dentro del campo de reserva. Tus aliados y tú no tenéis que tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a una criatura oculta dentro de tu campo de reserva. Cuando tu aliado o tú designáis como objetivo a una criatura escondida en tu campo de reserva, reduce en 5 la CD de la prueba plana.

ENTRENAMIENTO PARA RESERVA

No todo el mundo puede entrenar para convertirse en la reserva de su grupo. Hace falta una percepción aguda e incisiva, por supuesto, pero eso por sí solo no es suficiente. Si bien muchos exploradores o pícaros deben aguzar sus sentidos para que su carrera no sea en exceso corta, un auténtico reserva debe ser capaz de aplicar la información obtenida de los cinco sentidos (y cualquier sentido especial adicional disponible), para tomar decisiones en décimas de segundo que van encaminadas a obtener un objetivo táctico. Semejante respuesta se puede entrenar parcialmente mediante horas de prácticas diarias diseñadas a ayudar a un reserva potencial a separar amenazas auténticas y situaciones que requieren sus habilidades de los falsos positivos e incluso situaciones donde causarían un problema si no se retienen. Sin embargo, si bien el entrenamiento ayuda a engranar las buenas prácticas en los reflejos y la memoria muscular, en definitiva un candidato a reserva que carezca de un grado innato de buen instinto táctico encontrará que dicho entrenamiento es muy lento en dar resultados o en el peor de los casos, que es imposible.

Más allá de los sentidos y del instinto, el papel de reserva requiere la aptitud de innovar tu equipo visual mejorado para ayudar en la eliminación de los puntos ciegos y en ver lo que otros no consiguen ver. Esto es esencial, puesto que debes tener controlado tanto tu grupo como los enemigos cercanos. Si bien no es explícitamente necesario que seas tú el que tiene suficiente habilidad en Artesanía para hacer el mantenimiento y las modificaciones en tu equipo visual mejorado, muchos reservas de éxito prefieren hacerlo para entender mejor cómo funciona cada pieza individual para crear un conjunto.

CONVERGER ↻ — DOTE 16

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de reserva, nivel maestro en Percepción

Desencadenante Haces un ataque a distancia con éxito contra un oponente que está en el interior de tu campo de reserva, y que está al alcance de uno o más de tus aliados que también están en tu campo de reserva.

Informando a tus aliados de una abertura creada por tu disparo, te coordinas para que todos ellos impacten en el objetivo al mismo tiempo. Tus aliados pueden llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra el enemigo desencadenante como una reacción. Este Golpe no cuenta para el penalizador al ataque múltiple de dicho aliado, y su penalizador al ataque múltiple no se aplica a este Golpe. Si el Golpe de tu aliado tiene éxito, combina el daño de tu ataque a distancia con éxito con el daño del ataque cuerpo a cuerpo de tu aliado a efectos de determinar resistencias y debilidades.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Trampero

Empuñando una llave ajustable o un soplete, elaboras trampas de lazo que zumban y hacen tictac con delicada precisión. Tu mejor trabajo requiere los materiales adecuados (un glorioso juego de accesorios y ruedas dentadas de latón) con los que creas trampas de lazo tan elegantemente letales como sutiles. Como trampero, siempre estás mejorando tus trampas de lazo: ajustando el tiempo, afinando activadores y buscando nuevas formas de esconderlas de los enemigos.

Puedes seleccionar la dote de dedicación para el arquetipo trampero incluso si aún no has adquirido tres dotes del arquetipo artesano de trampas de lazo.

DEDICACIÓN DE TRAMPERO — DOTE 4

POCO COMÚN · ARQUETIPO · DEDICACIÓN

Prerrequisitos Dedicación de artesano de trampas de lazo o dote de clase de explorador Especialista en trampas de lazo

Utilizas engranajes brillantes y mecanismos rechinantes para preparar trampas de lazo utilizando componentes especializados. Tus trampas de lazo incluyen ruedas dentadas y engranajes de relojería accionados a vapor, y los chorros de vapor que emanan pueden entorpecer a quienes atrapas. Si decides construir una trampa de lazo utilizando engranajes y una criatura falla su tirada de salvación contra ella, todas las criaturas quedan ocultas para dicha criatura durante 1 asalto, puesto que un chorro de vapor oscurece su visión.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del aquetipo artesano de trampas de lazo o trampero.

RECHINAR DE ENGRANAJES — DOTE 4

ARQUETIPO · HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de trampero, nivel experto en Artesanía

Las trampas de lazo que creas tienen un funcionamiento interno complicado que las hace difíciles de inutilizar. Las criaturas que intentan Inutilizar tus trampas de lazo provistas de engranajes deben tener éxito en una tirada adicional de Latrocinio para hacerlo por completo. Con un fallo, si bien la trampa de lazo no se activa por completo, los rechinantes mecanismos infligen tanto daño contundente a la criatura como la mitad de tu nivel. La trampa de lazo se activa con un fallo crítico, de la forma habitual.

HÉLICE AUXILIAR — DOTE 7

ARQUETIPO · HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación de trampero, nivel maestro en Artesanía

Has dominado el añadir hélices de relojería a tus trampas de lazo diarias de despliegue rápido que utilizan engranajes. Ello te permite emplazar una trampa de lazo en el aire o bajo el agua, donde permanece hasta 10 minutos, tras lo cual la hélice se queda sin potencia y la trampa cae o se hunde. Si no utilizas precauciones adicionales para esconderla, la ubicación de una trampa de lazo de hélice suele ser obvia.

RUEDAS DENTADAS RECICLADAS — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trampero

Eres capaz de reciclar las ruedas dentadas de tus trampas de lazo diarias de despliegue rápido que utilizan engranajes una vez activadas. Esto te permite desmontar una trampa de lazo que no se ha activado y volver a colocarla en otro lugar. Hacerlo cuesta el mismo número de acciones que colocarla. Cuando lo haces, recuperas la trampa de lazo y puedes desplegarla en otro lugar.

COMPONENTES PRESTADOS — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trampero

Estás familiarizado con los accesorios y los engranajes de tus trampas de lazo y puedes tomar prestados componentes de trampas de lazo de despliegue rápido ya preparadas para ensamblar sobre la marcha una nueva creación. Utilizando dos de las trampas de lazo que has preparado para su despliegue rápido durante tus preparativos diarios, puedes desplegar rápidamente una trampa de lazo diferente que sabes como ensamblar, incluso si no la has preparado durante tus preparativos diarios.

RASGOS SUTILES — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de trampero

Has aprendido a construir trampas de lazo que se desencadenan basándose en impulsos visuales. Cuando construyes una trampa de lazo utilizando engranajes, puedes hacer que se desencadene basándose en los rasgos visuales de una criatura. Por ejemplo, puedes tender una trampa de lazo que sólo puede ser activada por una criatura Grande o mayor, o una que solo se activa ante una criatura que lleva ropa roja. Puedes utilizar esta aptitud para especificar que tus trampas de lazo se activen ante criaturas que normalmente no desencadenan trampas de lazo, como por ejemplo criaturas más pequeñas que Pequeño. Aunque aun así, la criatura debe cumplir los demás criterios desencadenantes.

2 EQUIPO MECÁNICO

EQUIPO MECÁNICO

Los relatos acerca de los engranajes y la tecnología no se centran en el genio innovador de los inventores que se esfuerzan y prueban hasta que la inspiración aparece y descubren algo nuevo. Las propias invenciones son a menudo lo que captura la imaginación, haciendo aparecer historias acerca de estos complejos y inusuales objetos. Este capítulo incluye todo lo que necesitas para añadir objetos de ciencia extraña a tu partida de fantasía. Si bien el equipo presentado aquí tiende hacia la relojería y el retrofuturismo en lugar de la ciencia ficción, en un mundo que contiene tanto magia como tecnología, dicha línea se puede difuminar de formas multitudinarias y maravillosas.

Tres innovaciones

Si bien muchos de los objetos incluidos aquí contienen su propia y única mezcla de ingeniería, ciencia y a veces magia, hay tres tipos principales de tecnología que aparecen en varias secciones.

La tecnología mecánica

La tecnología mecánica es la menos rara de este libro, aunque sigue siendo bastante poco común. La mecánica representa, si no la mayoría de las nuevas invenciones, por lo menos una pluralidad, espoleada por las investigaciones de vanguardia que se llevan a cabo en la Catedral Mecánica de Absalom y el retorno de Nueva Thassilon, que hizo salir a la superficie algunos de los secretos de la relojería descubiertos por el primer emperador del imperio, Xin. A la mayor parte de objetos de relojería se les tiene que dar cuerda para que funcionen, pero aparte de unos pocos ingenios extraordinarios, el tiempo y el esfuerzo necesarios para darle cuerda a un objeto de relojería son mucho menores que la duración y la magnitud de sus efectos.

La tecnología estasiana

La tecnología estasiana es la más rara de los tres tipos, canalizando electricidad a partir de un suministro ilimitado de bobinas estasianas sacadas de contrabando de Irrisen, la tierra del invierno eterno que, para empezar dispone de pocas bobinas estasianas. Sin embargo,

al principado de Ustalav, acechado por la niebla, han llegado suficientes bobinas de contrabando como para inspirar un renacimiento tecnológico en los niveles superiores de las academias ustalávicas. Si bien la tecnología estasiana es la forma más reciente de la tecnología eléctrica y la que menos depende de la magia, no es ni mucho menos la primera vez en la historia de Golarion en que una civilización ha intentado dominar la electricidad. La muestra más notable fue la tecnología aeromántica de los infadíbulos, que permitió surcar los cielos a las ciudades celestes del Imperio Shory. Sin embargo, dichas tecnologías eléctricas previas se basaban fuertemente en la magia como componente clave, puesto que hacía que los inventos que la aprovechaban fueran drásticamente más estables y poderosos que una solución puramente tecnológica. Después de todo, los lanzadores de conjuros ya pueden lanzar relámpagos; ¿qué necesidad hay de una alternativa no mágica? Si bien parece frívola en un Golarion empapado en magia, la tecnología estasiana existe porque se originó en otro mundo en el que la magia es mucho más rara. Utilizando menos energía mágica, la tecnología estasiana ofrece una alternativa viable. La tecnología estasiana de base se puede encontrar en la pág. 82, pero otras secciones de este capítulo tienen salpicadas también unas cuantas piezas de tecnología estasiana.

La tecnología del vapor

La tecnología de vapor es también una invención extremadamente reciente, lo que hace que sea mucho menos conocida que la de relojería, pero aún así más accesible que la estasiana, puesto que no requiere el uso de unas bobinas estasianas fuertemente limitadas. Muchos veían la idea de utilizar el vapor como fuente de energía como particularmente novedosa, simplemente porque el mundo de Golarion contiene muchas más fuentes de energía que parecen más obvias o útiles que la energía generada por la transición de agua a vapor. La mayor parte de máquinas a vapor actualmente en uso incluyen un componente mágico utilizado para generar el vapor; por ejemplo, un elemental de fuego genera un suministro continuo de calor, aunque inventores previos habrían utilizado directamente dicha energía en lugar de a través de la creación de vapor. Sin embargo, unos cuantos motores a vapor pequeños como prueba de concepto han funcionado con éxito de forma segura y estable sin el uso de la magia, mediante un horno para calentar el agua. La energía del vapor puramente tecnológica seguirá siendo sin embargo una curiosidad, mientras continúe siendo menos efectiva y conveniente que la obtenida a través de métodos mágicos.

Engranajes en la máquina

Cada sección de este capítulo presenta un uso diferente para las nuevas tecnologías. Dependiendo de cómo quieras añadir la tecnología a tu personaje y de tu partida, puedes mezclar estas secciones y elegir las que te parezcan más adecuadas. La barra lateral llamada mapa del capítulo de esta págna proporciona un vistazo rápido a los números de página de cada sección.

Equipo de combate

Los objetos pertenecientes al equipo de combate son las cosas prácticas que puedes utilizar para combatir a tus enemigos, lo que los convierte en la primera elección para los personajes marciales que buscan mejoras tecnológicas. Hay armas nuevas, objetos tecnológicos parecidos a armas y objetos que pueden alterar la forma en que utilizas las armas.

Mapa del capítulo

Las siguientes secciones aparecen en este capítulo.

Equipo de combate	Página 62
Cachivaches	Página 66
Armas de asedio	Página 72
Trampas de lazo y peligros	Página 78
Tecnología estasiana	Página 82
Equipo de utilidad	Página 84
Vehículos y aparejos de movilidad	Página 90

Cachivaches

Los cachivaches son consumibles tecnológicos que hacen algo especial una sola vez y después se rompen. Son especialmente importantes para los inventores, que pueden adquirir dotes que les permiten fabricar unos cuantos cachivaches gratis cada día.

Armas de asedio

Las armas de asedio son grandes, poderosas, difíciles de mover y dependientes de varias personas para que las recarguen, las apunten y las disparen. Son particularmente efectivas en las batallas o guerras a gran escala, sustituyendo la infantería de línea por ataques poderosos de los hábiles líderes de sus dotaciones.

Trampas de lazo y peligros

Las trampas de lazo y los peligros son perfectos para exploradores, tramperos (pág. 57) y otros personajes a quienes gusta controlar el campo de batalla por anticipado. Cuando se mezcla la aviesa mente de un trampero con las posibilidades que presenta la tecnología, las expectativas son especialmente mortíferas.

La tecnología estasiana

La tecnología estasiana incluye algunos de los objetos tecnológicos fundamentales que utilizan bobinas estasianas. Puedes averiguar más acerca de la tecnología estasiana y de cómo la ha estado utilizando Ustalav en la pág. 82.

Equipo de utilidad

El equipo de utilidad describe objetos que son útiles en sociedad, aunque podrían serle útiles a un aventurero típico... o no. Por ejemplo la reciente invención de la imprenta podría algún día revolucionar la forma en que la sociedad presenta los textos escritos, pero en un día típico de aventuras, pocos héroes encuentran un uso particular para ella. Por otra parte, un disfraz o un traje de bucear de relojería podrían ser lo que un aventurero necesita para salir de una situación peligrosa (o para meterse en ella).

Vehículos y aparejos de movilidad

Los vehículos y los aparejos de movilidad te permiten viajar a lo grande, utilizando nuevas invenciones basadas en las últimas tecnologías que pueden propulsar tu aventura. Si por algún motivo te gusta la movilidad, aquí no puedes equivocarte. Puedes encontrar aún más aparejos de movilidad empezando en la pág. 16 del *Gran Bazar* y las reglas originales de vehículos están en la pág. 174 de la *Guía de dirección del juego*.

Equipo de combate

Aunque los inventos bullen por todo Golarion, no todos se han extendido. La mayoría permanecen aislados, típicamente debido al coste, la inconveniencia, la ubicación o la falta de componentes y materiales. Las armas, el equipo de combate y el equipo general aquí presentados son todos ellos mecánicos, no mágicos y basados en innovaciones de relojería de última generación, que de vez en cuando incorporan la tecnología de vapor aún más nueva, de últimísima generación.

Armas

Nuevos rasgos de arma

Las armas de esta sección utilizan los siguientes rasgos, además de los que se encuentran en las págs. 282 a 283 de las *Reglas básicas* y la pág. 248 de la *Guía del jugador avanzada*.

Inyección: esta arma se puede llenar con un veneno de herida. Inmediatamente después de un ataque con éxito con el arma, puedes inyectar al objetivo el veneno cargado mediante una sola acción de Interactuar. Recargar el arma con una sustancia nueva requiere tres acciones de Interactuar y ambas manos.

Repetición: estas armas no se pueden cargar con virotes o balas individuales como otras ballestas y armas de fuego; en su lugar, requieren insertar un cargador de munición especializada en un lugar especial. Una vez dicho cargador está en su sitio, la munición se carga automáticamente cada vez que el arma es amartillada para disparar, reduciendo el número de su valor de recarga (típicamente a 0). Cuando se acaba la munición hay que poner un nuevo cargador, lo que requiere tener una mano libre y 3 acciones de Interactuar (para quitar el cargador vacío, sacar un nuevo cargador y colocarlo en su lugar). Dichas acciones no tienen por qué ser consecutivas.

Descripciones de las armas

Balista de mochila **Objeto 1**

Poco común

Este complejo artilugio de madera, que se lleva a la espalda, contiene una balista en miniatura, en un brazo retraíble. Como una acción de Interactuar, puedes tirar de una palanca para desplegarla o retraerla. Mientras permanezca desplegada, deberás empuñar la balista utilizando dicha mano o algunos de sus componentes caerán al suelo, igual que cuando se deja caer cualquier otra arma. Cuando está desplegado, el artilugio se abre y alza la balista por encima de tu hombro. Cuando está retraída, la balista y su montura se deslizan hacia abajo y quedan

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

TABLA 2-1: ARMAS CUERPO A CUERPO POCO COMUNES

Nombre	Categoría	Nivel	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Guantelete de pantógrafo	Marcial	–	2 po	1d4 Con	L	1	Pelea	Letal d6, monje, alcance, empujón
Inyector de paraguas	Marcial	–	4 po	1d4 Per	1	1	Espadas	Ocultable, sutileza, inyección, parada
Lanza de inyección	Marcial	–	3 po	1d8 Per	1	2	Lanzas	Inyección, alcance

TABLA 2-2: ARMAS A DISTANCIA POCO COMUNES

Nombre	Categoría	Nivel	Precio	Daño	Rango.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Balista de mochila	Marcial	1	18 po	1d12 Per	180 pies (*54 m*)	1 minuto	2	1 o más	Arcos	–
Ballesta de mano de repetición	Avanzado	1	10 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	0	L	1	Arcos	Repetición
Ballesta de repetición	Avanzado	1	15 po	1d8 Per	120 pies (*36 m*)	0	1	2	Arcos	Repetición
Ballesta pesada de repetición	Marcial	1	20 po	1d10 Per	180 pies (*54 m*)	1	2	2	Arcos	Repetición
Catapulta de mochila	Avanzado	1	20 po	1d12 Con	240 pies (*72 m*)	1 minuto	3	1 o más	Hondas	Volea 50 pies (*15 m*)
Paraguas de dardos	Marcial	–	1 po	1 Per	30 pies (*9 m*)	1	1	1	Dardos	Ágil, ocultable, no letal
Cargador de ballesta de mano de repetición	Munición	–	9 pp (5 u.)	–	–	–	L	–	Arcos	
Cargador de ballesta de repetición	Munición	–	9 pp (5 u.)	–	–	–	L	–	Arcos	
Cargador de ballesta pesada de repetición	Munición	–	9 pp (5 u.)	–	–	–	L	–	Arcos	
Munición de balista de mochila	Munición	–	1 pp (10 u.)	–	–	–	L	–	Arcos	–
Piedras de catapulta de mochila	Munición	–	1 pp (10 u.)	–	–	–	L	–	Hondas	–

ocultas en el interior del artilugio. Aunque una balista de mochila es potente, es complicada de hacer funcionar. Se tarda 1 minuto en recargarla y no se puede hacer cuando se lleva puesta. Normalmente, no se puede llevar puesta una balista de mochila a la vez que una mochila.

BALLESTA DE MANO DE REPETICIÓN OBJETO 0

POCO COMÚN

Esta ballesta de mano dispone de un mecanismo de captura ingeniosamente diseñado en lo alto de la ranura de disparo, justo delante del cierre, que carga automáticamente un virote desde un cargador y coloca de nuevo la cuerda cada vez que el arma es disparada. Un cargador típico de ballesta de mano de repetición contiene 5 virotes.

BALLESTA DE REPETICIÓN OBJETO 0

POCO COMÚN

Esta ballesta dispone de una cámara en su interior en la que se pueden cargar hasta 5 virotes. Un mecanismo de captura automatizado en lo alto de la ranura de disparo, justo delante del cierre, arma la ballesta y lanza virotes con tan sólo apretar un gatillo.

BALLESTA PESADA DE REPETICIÓN OBJETO 0

POCO COMÚN

Esta gran ballesta dispone de una cámara en su interior en la que se pueden cargar hasta 5 virotes. Si bien utiliza el mismo mecanismo de captura automatizado que las demás ballestas de repetición, su diseño tiene compensaciones significativas. Su rango de distancia y su daño son mayores y es más fácil de aprender a usar, pero requiere una pequeña cantidad de esfuerzo para recargarla.

CATAPULTA DE MOCHILA OBJETO 1

POCO COMÚN

Este artilugio de madera se lleva a la espalda y contiene una catapulta en miniatura montada en una armazón retraíble. Como una acción de Interactuar, puedes tirar de una palanca para desplegar o retraer la catapulta. Mientras permanezca desplegada, deberás empuñarla utilizando dicha mano o algunos de sus componentes caerán al suelo, igual que cuando se deja caer cualquier otra arma. Cuando está desplegada, se abre y alza la catapulta por encima de tu hombro. Cuando está retraída, la catapulta y su montura se deslizan hacia abajo y quedan ocultas en el interior del artilugio. Una catapulta de mochila dispara esferas de piedra especializadas, que se cargan en su recipiente mientras no se lleva puesta y está retraída a través de una compuerta móvil; el proceso de recarga dura 1 minuto. Para evitar disparos fallidos y heridas accidentales, el recipiente encierra por completo la piedra cuando está desplegado, y sólo se abre cuando se dispara. Normalmente, no se puede llevar una balista de mochila puesta a la vez que una mochila.

GUANTELETE DE PANTÓGRAFO OBJETO 0

POCO COMÚN

Un guantelete de pantógrafo es un peso en forma de puño, bastante pesado, montado sobre un marco extensible y fijado a tu antebrazo mediante una serie de correas de cuero. Un conjunto de enlaces me-

cánicos conectado en diversas bisagras permite que los movimientos se propaguen a lo largo del marco basándose en paralelogramos que cambian de forma, controlados además por una barra que diriges con la mano. Un guantelete de pantógrafo está impulsado por tus propios movimientos e imita los de tu brazo; un puñetazo lanzado con tu puño mueve el pantógrafo, extendiendo el peso a gran velocidad para asestar puñetazos hasta a 10 pies (*3 m*) de distancia. En algunas regiones, como por ejemplo Alkenstar y Ustalav, los guanteletes de pantógrafo se construyen a veces completamente de metal y se fabrican imitando brazos de gran tamaño, incorporando un complejo sistema de mecanismos o un motor a vapor en miniatura en lugar del mecanismo del pantógrafo, mucho más simple.

INYECTOR DE PARAGUAS OBJETO 0

POCO COMÚN

Esta virola de paraguas es una cuchilla de punta hueca de tres a cuatro pulgadas (*7,5* a *10 cm*) de longitud, que a menudo se descarta como decorativa. En el interior del asta del paraguas hay un receptáculo que se puede rellenar con una sola dosis de veneno de herida e inyectar en un objetivo alcanzado tirando de un gatillo deslizante. Unas varillas reforzadas permiten hacer paradas y desviar golpes con la campana del paraguas, que es resistente al desgarro.

INYECTOR DE PARAGUAS

LANZA DE INYECCIÓN OBJETO 0

POCO COMÚN

Un receptáculo hueco dentro de la punta de esta lanza puede almacenar una sola dosis de veneno. Un gatillo deslizante a lo largo del asta puede inyectar el veneno cargado en el objetivo después del acierto.

PARAGUAS DE DARDOS OBJETO 0

POCO COMÚN

Este paraguas dispara pequeños dardos de cerbatana desde su virola, girando la empuñadura. Los dardos están cargados en el interior del asta y, aunque el daño que infligen es mínimo, un paraguas de dardos es una arma poco conspicua, que pasa desapercibida en cualquier inspección.

Equipo de combate

Las siguientes piezas de equipo de combate no son armas en sí mismas, aunque algunas te permiten desplegar otras armas de formas innovadoras.

PISTOLA APRESANTE

ALAS DE CUERDA OBJETO 3 O MÁS

RARO RELOJERÍA

Uso fijadas a una arma arrojadiza; **Impedimenta** –

Estas delicadas alas de relojería permiten a las armas arrojadizas surcar el aire a gran velocidad, llevando a cabo giros y otras maniobras aéreas en mitad del vuelo. Las alas también disponen de diferentes efectos especiales dependiendo del tipo. Hay que fijarlas a una arma arrojadiza y darles cuerda para que funcionen. Una arma arrojadiza con un juego de alas de cuerda fijado no puede tener nada más fijado a la misma, o las alas dejan de funcionar.

Fijar o soltar un par de alas de cuerda a una arma arrojadiza requiere herramientas para reparaciones y el proceso dura 10 minutos. Dar cuerda a un par de alas de cuerda fijadas requiere 3 acciones de Interactuar.

Existe una gran variedad de alas de cuerda, con efectos diferentes.

Tipo alas de cuerda retornantes; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Cuando llevas a cabo un Golpe arrojadizo con el arma a la que están fijadas un par de alas de cuerda retornantes, y las alas tienen cuerda, llevan el arma de vuelta volando a tu mano una vez se ha completado el Golpe. Si tienes las manos ocupadas cuando retorna el arma, las alas flotan en el aire a 3 pies (*90 cm*) del suelo. Al final de tu turno, a las alas se les acaba la cuerda y no funcionan si no se la das. Si no estás sosteniendo el arma cuando las alas se quedan sin cuerda, el arma cae al suelo.

Tipo alas de cuerda dirigidas; **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

Cuando llevas a cabo un Golpe arrojadizo con el arma a la que están fijadas un par de alas de cuerda dirigidas, y las alas tienen cuerda, buscan a su objetivo, atravesando la cobertura y evitando los obstáculos. Ignoras el estado de oculto del objetivo y reduces su cobertura en un paso (de cobertura menor a sin cobertura, de cobertura estándar a cobertura menor o de cobertura mayor a cobertura estándar). Una vez completado el Golpe, a las alas se les acaba la cuerda y no funcionan si no se la das.

COBERTURA DESPLEGABLE OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 1

Esta gruesa estera de lona, follaje y madera va montada sobre un trípode de puntales metálicos flexibles, plegada en forma de bastón y cerrada con una abrazadera. Puedes desplegarla rápidamente en el suelo mediante una acción de Interactuar para crear cobertura. La cobertura desplegable es lo suficientemente grande como para Ponerse a cubierto detrás, lo que te permite a ti (y a otros) obtener cobertura estándar cuando utilizas la acción Ponerse a cubierto. Antes de que se pueda utilizar de nuevo, hay que doblarla con cuidado y cerrarla con la abrazadera, lo que requiere 1 minuto.

Tipo cobertura desplegable; **Nivel** 1; **Precio** 15 po

Tipo cobertura balística; **Nivel** 2; **Precio** 35 po

Especialmente fabricada para proteger contra las armas de fuego, una cobertura balística también funciona contra otros proyectiles físicos como por ejemplo armas arrojadizas, flechas y virotes. Cuando una criatura dispone de cobertura habiéndose Puesto a cubierto tras una cobertura balística, obtiene resistencia 2 al daño perforante contra las armas a distancia y los ataques sin armas a distancia.

LANZADOR DE BOMBAS OBJETO 1

POCO COMÚN

Precio 20 po

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 1

Este tubo largo y hueco se sostiene a 2 manos y se afianza sobre el hombro. En su interior contiene un cestillo de metal del tamaño adecuado para albergar bombas alquímicas. Una trampilla en su parte superior permite alimentar una bomba alquímica al cestillo interno, mientras que una palanca en la parte inferior lleva hacia atrás el cestillo y lo fija en su lugar. Cargar una bomba alquímica en un lanzador de bombas requiere una sola acción de Interactuar. Apretando un gatillo, el cestillo acelera hacia adelante, lo que te permite dar un Golpe con la bomba alquímica cargada a largas distancias. Las bombas así disparadas tienen un incremento de rango de distancia de 60 pies (*18 m*).

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

LANZADOR DE CUCHILLAS OBJETO 1

POCO COMÚN

Precio 18 po

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 1

Un lanzador de cuchillas es un montaje como el de un arco, sobre un soporte que se sostiene con las manos. El soporte se puede configurar para que dispare una daga, un dardo, un *shuriken* o un cuchillo de estrella. Configurar un lanzador de cuchillas requiere 3 acciones de Interactuar. Una vez apropiadamente configurado, cargar en él arma arrojadiza apropiada sólo requiere una acción de Interactuar. No puede lanzar armas para las que no está configurado. Una arma disparada con un lanzador de cuchillas pierde los rasgos ágil, arrojadizo, monje y versátil, si los tiene, y tiene un incremento de rango de distancia de 40 pies (*12* m). Debido a perder el rasgo de arma arrojadizo, *retornante* y la mayoría de otros efectos que permiten a una arma retornar no funcionan; incluso si una arma lanzada retorna, tienes que cargarla de nuevo en el lanzador mediante una acción de Interactuar para dispararla de nuevo.

LANZADOR DE REDES OBJETO 1

RARO

Precio 16 po

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 1

Este tubo ancho y hueco mide entre dos y tres pies (*60* a *90 cm*) de longitud y dispara una red no fijada a una distancia mucho mayor que a la que se podría lanzar a mano. Un lanzador de redes se puede empuñar apoyado en tu hombro o sostenido bajo el brazo. Para poder lanzar la red sin que se enrede, tiene que haber sido cuidadosamente doblada. Cargar adecuadamente una red en un lanzador cuesta 1 minuto. Una red lanzada por un lanzador de redes puede designar como objetivo a una criatura de tamaño Mediano o más pequeño a una distancia de 40 pies (*12 m*) o menos en lugar de 20 pies (*6 m*).

PISTOLA APRESANTE OBJETO 0 O MÁS

POCO COMÚN

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 1

Este artilugio de madera, parecido a una pistola, dispone de una gran bobina que alberga 100 pies (*30 m*) de fino cordón metálico y puede disparar un garfio de escalada hasta a 100 pies (*30 m*) de distancia. Para recargarla, tienes que recoger manualmente el cordón dándole vueltas a la manivela de la bobina, y después fijar el garfio de escalada. Se tarda 1 minuto en recargar una pistola apresante.

Tipo pistola apresante; **Nivel** 0; **Precio** 3 po

Tipo pistola apresante de relojería; **Nivel** 1; **Precio** 15 po

Un mecanismo de relojería controla la bobina de esta pistola apresante, recogiendo el garfio de escalada cuando tiras de una palanca. Recargar una pistola apresante de relojería cuesta 3 acciones de Interactuar.

CACHIVACHES

Los cachivaches son invenciones tecnológicas consumibles con usos innovadores. Tienen una gran variedad de formas, algunos hay que sostenerlos en la mano, otras se pueden llevar puestos y a menudo cuesta un poco ponérselos o quitárselos. Dependiendo de su forma, los cachivaches también exhiben una gran variedad de efectos diferentes. Debido al uso de la tecnología, todos los cachivaches son poco comunes o raros, aunque los inventores y las regiones con acceso a los inventores tienen acceso a cachivaches poco comunes.

Los cachivaches son particularmente importantes para los inventores, algunos de los cuales aprenden trucos y técnicas para crear cierto número de cachivaches temporales cada día a partir de piezas sueltas sin tener que invertir tiempo y dinero adicionales en el proyecto. Esto a su vez, hace que dichos inventores sean particularmente prolíficos en el uso de cachivaches, lo que lleva a una asociación aún mayor entre ambos.

Sin embargo, los cachivaches no son exclusivos de los inventores. En realidad, cualquiera puede construir un cachivache si tiene el tiempo, el dinero, la habilidad y el conocimiento necesarios para hacerlo. Esto a veces lleva a otros a identificar erróneamente a un investigador o mago tecnológicamente experto que utiliza cachivaches, confundiéndolo con un inventor.

ABANICO DE HUMO — OBJETO 2 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE

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

Activar ❖ Interactuar

Cuando Activas un abanico de humo, crea una nube de humo de colores. El humo llena un radio de 5 pies (*1,5 m*). El creador elige el color del humo cuando crea el abanico. Las criaturas en el interior del área del humo están ocultas y todas las demás criaturas están ocultas de ella. El humo dura 1 minuto o hasta que lo disipa un viento fuerte.

Tipo abanico de humo; **Nivel** 2; **Precio** 5 po

Tipo abanico de humo mayor; **Nivel** 8; **Precio** 75 po

El radio del humo son 20 pies (*6 m*) y el creador puede elegir que el humo sea una mezcla de colores.

ALMOHADILLAS GECO — OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Uso puestas (fijadas a unos guantes o a las manos); **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Las almohadillas geco son unos artilugios finos de relojería en forma de palmas de las manos, que puedes sujetar a unos guantes o a las manos de una criatura. Cuando se activan, vibran y mejoran tu agarre sobre las superficies, mientras liberan lentamente una sustancia

adhesiva almacenada en su superficie para ayudarte a trepar. Las almohadillas te conceden una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad normal si tienes las manos libres.

Tipo almohadillas geco; **Nivel** 5; **Precio** 25 po
La Velocidad de trepar dura 10 minutos.

Tipo almohadillas geco mayores; **Nivel** 9; **Precio** 125 po
La Velocidad de trepar dura 1 hora.

ANTORCHA CAUTERIZADORA OBJETO 2

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE

Precio 10 po
Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar

Este pequeño cachivache de relojería en forma de antorcha utiliza un chispero accionado por un gatillo para encender un flujo de gas inflamable, creando una llama corta e intensa capaz de cauterizar rápidamente heridas y detener el sangrado. La antorcha cauterizadora la puedes aplicar a ti mismo o a un objetivo adyacente . El objetivo tiene derecho de inmediato a una prueba plana para acabar con cualquier efecto de sangrado persistente con una CD más baja por disponer de una ayuda particularmente efectiva (*Reglas básicas*, pág. 62).

BENGALA DE SEÑALES OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L
Activar ❖❖ Interactuar

Las bengalas de señales crean una luz increíblemente brillante durante un breve periodo de tiempo. A menudo se utilizan para señalar a los demás la posición de quien la lanza, para coordinar asaltos, para pedir rescate u otras razones similares. Las bengalas de alto nivel tienen un radio tan grande que pueden ser vistas de noche a varias millas (*kilómetros*) de distancia. Cuando Activas una bengala de señales puedes, o bien colocarla en el suelo en un espacio a tu alcance, o bien lanzarla al aire hasta 60 pies (*18 m*) en vertical. La bengala a continuación se enciende, emitiendo una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) durante 1 minuto. Una bengala de señales en el aire cae al ritmo de 10 pies (*3 m*) por asalto. Las criaturas adyacentes a una bengala de señales deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o quedar deslumbradas hasta que dejan de estar adyacentes a la misma.

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

Tipo moderado; **Nivel** 6; **Precio** 35 po
La bengala emite una luz brillante en un radio de 60 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 60 pies (*18 m*). Las criaturas a 10 pies (*3 m*) o menos de una bengala de señales deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar deslumbradas hasta que dejan de estar a 10 pies (*3 m*) de la misma.

Tipo mayor; **Nivel** 10; **Precio** 180 po
La bengala emite una luz brillante en un radio de 100 pies (*30 m*) y luz tenue en los siguientes 100 pies (*30 m*). Las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos de una bengala de señales deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o quedar deslumbradas hasta que dejan de estar a 20 pies (6 m) de la misma. Además, con un fallo crítico, quedan cegadas durante 1 asalto.

Tipo superior; **Nivel** 16; **Precio** 1.500 po
La bengala emite una luz brillante en un radio de 180 pies (*54 m*) y luz tenue en los siguientes 180 pies (*54 m*). Las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos de una bengala de señales deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 35 o quedar deslumbradas hasta que dejan de estar a 30 pies (*9 m*) de la misma. Además, con un fallo crítico, quedan cegadas durante 1 asalto.

BOTAS EXPLOSIVAS OBJETO 1

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE

Uso puestas (fijadas al calzado o a los pies); **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar

Estos juegos de cohetes vienen por parejas y se atan al calzado existente (o a los pies de una criatura). Insertarlos y alinearlos adecuadamente requiere 1 minuto. Cuando Activas las botas explosivas, puedes dar un Salto de altura o Salto de longitud sin necesidad de Zancada previa. Las versiones de nivel superior incrementan la distancia de salto.

BOTAS EXPLOSIVAS

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 11 po
Cuando Activas unas botas explosivas moderadas para dar un Salto de altura, puedes incrementar hasta en 30 pies (*9 m*) la distancia vertical recorrida. Cuando las activas para un Salto de longitud, puedes incrementar hasta en 45 pies (*13,5 m*) la distancia horizontal recorrida.

Tipo mayor; **Nivel** 9; **Precio** 140 po
Cuando Activas unas botas explosivas mayores para dar un Salto de altura, puedes incrementar hasta en 50 pies (*15 m*) la distancia vertical recorrida. Cuando las Activas para un Salto de longitud, puedes incrementar hasta en 75 pies (*21,5 m*) la distancia horizontal recorrida. Además, durante 1 minuto, las botas de explosión mayores continúan reforzando tus saltos. Cada vez que Saltas mientras dura el efecto, puedes moverte 30 pies (*9 m*) en cualquier dirección, o tu distancia de Salto normal, la mayor de ambas cosas.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.750 po
Cuando Activas unas botas explosivas superiores para dar un Salto de altura, puedes incrementar hasta en 80 pies (*24 m*) la distancia vertical recorrida. Cuando las Activas para un Salto de longitud, puedes incrementar hasta en 120 pies (*36 m*) la distancia horizontal recorrida. Además, durante 1 minuto, las botas de explosión superiores permanecen activas, lo que te permite volar torpemente hasta que se acaba el efecto. Hasta entonces, obtienes una Velocidad de vuelo de 30 pies (*9 m*), pero cada vez que Vuelas, quedas torpe 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

CARRETILLA A CUERDA OBJETO 2

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE RELOJERÍA

Precio 6 po
Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** 2
Activar ❖ Interactuar

Este primitivo artilugio se puede montar a partir de muelles, ruedas y chatarra y se utiliza comúnmente para hacer avanzar rocas u otro peso muerto con el fin de activar trampas. Se puede cargar con objetos hasta Impedimenta 4. La mayor parte de las criaturas no

son lo suficientemente pequeñas como para caber en la carretilla, e incluso para criaturas Menudas es un viaje muy poco suave; cuando va montada en la carretilla, una criatura obtiene dos acciones al inicio de cada uno de sus turnos en lugar de tres. Una vez activada, la carretilla se mueve hacia adelante a una velocidad de 30 pies (*9 m*) por asalto en tu turno hasta 1 minuto. Si choca contra un obstáculo, intenta continuar su movimiento, empujando con un bonificador +5 al Atletismo, una vez por asalto. La carretilla a cuerda tiene CA 15, Dureza 2, 24 Puntos de Golpe y un Umbral de rotura de 12. Una vez se completa su duración de 1 minuto, la carretilla se desmorona y vuelve a ser chatarra.

CHAPADO DE ARMADURA ABLATIVO — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE

Uso fijado a una armadura o ropa de viajero; **Impedimenta** 1

El chapado de armadura ablativo es un chapado adicional, combinado con muelles, mecanismos inteligentes y relleno improvisado, que absorbe el daño liberando las piezas adicionales. Las piezas se separan lentamente por sí solas con el tiempo y el movimiento. El proceso de fijar el chapado dura 10 minutos y concede al portador de la armadura los Puntos de Golpe temporales indicados hasta que expira la duración o hasta que se pierde. Quitar el chapado antes de tiempo lo destruye.

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

El portador obtiene 5 Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto o hasta que se pierden.

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

El portador obtiene 10 Puntos de Golpe temporales que duran 10 minutos o hasta que se pierden.

Tipo mayor; **Nivel** 7; **Precio** 70 po

El portador obtiene 20 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

Tipo superior; **Nivel** 13; **Precio** 600 po

El portador obtiene 30 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

Tipo verdadero; **Nivel** 19; **Precio** 8.000 po

El portador obtiene 40 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

CHAPADO DE ESCUDO ABLATIVO — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE

Uso fijado a un escudo; **Impedimenta** 1

El chapado de escudo ablativo es un cachivache de amalgama que proporciona a un escudo una capa de protección adicional. Dicho chapado se obtiene juntando partes de otros escudos, alambres, esquirlas y restos de detritos, lo que le añade masa. El proceso de fijar un chapado de escudo ablativo dura 10 minutos y no puedes fijarlo a un escudo que ya tiene otro objeto fijado, como por ejemplo un umbo o púas de escudo. Cuando el escudo resulta dañado, este material adicional se resquebraja, se rompe y se separa, absorbiendo parte de la energía del golpe. De lo contrario, el material adicional se resquebraja lentamente a lo largo del tiempo. Aplicar el chapado concede al escudo Puntos de Golpe temporales que duran hasta que expira la duración o hasta que se pierden. Quitar el chapado antes de tiempo lo destruye.

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

El escudo obtiene 5 Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto o hasta que se pierden.

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

El escudo obtiene 10 Puntos de Golpe temporales que duran 10 minutos o hasta que se pierden.

Tipo mayor; **Nivel** 7; **Precio** 70 po

El escudo obtiene 20 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

Tipo superior; **Nivel** 13; **Precio** 600 po

El portador obtiene 30 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

Tipo verdadero; **Nivel** 19; **Precio** 8.000 po

El portador obtiene 40 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora o hasta que se pierden.

CHASIS CON ESPUMA DE IMPACTO — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE

Uso llevado sobre armadura y ropas; **Impedimenta** L

Activar ver más abajo

Cuando llevas un chasis de espuma de impacto alrededor de tu cuerpo, se activa automáticamente si caes por lo menos 10 pies (*3 m*), haciendo que una capa de espuma de impacto mullida y flexible se expanda por debajo de ti y a tu alrededor para amortiguar tu caída. La espuma de impacto disminuye el daño por caída en la cantidad indicada, sufriendo un daño igual a la cantidad de daño por caida reducido por ella. Si es lo suficiente como para destruir la espuma, ésta se dispersa de inmediato. Sin embargo, si a la espuma le queda algún Punto de Golpe, permanece rodeándote hasta 1 minuto. Cuando estás rodeado de espuma, estás inmovilizado y dispones de cobertura estándar contra otras criaturas, a la vez que otras criaturas tiene cobertura estándar contra ti. La espuma tiene una CD de Huir de 15; una criatura también se la puede quitar utilizando tres acciones de Interactuar. Otras criaturas o tú pueden atacar también a la espuma (que tiene una CA de 12), que se dispersa si queda reducida a 0 Puntos de Golpe.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Un chasis de espuma de impacto menor previene hasta 20 daño por caída y tiene 20 Puntos de Golpe.

Tipo moderado; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

Un chasis de espuma de impacto moderado previene hasta 50 daño por caída y tiene 50 Puntos de Golpe.

Tipo mayor; **Nivel** 9; **Precio** 150 po

Un chasis de espuma de impacto mayor previene hasta 100 daño por caída y tiene 100 Puntos de Golpe.

Tipo superior; **Nivel** 14; **Precio** 650 po

Un chasis de espuma de impacto superior previene hasta 200 daño por caída y tiene 200 Puntos de Golpe.

CRIOATOMIZADOR — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE | FRÍO

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

Activar ❖ Interactuar

Cuando Activas un crioatomizador puedes, o bien colocarlo en una casilla adyacente, o bien arrojarlo hasta 20 pies (*6 m*) de distancia. Una vez lo has hecho, el cachivache metálico dispersa instantáneamente una espesa niebla, que se posa rápidamente en las superficies planas más próximas formando una capa de hielo. El crioatomizador crea una explosión con un radio que depende de su tipo, convirtiendo el área afectada en terreno difícil durante un minuto; sin embargo, a discreción del DJ, esta duración podría verse reducida

en condiciones inusualmente cálidas o incrementarse en condiciones inusualmente frías. Si una casilla afectada sufre daño por fuego, se elimina el terreno difícil. Aunque no se ha diseñado como arma, la niebla refrigerante del crioatomizador inflige daño por frío de salpicadura dependiendo de su tipo a las criaturas que se encuentran en el área cuando se activa. Para ignorar el terreno difícil y moverse a su Velocidad normal, las criaturas que intentan atravesar el área afectada pueden hacer una prueba de Acrobacias con una CD que depende del tipo. Arrojar el crioatomizador en la superficie de un líquido crea una pieza flotante de hielo de su misma duración, capaz de soportar a una o más criaturas del tamaño indicado.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El área es una explosión de 5 pies (*1,5 m*), la CD de Acrobacias es 17 y el daño por frío de salpicadura es 1. El hielo flotante puede soportar a una criatura de hasta tamaño Mediano.

Tipo moderado; **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El área es una explosión de 10 pies (*1,5 m*), la CD de Acrobacias es 21 y el daño por frío de salpicadura es 3. El hielo flotante puede soportar a una criatura Grande o dos criaturas de tamaño Mediano o más pequeño.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

El área es una explosión de 15 pies (*1,5 m*), la CD de Acrobacias es 30 y el daño por frío de salpicadura es 5. El hielo flotante puede soportar a una criatura Enorme, dos criaturas de tamaño Grande o cuatro de tamaño Mediano o más pequeño.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

El área es una explosión de 20 pies (*1,5 m*), la CD de Acrobacias es 39 y el daño por frío de salpicadura es 8. El hielo flotante puede soportar a una criatura Gargantuesca, dos criaturas de tamaño Enorme, cuatro criaturas de tamaño Grande u ocho criaturas de tamaño Mediano o más pequeño. El hielo no puede soportar criaturas Gargantuescas mayores de un espacio de 20 × 20 pies (*6 × 6 m*), como por ejemplo una espora mu.

DISRUPTOR DE ESENCIA ETÉRICA OBJETO 3 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE

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

Activar ❖❖ Interactuar

Un disruptor de esencia etérica emite estallidos de energía etérea discordante mediante un proceso basado en el de los cantores de espíritus etéricos estasianos, aunque sin necesidad de una bobina estasiana. Los disruptores de esencia etérica intentan interrumpir los efectos de un conjuro que manipula la esencia espiritual. Al activarse, intenta contrarrestar un conjuro activo divino u ocultista dentro del rango de distancia indicado, con los modificadores a contrarrestar y nivel de contrarrestar que también se indican.

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

El rango de distancia son 30 pies (*9 m*), el modificador a contrarrestar es +7 y el nivel de contrarrestar es 2.

Tipo moderado; **Nivel** 7; **Precio** 360 po
El rango de distancia son 40 pies (*12 m*), el modificador a contrarrestar es +13 y el nivel de contrarrestar es 4.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po
El rango de distancia son 60 pies (*18 m*), el modificador a contrarrestar es +18 y el nivel de contrarrestar es 6.

Tipo superior; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po
El rango de distancia son 90 pies (*27 m*), el modificador a contrarrestar es +24 y el nivel de contrarrestar es 8.

DISRUPTOR DE ESENCIA MATERIAL — OBJETO 3 O MÁS

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1
Activar ❖❖ Interactuar

Un disruptor de esencia material emite estallidos de energía desordenada que destruyen la estructura de un conjuro que manipula la esencia material. Intenta contrarrestar un conjuro activo arcano o primigenio en el rango de distancia indicado, con el modificador a contrrestar y nivel de contrarrestar indicados.

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 60 po
El rango de distancia son 30 pies (*9 m*), el modificador a contrarrestar es +7 y el nivel de contrarrestar es 2.

Tipo moderado; **Nivel** 7; **Precio** 360 po
El rango de distancia son 40 pies (*12 m*), el modificador a contrarrestar es +13 y el nivel de contrarrestar es 4.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po
El rango de distancia son 60 pies (*18 m*), el modificador a contrarrestar es +18 y el nivel de contrarrestar es 6.

Tipo superior; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po
El rango de distancia son 90 pies (*27 m*), el modificador a contrarrestar es +24 y el nivel de contrarrestar es 8.

ESPÍA INSTANTÁNEO — OBJETO 2

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE RELOJERÍA

Precio 5 po
Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar

Un espía instantáneo es un minúsculo artilugio de relojería lo bastante pequeño como para ocultarlo fácilmente. Contiene los mismos mecanismos de grabación de audio que un espía de relojería (*Bestiary 3*) así como una gema de corta duración que puede almacenar hasta 1 hora de sonidos y reproducirlos más tarde.

Una vez lo has activado, empieza a grabar de forma subrepticia todos los sonidos que le rodean durante una hora. Por lo general, puede oír sonidos que son claramente audibles en la ubicación donde lo activas, pero no sonidos que requieren una prueba de Percepción CD 10 o más para oírse. El DJ determina exactamente qué puede oír y grabar el espía instantáneo, así como si la grabación es clara o no en una situación en la que el sonido original es escaso, está distorsionado u oscurecido intencionalmente.

Cuando la grabación está completa, una vez en el curso de las siguientes 24 horas, tú u otra criatura podéis utilizar una acción de Interactuar para reproducir en su totalidad el audio almacenado, tras lo cual la piedra se convierte en polvo. Si nadie reproduce los sonidos grabados en el plazo de 1 día, la gema se convierte igualmente en polvo. Esto evita que la información caiga más tarde en malas manos. Es típico utilizar la acción Ocultar un objeto para esconder un espía instantáneo en una ubicación una vez activado puesto que, si no lo ocultas, es relativamente fácil de descubrir con una búsqueda concienzuda, a pesar del hecho de que es pequeño y relativamente discreto.

ESTIMULADOR ELECTROMUSCULAR — OBJETO 5

RARO CACHIVACHE CONSUMIBLE

Precio 30 po
Uso puesto; **Impedimenta** 1
Activar ❖❖ Interactuar

Este raro cachivache utiliza tecnología estasiana para conceder a alguien una explosión de actividad, aunque su uso puede resultar doloroso. El estimulador electromuscular debe estar fijado a ti cuidadosamente, requiriendo 1 minuto para hacerlo. Puedes fijarte por ti mismo un estimulador electromuscular. Cuando lo Activas, haz una prueba de Artesanía, utilizando el modificador a la Artesanía de la criatura que lo ha fijado, con una CD igual a la CD estándar de tu nivel. Los efectos de activación dependen del resultado de la prueba de Artesanía.

Éxito crítico Obtienes el estado acelerado durante 1 minuto y tan solo puedes utilizar la acción adicional de cada asalto para dar una Zancada o un Golpe.
Éxito Como éxito crítico, pero además sufres 3 daño eléctrico persistente.
Fallo Obtienes el estado acelerado durante 2 minutos y tan sólo puedes utilizar la acción adicional de cada asalto para dar una Zancada o un Golpe. Sufres 3 daño eléctrico persistente.
Fallo crítico Sufres 2d6 daño eléctrico y 3 daño eléctrico persistente.

GAFAS DE RELOJERÍA — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE RELOJERÍA

Uso anteojos puestos; **Impedimenta** L
Activate ❖❖ Interactuar

Este pesado juego de gafas mecánicas contiene una gran variedad de lentes para situaciones diferentes, incluyendo lentes que filtran la luz de intensidades y frecuencias distintas e incluso otras que capturan el calor y otros estímulos. Unos mecanismos de relojería pueden intercambiar las lentes tan rápidamente como haga falta. Sin embargo, muchas de las lentes tan sólo pueden capturar un estímulo una vez y después éste queda grabado para siempre, lo que las convierte en poco adecuadas para su uso a largo plazo. Cuando se activa, el mecanismo de relojería de las gafas cambia rápidamente entre las lentes, concediéndote los beneficios de todas ellas durante un breve período de tiempo.

Tipo gafas de relojería; **Nivel** 1; **Precio** 3 po
Cuando se activan, obtienes visión en la penumbra durante 10 minutos.

Tipo gafas de relojería mayores; **Nivel** 4; **Precio** 15 po
Cuando se activan, obtienes visión en la penumbra y visión en la oscuridad durante 10 minutos.

Tipo gafas de relojería superiores; **Nivel** 8; **Precio** 80 po
Cuando se activan, obtienes visión en la penumbra y los efectos de *ver lo invisible* durante 10 minutos.

MINA EXPLOSIVA — OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN CACHIVACHE CONSUMIBLE

Precio 3 po
Uso sostenida a 2 manos; **Impedimenta** L
Activar ❖❖ Interactuar

Cuando Activas una mina explosiva, la colocas en el suelo en una casilla a tu alcance, preparándola para que explote cuando una criatura pise dicha casilla. Si tienes tiempo por adelantado para prepararte, puedes colocar la mina en el suelo antes de activarla, y tanto tú como un aliado tuyo podéis intentar utilizar Sigilo para Ocultar un objeto antes de que Actives la mina. Si no Ocultas la mina, su posición es obvia a simple vista.

Una vez activada, la mina está lista para explotar cuando se ejerce la presión suficiente sobre la casilla en la que está ubicada. Típicamente, esto quiere decir que una criatura Pequeña o más grande entra en dicha casilla, aunque podría suceder si una criatura presiona a distancia y de forma intencional la casilla para activar la mina con seguridad. Una vez activada, la mina explota, infligiendo el daño por fuego indicado a cualquier criatura en una emanación de 5 pies (*1,5 m*), con derecho a una salvación básica de Reflejos.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po
La mina inflige 2d6 daño por fuego, y la CD de Reflejos es 15.

Tipo moderado; **Nivel** 6; **Precio** 40 po
La mina inflige 6d6 daño por fuego, y la CD de Reflejos es 20.

Tipo mayor; **Nivel** 12; **Precio** 400 po
La mina inflige 12d6 daño por fuego, y la CD de Reflejos es 29.

Tipo superior; **Nivel** 18; **Precio** 4.000 po
La mina inflige 18d6 daño por fuego en una emanación de 10 pies (*3 m*), y la CD de Reflejos es 38.

PATINES DE CACHIVACHE — OBJETO 5

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Precio 21 po
Uso puestos (fijados al calzado o a los pies); **Impedimenta** L
Activar ❖ Interactuar (movimiento)

Los patines de cachivache son artilugios de metal que vienen en pares y se acoplan al calzado existente (o a los pies de una criatura).

Cuando los Activas , unos engranajes de relojería revelan unas ruedecitas que te impulsan por el suelo, moviéndote hasta el doble de tu velocidad. Durante este movimiento, debes tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 20 para girar hasta 90 grados y no puedes girar más de una vez o más de 90 grados. Durante la activación y después que se completa, no puedes dar una Zancada, un Paso o moverte de alguna otra forma a ras de suelo hasta el final de tu siguiente turno. Sin embargo, puedes usar dicho movimiento en lugar de una Zancada para llevar a cabo un Salto de altura o un Salto de longitud justo después de que acabe la activación, en la dirección de tu último movimiento, utilizando los patines de cachivache.

Puedes Mantener la activación durante hasta 1 minuto. Empezando en el turno posterior a aquel en el que Activas tus patines de cachivache, la primera vez que Mantienes la Activación cada turno, obtienes de nuevo los efectos de la activación: te mueves hasta el doble de tu Velocidad en la misma dirección que tu último movimiento con los patines y las restricciones se siguen aplicando hasta que decides dejar de Mantener la Activación o alcanzas la duración máxima. Una vez se acaba el efecto, los patines se caen y puedes mover con normalidad.

TRAJE DE CAMALEÓN — OBJETO 4 O MÁS

POCO COMÚN | CACHIVACHE | CONSUMIBLE | RELOJERÍA

Uso llevado sobre armadura y ropas; **Impedimenta** L
Activar ❖❖ Interactuar

Está compleja sobrevesta de relojería, que se lleva por encima de la armadura o de otras ropas, se compone de unas finas escamas entrelazadas de miles de colores, fijadas a numerosos engranajes de relojería que pueden rotar entre todos los colores y sombras visibles.

Cuando se activan, los engranajes funcionan a tope para cambiar temporalmente y ajustar las escamas para que encajen con la coloración exacta del área que te rodea, permitiendo que te confundas con el fondo si permaneces quieto. Hasta que se acaba el efecto, puedes Esconderte sin necesitar cobertura o ocultación. Sin embargo, esto no te permite utilizar el Sigilo sin acabar tu movimiento en cobertura o ocultamiento, puesto que el mecanismo no deja de moverse y de ajustar las escamas para encajar con el fondo mientras te mueves, lo que da la impresión de unas oleadas de color onduladas, que revelan tu movimiento. Una vez expira la duración, los engranajes y las escamas se desmontan solos.

Tipo traje de camaleón; **Nivel** 4; **Precio** 16 po
El efecto dura 1 minuto.

Tipo traje de camaleón mayor; **Nivel** 8; **Precio** 80 po
El efecto dura 10 minutos.

Tipo traje de camaleón superior; **Nivel** 12; **Precio** 320 po
El efecto dura 1 hora.

TRAJE MAGNÉTICO — OBJETO 4 O MÁS

AURA | CONSUMIBLE

Uso llevado puesto sobre ropa o armadura; **Impedimenta** 1
Activar ❖❖ Interactuar

Este traje magnetizado está sujeto con correas a tu cuerpo sobre tu armadura o ropas. Cuando lo Activas, tienes que elegir entre atracción y repulsión.

Si lo fijas para atraer, sufres un penalizador -1 por objeto a tu CA contra ataques hechos con armas de metal, mientras que las criaturas dentro de una emanación de 5 pies (*1,5 m*) distintas a ti obtienen un bonificador +1 por objeto a su CA. Si lo fijas para repeler, obtienes un bonificador +1 por objeto a la CA contra los ataques hechos con armas de metal. Mientras atraes metal, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Trepar a objetos metálicos y para hacer Presas a criaturas metálicas y un penalizador -1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Empujar a las criaturas de metal. Mientras repeles metal, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Empujar criaturas metálicas, pero sufres un penalizador -1 por objeto a Trepar objetos de metal y hacer Presas a las criaturas de metal.

Tipo traje magnético; **Nivel** 4; **Precio** 20 po

Tipo traje magnético mayor; **Nivel** 10; **Precio** 200 po
El área que obtiene un bonificador a la CA al atraer es una emanación de 10 pies (*3 m*) y los bonificadores y penalizadores por objeto se incrementan de 1 a 2.

Tipo traje magnético mayor; **Nivel** 16; **Precio** 2.000 po
El área que obtiene un bonificador a la CA al atraer es una emanación de 20 pies (*6 m*) y los bonificadores y penalizadores por objeto se incrementan de 1 a 3.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ARMAS DE ASEDIO

Resquebrajar altas empalizadas. Segar hordas de soldados. Atravesar puertas de castillo atrancadas. Todas estas tareas requieren algo más potente que el armamento típico que llevan los soldados comunes: requieren armas de asedio. Estos artilugios enormes y a veces complejos requieren dotaciones completas para hacerlos funcionar. En número significativo, permiten a los atacantes asediar fortificaciones enteras, como su nombre sugiere.

Hay dos categorías de armas de asedio: montadas y portátiles. Las armas de asedio montadas tienen cierto tamaño, ocupan espacio, suelen tener estadísticas defensivas y se utilizan para hacer la guerra a gran escala. Las armas de asedio portátiles son más adaptables, como los arietes, que se pueden transportar más fácilmente y pueden jugar un papel valioso durante la guerra a gran escala, los conflictos más pequeños o incluso la exploración.

Todas las armas de asedio requieren más de una persona para hacerlas funcionar, operando de conjunto como una dotación. Todos los miembros de una dotacion tienen que estar adyacentes al arma de asedio para hacerla funcionar. El bloque de estadísticas de una arma de asedio indica la cantidad mínima necesaria y el tamaño máximo de la dotación. Añadir más miembros a la dotación más allá del mínimo es útil para asegurarse una Carga rápida y con éxito en condiciones inciertas y para permitir el tiempo suficiente para Apuntar el arma de asedio cuando se dispara contra un objetivo en movimiento.

Armas de asedio montadas

Correctamente utilizada, una arma de asedio montada implica tres actividades: Cargar, Apuntar y Lanzar la munición. Por lo general, ninguna de ellas se puede emprender a menos que se disponga de la dotación adecuada, pero el DJ puede permitir a una dotación menor o incluso a un solo individuo llevar a cabo partes más simples del proceso, como Lanzar, especialmente en un momento dramático.

Apuntar

Una engorrosa arma de asedio montada no se puede Apuntar en

un instante como un arco. Hace falta que un miembro de la dotación lleve a cabo la actividad Apuntar para ajustar la puntería del arma de asedio. En un momento dado, el arma está Apuntada de una forma particular, dependiendo del objetivo o del área utilizada por el arma.

- **Un solo objetivo:** apunta a una casilla.
- **Explosión:** apunta a una esquina del tramado (que será el centro de la explosión).
- **Cono o línea:** apunta a una dirección en particular hasta el ángulo de 45.º más próximo.

Cuando un miembro de la dotación lleva a cabo la actividad Apuntar, puede mover la punteria de una arma de asedio montada sólo una cierta distancia (o rotar el arma una cierta cantidad para un cono o línea). Típicamente, el lugar donde se apunta para un solo objetivo o una explosión no puede estar demasiado cerca del arma debido al arco en el que dispara. La distancia movida o rotada se puede buscar en el bloque de estadísticas de cada arma, igual que la distancia mínima, si procede. La entrada de Lanzamiento indica si el ataque es contra un solo objetivo o en forma de explosión, cono o línea.

CARGAR

Cualquier miembro de la dotación puede llevar a cabo la actividad de Cargar para preparar el arma, reajustando su maquinaria o ayudando a Cargar la munición. El bloque de estadísticas indica cuántas veces hay que llevar a cabo la actividad para preparar el arma para el Lanzamiento. Algunas actividades de Carga requieren pruebas con éxito para ser efectivas, como por ejemplo las que requieren una prueba de Atletismo para Cargar munición pesada en una arma de asedio. Una vez el arma está Cargada, intentar Cargarla más no tiene efecto alguno. No importa en qué orden se Apunte y se Cargue una arma de asedio, y la dotación podría Cargar el alma parcialmente, Apuntarla y después continuar Cargándola sin perturbar el proceso.

LANZAR

Un miembro de la dotación adyacente al retén del arma de asedio puede utilizar la acción Lanzar para dispararla. Una vez el arma ha sido Lanzada, hay que Cargarla por completo para poder Lanzar de nuevo. No importa lo rápidamente que se Cargue, una arma de asedio nunca se puede Lanzar más de una vez por asalto. El arma apunta a donde apuntaba antes, y sólo hay que Apuntarla de nuevo si la dotación quiere refinar la puntería.

Lanzar ❖ (ataque) **Requisitos** El arma de asedio está Cargada; **Efecto** El arma de asedio lanza su carga que, o bien designa objetivos, o bien dispone de un área hacia donde el arma está Apuntada.

- **Un solo objetivo** El objetivo es una criatura, un objeto desatendido o una estructura que se encuentra en la casilla a la que el arma ha sido Apuntada
- **Explosión** Centrada en la esquina del tramado hacia la que el arma ha sido Apuntada
- **Cono o Línea** Dirigido hacia donde el arma ha sido Apuntada

Cada criatura, objeto desatendido y estructura hacia el que está Apuntada el arma de asedio o que se encuentra en esa área sufre la cantidad de daño indicada en la acción de Lanzar, con una tirada de salvación básica contra la CD indicada en el bloque de estadísticas. Si estas entrenado en una arma de la categoría indicada en la entrada de competencia del arma de asedio, puedes utilizar tu CD de clase en lugar de la CD de la salvación por defecto del arma. El penalizador por incrementó de rango de distancia se aplica a la CD de Lanzar, así como tu penalizador por ataque múltiple. Si el arma está montada en un vehículo, los penalizadores por atacar desde un vehículo en combate también se aplican (*Guía de dirección del juego*, pág. 177). Aunque una arma de asedio no requiere una tirada de ataque, la acción de Lanzar sigue teniendo el rasgo ataque y por lo tanto cuenta para tu penalizador por ataque múltiple.

CÓMO MOVER UNA ARMA DE ASEDIO MONTADA

Una arma de asedio montada tiene que haber sido colocada sobre terreno sólido y permanecer estacionaria mientras está en funcionamiento. Algunas disponen de ruedas o son de alguna otra forma fáciles de mover, pero ninguna puede ser preparado o disparada mientras está en movimiento. El DJ podría permitir que una arma de asedio montada se coloque en un navío lo suficientemente grande, como por ejemplo un buque de vela.

Mover una arma de asedio montada requiere un esfuerzo concertado por parte de toda su dotación, tirando y empujando. Esto requiere actuar de conjunto, tal y como se describe en Armas de asedio portátiles, con el jefe de dotación llevando a cabo la actividad Mover arma de asedio. Esto requiere la dotación mínima necesaria para hacer funcionar el arma de asedio y no se obtiene ningún beneficio adicional si ayuda más gente. Si una arma de asedio no indica esta acción, no se puede mover de esta forma; tiene que ser desmontada y reensamblada.

Mover arma de asedio ❖❖ **Requisitos** El resto de la dotación ha Preparado dar una Zancada cuando tu dés la orden; **Efecto** la dotación y tú dais una Zancada, moviendo con vosotros el arma de asedio montada. La distancia máxima es igual a la Velocidad del miembro más lento de la dotación, o la Velocidad máxima indicada en la entrada Mover arma de asedio del arma, la más baja de ambas. La puntería del arma de asedio se mueve la misma distancia y dirección que la propia arma.

Armas de asedio portátiles

Las armas de asedio portátiles requieren moverse de conjunto y llevar a cabo un solo ataque apoyado por toda la dotación.

ACTUAR DE CONJUNTO

Como quiera que las armas de asedio portátiles requieren coordinación, hacer funcionar una requiere seguir al jefe. El resto de la dotación deberá Preparar una acción para llevarla a cabo cuando el jefe de dotación ordene atacar con el arma de asedio. La actividad especial del arma de asedio indica qué acción hace falta Preparar. Por ejemplo, toda la dotación que maneja un ariete (excepto su jefe) necesita Prepararse para dar una Zancada.

Cada arma de asedio portátil tiene una actividad especial que el jefe de la dotación puede llevar a cabo si el resto de la misma ha Preparado la acción necesaria. El número de acciones que requiere y los demás aspectos específicos pueden variar enormemente dependiendo de lo que haga falta para hacer funcionar el arma. Típicamente requiere que el jefe de dotación dé un Golpe.

GOLPEAR

Un Golpe con una arma de asedio utiliza el bonificador al ataque del jefe de dotación. La entrada Competencia del arma de asedio indica la categoría de arma para la misma. El jefe de dotación

ARMAS DE ASEDIO CONTRA ARMAS NORMALES

Muchos de los beneficios que se aplican a las armas estándar (dagas, arcos, hachas de batalla y cosas similares), no funcionan con las armas de asedio. Sencillamente son demasiado diferentes en forma y en función. El DJ podría permitir que se utilizaran en determinadas circunstancias, pero es bastante raro.

Las aptitudes de personaje que afectan a sus ataques podrían funcionar con las armas de asedio portátiles. Por ejemplo, un ariete podría obtener el beneficio de los bonificadores de un personaje que se aplican a los ataques con las armas a dos manos. El DJ puede determinar lo que es razonable y lo que no. Como quiera que las armas de asedio requieren acciones especiales para hacerlas funcionar, un personaje no puede usar sus propias acciones especiales con ellas. ¡Lo sentimos, pero no se pueden llevar a cabo Ataques de oportunidad con un ariete!

hace una tirada de ataque contra el objetivo. Cualquier bonificador o penalizador que esté sufriendo se aplicará a la tirada de ataque. Consulta la barra lateral para ver cómo las aptitudes de ataque funcionan con las armas de asedio portátiles.

IMPEDIMENTA

Una arma de asedio portátil tiene una entrada de Impedimenta. Se utiliza principalmente cuando alguien transporta el arma de un lado para otro. Cuando está siendo utilizada por una dotación, esta Impedimenta se distribuye entre la misma como ésta cree necesario, y por lo general no vale la pena llevar la cuenta de la Impedimenta a menos que todos vayan ya fuertemente cargados. Si los personajes intentan que más de uno de ellos lleve el arma de asedio portátil cuando no está siendo utilizada (arrastrándola por un dungeon, por ejemplo), resulta muy engorroso y quedan impedidos debido al desafío de tener que coordinar su movimiento continuamente.

Estadísticas de armas de asedio

Una arma de asedio utiliza el siguiente formato de bloque de estadísticas. Una arma de asedio individual podría omitir alguna de estas elecciones, especialmente si es portátil.

NOMBRE DEL ARMA DE ASEDIO **OBJETO [NIVEL]**

RAREZA | TAMAÑO | MONTADA O PORTÁTIL | OTROS RASGOS

Precio Esta entrada indica el precio del arma de asedio; **Munición** Si el arma de asedio requiere munición especial, aquí aparece su nombre, junto con el Precio y la Impedimenta de cada pieza.

Uso Esta entrada muestra si un arma de asedio es montada o sostenida. El número de manos requerido para una arma de asedio sostenida refleja cuántas necesita usar toda la dotación para hacer funcionar el arma; **Impedimenta** Una arma de asedio portátil tiene Impedimenta; **Espacio** Una arma de asedio montada tiene esta entrada para indicar sus dimensiones, sin incluir cualquier criatura que le sirve de dotación.

Dotación Aquí se indica el número de criaturas necesarias para hacer funcionar el arma de asedio. Si cierto número de criaturas adicionales pueden ayudar, hay una segunda cifra para indicar el número máximo que resulta práctico. Por ejemplo, "entre 4 y 8" indica que el arma no puede funcionar con menos de cuatro criaturas y que no más de ocho criaturas en total pueden constituir la dotación del arma en un momento dado; **Competencia** Esta entrada muestra la competencia requerida para usar tu CD de clase cuando Lanzas con una arma montada (consulta la acción Lanzar) o la competencia utilizada para tu tirada de ataque con una arma de asedio portátil.

CA La CA del arma de asedio. Esta sección sólo aparece si el arma de asedio puede ser atacada normalmente y es más típica de las armas de asedio montadas; **Tiradas de salvación** Las salvaciones del arma de asedio, que típicamente incluyen tan sólo Fortaleza y Reflejos.

Dureza La Dureza del arma de asedio; **PG** Los Puntos de Golpe del arma de asedio, con su Umbral de rotura entre paréntesis; **Inmunidades** Las inmunidades del arma de asedio; **Debilidades** Las debilidades del arma de asedio, si las tiene; **Resistencias** Las resistencias del arma de asedio, si las tiene.

Velocidad Esta es la Velocidad máxima a la que puedes mover una arma de asedio montada utilizando la actividad Mover arma de asedio.

La descripción del arma de asedio.

Apuntar La entrada de Apuntar muestra la distancia a la que una criatura puede apuntar llevando a cabo esta actividad y la distancia mínima del arma de asedio a la que se puede apuntar.

Cargar Esta entrada muestra cuántas acciones requiere la actividad Cargar y cuantas veces hay que hacerlo para acabar de Cargar el arma.

Lanzar Esto detalla las especificidades de la acción de Lanzar, incluyendo los rasgos, daño, tamaño y forma del área, así como la CD por defecto.

Armas de asedio

BALISTA OBJETO 5

POCO COMÚN | GRANDE | MONTADO

Precio 320 po; **Munición** virotes de balista (5 pp, Impedimenta 1)

Uso montada; **Espacio** 10 pies de largo, 5 pies de ancho y 4 pies de alto (*3 x 1,5 x 1,2 m*)

Dotación 2; **Competencia** marcial

CA 17; **Fort** +12, **Ref** +11

Dureza 10; **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (*6 m*) (empujada o arrastrada)

Parecida a una enorme ballesta montada sobre un trípode, pero con un par de brazos de torsión en lugar de una sola pieza, una balista lanza enormes virotes. También conocida como escorpión, esta arma requiere menos rotación que la balista pesada (que es mayor) y puede ser Apuntada y Cargada con mucha más rapidez.

Apuntar ❖ 35 pies (*10,5 m*), distancia mínima 25 pies (*7,5 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces

Lanzar ❖ (ataque, manipular, incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*]) 4d12 perforante, un solo objetivo, Reflejos CD 19

ARIETE OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN | GRANDE | PORTÁTIL

Uso portátil, sostenido por 12 manos; **Impedimenta** 20

Dotación 6; **Competencia** marcial

Sencillo pero poderoso, un ariete es un árbol despojado de ramas y con un extremo recubierto de hierro, a menudo en forma de cabeza de carnero. Grandes asideros han sido fijados a los lados para que se pueda levantar y llevar por su dotación.

Embestir ❖❖ **Requisitos** Los demás miembros de la dotación se han Preparado para dar una Zancada cuando tu lo ordenes; **Efecto**

La dotación y tú dais una Zancada, con una distancia máxima igual a la Velocidad del miembro más lento de la dotación, y después lleváis a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo con el ariete contra una estructura o un objeto estacionario desatendido. El daño de este Golpe es 5d8 + el modificador por Fuerza mayor de entre los miembros de la dotación.

Tipo ariete; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo ariete cubierto; **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Aunque tiene la misma actividad básica de Embestir que el ariete básico, éste está además suspendido de un techo protector y provisto de grandes ruedas. Esto proporciona a los miembros de la dotación una cobertura mayor contra los ataques desde el exterior. La cobertura están los flancos izquierdo y derecho, pero va abierto en las partes delantera y trasera para permitir el funcionamiento del ariete. El techo tiene CA 23, Dureza 12, 48 PG y UR 24. Romper el techo no afecta el funcionamiento del ariete pero elimina la cobertura.

ARIETE DE PUERTA OBJETO 2

POCO COMÚN | PEQUEÑO | PORTÁTIL

Precio 30 po

Uso portátil, sostenido por 4 manos; **Impedimenta** 3

Dotación 2; **Competencia** sencillo

Un ariete de puerta es una arma de asedio pequeña, prevista para echar abajo puertas, empalizadas y rastrillos débiles. Consiste en un madero con un remate de madera y tiene asas talladas o fijadas a su longitud.

Embestir ❖❖ **Requisitos** Los demás miembros de la dotación han Preparado una acción para dar una Zancada cuando des la orden; Efecto Tú y los demás miembros de la dotación dais una Zancada, con una distancia máxima igual a la Velocidad del miembro más lento, y después dais un Golpe cuerpo a cuerpo con el ariete contra una estructura o un objeto estacionario o desatendido. El daño de este Golpe es 2d8 + el modificador por Fuerza mayor de entre los miembros de la dotación.

BALISTA PESADA OBJETO 8

POCO COMÚN | ENORME | MONTADO

Precio 900 po; **Munición** virotes de balista pesada (3 po, Impedimenta 3)

Uso montada; **Espacio** 15 pies de largo, 12 pies de ancho, 12 pies de alto (*4,5 × 3,6 × 3,6 m*)

Dotación entre 3 y 6; **Competencia** marcial

CA 22; **Fort** +18, **Ref** +12

Dureza 15; **PG** 80 (UR 40); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 15 pies (*4,5 m*) (empujada o arrastrada)

Capaz de lanzar virotes del tamaño de árboles adultos, una balista pesada se adecúa más a derribar portones de castillo, muros o fortificaciones similares.

Apuntar ❖❖ 60 pies (*18 m*), distancia mínima 40 pies (*12 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Lanzar ❖ (ataque, manipular, incremento de rango de distancia 180 pies [*54 m*]) 7d12 perforante, un solo objetivo, Reflejos CD 23

CATAPULTA OBJETO 7

POCO COMÚN | GRANDE | MONTADO

Precio 650 po; **Munición** piedras (0 po, Impedimenta 4)

Uso montada; **Espacio** 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 6 pies de alto (*3 × 3 × 1,8 m*)

Dotación entre 2 y 4; **Competencia** marcial

CA 20; **Fort** +15, **Ref** +8

Dureza 10; **PG** 60 (UR 30); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 15 pies (*4,5 m*) (empujada o arrastrada)

Una recia estructura de madera alberga una barra con resorte que otorga su potencia a esta arma. Al final de la barra, un recipiente de madera en forma de cubo alberga la munición, típicamente piedras pesadas. El brazo se mueve hacia atrás con un cabrestante para crear torsión, hasta que se suelta el retén, lo que hace que el brazo se mueva abruptamente hacia delante y lance la munición.

CÓMO CONSTRUIR ARMAS DE ASEDIO

Como los demás objetos, construir una arma de asedio requiere utilizar la actividad Artesanía. Sin embargo, y debido al tamaño, suele requerirse más de una persona para que prepare parte de los materiales (como por ejemplo derribar árboles y trabajar con ellos para crear el brazo de un trabuco) y ensamble el arma. Necesitas típicamente tantos trabajadores como la dotación mínima para completar el arma de asedio en la cantidad estándar de tiempo. Para un equipo más pequeño o para un individuo, la tarea puede durar mucho más o incluso ser imposible.

Debido a sus usos específicos, podrías también utilizar Saber (ingeniería) o bien Saber (guerra) en lugar de la habilidad Artesanía cuando fábricas una arma de asedio. El DJ determina si puedes o no; algunas máquinas extrañas o más complejas podrían no ser construíbles con Saber (guerra).

DESENSAMBLAR Y REENSAMBLAR

Una arma de asedio montada sin Velocidad tiene que ser desensamblada para moverse y después ensamblada de nuevo en su nueva ubicación. El DJ determina el tiempo necesario, pero típicamente hay que invertir 1 día o medio día de tiempo libre para desensamblar una arma de asedio y entre 1 y 2 días para reconstruirla. Igual que para construir una arma de asedio, necesitas una dotación mayor para desensamblarla o reensamblarla a toda velocidad.

ARIETE

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Apuntar ❖❖ 50 pies (*15 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)
Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20
Lanzar ❖ (ataque, manipular, incremento de rango de distancia 150 pies [*45 m*]) 5d10 contundente, explosión de 10 pies (*3 m*), Reflejos CD 22

ESPINGARDA — OBJETO 7

POCO COMÚN | ENORME | MONTADO

Precio 700 po; **Munición** flechas de espingarda (5 pp, Impedimenta 2)
Uso montada; Espacio 15 pies de largo, 12 pies de ancho, 15 pies de alto (*3,6 × 4,5 × 4,5 m*)
Dotación entre 3 y 5; **Competencia** marcial
CA 20; **Fort** +16, **Ref** +13
Dureza 10; **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto
Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujada o arrastrada)

Una espingarda es un tablero de madera echado hacia atrás mediante una manivela y de unos receptáculos que albergan hasta tres flechas de gran tamaño. En lugar de tener una ranura, las flechas tienen el fondo plano. Soltar el tablero golpea la base de las flechas y las envía por los aires.

Apuntar ❖❖ 30 pies (*9 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)
Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces
Lanzar ❖ (ataque, manipular, incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*]) 5d8 perforante, tres objetivos diferentes en una explosión de 15 pies (*4,5 m*), Reflejos CD 22

TRABUQUETE — OBJETO 10

POCO COMÚN | GARGANTUESCO | MONTADO

Precio 2.000 po; **Munición** piedras (0 po, Impedimenta 6)
Uso montada; **Espacio** 25 pies de largo, 15 pies de ancho, 25 pies de alto (*7,5 × 4,5 × 7,5 m*)
Dotación entre 4 y 6; **Competencia** marcial
CA 24; **Fort** +21, **Ref** +16
Dureza 17; **PG** 68 (UR 34); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Construido a partir de un brazo largo y un pesado contrapeso, un trabuquete puede lanzar proyectiles enormes desde una gran honda, liberando el proyectil en el punto ideal del arco del arma.

Apuntar ❖❖ 100 pies (*30 m*), distancia mínima 200 pies (*60 m*)
Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20
Lanzar ❖ (ataque, manipular, incremento de rango de distancia 400 pies [120 m]) 8d10 contundente, explosión de 20 pies (*6 m*), Reflejos CD 26

Herramientas de asedio

Algunos artilugios que aparecen el campo de batalla no se usan directamente para atacar sino más bien para mover tropas.

Torres de asedio

Una torre de asedio utiliza las reglas de vehículos de la pág. 174

de la *Guía de dirección del juego*. La torre de asedio utiliza propulsión empujada, que usa las mismas reglas que arrastrada. La helépolis utiliza a la vez propulsión empujada y de giro para dar vueltas a un cabrestante. La propulsión de giro usa las mismas reglas que la de remo.

HELÉPOLIS VEHÍCULO 16

RARO GARGANTUESCO

Precio 30.000 po

Espacio 65 pies de largo, 65 pies de ancho, 130 pies de alto (*19,5 × 19,5 × 39 m*)

Dotación 1 conductor, 200 giradores, 3.000 empujadores; **Pasajeros** 306

Prueba de pilotaje Diplomacia (CD 37), Intimidación (CD 37) o Saber (guerra) (CD 35)

CA 34; **Fort** +28

Dureza 20, PG 240 (UR 120); Inmunidades inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujado, girado)

Colisión 8d10 (CD 32)

Muy lento Este vehículo tiene que mover dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.

Niveles Una helépolis tiene seis niveles. La dotación trabaja en el nivel inferior, dando vueltas a un cabrestante gigantesco. En dicho nivel hay espacio aún para hasta seis pasajeros (basta para la dotación completa de una balista de asedio pesada; ver Armas). Cada uno de los restantes cinco niveles lleva hasta 60 pasajeros. Los niveles están diseñados específicamente para proteger y proporcionan cobertura mayor a sus ocupantes (o cobertura estándar si se rompe). Una enorme escala corre en diagonal por el centro de la helépolis, desde la parte delantera del nivel superior hasta la parte posterior del nivel inferior. La escala es lo bastante ancha como para que dos pasajeros o dos miembros de la dotación suban simultáneamente.

Armamento La torre va cargada hasta los topes con armas de asedio, típicamente balistas pesadas en los niveles primero y segundo y balistas en el tercero, cuarto y quinto. El Precio de dichas armas se incluye en el de la helépolis. Al construir una helépolis, puedes reemplazar cualquiera de dichas armas con otra de precio inferior. Si quieres una arma de asedio más cara, tienes que Construirla aparte. Dada la estructura de la helépolis, cualquier arma de asedio contenida en ella tiene que lanzar su munición directamente hacia adelante. Por ejemplo, una balista o una espingarda podrían funcionar en una helépolis, pero no una catapulta o un trabuquete. Los pasajeros de la helépolis pueden actuar como dotación de dichas armas de asedio.

TORRE DE ASEDIO VEHÍCULO 4

POCO COMÚN GARGANTUESCO

Precio 300 po

Espacio 20 pies de largo, 20 pies de ancho, 40 pies de alto (*6 × 6 × 12 m*)

Dotación 1 conductor, 9 empujadores; **Pasajeros** 40

Prueba de pilotaje Diplomacia (CD 21), Intimidación (CD 21) o Saber (guerra) (CD 19)

CA 16; **Fort** +11

Dureza 10, **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (propulsada por los empujadores de la dotación)

Colisión 3d10 (CD 18)

Muy lento Este vehículo tiene que mover dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.

CÓMO INUTILIZAR ARMAS DE ASEDIO

Inutilizar mecanismo es válido para desactivar la mayor parte de las armas de asedio que tienen partes móviles complejas. En general, esto no requiere herramientas de ladrón, precisa de un solo éxito y utiliza la CD estándar para el nivel de objeto del arma de asedio.

Niveles Una torre de asedio tiene cinco niveles. El nivel inferior alberga la dotación y cada nivel superior, hasta 10 pasajeros. Los niveles están diseñados específicamente para proteger y proporcionan cobertura mayor a sus ocupantes (o cobertura estándar si se rompen). Cada nivel está conectado al de arriba por una escala de 7 pies (*2,1 m*).

La torre de asedio tiene un *corvus* en su nivel superior: un puente vertical que se puede bajar para permitir que las criaturas crucen espacios. Bajar el *corvus* requiere un total de 3 acciones de Interactuar. Mover la torre de asedio con el *corvus* bajado es muy peligroso, especialmente para quien está en él. Cuando está alzado, las criaturas en el nivel superior carecen de cobertura del lado del corvus y las criaturas que están en un *corvus* carecen de cobertura (excepto desde abajo).

HELÉPOLIS

Trampas de lazo y peligros

Las nuevas innovaciones traen el progreso, pero no todos los progresos hacen del mundo un lugar mejor. Mientras algunos innovadores se centran en reducir el esfuerzo y proporcionar tiempo libre para perseguir pasiones y placeres, otros son menos altruistas. A menudo los creadores que tienen un sesgo más artero canalizan su imaginación para diseñar trampas más letales y astutas. A continuación se muestran algunos de los últimos avances en tan peligroso oficio.

Trampas de lazo

Las siguientes trampas de lazo se benefician de diversos avances tecnológicos, con efectos aterradores y letales. Por lo demás, funcionan como cualquier otra trampa de lazo.

Caja de fuego — Trampa de lazo 3

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | FUEGO | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 10 po

Quien abre la caja activa un mecanismo de relojería que desata un cono de fuego de 15 pies (*4,5 m*). El cono surge en una dirección aleatoria determinada por el DJ, pero que siempre incluye a la criatura que ha abierto la caja. Quienes están en el interior del cono deben tener éxito en una salvación básica de Reflejos CD 17 o sufrir 4d6 daño por fuego.

Capturador — Trampa de lazo 10

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

Precio 160 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa de lazo, unas cuantas hebras de fuerte cable que acaban en ganchos serrados se le clavan, antes de tirarle al suelo. La trampa de lazo inflige 2d6 daño perforante y la criatura designada como objetivo debe superar una salvación de Reflejos CD 28.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda tumbada e inmovilizada durante 1 asalto (Huir CD 28).

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda tumbada y queda neutralizada durante 1 asalto (Huir CD 28).

Cobra de hojalata — Trampa de lazo 5

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

Precio 23 po

Esta cobra de relojería se activa cuando una criatura entra en su casilla, en cuyo momento escupe veneno, que inflige 3d6 daño por veneno. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 21.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda indispuesta 1.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda indispuesta 2.

DRAGÓN DE SOPLO — TRAMPA DE LAZO 9

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

Precio 120 po

Este adorable y modesto dragón de juguete se activa cuando una criatura se mueve a su casilla. Entonces desata una rápida explosión de gas tóxico en una emanación de 10 pies (*3 m*). Quienes están en el interior de la emanación cuando se activa la trampa de lazo deben hacer una salvación de Fortaleza CD 25 o sufrir 3d6 daño por veneno.
Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda indispuesta 1.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda indispuesta 2.

ESCUPEÁCIDO — TRAMPA DE LAZO 4

POCO COMÚN | ÁCIDO | CONSUMIBLE | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Este delgado lagarto de relojería se activa cuando una criatura se mueve adyacente al mismo, en cuyo momento escupe un salivazo de ácido. El objetivo ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 20 o sufrir 3d6 daño por ácido.
Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre daño completo.
Fallo La criatura sufre daño completo y 5 daño persistente por ácido.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y 10 daño persistente por ácido.

ESPIRAL LETAL — TRAMPA DE LAZO 20

RARO | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | MECÁNICA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 9.000 po

Esta bobina estasiana modificada de metal y vidrio mide unos 3 pies (*90 cm*) de altura. Se activa cuando por lo menos tres criaturas están a 20 pies (*6 m*) o menos de ella, o si por lo menos una criatura permanece a 20 pies (*6 m*) o menos de ella durante más de 1 asalto. Entonces descarga un torrente de energía eléctrica que inflige 7d12 daño por electricidad a todas las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos de ella. Debido al hecho de que no se activa de inmediato cuando una criatura entra en su casilla, dotes como Trampas de lazo sorpresa (*Guía del jugador avanzada*, pág. 163) no funcionan con una espiral de la muerte. Las criaturas de esa área deben hacer una salvación de Fortaleza CD 43.
Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda aturdida 2.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda aturdida 4.

GORJEADOR DE RELOJERÍA — TRAMPA DE LAZO 3

POCO COMÚN | AUDITIVO | CONSUMIBLE | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

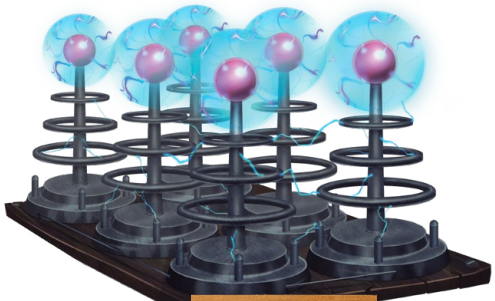
Precio 8 po

Este sencillo pájaro de relojería no es más grande que un gorrión y está diseñado para darle cuerda y situarlo en la rama de un árbol o en una repisa. El Menudo ser de relojería permanece inmóvil y en silencio hasta que una criatura Pequeña o mayor entra en la casilla que hay bajo su lugar, en cuyo momento se pone en acción. Una vez activado, vuela por los alrededores emitiendo un fuerte gorjeo que se puede oír hasta a 500 pies (*150 m*) de distancia. A continuación, el pájaro sigue a la criatura que lo activó hasta una hora o hasta que es destruido, haciendo todo lo que puede para permanecer por encima de la misma y fuera del alcance de esta, continuando con su coro de gorjeos. El pájaro es un objeto con una velocidad terrestre de 10 pies (*3 m*) y una velocidad de vuelo de 25 pies (*7,5 m*). Tiene CA 15, Dureza 5, PG 10 (UR 5) e inmunidades de objeto. Una vez roto, ya no puede volar. No puede atacar ni dañar a otras criaturas. Una vez ha pasado una hora desde su activación, el gorjeador de relojería se desmonta en un montoncito de componentes inútiles.

JUGUETES PELIGROSOS

Un buen número de trampas de lazo de relojería adoptan la forma de juguetes y de curiosidades. De hecho, muchas fueron desarrolladas inicialmente por jugueteros emprendedores que buscaban crear un juguete interesante y acabaron inventando accidentalmente algo que tenía un potencial letal. Bromistas, delincuentes, revolucionarios e incluso otros inventores buscaron después aquellos diseños, les hicieron mejoras y los utilizaron como trampas de lazo. Los aviesos kobolds y en particular los gnomos, se divierten enormemente utilizando sus mortíferos 'regalitos' y los peores de entre ellos siempre están en busca de nuevos e inocuos difraces para sus peligrosos juguetes.

Se rumorea que unos cuantos jugueteros de Absalom se reúnen por lo menos una vez cada estación del año en un lugar no identificado de la ciudad para exhibir sus nuevos diseños a diversos creadores de trampas de lazo y vender sus fórmulas de base al mejor postor. Una vez vendidos, esos diseños se reconvierten en trampas de lazo destructivas. Las únicas restricciones que los jugueteros ponen en esas ilícitas subastas es que sus fórmulas no se pueden utilizar para fabricar juguetes de verdad y que la apariencia exterior de las trampas de lazo debe ser sustancialmente diferente a la de los juguetes en los que se basan los mecanismos.



ESPIRAL LETAL

MONO DE RELOJERÍA — TRAMPA DE LAZO 2

POCO COMÚN | AUDITIVO | CONSUMIBLE | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 5 po

Estos adorables y poco pretenciosos monos de juguete suelen ir vestidos con ropajes llamativos y llevar un instrumento de percusión. Se activan cuando una criatura se mueve adyacente a la casilla que ocupan, en cuyo momento saltan sobre la misma, escurriéndose sobre ella

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

NUEVOS Y EXTRAÑOS MÉTODOS

Las creaciones de muchos inventores parecen desafiar a la realidad. Esto es posible debido al estudio científico constante de los diversos poderes monumentales que se manifiestan en Golarion. Mientras los magos tienen sus fórmulas, los clérigos, sus rituales y los lanzadores de conjuros ocultistas, sus extraños secretos, los inventores buscan lo que ellos llaman las leyes ocultas de la realidad. Creen que la realidad mundana, no tocada por los misterios de la magia, tiene su propio conjunto de leyes que son en su mayor parte desconocidas. Por ejemplo, ¿qué hace que la electricidad elija su crepitante y exacto camino? Debe seguir algún tipo de ley.

Exactamente cuáles son dichas leyes y cómo se deberían explicar es tema de debate. Muchos inventores siguen prácticas comunes para los alquimistas, codificando su investigación con extraños simbolos y códigos secretos, creyendo que la mejor manera de proteger su arte, prestigio, secretos... e ingresos es no compartir con otros sus ideas más alocadas. Pero hay individuos de mentalidad más abierta, que por lo general viven en centros más cosmopolitas, que consideran que compartir sus secretos y hacer que sus pares evalúen sus métodos de investigación beneficiará a la población de su reino y quizá incluso al mundo entero. Creen que la colaboración llevará a mejores explicaciones y respuestas a los misterios de dichas leyes naturales. Y aunque esas sociedades de naturalistas son pequeñas y recónditas, la mayor parte de sus miembros creen que ellos y quienes son como ellos están en el buen camino para resolver los misterios del multiverso. Si bien los magos y otros lanzadores de conjuros académicos aprecian su rigor, creen que la idea de separar las leyes de la realidad mundana de las de la magia es un absurdo y una restricción inútil, especialmente dado que las esencias mágicas forman la propia base de la realidad. Por su parte, los naturalistas creen que esos lanzadores de conjuros no entienden nada.

con sus ágiles patas traseras mientras aporrean el instrumento a la vez que montan a la criatura y hacen un ruido tremendo. La criatura asaltada por el mono tiene que encontrar una forma de escapar a su agitador, o bien quitándoselo de encima con la acción Huir (CD 18), o bien rompiendo el mono. El mono tiene CA 19, Dureza 2, PG 10 (UR 5) e inmunidades de objeto.

TRAMPA DE LAZO DE DRACO DE FUEGO TRAMPA DE LAZO 5

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | FUEGO | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 25 po

La trampa de lazo adopta la forma de un juguete de relojería con forma de draco y de tamaño Menudo. Cuando una criatura entra en su casilla, la trampa se activa haciendo que el draco escupa un salivazo de fuego en un cono de 15 pies (*4,5 m*) hacia la dirección desde la que entró la criatura. Por ejemplo, si una criatura entró en la casilla procedente del este, el cono apuntaría al este, para apuntar a todos los aliados que hubiera tras la criatura desencadenante. Quienes están en el interior del cono deben tener éxito en una salvación básica de Reflejos o sufrir 6d6 daño por fuego. Una vez escupido su fuego, el draco se desmonta solo.

TRAMPA DE LAZO DE ENGRANAJES DETONANTES TRAMPA DE LAZO 3

AUDITIVO | CONSUMIBLE | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 12 po

Esta trampa de lazo utiliza mecanismos de relojería apretados casi hasta el punto de ruptura, activándose con una potente explosión que inflige 3d8 daño perforante a la primera criatura que entra en la casilla que la contiene. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 19.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y 3 daño persistente por sangrado.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y 6 daño persistente por sangrado.

TRAMPA DE LAZO DE GUSANO DE LA ESCARCHA TRAMPA DE LAZO 9

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | FRÍO | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 115 po

La trampa de lazo adopta la forma de un juguete de relojería con forma de gusano de la escarcha y de tamaño Menudo. Cuando una criatura entra en su casilla, la trampa se activa haciendo que el gusano escupa una línea de escarcha de 30 pies (9 m) hacia la dirección desde la que entró la criatura. Por ejemplo, si una criatura entró en la casilla procedente del sur, el gusano apuntará la línea al sur, para acertar a todos los aliados de la criatura desencadenante. Quienes están en el interior de la línea deben tener éxito en una salvación básica de Reflejos CD 25 o sufrir 10d6 daño por frío. Una vez escupida su escarcha, el gusano se desmonta solo.

TRAMPA DE LAZO RUIDOSA TRAMPA DE LAZO 2

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | FUEGO | MECÁNICA | RELOJERÍA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 6 po

Cuando una criatura entra en la casilla de esta trampa de lazo, activa un artilugio de relojería extremadamente ruidoso, que explota con una detonación que se puede oir a 200 pies (*60 m*) de distancia e inflige 1d8 daño por fuego. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 18.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda ensordecida durante 1 minuto.

TRAMPA DE METRALLA TRAMPA DE LAZO 14

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

Precio 700 po

Esta trampa de lazo utiliza muelles enroscados, relojería y metralla para causar un daño devastador. Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa de lazo, esta se activa infligiendo 12d6 daño perforante en una explosión ensordecedora. Todos los que están en un radio de 10 pies (*3 m*) de la casilla de la trampa deben hacer una salvación de Reflejos CD 31.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo La criatura sufre daño completo, 2d6 daño perforante persistente y queda ensordecida durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, 4d6 daño perforante persistente y queda ensordecida durante 1 minuto.

TRAMPA PARA ESPÍRITUS — TRAMPA DE LAZO 8

RARO | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | MECÁNICA | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 90 po

Esta complicada trampa de lazo está provista de varios cristales y bobinas estasianas conectadas a extraños reles eléctricos, que funcionan bajo el mismo principio que los cantores espirituales etéricos. Cuando una criatura incorporal entra en esta casilla, el artilugio libera una red ectoplásmica que se aferra a la forma espectral de la criatura. La criatura debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 26 o quedar inmovilizada durante 1 asalto. Con un fallo crítico, la criatura queda inmovilizada durante 1 minuto. En uno u otro caso, la criatura incorporal puede intentar Huir (CD 26).

Peligros simples

Los siguientes pedidos tienen efectos simples, pero crean dichos efectos utilizando vapor o tecnología estasiana.

RESPIRADEROS DE VAPOR — PELIGRO 4

POCO COMÚN | MECÁNICA | TRAMPA | VAPOR

Sigilo CD 22 (entrenado)

Descripción Unas grandes tuberías presurizadas conectadas a un activador de cable están preparadas para lanzar un chorro de vapor sobre los intrusos.

Inutilizar Latrocinio CD 22 (entrenado) para desconectar el cable o bien Artesanía CD 24 (experto) para reducir cuidadosamente la presión y evitar el chorro.

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +12

Dureza 12, **PG** 48 (UR 24); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Chorro de vapor ↷ **Desencadenante** Alguien tropieza con el cable de activación o éste se rompe, típicamente porque una criatura atraviesa la casilla que lo contiene; **Efecto** Surge vapor de las tuberías, infligiendo 3d6 daño contundente y 3d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 24) a todas las criaturas a 15 pies (*4,5 m*) o menos. Las criaturas que fallan críticamente su salvación quedan tumbadas.

VALLA DE PRIVACIDAD INSISTENTE — PELIGRO 8

RARO | ELECTRICIDAD | MECÁNICA | TRAMPA

Sigilo CD 30 (experto)

Descripción Un tramo de valla está electrificado mediante una bobina estasiana oculta.

Inutilizar Latrocinio CD 28 (experto) para desconectar con cuidado la bobina de la valla o Artesanía CD 30 (maestro) para improvisar una puesta a tierra que anule la descarga.

CA 25; **Fort** +20 **Ref** +14

Dureza 15, **PG** 60 (UR 30); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Descarga ↷ **Desencadenante** Una criatura toca la valla directamente o con una arma o herramienta; **Efecto** La valla inflige 7d12 daño por electricidad a la criatura desencadenante (salvación básica de Reflejos CD 26).

Rearme La trampa se desactiva y se rearma al cabo de 1 minuto.

TRAMPA PEQUEÑA, EXPLOSIÓN GRANDE

Si bien la mayor parte de las trampas de lazo adopta la forma de grandes cacharros cuidadosamente ocultos, algunas de las de esta sección parecen pequeños juguetes de relojería u otros objetos pequeños que, sin embargo, tienen bien escondida su fuerza. A menudo caprichosas y extrañas, estas pequeñas trampas de lazo podrían ser incluso divertidas para la partida, si no fueran peligrosas. Los gnomos, los goblins, los kobolds y otras criaturas pequeñas derivan un deleite casi perverso del uso de estos artilugios para dar una sacudida, quemar o dañar a gente mayor que ellos, que comete el error de creer que los humanoides pequeños son presa fácil.

Sin embargo, hay una delgada línea entre la legítima defensa y las maquinaciones de un bromista malicioso. Muchas veces, los usuarios de dichas trampas de lazo difuminan dichas líneas, o bien porque se alegran del mal ajeno, o bien por exuberancia. A quienes se van de aventuras con artesanos de trampas de lazo y con tramperos se les aconseja que por lo menos lleguen a un entendimiento o por lo menos tengan una conversación seria con ellos, para asegurarse de que su astuto compañero respeta los límites personales de sus aliados.

Peligros complejos

El siguiente peligro complejo usa tecnología de relojería.

MANIQUÍES MALÉVOLOS — PELIGRO 14

POCO COMÚN | APARICIÓN | COMPLEJO | MECÁNICO | RELOJERÍA

Sigilo +27

Descripción Una hueste de espíritus violentos posee a tres maniquíes de relojería, cada uno de los cuales ataca a cualquier criatura que se atreve a acercársele.

Inutilizar CD 37 Latrocinio (maestro) para atascar los mecanismos de un maniquí de relojería o Religión CD 35 (experto) dos veces para exorcizar a un espíritu y que salga de un maniquí.

CA 35; **Fort** +26, **Ref** +28

Dureza 10, PG 70 (UR 35) por maniquí; **Inmunidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión; **Debilidades** electricidad 20

Despertar ↷ **Desencadenante** Una criatura se acerca a 30 pies (*9 m*) o menos de un maniquí; **Efecto** Todos los maniquíes se lanzan contra la criatura desencadenante, dando Zancadas hasta una distancia de 50 pies (*15 m*) y después tiran iniciativa.

Rutina (9 acciones) cada uno de los maniquíes utiliza tres de las acciones de la aparición en cada turno y la aparición pierde tres acciones cada turno por cada maniquí inutilizado o destruido. Cada maniquí utiliza su primera acción para dar una Zancada hasta 50 pies (15 m) y sus restantes dos acciones para llevar a cabo sendos Golpes de puñetazo de relojería. Cada uno tiene su propio penalizador por ataque múltiple.

Cuerpo a cuerpo ❖ puñetazo de relojería +29, **Daño** 2d10+18 contundente

Rearme La aparición se desactiva cuando carece de criaturas objetivo y se rearma, por lo general a lo largo de 1 asalto, mientras los maniquíes se mueven de vuelta a sus posiciones originales. Si un maniquí está a más de 150 pies (*45 m*) de su posición original, la aparición tarda más en rearmarse, puesto que el maniquí se mueve de vuelta 150 pies (*45 m*) por asalto.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Tecnología estasiana

La tecnología estasiana utiliza la electricidad para llevar a cabo efectos extraños e impredecibles, a veces (pero no siempre) en conjunción con la magia. Las bobinas estasianas necesarias para alimentar dicha tecnología son limitadas y difíciles de obtener, haciendo que los objetos de tecnología estasiana sean extremadamente raros. Sin embargo, las importaciones (aunque lentas) y el contrabando a Ustalav han llevado al desarrollo de objetos basados en dicha tecnología, haciendo que sean más fáciles de adquirir que otros objetos raros, si se sabe dónde buscar. Puedes encontrar más información sobre las innovaciones ustalávicas que utilizan tecnología estasiana en la página 225.

Objetos tecnológicos

Los siguientes objetos utilizan tecnología estasiana al lado de componentes mágicos o en lugar de los mismos.

Bobina de protección eléctrica — Objeto 10

RARO CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 175 po

Uso fijada a un escudo

Activar ◆ Interactuar; **Desencadenante** Bloqueas con el escudo un ataque sin armas cuerpo a cuerpo o un ataque cuerpo a cuerpo con el escudo fijado.

Este talismán, que es una bobina estasiana en miniatura, emite chispitas cuando se le mueve. Utiliza una combinación de tecnología estasiana y magia de evocación para emitir una descarga eléctrica. Cuando activas la bobina, el enemigo sufre 2d12 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 27). Con una salvación fallida, el enemigo queda desprevenido hasta el inicio de su siguiente turno.

Bobina galvánica mortal — Objeto 10

RARO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 970 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta porosa bobina de acero está enrollada alrededor de un fragmento de ónice, suplementando la estrechamente guardada ciencia de las esferas galvánicas con la magia de la nigromancia. Cuando se implanta en un cuerpo compuesto de carne, la sangre y los demás fluidos catalizan impulsos eléctricos dentro de la bobina, activando la energía nigromántica. En las criaturas vivas, esto causa una peligrosa oleada que puede dañar el corazón. Sin embargo, en los cadáveres, esto puede crear una ventana limitada de reanimación, con acceso a los recuerdos finales del

difunto. Las bobinas galvánicas mortales son aún más raras que las demás bobinas galvánicas y muchos creen que son una mera hipótesis.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Insertas la bobina en una criatura viva que tiene 0 PG y conectas el otro extremo a ti mismo, para dañar el corazón del otro y posiblemente absorber su fuerza vital. La bobina galvánica mortal lanza *doblar a muerto* sobre la criatura (CD 27).

Activar (10 minutos) Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Implantas la bobina en un cadáver. La bobina lanza *cadáver parlante* sobre el cuerpo.

BOBINA DE PROTECCIÓN ELÉCTRICA

CANTOR ESPIRITUAL OBJETO 5 O MÁS

RARO

Los cantores espirituales etéricos crean un extraño sonido espectral basado en la presencia de esencia espiritual y de otras energías etéreas. Todos los cantores espirituales pueden utilizarse como instrumentos musicales, manipulando su sensibilidad a las energías etéreas. Sin embargo, tienen un beneficio aún mayor en áreas densas en energía espiritual. Cuando se toca en presencia de una perturbación espiritual significativa, como por ejemplo una aparición o un muerto viviente incorporal, un cantor espiritual concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación. Cuando tocas un cantor espiritual, también obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas para detectar a una aparición o un muerto viviente incorporal, y puedes hacer una prueba para detectar una aparición aunque no estés Buscando activamente, debido a las distorsiones de la música del cantor espiritual. Una aparición o muerto viviente incorporal lo suficientemente inteligente como para darse cuenta del efecto que está teniendo sobre la música del cantor espiritual y que por lo demás no puede comunicarse con los vivos, puede utilizar a éste para hacerlo si lo desea. Por ejemplo, puede guiar a quien toca el cantor espiritual hacia una ubicación en concreto creando distorsiones en dicha dirección o, si entiende un idioma, puede responder preguntas creando una distorsión para 'sí' y dos distorsiones para 'no'. Si no se dice lo contrario en su entrada de uso, un cantor espiritual funciona como un instrumento musical pesado; en lugar de cargar con él, el músico lo sitúa en una posición en particular y usa las dos manos para tocarlo.

Tipo cantor espiritual; **Nivel** 5; **Precio** 150 po; **Impedimenta** 16

Tipo cantor espiritual de mano; **Nivel** 6; **Precio** 200 po; Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Tipo cantor espiritual increíble; **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po; **Impedimenta** 16

Este cantor espiritual está sintonizado hasta el punto de que puedes analizar su canción más intrincadamente. Incrementa a +2 el bonificador por objeto a las pruebas de Interpretación cerca de las perturbaciones espirituales y el bonificador por objeto a detectar apariciones y muertos vivientes incorporales. Mientras tocas el cantor espiritual puedes detectar apariciones que normalmente requieren una competencia en Percepción a nivel maestro.

RAYO VIOLETA

Tipo cantor espiritual de mano increíble; **Nivel** 12; **Precio** 1.650 po; Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Este cantor espiritual funciona como uno increíble, excepto por su Uso e Impedimenta.

ESFERA GALVÁNICA OBJETO 4

RARO CACHIVACHE CONSUMIBLE

Precio 20 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Una esfera galvánica anima un cadáver mediante la electricidad en lugar de mediante la nigromancia. Cuando la Activas insertándola en un cadáver humanoide Mediano o Pequeño que ha de estar intacto y adyacente a ti, el cadáver se reanima como un zombi de corazón galvánico durante 1 minuto. Tiene las mismas estadísticas que un zombi tambaleante excepto que se trata de un constructo y no de un muerto viviente, no es maligno, no le daña la energía positiva y es del mismo tamaño que el cadáver (Mediano o Pequeño). Al zombi se le considera tu esbirro y lleva a cabo las acciones que tú dictas cuando le Comandas. Si no le Comandas, no lleva acabo acción alguna, temblando en su sitio mientras la electricidad que lo anima se va gastando lentamente.

RAYO VIOLETA OBJETO 12

RARO

Precio 1.893 po

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** 2

Uno de los muchos objetos maravillosos que han visto la luz gracias a la tecnología estasiana es el, al parecer milagroso, rayo violeta. Los médicos afirman que va bien para todo, desde el dolor de cabeza hasta la acidez de estómago, o desde la náusea hasta la sordera, todo ello con un tratamiento fácil e indoloro.

El artilugio es un vidrio de vacío con un asa aislada, conectado a una pequeña bobina estasiana. Cuando se activa, el tubo de vidrio se llena de luz púrpura y se vuelve cálido al tacto. Se dice que presionar el tubo contra el cuerpo incrementa el flujo sanguíneo, elimina toxinas y tiene además otros muchos efectos beneficiosos. Un rayo violeta funciona como un juego de material de curas y proporciona un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Medicina para Administrar primeros auxilios, Tratar enfermedades, Tratar venenos o Tratar heridas.

Activar ❖❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Aplicas el rayo violeta a una criatura adyacente para contrarrestar los estados anonadado, cegado, confuso, debilitado, drenado, ensordecido, indispuesto o torpe, con un nivel de contrarrestar de 6 y un modificador a contrarrestar de +22, utilizando el origen del estado para determinar el nivel de contrarrestar del estado y su CD. Si el estado lo causó un efecto continuado y no lo eliminas, vuelve al cabo de 1 minuto. Cada uso de esta aptitud elimina un solo estado.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

EQUIPO UTILITARIO

El armamento puede ser una de las formas más llamativas de la tecnología de relojería, pero dista mucho de ser la única. Por cada inventor que dedica sus esfuerzos a crear instrumentos de destrucción de relojería hay otros diez que se centran en crear artilugios que la gente corriente puede utilizar para que su día a día sea más fácil y cómodo.

Podría decirse que estas máquinas, construidas para la sociedad más que para los aventureros, tienen más impacto que la más poderosa de las armas, puesto que afectan cada día a millares de vidas. Los principales centros comerciales cosechan estas recompensas conforme inventores de tierras lejanas se reúnen y comparten sus métodos y diseños. Cuando las innovaciones de regiones diferentes se entremezclan, cada avance posibilita que el siguiente tenga lugar aún más pronto.

ANTORCHA MECÁNICA OBJETO 1

MECANISMO

Precio 10 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Alimentada por electricidad, puedes encender y apagar una antorcha mecánica moviendo un interruptor en la antorcha utilizando una acción de Interactuar. Cuando está activa, la antorcha emite luz brillante, o bien en un radio de 20 pies (*6 m*) (y luz tenue en los siguientes 40 pies [*12 m*] o en un cono de 40 pies (*12 m*) (y luz tenue en los siguientes 40 pies [*12 m*]). Cambiar este área requiere una sola acción de Interactuar para accionar el interruptor. La antorcha tiene carga suficiente para funcionar durante 10 minutos. Puedes recargarla en 1 minuto mediante un mecanismo de carga a manivela que lleva incorporado, lo que hace que los engranajes den vueltas y generen chispas para alimentar la antorcha, pero hacerlo requiere usar las dos manos.

BOLA DE VAPOR BENDITO OBJETO 2

POCO COMÚN BUENO DIVINO ENCANTAMIENTO MENTAL

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Precio 30 po; 2 po por recarga

Activar ❖ Interactuar

La *bola de vapor bendito* es un artilugio de aspecto extraño que, sin embargo, es efectivo para reforzar la mente de quien lo usa contra el control infernal. Es una bola hueca de caucho negro con unos pequeños tubos flexibles gemelos que salen de su centro.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Sellado en el interior de la bola de caucho hay vapor hecho de una mezcla de *agua bendita* evaporada y el humo de un tipo especial de incienso. Los dos tubos gemelos se insertan en las fosas nasales del usuario, tras lo cual éste aprieta la bola para activar el artilugio, obligando al vapor a entrar en el cuerpo del usuario a través de su nariz. El poder sagrado contenido en el vapor refuerza la voluntad del usuario contra las criaturas a las que debilita el *agua bendita*, haciendo más difícil para las criaturas malévolas subvertir su mente.

Cuando se introdujo por vez primera la bola de *vapor bendito* en Mendev hace cincuenta años, pocos creían en su eficacia. La nación había visto ya a demasiados charlatanes vender productos supuestamente "antidemoníacos" y la mayoría pensaba que éste no era diferente. Sólo cuando los soldados de las Cruzadas Mendevianas usaron la bola y testificaron personalmente sobre su efectividad, la sospecha dio paso a un uso entusiasta. Nadie se acuerda de quién inventó la *bola de vapor divino*; se ha perdido en la historia porque muchos pensaron inicialmente que era una estafa. Tras recibir el apoyo de la Cruzada Mendeviana, un equipo de alquimistas e inventores fue capaz de determinar la composición exacta del vapor y de fabricarlo en serie. Su altamente especializado propósito impidió que su uso se generalizara fuera de las naciones que antaño bordeaban la Herida del Mundo. Pero con el retorno del Tirano Susurrante en los pasados años, la creciente amenaza de los muertos vivientes presenta una nueva oportunidad para que cada vez más ciudadanos utilicen la protección de las bolas contra los poderes de control mental de los vampiros y otros muertos vivientes.

Después de usarla, hay que cargarla antes de su siguiente uso, en un proceso que tarda 5 minutos en completarse.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** la *bola de vapor bendito* se llena con *agua bendita* evaporada y humo de incienso; **Efecto** Liberas el vapor y el humo almacenados para que te concedan su protección. Cada uso de la bola dura 1 hora y concede un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Voluntad contra los efectos de posesión de infernales y muertos vivientes y los efectos de de unos y de otros que causan el estado controlado.

CABRESTANTE A VAPOR OBJETO 8

RARO VAPOR

Precio 425 po

Uso operado a 2 manos; **Impedimenta** 2

Este poderoso cabrestante se alimenta de un pequeño motor de vapor e incluye 100 pies (*30 m*) de cable de acero, lo que te permite alzar una carga mayor de lo que podrías con uno manual o un polipasto (*Pathfinder Society Guide*). Un cabrestante a vapor te permite tirar lentamente de una carga pesada (por lo general hasta Impedimenta 50) a lo largo de una superficie plana o subiendo y bajando una distancia vertical.

Fijar un cabrestante a vapor a un artilugio requiere 3 acciones de Interactuar, mientras que ponerlo en marcha (y calentarlo lo suficiente como para que funcione) requiere 10 minutos. Una vez en funcionamiento, un cabrestante a vapor requiere un mantenimiento regular para funcionar. Cada 20 minutos, hay que rellenar la caldera y mantener los niveles de calor.

DESTRUCTOR DE PAPEL OBJETO 2

POCO COMÚN RELOJERÍA

Impedimenta 2

Precio 30 po

Ya se trate de un pergamino con ominosos pentagramas y peligrosos símbolos mágicos inscritos en él, documentos legales incriminatorios o simplemente papel de borrador, a veces te tienes que asegurar de que un documento queda completamente destruido de una forma que hace imposible leerlo después. Para eso se ha diseñado el destructor de papel, un artilugio de relojería que lleva a cabo exactamente dicha función.

Con 1 minuto de cuerda, un destructor de papel puede funcionar hasta 1 hora y entra automáticamente en modo reposo cuando no se usa, lo que significa que puede pasar semanas sin que se le dé cuerda, a menos que destruyas cantidades ingentes de papel.

Colocar un pedazo de papel en el destructor requiere tan solo una acción de Interactuar, lo que significa que puedes destruir hasta tres páginas de papel o de pergamino cada asalto. Si la página es más larga de lo normal, cuesta más de destruir, a juicio del DJ. Además, sólo una persona puede utilizar el destructor en un asalto, lo que lo limita a destruir tres páginas por asalto independientemente de cuánta gente haya disponible para alimentar papel. Los destructores de papel rompen y desgarran el papel o el pergamino, convirtiéndolo en pequeñas tiras inconexas. Esto suele bastar para destruir *glifos custodios* y otras trampas mágicas similarmente peligrosas que pueda haber en el papel, aunque el DJ puede determinar que las trampas mágicas particularmente resilientes encuentran alguna forma de sobrevivir a su destrucción. Si el papel está mágicamente protegido o por lo demás tiene una Dureza superior a una hoja normal de papel o de pergamino, el artilugio no puede destruirlo. Tras darle vueltas a un papel así de duro durante 1 asalto, la máquina lo escupe intacto sin que tampoco resulte dañada. Esto evita que se pueda destruir cualquier otro papel durante dicho asalto.

DISFRAZ DE RELOJERÍA OBJETO 6

POCO COMÚN RELOJERÍA

Precio 200 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

A veces, disfrazar solo la cara no es lo bastante convincente. Los disfraces de relojería se inventaron para suplementar los juegos de disfraz normales, que se utilizan en todo Golarion. Por ejemplo, si un espía quiere infiltrarse en un campamento militar, tiene que llevar el mismo tipo de armadura que los soldados estacionados allí, o tener una (muy) buena explicación para su comandante del por qué no lleva el uniforme correcto. El disfraz de relojería está pensado para evitar tan incómodas y potencialmente fatales confrontaciones.

El disfraz de relojería parece un arnés conectado a centenares de pequeñas placas de metal que cubren el torso y los brazos del usuario. Cada una de estas placas viene equipada con unas bisagras, lo que le permite adoptar la forma de una gran variedad de esquemas. Cuando estas placas con forma se disponen y se conectan, puede hacerse que imiten casi cualquier armadura ligera o intermedia básica de metal, aunque los embellecedores como los que llevan los oficiales de alto rango, están más allá de las posibilidades del aparato. El proceso de preparación dura algún tiempo, pero una vez completo el usuario sólo tiene que hacer unos ajustes sencillos a un mecanismo de relojería del disfraz para hacer que adopte una nueva configuración predeterminada. Después, cuando

el usuario activa un interruptor en el cinto del arnés a una de entre tres posiciones, las placas se mueven, se solapan y se conectan de la forma necesaria para transformar el disfraz a la configuración predeterminada deseada. El disfraz de relojería puede tener hasta tres configuraciones predeterminadas a la vez, y la mayor parte de usuarios utilizan un mínimo de dos: la que requiere su tarea actual y una configuración discreta para cuando no es necesaria la primera.

Fijar una nueva configuración predeterminada requiere 20 minutos de trabajo. El disfraz de relojería puede tener un máximo de tres configuraciones predeterminadas a la vez y tan solo puede imitar armaduras ligeras e intermedias hechas de metal.

El disfraz de relojería cuenta como una armadura ligera y tiene las siguientes estadísticas, sea cual sea el tipo de armadura que imita.

Bonif. a la CA +2; **Des máx.** +3; **Penal. a las pruebas** -1; **Fuerza** 12; **Grupo** armaduras completas

Activación ❖ Interactuar; **Efecto** Transformas el disfraz de relojería en cualquiera de las configuraciones predeterminadas que el usuario ha elegido.

ELECTROCABLE OBJETO 3

RARO ELECTRICIDAD FUEGO

Precio 45 po

Uso sostenido a 2 manos; **Impedimenta** L

Este segmento de cable conductor, de un pie (*30 cm*) de largo, está rematado a ambos lados por asas aisladas que contienen sendas bobinas estasianas. Las bobinas se pueden encender y apagar como una sola acción. Cuando están encendidas, las bobinas electrifican el cable, infligiendo 1d6 daño por electricidad y 1d6 daño por fuego en una línea fina y precisa a todo lo que el cable toca, aunque el cable en sí no es práctico para usarlo como arma. Los electrocables se utilizan típicamente para 'cortar' una fina línea recta a través del metal. Ignoran 10 puntos de la Dureza de un objeto de metal.

EMPAQUETADORA DE RELOJERÍA OBJETO 3

POCO COMÚN RELOJERÍA

Precio 50 po

Impedimenta 4

Este práctico objeto de relojería es demasiado caro para la mayoría de almacenes y muelles de carga, pero algunos nobles lo han comprado para su personal como símbolo de estatus, y los mercaderes que están en el negocio del transporte marítimo se pueden permitir una lenta amortización de los beneficios de su uso. Se tarda 1 minuto en darle cuerda a una empaquetadora de relojería, tras lo cual puede funcionar durante 1 hora.

Puedes establecer a qué altura quieres que la empaquetadora apile las cajas y cuáles son las dimensiones de las mismas. Una vez

de agua mucho menores. Un reducido entramado de latón alrededor del artilugio evita que los tanques toquen el suelo y sirve como punto de montaje para un par de bobinas eléctricas en la parte superior, encerradas en tubos de vidrio aparte. Seis anguilas eléctricas nadan en el tanque central, mientras cierto número de animales que pertenecen a especies que se consideran presa natural de las anguilas nadan en los tanques de alimentación, más pequeños. Tan solo con bajar una palanca fijada a uno u otro de los tanques pequeños, una de las presas es liberada al tanque de las anguilas. Al cabo de unos segundos, las anguilas convergen sobre el indefenso animal, utilizando sus cargas eléctricas para aturdirlo. Cuando este sucede, el agua salada conduce la energía eléctrica a unas bobinas de transferencia ocultas en el marco de latón, que envían la energía a las bobinas montadas en la parte superior. El resultado final produce la suficiente luz como para iluminar una habitación como si fuera mediodía.

Este artilugio es la expresión de la moda reciente entre ciertos nobles avistanos de mezclar forma y función en la decoración de interiores de sus mansiones. En dichos círculos, las decoraciones ostentosas que no tienen ningún propósito funcional se desdeñan como "horteras" y "poco refinadas". Si un noble en semejante compañía no quiere ser ridiculizado debe asegurarse de que cada decoración añade algo (aparte de la estética) a la habitación. La lámpara de acuario es la última herramienta en esta carrera de armamentos social y ha demostrado ya ser popular en su mercado objetivo.

Cuando está activa, la lámpara genera luz brillante en un radio de 60 pies (*18 m*) y luz tenue en los siguientes 60 pies (*18 m*). Cada activación proporciona la energía suficiente para 10 minutos de uso y los dos tanques de alimentación combinados albergan presas suficientes para 50 activaciones antes de tener que reponer, aunque las anguilas eléctricas solo suelen comer una vez al día y no van a por sus presas si ya han comido. Aunque las anguilas eléctricas no son agresivas para con sus cuidadores y acaban asociándoles gradualmente al hecho de que se les alimenta, pueden tener un comportamiento social violento, sobre todo si son jóvenes. Este comportamiento lleva a pequeñas peleas que implican coletazos, mordiscos y descargas eléctricas, lo último de lo cual hace que se encienda la lámpara sin tener que bajar la palanca para introducir presas. Las anguilas eléctricas viven unos 15 años si se las alimenta bien.

MANTO CALEFACTADO OBJETO 5

POCO COMÚN

Precio 160 po

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Esta fina capa está recubierta de pequeños tubos de reactivos alquímicos de reacción lenta. Estos productos químicos generan calor, que circula por el manto gracias a los movimientos del portador. Mientras está activo, el portador está protegido del frío severo. El manto no ofrece protección alguna contra el frío extremo o increíble. Funciona durante 24 horas y se puede rearmar mediante un proceso sencillo que dura 1 minuto.

MÁQUINA DE BRISA NOCTURNA OBJETO 5

POCO COMÚN AIRE RELOJERÍA

Precio 125 po

Impedimenta 4

La máquina de brisa nocturna puede convertir una habitación insoportablemente cálida en una donde se está cómodamente con tan solo tirar de una palanca. Su recinto exterior es un cubo de latón de la mitad de altura de un humano normal, que alberga una serie de "palas" de metal plano, dispuestas circularmente. Cuando está colocada sobre una superficie plana, una criatura dentro del alcance puede Interactuar para accionar la palanca, poniendo la máquina en marcha. Cuando la máquina está activa, las palas empiezan a girar rápidamente, poniendo en movimiento el aire de la habitación, lo que refresca a los ocupantes de la misma. Una parrilla de metal montada en la parte delantera evita que nadie entre en contacto accidentalmente con las palas giratorias, sin impedir el flujo del aire.

La máquina de brisa nocturna fue recientemente encargada por Malduoni, Guardián de la Primera Ley, líder de la nación de Rahadoum. Encargó a los inventores más brillantes del país que crearan artilugios que, en sus propias palabras "Se aseguraran de que ningún mortal tuviera que temer a la muerte debido al calor del desierto". Esta máquina fue la primera creación que surgió de este esfuerzo de ingeniería consolidado, pero no será la última.

Una máquina de brisa nocturna puede afectar un área cerrada de no más de 50 x 50 pies (*15 x 15 m*) y tiene un efecto nimio si se usa en un área cerrada mayor o en el exterior. Mientras está activa, reduce los efectos del calor severo en un paso hasta calor leve y el calor extremo a calor severo (*Reglas básicas*, pág. 518). Una máquina de brisa nocturna no es lo bastante potente como para reducir los efectos de un calor inverosímil, aunque afortunadamente dicho calor no se encuentra de forma natural en los desiertos de Rahadoum. Una máquina de brisa nocturna funciona durante 8 horas, tras lo cual hay que darle cuerda en un proceso que tarda 10 minutos en completarse. Las 8 horas de actividad no tienen por qué ser consecutivas.

MEGÁFONO DE RELOJERÍA OBJETO 1

POCO COMÚN RELOJERÍA

Precio 15 po

Impedimenta 1

Un megáfono de relojería utiliza unos astutos engranajes mecánicos para ajustar la forma y el ángulo del cono del megáfono, permitiéndote subir o bajar el volumen, expandir o contraer el ángulo en el que proyectas la voz, o ambas cosas a la vez. Esto hace que un megáfono de relojería sea mucho más útil que uno normal para las situaciones en las que quieres estar seguro de que todo el mundo en un recinto o ubicación puede oírte sin necesidad de que el volumen sea tan alto que resulte doloroso. Se tarda 1 minuto en darle cuerda a un megáfono de relojería, lo que le permite estar activo durante 1 hora de ajustes, contando solo el tiempo en el que cambias su configuración, no el que inviertes hablando. Como quiera que entra en reposo automáticamente cuando no se usa, eso significa que típicamente no tienes que darle cuerda durante meses o incluso años, dependiendo de lo a menudo que ajustes sus parámetros cada día.

MOCHILA DE VUELO A VAPOR OBJETO 15

RARO RELOJERÍA VAPOR

Precio 6.000 po

Uso mochila puesta; **Impedimenta** 2

Activar ❖ Interactuar

MOCHILA DE VUELO A VAPOR

La mochila de vuelo a vapor permite a su usuario volar sin utilizar magia ni alas. Cada una de ellas parece una mochila grande de latón con dos grandes boquillas montadas a los lados y apuntando hacia abajo. También dispone de unos brazos de metal que dan la vuelta por la parte delantera y que terminan en sendas asas provistas de botones de activación. Cuando el usuario aprieta uno de dichos botones, una compleja serie de mecanismos bombea agua del tanque de gran tamaño de la mochila y lo libera a través de las boquillas en forma de poderosos chorros de vapor, permitiéndole volar distancias cortas. Inclinar las asas ajusta el ángulo de las boquillas, permitiendo al usuario controlar la dirección de su vuelo.

Cuando está activa, la mochila de vuelo a vapor proporciona al usuario una Velocidad de 20 pies (*6 m*). Lleva suficiente agua para 20 minutos de funcionamiento y se puede rellenar en 5 minutos con agua normal y un embudo.

Activar ❖❖ Interactuar; **Efecto** Enciendes o apagas la mochila de vuelo a vapor.

RELOJ OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | RELOJERÍA

Hay una gran variedad de tamaños y estilos estéticos para los relojes, pero todos ellos han sido diseñados para mostrar la hora exacta del día con una exactitud de segundos.

Los relojes tienen un ciclo de activación de 24 horas, después del cual hay que darles cuerda en un proceso que tarda 1 minuto en completarse.

Tipo reloj de sobremesa; **Nivel** 1; **Precio** 10 po; **Impedimenta** 3

Los relojes de sobremesa han sido diseñados para ser lo suficientemente pequeños como para tan sólo ocupar la cuarta parte de la superficie de un escritorio típico, pero siguen siendo demasiado pesados y voluminosos para llevarlos de un lado para otro.

Tipo reloj de pared; **Nivel** 3; **Precio** 50 po; **Impedimenta** 16

Estos grandes relojes, de una altura de 10 pies (*3 m*) han sido hechos a mano minuciosamente por hábiles artesanos y disponen de unos sonoros carillones que se pueden oír dando la hora en toda la casa. Los propietarios de relojes de pared suelen exhibirlos de forma prominente en un estudio, salón o recibidor.

TENAZAS EXTENSIBLES OBJETO 0

POCO COMÚN | RELOJERÍA

Precio 2 po

Uso sostenidas a 2 manos; **Impedimenta** L

Esta varilla extensible tiene unas tenazas en un lado y un asa con abrazadera en el otro. Apretando el asa, la pinza se abre o se cierra. Como una acción de Interactuar, puedes extender o retraer 5 pies (*1,5 m*) la varilla a una de tres posiciones, lo que te permite Interactuar para recoger un objeto con las tenazas, o bien en tu propio espacio, o bien exactamente a 10 pies (*3 m*) de distancia.

TRAJE DE BUZO DE RELOJERÍA OBJETO 6

POCO COMÚN | AIRE | RELOJERÍA | AGUA

Precio 2.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** 4

El traje de buzo de relojería es una maravilla tecnológica que permite a su usuario respirar bajo el agua durante horas sin la ayuda de la magia. Comparado con un traje de buzo más tradicional, asistido por la magia utilizando una botella de aire, un traje de buzo de relojería a la vez es menos caro y protege más, haciendo que el buceo con él sea una buena elección para los personajes que buscan más protección. Sin embargo también tiene un límite de tiempo incluido, lo que no es inconveniente para los trajes de buzo mágicos. Un traje de buzo de relojería es una armadura completa voluminosa y completamente sellada, equipada con una serie compleja de vejigas equipadas con filtros, que almacenan y hacen circular el aire que respira el usuario. Una pantalla de vidrio en la parte delantera del casco permite al usuario ver lo que pasa por delante de él.

La rigidez y los mecanismos del traje restringen gravemente el rango de movimiento del usuario e impiden que se pueda mover más rápido que una andadura lenta por el lecho marino. Para compensarlo, en la parte posterior del traje se instala un mecanismo de chorro de agua de relojería. El chorro incluye tanto un sistema de vacío como una vejiga de aire separada; se activa tirando de una sencilla palanca que hay en el cinturón del traje. Cuando se tira de la palanca, el sistema de vacío absorbe agua de mar y segundos más tarde la vejiga de aire expulsa el agua al exterior e impulsa al usuario distancias cortas. Este mecanismo también es necesario para que el traje salga a la superficie sin tener que andar hasta la orilla, puesto que es demasiado pesado como para flotar por sí solo. La mayoría de usuarios solo pueden nadar unos pocos pies (*m*) antes de volverse a hundir hasta el fondo.

El traje contiene aire suficiente para tres horas de funcionamiento y los componentes de relojería pueden funcionar hasta tres horas antes de tener que darles cuerda de nuevo. Si te quedas sin aire, se empiezan a aplicar las reglas normales de ahogamiento y asfixia. El suministro de aire se puede renovar invirtiendo una hora en una área con aire, y se le puede dar cuerda al mecanismo en un proceso que dura 10 minutos.

El traje de buzo es una armadura intermedia con las siguientes estadísticas:

Bonif. a la CA +4; **Des máx.** +1; **Penal. a las pruebas** -4; **Penal. a la Velocidad** -15 pies (*4,5 m*); **Fuerza** 18

Activate ❖❖ Interactuar; **Efecto** El traje de buzo lanza un chorro de agua que te hace Nadar 25 pies (*7,5 m*) en línea recta. La distancia de este movimiento no se ve afectada por tu velocidad de nado, si la tienes, o el penalizador a a Velocidad de la armadura. Sin embargo, el terreno difícil, como al que equivale ascender o descender, o moverse a contracorriente, sigue lentificando este movimiento.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Aparejos de movilidad

A lo largo de la historia de Golarion, incontables culturas han utilizado aparejos de movilidad innovadores. Aunque puedes encontrar más información, así como varios aparejos de movilidad mágicos y sus accesorios en la pág. 16 del Gran Bazar*, en esta sección puedes encontrar aparejos adicionales apropiados a los temas de invención e innovación.*

Sillas de ruedas

Las sillas de ruedas proporcionan comodidad y apoyo cuando se viaja. Puedes utilizar el objeto, o bien de forma ambulatoria, o bien a diario, dependiendo de tu personaje. Las sillas de ruedas se fabrican en una gran variedad de tamaños para cualquier tipo de personas, sea cual sea su altura o su tipo corporal. Cada silla de ruedas tiene los siguientes rasgos.

Armazón: normalmente, una silla de ruedas está hecha de materiales comunes, como la madera. También se puede fabricar con otros materiales como el acero, o materiales raros como el *mithril*. Se supone que las sillas de ruedas presentadas en esta sección están hechas de madera duradera.

Cinturones ajustables: estos cinturones se ciñen alrededor de tu cintura, rodillas y piernas para mantenerte en la silla si es lanzada, derribada o manejada bruscamente. Puedes abrir y soltar todos tus cinturones con una acción de Interactuar.

Enderezado rápido: si la silla es derribada o a ti te derriban mientras estás en la silla, puedes recuperar la vertical utilizando la acción Ponerse en pie, aunque en este caso eres tú quien está enderezando la silla. Un aliado puede utilizar una acción de Interactuar para ayudarte, permitiéndote Ponerte en pie como acción gratuita desencadenada por su acción de Interactuar.

Límite de Impedimenta: una silla de ruedas es lo suficientemente recia como para llevarte a ti y a cualquier cantidad de Impedimenta que puedas típicamente llevar o transportar (*Reglas básicas*, pág. 271). Suma la Impedimenta de todos los objetos que transportas que llevas y almacenas en tu silla de ruedas. Sufres las consecuencias habituales cuando hay demasiada Impedimenta sobre ti y sobre tu silla de ruedas: si hay

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

más de 5 + tu modificador por Fuerza, estás impedido; tu silla de ruedas y tú no podéis transportar ni cargar más de 10 + tu modificador por Fuerza. La propia Impedimenta de la silla de ruedas no cuenta contra tu límite de Impedimenta cuando vas sentado en la misma; se indica en caso de que tengas que llevarla por separado.

Magia: la silla de ruedas se considera una extensión de ti mismo. Los conjuros o aptitudes que cambian tu forma corporal se aplican también a la silla y se transforma contigo mientras la usas. Puedes elegir qué apariencia adopta. Por ejemplo, mientras te transformas con *forma salvaje*, puedes elegir obtener movilidad completa en tus extremidades o que la silla se transforme y se convierta en una silla de ruedas apropiada para dicha forma, como por ejemplo los arneses de silla de ruedas para perros.

Movimiento: mientras utilizas una silla, das Zancadas a tu Velocidad normal (la Velocidad indicada para tu ascendencia, con cualquier bonificador, penalizador y ajuste aplicados). Impulsas una silla de ruedas utilizando los aros. Puedes impulsar la silla de ruedas incluso mientras sostienes algo en las manos, pero no si estas neutralizado o por lo demás no eres capaz de mover las manos libremente. Sigues viéndote afectado por el terreno difícil y otros rasgos del terreno, y cualquier efecto que te inmovilizaría, impondría un penalizador a tus Velocidades, etc., basado en enmarañar u obstaculizar tus piernas también se aplica a la silla de ruedas. Puedes utilizar todas tus acciones desde la silla de ruedas. El accesorio *control de impulso* te permite dirigir la silla de ruedas mediante los dedos o mediante impulsos nerviosos.

TIPOS DE SILLAS DE RUEDAS

Los siguientes son algunos de los tipos de sillas de ruedas que se han visto por Golarion.

SILLA BÁSICA — OBJETO 0

Precio 5 pp
Impedimenta 2

Esta silla común es ideal para el uso diario, pero no ha sido diseñada para ir de aventuras. Las sillas básicas son las más comunes entre quienes no son aventureros.

SILLA DE VIAJERO — OBJETO 1

Precio 5 po
Impedimenta 3

Esta silla de ruedas ha sido diseñada para las aventuras y los viajes. El diseño es elegante y a la moda, para proporcionar una comodidad y un soporte excelentes. Una silla de viajero dispone de pequeños mecanismos, o bien construidos a partir de piezas de madera interconectadas, relojería u otros artilugios, que permiten a la silla subir o bajar escaleras sin ninguna dificultad adicional (moverse escaleras arriba sigue representando terreno difícil, igual que para los demás personajes), y atravesar otros entornos parecidos como los que los aventureros y los viajeros se suelen encontrar sin ninguna dificultad adicional, como por ejemplo escalas y terreno desigual.

SILLAS DE RUEDAS MÁGICAS

Las siguientes sillas de ruedas utilizan la tecnología y la magia para obtener efectos increíbles, además de los beneficios básicos concedidos por una silla de ruedas normal (típicamente una silla de viajero).

SILLA DE ARAÑA — OBJETO 12

POCO COMÚN · MÁGICO · RELOJERÍA

Precio 1.800 po
Impedimenta 3

Esta silla de viajero de relojería tiene hiladores y patas de araña que le permiten escalar las paredes, disparar hilos de telaraña para izarte a un lugar y obstruir a tus enemigos con telarañas. Mientras usas la silla, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La silla dispara un hilo de telaraña a un muro sólido, suelo o techo hasta 60 pies (*18 m*) de distancia y después tira de sí misma y de ti hasta dicha ubicación.

Activar ❖❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Haces que la silla lance una enorme telaraña para obstaculizar a tus enemigos, con los efectos de un conjuro de *telaraña* de 4.º nivel.

SILLA DE RANA — OBJETO 8

POCO COMÚN · MÁGICO · RELOJERÍA

Precio 475po
Impedimenta 3

Esta silla de viajero de relojería tiene la forma de una rana con ruedas, con muelles fijados en el fondo y una lengua extensible en la parte delantera.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Activas los muelles de la silla de ruedas para dar saltos. Durante 1 minuto, siempre que saltas con la silla de ruedas, puedes saltar 30 pies (*9 m*) en cualquier dirección sin tocar el suelo. Debes aterrizar en un espacio de terreno sólido a 30 pies (*9 m*) o menos de ti, o bien te caes después de utilizar tu siguiente acción.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Activas la lengua de la silla de ruedas para agarrar un objeto cercano y atraerlo hacia ti. Interacciona para recoger un objeto desatendido a 15 pies (*4,5 m*) o menos y llevarlo hasta tu mano vacía. Si no tienes una mano libre para recepcionar el objeto, en su lugar cae al suelo en tu espacio.

SILLA DE TORMENTA — OBJETO 14

RARO · ELECTRICIDAD · MÁGICO

Precio 4.400 po
Impedimenta 3

Esta silla de viaje utiliza magia y tecnología estasiana, almacenando energía en sus bobinas estasianas para descargarla en forma de relámpago sobre tus enemigos y concederte breves intervalos de vuelo.

Activar ❖❖ Interactuar (electricidad, evocación, mágico); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Creas una bola de electricidad alrededor de la silla, rodeándola con un aura dañina de la propia electricidad y utilizando el electromagnetismo para levitar brevemente. Durante 1 minuto, obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre y las criaturas adyacentes que te impactan con un ataque cuerpo a cuerpo, así como las criaturas que te tocan o te impactan con un ataque sin armas sufren 2d6 daño por electricidad cada vez. Como es normal, esto se aplica a las criaturas que eligen tocarte, no cuando tú tocas o atacas a otra criatura.

Activar ❖❖ Interactuar (electricidad, evocación, mágico); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Liberas la mayor parte de la energía almacenada en tu silla de tormenta, devastando a tus enemigos en una cadena de electricidad. Esto equivale a los efectos de *cadena de relámpagos* con una CD de 31.

VEHÍCULOS

No es ninguna sorpresa que los avances en la tecnología de relojería y la introducción de la rara tecnología estasiana y la de vapor hayan conducido a la creación de muchos vehículos nuevos y revolucionarios en todo el mundo. Algunos, como el aparato del pulpo, llevan milenios existiendo pero sólo recientemente se han alzado a una preponderancia mayor.

Vehículos

Se incluye en esta sección un despliegue de nuevos vehículos para su uso en tu partida, cada uno de los cuales utiliza la nueva tecnología descrita en este capítulo, especialmente la relojería, el vapor y la tecnología estasiana. Las reglas completas de vehículos se encuentran en la *Guía de dirección del juego*, empezando en la pág. 174.

APARATO DEL PULPO — VEHÍCULO 11

POCO COMÚN GRANDE

Precio 4.000 po

Este aparato, que tiene la forma de un pulpo (o más raramente, de un calamar u otra criatura acuática), utiliza casi exclusivamente propulsión mágica. Los componentes de relojería son los controles y los mecanismos que mejoran parte de la funcionalidad, pero la magia es lo que mueve los engranajes y las ruedas dentadas del vehículo. Si bien solo necesita un piloto, opcionalmente la dotación puede tener un segundo miembro, lo que puede resultar práctico si éste se dedica a controlar las manos o los ojos del aparato.

Espacio 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 5 pies de alto (*3 × 3 × 1,5 m*)

Dotación 1 piloto; **Pasajeros** 1 (el pasajero puede actuar temporalmente como dotación, pero no hace falta)

Prueba de pilotaje Saber (pilotar) (CD 28) o bien Artesanía (CD 30)

CA 25; **Fort** +20

Dureza 15; **PG** 150 (UR 75); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 40 pies (*12 m*) (relojería, mágico)

Colisión 7d10 (CD 28)

Manos manipuladoras ◆◆ (Interactuar) Un miembro de la dotación acciona una palanca dispuesta como un *joystick*, lo que le permite extender y manipular las manos del aparato. Si bien las manos no

pueden atacar ni llevar a cabo acciones delicadas como Inutilizar un mecanismo, Robar algo o abrir un frasco de poción, pueden agarrar y retener hasta Impedimenta 50.

Abrir ojos ❖❖ (Interactuar) Un miembro de la dotación tira de una palanca para abrir los ojos del aparato, que emiten luz brillante hasta 20 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*). Un miembro de la dotación puede llevar a cabo esta acción de nuevo para cerrar los ojos.

Abrir portillas ❖❖ (Interactuar) Un miembro de la dotación mueve una palanca para abrir dos portillas, permitiendo ver fuera del aparato y, a las criaturas de fuera, ver el interior del mismo. Un miembro de la dotación puede llevar a cabo esta acción de nuevo para cerrar las portillas.

Sumergible El aparato del pulpo puede proteger a su dotación y pasajeros de la presión del agua hasta una profundidad máxima de 5.000 pies (*1.500 m*) y contiene suficiente aire para 12 horas solo con el piloto, o 6 horas con el piloto y un pasajero u otro miembro de la dotación.

AUTOBÚS DE CARACOL VEHÍCULO 7

POCO COMÚN ENORME

Precio 1.000 po

Con la forma del animal que le da nombre, un autobús de caracol es un tranvía propulsado por una combinación de magia y adhesivos alquímicos, con un caparazón exterior duro para protegerse de los ataques. El rastro adhesivo, a la vez le permite trepar y resulta un estorbo para los perseguidores.

Espacio 30 pies de largo, 10 pies de ancho, 15 pies de alto (*9 × 3 × 4,5 m*)

Dotación 1 conductor, 1 tripulante; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 23) o bien Artesanía (CD 25)

CA 21; **Fort** +15

Dureza 10; **PG** 100 (UR 50); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 15 pies (*4,5 m*) (alquimia, mágico)

Colisión 7d6 (CD 21)

Secreciones adhesivas Este vehículo segrega un adhesivo alquímico que le permite pegarse a las superficies sólidas y trepar por ellas. Los espacios que atraviesa se convierten en terreno difícil durante 1 asalto. Toda criatura que acaba su turno en el adhesivo ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 23 o sufrir un penalizador -10 pies (*3 m*) por estatus a sus velocidades durante 1 asalto. Con un fallo crítico, la criatura queda también inmovilizada durante 1 asalto (Huir CD 23).

BICICLETA AUTOMATIZADA VEHÍCULO 1

POCO COMÚN GRANDE

Precio 50 po

Esta bicicleta de relojería proporciona la mayor parte de su movilidad mediante engranajes y ruedas dentadas, lo que le permite moverse a un ritmo razonable sin necesidad de que el piloto haga un esfuerzo significativo pedaleando. El conductor utiliza un sistema de pedales y de conducción para controlar la velocidad y la dirección del vehículo, que viene equipado con dos sidecares, uno a cada lado del conductor.

Espacio 5 pies de largo, 10 pies de ancho, 3 pies de alto (*1,5 × 3 × 0,9 m*)

PROPULSIÓN

Los vehículos de esta sección siguen los siguientes nuevos métodos de propulsión, además de las formas indicadas en la *Guía de dirección del juego*.

PROPULSIÓN DE RELOJERÍA

Utilizando la liberación mesurada de la energía almacenada en muelles a base de darle cuerda, la propulsión de relojería es un elemento frágil, de gran belleza mecánica y maravillosa ingeniería. Los vehículos de relojería a menudo pueden pilotarse con la habilidad Artesanía.

A un vehículo de relojería hay que darle cuerda para que siga siendo funcional. Los vehículos de relojería tienen el rasgo Cuerda, con las especificidades indicadas en su bloque de estadísticas bajo la aptitud Cuerda.

Para que un vehículo de relojería se mueva o lleve a cabo otras acciones, hace falta que una criatura, utilizando una llave única, le dé cuerda. Esto requiere la cantidad de tiempo indicado. Una vez dada la cuerda, el vehículo permanece funcional durante la cantidad de tiempo indicada, después de lo cual se queda inactivo e inmóvil hasta que se le da cuerda de nuevo. Las aptitudes de algunos vehículos de relojería requieren invertir parte de su tiempo funcional restante. No pueden gastar más de lo que tienen y se paran inmediatamente una vez llegan a tiempo 0. Si no está muy claro cuándo se dio cuerda por última vez a un vehículo de relojería, a la mayor parte de ellos se les suele dar cuerda aproximadamente a la mitad de su tiempo funcional.

Un vehículo de relojería puede ser puesto en modo reposo por su piloto como una actividad de tres acciones, y su tiempo funcional no disminuye cuando está en reposo.

Una criatura puede Inutilizar mecanismo para intentar quitar cuerda a un vehículo de relojería (con una CD indicada en la entrada de cuerda). Por cada éxito, el vehículo de relojería pierde 10 minutos de tiempo funcional. Esto se puede hacer incluso si el vehículo está en modo reposo.

Los vehículos de relojería rotos tienen dificultades para conservar la energía. La primera vez en cada asalto que un vehículo de relojería roto se mueve, tiene que hacer una prueba plana CD 5. Con un fallo, pierde 10 minutos de tiempo funcional.

PROPULSIÓN ELÉCTRICA

La energía eléctrica, ya utilice el vehículo electricidad mágica o la extremadamente rara nueva tecnología de bobinas estasianas para almacenar la electricidad sin magia, permite vehículos que hacen mucho menos ruido que otros métodos de propulsión. Los vehículos eléctricos a menudo pueden ser pilotados mediante la habilidad Artesanía.

APARATO DEL PULPO

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 15) o bien Artesanía (CD 17)

CA 11; **Fort** +7

Dureza 5; **PG** 18 (UR 9); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 30 pies (*9 m*) (relojería)

Colisión 1d10 (CD 15)

Sidecares Cada uno de los dos sidecares puede albergar a 1 pasajero o Impedimenta 10. La Velocidad de la bicicleta automatizada se reduce en 5 pies (*1,5 m*) por cada sidecar que contiene un pasajero o carga.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 14, reposo.

CACHARRO DE CHATARRA VEHÍCULO 1

POCO COMÚN MEDIANO

Precio 30 po

Un favorito de los goblins, un cacharro de chatarra es esencialmente un carro acorazado construido a base de chatarra, que utiliza productos químicos volátiles e inflamables, explosiones y reacciones alquímicas para impulsarse de forma irregular. Si bien la idea inicial es impresionante y el coste de crearlo es sorprendentemente bajo, estos cacharros tienen (desafortunadamente) una fuerte tendencia a estropearse y siempre están a una sacudida mal encajada del desastre.

Espacio 10 pies de largo, 5 pies de ancho, 5 pies de alto (*3 × 1,5 × 1,5 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 16) o bien Artesanía (CD 18)

CA 13; **Fort** +7

Dureza 5; **PG** 18 (UR 9); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 30 pies (*9 m*) (alquímica)

Colisión 2d6 (CD 15)

Desmontarse Cuando este vehículo sufre daño físico, el piloto debe hacer una prueba plana CD 11 (o una prueba plana CD 20 si sufre un impacto crítico). Con un fallo, el casco acorazado se resquebraja y el vehículo pierde su Dureza, además de sufrir un penalizador -4 por circunstancia a su CA.

Humo (aura, fuego) 10 pies (*3 m*) Siempre que este vehículo está siendo conducido emite una delgada nube de humo y productos químicos. Las criaturas dentro del aura (incluyendo el conductor y los pasajeros) sufren un penalizador -1 por circunstancia a las pruebas de Percepción visuales.

Lanzallamas volátil ❖❖❖ (fuego) El conductor lleva a cabo una actividad de tres acciones en su turno para lanzar fuego alquímico por los costados de este vehículo. Esto requiere tres frascos de fuego de alquimista menor, que el conductor carga en un tubo como parte de la actividad. El conductor tiene entonces que hacer una prueba plana CD 5. Con un éxito, las criaturas adyacentes al vehículo sufren 1d8 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 15). Con un fallo, el tiro sale por la culata, infligiendo 1d8 daño por fuego al conductor y a cualquier pasajero, sin derecho a salvación alguna.

CANOA ADAPTABLE VEHÍCULO 2

POCO COMÚN MEDIANO

Precio 110 po

Este bote de relojería anfibio recorre el agua utilizando palas de canoa de relojería para mantener un ritmo lento y consistente. Cuando es necesario, el bote utiliza unos mecanismos muy ingeniosos para recolocar las palas y transformarlas en ruedas adecuadas a tierra firme.

Espacio 10 pies de largo, 5 pies de ancho, 4 pies de alto (*3 × 1,5 × 1,2 m*)

Dotación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (pilotar) (CD 16), Saber (navegación) (CD 16) o bien Artesanía (CD 18)

CA 13; **Fort** +8

Dureza 5; **PG** 30 (UR 15); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad nadar 15 pies (*4,5 m*)(relojería)

Colisión 2d6 (CD 16)

Desplegar ruedas ❖❖❖ El piloto mueve una palanca que activa los componentes de relojería para transformar las ruedas acuáticas de la canoa en ruedas para circular por tierra firme. Esto concede a la canoa adaptable una Velocidad terrestre de 20 pies (*6 m*) y reduce su Velocidad de nadar a 5 pies (*1,5 m*). Esta transformación dura hasta que el piloto desactiva las ruedas terrestres utilizando de nuevo esta actividad.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 16, reposo

AUTOBÚS DE CARACOL

CARRETA DE VAPOR VEHÍCULO 2

RARO GRANDE

Precio 120 po

Una carreta de vapor parece una carreta, provista de un caldero alquímico que genera vapor para impulsar los movimientos de la carreta mediante un motor sencillo.

Espacio 10 pies de largo, 5 pies de ancho, 4 pies de alto (*3 × 1,5 × 1,2 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 16) o bien Artesanía (CD 18)

CA 12; **Fort** +8

Dureza 5; **PG** 30 (UR 15); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 25 pies (*7,5 m*) (alquímica)

Colisión 2d8 (CD 16)

Nube de vapor Cuando la carreta de vapor sufre daño por colisión, su motor expele una densa nube de vapor en una emanación de 5 pies (*1,5 m*). La carreta de vapor y todas las criaturas dentro de la nube quedan ocultas, y las criaturas fuera del vapor quedan ocultas a las criaturas de su interior. El vapor se disipa en 1 asalto.

CARROMATO DE RELOJERÍA VEHÍCULO 3

POCO COMÚN GRANDE

Precio 160 po

Un carromato de relojería es un carro lento y voluminoso, con engranajes y ruedas dentadas recorriendo tanto su interior como su exterior, lo que le permite transportar casi el doble de carga que un carro normal. Sin embargo, tiene menos espacio para los pasajeros que un carro normal.

Espacio 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 7 pies de alto (*3 × 3 × 2,1 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 18) o bien Artesanía (CD 20)

CA 14; **Fort** +9

Dureza 5; **PG** 48 (UR 24); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (6 m) (relojería)
Colisión 3d6 (CD 16)
Camión Este vehículo está diseñado para transportar cargamento pesado a larga distancia. Puede albergar cargamento hasta Impedimenta 400.
Muy lento Este vehículo tiene que moverse dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.
Cuerda 1 hora de cuerda, 8 horas de tiempo funcional, CD 18, reposo.

CARRUAJE ACORAZADO — VEHÍCULO 5

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 400 po

Lento pero seguro, un carruaje acorazado combina relojería con un casco protector para un recorrido seguro y cómodo.

Espacio 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 10 pies de alto (*3 × 3 × 3 m*)
Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 3
Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 20) o bien Artesanía (CD 22)
CA 19; **Fort** +12
Dureza 5; **PG** 70 (UR 35); **Inmunidades** inmunidades de objeto
Velocidad 25 pies (*7,5 m*) (relojería)
Colisión 3d10 (CD 20)
Montura para arma Este vehículo tiene una montura posterior para arma, que puede ser equipada con una arma a distancia. Cuando se compra, la montura para arma está vacía. Instalar o desinstalar una arma en esta montura requiere 10 minutos, una prueba de Artesanía con éxito CD 20... y una arma apropiada que instalar.
Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 20, reposo.

CASTILLO DE RELOJERÍA — VEHÍCULO 16

RARO | GARGANTUESCO

Precio 30.000 po

Si bien el nombre exagera un poco su tamaño, un castillo de relojería mágico no deja de ser una fortaleza móvil de buen tamaño, construida sobre diez patas mecánicas arácnidas, que contiene en su interior tres plantas de alojamientos palaciegos. Cuenta la leyenda que existe un único castillo de relojería enormemente mayor que éste, que quizá sea un artefacto por derecho propio.

Espacio 30 pies de largo, 30 pies de ancho, 35 pies de alto (*9 × 9 × 10,5 m*)
Dotación 1 conductor, 2 tripulantes; **Pasajeros** 10
Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 35), Arcanos (CD 39) o Artesanía (CD 37).
Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 35, reposo
CA 36; **Fort** +28
Dureza 20; **PG** 250 (UR 125); **Inmunidades** inmunidades de objeto
Velocidad 40 pies (*12 m*) (relojería, mágico)
Colisión 11d10 (CD 35)

Protecciones medioambientales La temperatura interior de este vehículo se mantiene mágicamente. Las criaturas de su interior están protegidas del frío severo, del calor severo, del frío extremo y del calor extremo.

Alojamientos de lujo Este vehículo tiene puente de mando, sala de máquinas, camarotes privados para hasta 13 criaturas y cuatro salas adicionales (típicamente un comedor, una cocina, un lavabo y una sala de reuniones).

Maniobrable Este vehículo va montado sobre diez patas arácnidas, que le permiten girar rápidamente, dar la vuelta sobre sí mismo e incluso moverse hacia atrás. Cada giro de 90 grados hecho en menos de una longitud del vehículo le cuesta 5 pies (*1,5 m*) adicionales de movimiento; así, por ejemplo, cuesta 10 pies (*3 m*) de movimiento que el vehículo se dé la vuelta y empiece a moverse hacia atrás. El vehículo pierde dichos beneficios cuando se rompe.

Paso empalador ❖❖❖ (ataque) Dos miembros de la dotación llevan a cabo independientemente sendas actividades de tres acciones en su turno para empalar a los enemigos cercanos con las patas de relojería del castillo. Todas las criaturas que están bajo el vehículo o adyacentes al mismo al final del truno del segundo personaje sufren 7d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 35).

Monturas de armamento Este vehículo dispone de cuatro monturas de armamento en el tejado, una en cada esquina. Cuando se compra el vehículo, las monturas están vacías, Instalar o desinstalar una arma en una montura requiere 10 minutos, una prueba con éxito de Artesanía CD 35 y una arma apropiada. Tres de estas monturas de armas pueden ser equipadas con armas a distancia y la cuarta se puede equipar con una arma de asedio a distancia de tamaño Grande o menor.

EXCAVADOR DE LA ARENA VEHÍCULO 3

POCO COMÚN GRANDE

Precio 155 po

Un excavador de la arena es un vehículo vagamente en forma de escorpión, que utiliza reacciones alquímicas para propulsarse. La estructura en forma de cola actúa como un sumidero de calor y libera vapores alquímicos por detrás del vehículo conforme excava. En lugar de pinzas, su parte delantera dispone de dos mecanismos de excavación que le permiten abrirse paso por la arena.

Espacio 15 pies de largo, 6 pies de ancho, 6 pies de alto (*4,5 × 1,8 × 1,8* m)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 18) o bien Artesanía (CD 20)

CA 14; **Fort** +9

Dureza 5; **PG** 42 (UR 21); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 10 pies (*3 m*) (alquímico)

Colisión 2d10 (CD 18)

Rastro de esquirlas Un excavador de la arena tan sólo puede abrirse paso por la arena, utilizando el calor y la llama de su núcleo alquímico para excavar lentamente. Los vapores alquímicos que deja atrás quedan atrapados bajo tierra conforme excava, catalizando temporalmente fragmentos de arena en un subproducto de aspecto vítreo. Las criaturas que excavan a través de un espacio por el que ha excavado este vehículo en las últimas 24 horas sufren 1d12 daño perforante debido a las esquirlas (salvación básica de Fortaleza CD 17). Una criatura que continúe excavando a través de un fragmento del mismo espacio recientemente atravesado por el excavador de la arena debe continuar haciendo esta salvación la primera vez en cada asalto que pasa sobre las esquirlas.

Muy lento Este vehículo tiene que moverse dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.

LIBÉLULA VEHÍCULO 5

POCO COMÚN GRANDE

Precio 450 po

Una libélula mezcla magia y tecnología, usando magia de electricidad y magnetismo para flotar por encima del suelo. Si bien se parece más a una caja que a un insecto, deriva su nombre del brillo constante de la luz y de la magia de electricidad que la impulsan, así como de los imanes estabilizadores que sobresalen de sus costados aproximadamente en la misma posición en la que estarían las alas.

Espacio 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 10 pies de alto (*3 × 3 × 3 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 3

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 20), Arcanos (CD 22) o bien Artesanía (CD 22)

CA 16; **Fort** +12

Dureza 5; **PG** 60 (UR 30); **Inmunidades** inmunidades de objeto Resistencias electricidad 10

Velocidad flotación 20 pies (*6 m*) (eléctrica, mágica)

Colisión 3d8 (CD 20)

Fogonazo ❖❖❖ (luz) El piloto sobrecarga el vehículo, haciéndole crear un fogonazo de luz brillante. Todas las criaturas en la luz brillante de su aura de brillo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 19 o quedar deslumbradas durante 1 minuto. La luz de la libélula se atenúa durante 10 minutos, reduciendo su brillo a 10 pies (*3 m*) de luz tenue, durante cuyo tiempo no puede utilizar el fogonazo. El fogonazo deja de funcionar si la libélula se rompe.

Brillo (electricidad, evocación, luz, mágica) Alimentado por un relámpago mágico, este vehículo emite luz brillante a 20 pies (*6 m*) o menos y luz tenue otros 20 pies (*6 m*) más.

Flotar Este vehículo flota en el aire haciendo girar rápidamente unas hélices que le permiten permanecer a un pie (*30 cm*) de altura Es incapaz de volar a más altura y cuando el piloto detiene la magia o el vehículo se rompe, desciende un pie (*30 cm*) hasta el suelo.

PISOTEADOR TITÁNICO VEHÍCULO 15

RARO GARGANTUESCO

Precio 19.000 po

Uno de los vehículos más peligrosos creados en Ustalav mediante una mezcla de la magia y de la nueva tecnología estasiana, un pisoteador titánico tiene la forma de un lagarto largo y sinuoso o de un behir, con bobinas estasianas cuidadosamente colocadas y ocho grandes patas para pisotear. Los pisoteadores titánicos se diseñaron para devastar ejércitos de muertos vivientes. Sólo existen dos, lo que los hace prácticamente únicos, y los medios para crear más se han visto obstaculizados, puesto que algunos de los inventores cruciales murieron en el proceso de diseñar una tecnología subsiguiente, una armadura mecanizada más pequeña pero más poderosa llamada el grobelarca, que acabó por enloquecer y matar a sus creadores.

Espacio 60 pies de largo, 30 pies de ancho, 60 pies de alto (*18 × 9 × 18 m*)

Dotación 1 conductor, 3 tripulantes; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 34) o bien Artesanía (CD 36)

CA 34; **Fort** +26

Dureza 20; **PG** 230 (UR 115); **Inmunidades** inmunidades de objeto; Resistencias electricidad 20

Velocidad 40 pies (*12 m*) (eléctrico, mágico)

Colisión 9d12 (CD 32)

Rayo explosivo ◆◆◆ Dos miembros de la dotación por separado llevan a cabo una actividad de tres acciones en su turno para disparar una línea de relámpago al final del turno del segundo personaje. Esta línea de relámpago surge de la parte delantera del pisoteador titánico con un ángulo elegido por la dotación, e inflige 5d12 daño por electricidad a cada criatura en una línea de 120 pies (*36 m*) (salvación básica de Reflejos, CD 34). El Rayo explosivo deja de funcionar si el pisoteador titánico se rompe.

Absorción eléctrica ↷ **Desencadenante** El pisoteador titánico es designado como objetivo de un efecto que inflige daño por electricidad o está en el área del mismo; **Efecto** El conductor utiliza su reacción para activar las bobinas estasianas, que canalizan la electricidad al motor eléctrico del pisoteador titánico. La siguiente vez que se utiliza Rayo explosivo en el siguiente minuto, el daño que causa se incrementa a 7d12.

Paso de terremoto La tierra tiembla a cada paso de un pisoteador titánico. Siempre que este vehículo se mueve, todas las criaturas en el suelo que están a 20 pies (*6 m*) o menos de su trayectoria deben hacer una salvación de Reflejos CD 32. Con un fallo, quedan desprevenidas durante 1 asalto y con un fallo critico quedan tumbadas.

POSADA MÓVIL VEHÍCULO 8

RARO ENORME

Precio 1.500 po

Una posada móvil es el siguiente paso tras un carruaje blindado, aportando la limitada comodidad de una estancia en una posada sencilla (y apretada), a fin de hacer que los viajes de larga distancia sean más soportables para los viajeros ricos. El vehículo, que esencialmente es una pequeña posada sobre ruedas propulsada por un catalizador alquímico y un motor a vapor, está equipado con una estufa, despensa, fregadero, mesa, dos bancos y un altillo dormitorio compacto, lo suficientemente grande como para acumodar a cuatro personas. Se puede modificar para acomodar a un solo pasajero con mucha más comodidad o para albergar fácilmente a 5 pasajeros reduciendo los espacios.

Espacio 20 pies de largo, 20 pies de ancho, 13 pies de alto (*6 × 6 × 3,9 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 3 (puede alojar hasta a 5 reduciendo espacios)

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 24) o bien Artesanía (CD 26)

CA 22; **Fort** +18

Dureza 10; **PG** 100 (UR 50); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 30 pies (*9 m*) (alquímica)

Colisión 5d10 (CD 24)

PUENTE DE ORO DE VONTHOS VEHÍCULO 17

ÚNICO GRANDE

Precio 50.000 po

Creado por el mago Vonthos como parte de su intento de superar la prueba de la *Piedra estelar* en Absalom, este extraño vehículo está considerado como una maravilla mágica y tecnológica. El Puente de Oro de Vonthos es una esfera voladora construida a partir de un trono rodeado de diversos anillos de relojería cubiertos de oro y gemas, infundido con poderosas abjuraciones adaptables, que le conceden aptitudes únicas.

PUENTE DE ORO DE VONTHOS

Espacio 9 pies de largo, 9 pies de ancho, 9 pies de alto (*2,7 × 2,7 × 2,7 m*)

Dotación 1 piloto

Prueba de pilotaje Saber (pilotar) (CD 36) o Arcanos (CD 38)

CA 39; **Fort** +29

Dureza 20; **PG** 310 (UR 155); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad volar 40 pies (*12 m*) (relojería, mágico)

Colisión 11d10 (CD 36)

Riqueza cautivadora (aura, encantamiento, mágico, mental, visual) 40 pies (*12 m*) El oro, las gemas y los demás adornos de esta esfera brillante emiten un resplandor chispeante capaz de cautivar a las criaturas. Cada criatura que empieza su turno en el interior del aura debe salvar contra Voluntad CD 36; con un fallo, la criatura quedará fascinada y anonadada 2 mientras permanezca dentro del aura. Una criatura que tiene éxito queda temporalmente inmune durante 1 hora. Cada vez que se activa Defensa prismática, el área de Riqueza cautivadora se reduce en 10 pies (3 m) durante 1 hora hasta un mínimo de 0.

Barrera protectora Aunque los anillos giratorios del vehículo no cubren por completo al piloto, ofrecen una protección increíble, manteniendo mágicamente la temperatura del interior y absorbiendo los ataques físicos. El piloto está protegido del frío severo, del calor severo, del frío extremo y del calor extremo. El piloto obtiene también resistencia 10 a todo el daño físico (excepto adamantino).

Defensa prismática ❖ (abjuración, mágico) El piloto extrae poder de las gemas mágicas ocultas entre los extravagantes adornos del vehículo, que conceden al mismo defensas adicionales. El vehículo obtiene resistencia 20 a uno de los siguientes tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza o sónico. Esta resistencia dura hasta que se vuelve a activar Defensa prismática.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 37, reposo

PURASANGRE VEHÍCULO 10

RARO ENORME

Precio 2.900 po

Un purasangre es un chasis ligero y aerodinámico, con motor híbrido de relojería y propulsado por vapor alquímico, aproximadamente de la forma de un caballo u otra criatura hecha para la velocidad. Los purasangres han sido construidos para mantener un paso rápido que puede serlo aún más durante breves períodos de tiempo, liberando presión de vapor para obtener un extra de velocidad.

PURASANGRE

Espacio 10 pies de largo, 5 pies de ancho, 5 pies de alto (*3 × 1,5 × 1,5 m*)

Dotación 1 jinete; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 27) o bien Artesanía (CD 29)

CA 23; **Fort** +19

Dureza 15; **PG** 130 (UR 65); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 50 pies (*15 m*) (alquímica, relojería)

Colisión 7d10 (CD 27)

Incremento de velocidad ❖ El jinete libera presión acumulada en el motor alquímico a vapor del purasangre para aumentar temporalmente su velocidad. Durante 1d4 asaltos, su Velocidad es de 80 pies (*24 m*) y todas las acciones de movimiento que emprende el jinete obtienen el rasgo temerario. Cuando el jinete emprende una acción que tendría de por sí el rasgo temerario, utiliza un grado de éxito peor que el obtenido en la prueba de pilotaje. El purasangre no puede utilizar de nuevo Incremento de velocidad durante 1 hora, puesto que la presión tarda en subir de nuevo.

Aerodinámico Este vehículo, que es ligero, carece de espacio adicional para carga.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 2 horas de tiempo funcional, CD 28, reposo.

SALTADOR DE RELOJERÍA VEHÍCULO 6

POCO COMÚN GRANDE

Precio 750 po

Un saltador de relojería es similar en forma a un conejo grande, dando saltitos para evitar los impedimentos del terreno, aunque los tambaleantes saltos pueden resultar irregulares y causar mareo en algunos pasajeros.

Espacio 10 pies de largo, 10 pies de ancho, 12 pies de alto (*3 × 3 × 3,6 m*)

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 22) o bien Artesanía (CD 24)

CA 19; **Fort** +14

Dureza 5; **PG** 80 (UR 40); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 35 pies (*10,5 m*) (*relojería*)

Colisión 4d10 (CD 22)

Saltarín Este vehículo atraviesa el terreno dando saltos. El saltador de relojería ignora el terreno difícil debido a tierra, rocas, escombros, pendientes y matorrales y el terreno difícil mayor debido a dichos rasgos lo considera terreno difícil.

Salto masivo ❖❖❖ (movimiento, temerario) El piloto arranca un mecanismo propulsado por muelles que dispara por los aires al saltador de relojería en un enorme salto. El vehículo salta en línea recta en la dirección a la que

actualmente apunta, sin tocar el suelo, aterrizando en un espacio de terreno sólido hasta 70 pies (*21 m*) hacia adelante y 30 pies (9 m) hacia arriba. Las criaturas adyacentes a los espacios en los que aterriza un saltador sufren 4d10 daño contundente con una salvación básica de Reflejos CD 22 y quedan tumbados con un fallo crítico. El saltador de relojería no puede utilizar de nuevo Salto masivo durante 1 minuto. Salto masivo deja de funcionar si el saltador de relojería se rompe.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 22, reposo.

TOPÓGRAFO LENTO — VEHÍCULO 14

RARO ENORME

Precio 13.000 po

Este enorme vehículo de exploración mágico de relojería se mueve sobre una pesada banda de rodadura, que hace más fácil su recorrido a través de diversas condiciones adversas. Contiene pájaros de relojería mágicos que pueden transmitir información visual al topógrafo.

Espacio 15 pies de largo, 15 pies de ancho, 20 pies de alto (*4,5 × 4,5 × 6 m*)

Dotación 1 conductor, 2 tripulantes;**Pasajeros** 7

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 32) o bien Artesanía (CD 34)

CA 33; **Fort** +25

Dureza 20; **PG** 190 (UR 95); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 15 pies (*4,5 m*) (relojería, mágico)

Colisión 8d12 (CD 30)

Banda de rodadura Este vehículo se mueve sobre una banda continua y pesada de metal, movida por una serie de engranajes y ruedas dentadas, lo que le permite viajar con facilidad por terrenos abruptos. La tierra, las rocas, los escombros, las pendientes y los matorrales no representan terreno difícil para un topógrafo lento. El topógrafo lento ignora el terreno difícil debido a tierra, rocas, escombros, pendientes y matorrales y el terreno difícil mayor debido a dichos rasgos lo considera terreno difícil.

Muy lento Este vehículo tiene que moverse dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.

Supervisar (adivinación, concentrar, exploración, mágico, manipular, visual) **Requisitos** El topógrafo lento no está en movimiento; **Efecto** El conductor y la dotación liberan una colección de 6 pájaros de relojería, que invierten 2 horas en sobrevolar el área circundante en un radio de 1 milla (*1,6 km*) a su alrededor. Todo lo que ven los pájaros se transmite mágicamente a la dotación del topógrafo como imágenes ilusorias, que se deben catalogar en tiempo real si se quiere utilizar la información para examinar el área por completo y trazar un mapa. Al cabo de dos horas, los pájaros vuelven. Los pájaros utilizan las características base del espía de relojería (*Bestiary 3*) si se les ataca, o si su Percepción es importante para determinar lo que pueden ver, aunque solo llevan a cabo la acción de Supervisar y no disponen de ninguna de las demás aptitudes de un espía de relojería. Los pájaros de repuesto cuestan 250 po cada uno.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 32, reposo.

TOPÓGRAFO LENTO

TRANVÍA DE VAPOR — VEHÍCULO 4

RARO GRANDE

Precio 250 po

Un tranvía de vapor es esencialmente una carreta de vapor mucho más grande, con un caldero alquímico y un horno mucho más potentes, que alimentan un motor de vapor mucho mayor.

Espacio 15 pies de largo, 10 pies de ancho, 8 pies de alto (*4,5 × 3 × 2,4 m*)

Dotación 1 conductor, 1 tripulante; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 19) o bien Artesanía (CD 21)

CA 15; **Fort** +11

Dureza 5; **PG** 50 (UR 25); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 25 pies (*7,5 m*) (alquímica)

Colisión 3d8 (CD 19)

TUNELADORA DE RELOJERÍA — VEHÍCULO 9

RARO ENORME

Precio 2.100 po

Una tuneladora de relojería es esencialmente un enorme taladro de adamantita fijado a un carromato con ruedas grande. Los engranajes de relojería del interior impulsan la tuneladora en sí y hacen girar el taladro, permitiéndole atravesar rápidamente material suelto e incluso piedra sólida a un ritmo menor.

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

Dotación 1 conductor; **Pasajeros** 5

Prueba de pilotaje Saber (conducir) (CD 26) o bien Artesanía (CD 28)

CA 24; **Fort** +18

Dureza 15; **PG** 110 (UR 55); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 10 pies (*3 m*) (relojería)

Colisión 6d10 perforante (CD 26)

Taladro adamantino Mientras que la mayoría de velocidades de excavar solo permiten a una criatura o vehículo atravesar tierra o polvo sueltos, este vehículo va equipado con un taldro de adamantita y puede atravesar piedra y roca viva a un ritmo de 5 pies (*1,5 m*) por minuto.

Asientos pivotantes Los asientos de este vehículo están montados sobre una plataforma contrapesada que pivota conforme se mueve el vehículo, ajustando automáticamente su posición con la gravedad. Las criaturas sentadas permanecen verticales sea cual sea la posición o ángulo del vehículo.

Muy lento Debido a su lentitud, este vehículo tiene que mover dos veces su longitud por ada giro de 90 grados que hace.

Cuerda 10 minutos de cuerda, 1 hora de tiempo funcional, CD 26, reposo.

3 Personajes de armas

PERSONAJES DE ARMAS

Nunca me ha gustado hacer daño a la gente. Como marshal *escudo, conocía mi deber y mantenía mi arcabuz, Alessandra, en perfecto estado. Pero si hubiera tenido elección, me hubiera gustado ser avistadora. Intentaba no pensar mucho en todos los monstruos que abatíamos.*

Cuando me retiré, me llevé mi pensión, mi arma y mi familia lejos de todo aquello. Me compré una granja. Enterré a Alessandra en una caja sellada bajo un viejo árbol. Tan lejos de Alkenstar, pocos saben lo que es una arma de fuego. Y los que lo saben son el tipo de gente que quieres que sepan que tienes una. Por lo menos, eso es lo que me decía a mí misma. También me lo creía, hasta que los bandidos me dejaron sin nada.

No sé cuánto tiempo estuve tumbada en aquel charco de sangre. Todo lo que recuerdo son los gritos, los rostros rugientes y el olor a humo. Cuando desperté, la granja y mi familia ya no existían. Así que fui a rastras. Me arrastré hasta el viejo árbol y excavé en el suelo con las manos hasta desenterrar el cofre. Lo abrí como pude y allí estaba Alessandra, envuelta en cuero aceitado, y mi uniforme de marshal *escudo pulcramente plegado debajo. No sentaba tan bien a mi cuerpo como Alessandra a mis manos, pero haría el avío.*

Lo último que saqué del cofre fue mi bandolera, cargada con una docena de cartuchos. Disparé el primero, para asegurarme de que la pólvora no se había estropeado. Quedaban once disparos, pero ese no iba a ser un problema. Sólo había nueve bandidos. Me había enfrentado a monstruos, desesperados e incluso a un dragón mutante. Nueve asesinos imbéciles no tenían ninguna posibilidad contra Alessandra y contra mi.

—Griestly Peppercorn, marshal *escudo retirada*

PISTOLERO **PÁG. 105**

Aunque la mayoría de la gente puede disparar una arma de fuego o una ballesta, un pistolero conoce dichas armas mejor que nadie. Desde su recarga hasta su personalización, un pistolero exige más de sus armas, aunque exigir demasiado puede resultar en un disparo fallido. Los pistoleros no tienen rival en su habilidad y en su puntería con armas que golpean duro desde lejos.

NHALMIKA MIRADEHIERRO

Nacida y criada en el Bastión Dongun, Nhalmika sirvió como hábil vanguardia durante muchos años. Al retirarse tras la muerte de su pareja, Nhalmika se llevó la escopeta que también le había servido durante su servicio e inició un nuevo capítulo, aventurera, animada por sus hijos.

MAPA DEL CAPÍTULO

Las siguientes opciones nuevas aparecen en este capítulo.

Pistolero (clase)	pág. 105
Bagajes comunes	pág. 122
Bagajes poco comunes	pág. 124
Bagajes raros	pág. 125
Pistolero (arquetipo multiclase)	pág. 127
Artillero (arquetipo)	pág. 128
Cañonero bestial (arquetipo)	pág. 130
Danzarín de las balas (arquetipo)	pág. 132
Disparador de conjuros (arquetipo)	pág. 133
Dúo francotirador (arquetipo)	pág. 135
Especialista en demoliciones (arquetipo)	pág. 137
Fenómeno de la pistola (arquetipo)	pág. 138
Francotirador inesperado (arquetipo)	pág. 140
Pirotécnico (arquetipo)	pág. 142

Unas cuantas regiones de Golarion han desarrollado sus propias versiones de las armas de fuego, y cada una de sus tradiciones culturales e intelectuales han dado forma a cómo estas armas han empezado a extenderse por el globo. Aunque se trata de múltiples culturas, cada una de las cuales tiene sus propias técnicas y estilos de signatura, las armas de fuego siguen siendo increíblemente escasas en todo el mundo. A pesar de su rareza, los fusiles y las pistolas asumen una gran importancia en los relatos que se explican por todo el Mar Interior, gracias a las crónicas de la Sociedad *Pathfinder* y las historias que explican otros aventureros que han tenido contacto con armas de fuego en combate o han viajado a través de una región en la que se utilizan. Las siguientes regiones tienen acceso a las armas de fuego.

Quizás el hogar más famoso de las armas de fuego de pólvora negra en Golarion es el Gran Ducado de Alkenstar (pág. 195). Situado en el continente de Garund, este ducado principalmente humano, junto con sus vecinos, la ciudadela celeste enana del Bastión Dongun (pág. 190) fabrican pólvora negra y armas de fuego de gran calidad, perfeccionando continuamente sus técnicas y suplementando el arte de la armería con tecnologías secundarias como miras para disparar a larga distancia. Durante muchos años, Alkenstar y el Bastión Dongun han sido las únicas fuentes fiables de armas de fuego de todo el Mar Interior, pero el ingenio de los piratas de los Grilletes (pág. 217) ha introducido un mercado competidor para quienes buscan adquirir una arma de pólvora negra. Sin embargo, los compradores deben tener cuidado, puesto que las armas fabricadas en Los Grilletes carecen de la calidad y de la fiabilidad de las armas de fuego fabricadas en el lado opuesto de Garund. Alkenstar es un buen lugar para encontrarse con aventureros que empuñan equipo de alta calidad, como por ejemplo dúos francotiradores o especialistas en demoliciones, mientras que se sabe que en Los Grilletes hay muchos tipos de fenómenos de la pistola, rápidos en sacar y disparar en un instante.

El continente de Tian Xia y el subcontinente de Vudra (pág. 220) también llevan siglos comerciando con la pólvora negra, aunque en cantidades relativamente pequeñas, y centrándose más en los explosivos que en las armas de fuego. Sin embargo, los mercaderes que llevan a cabo el viaje a través del continente desde los puertos comerciales de Tian Xia en el extremo oriental del continente hasta los puertos qadiranos al oeste contratan ocasionalmente guardias armados con jezails o mercenarios tian provistos de cañones de mano o lanzas de fuego en sus países de origen. Los arquetipos especialista en demoliciones y pirotécnico son relativamente populares en Tian Xia y Vudra debido a la extremadamente larga historia del continente con los usos de la pólvora negra.

En el continente occidental de Arcadia (pág. 206), la tecnología de las armas de fuego se ha vuelto más común y más diversa que en cualquier otra parte del mundo. Dicho ello, las armas de fuego que utilizan pólvora negra son un desarrollo sustancialmente nuevo en dicha región, habiendo sido traídas de contrabando a través de medio mundo y procedentes de Alkenstar hace relativamente poco tiempo.

En vez de ello, Arcadia alberga unas cuantas tradiciones propias de armas de fuego, desde los cañones bestiales creados a través de cacerías ritualizadas de monstruos poderosos utilizando técnicas taxidérmicas mágicas, hasta los legendarios cañones estelares mágicos, anteriores al apocalipsis de la Gran Caída. Aparte de cañones bestiales y pistolas mágicas construidas para imitar las legendarias pistolas estelares, el núcleo de las armas de fuego básicas en Arcadia se ha basado durante muchos siglos en la tecnología de aire comprimido.

La región más notable de Arcadia en producir armas de fuego y sus portadores es la cuenca central conocida como las Tierras del Disparo Letal, que también alberga las pocas regiones de Arcadia que están empezando a usar armas de fuego de pólvora negra junto con el arsenal tradicional arcadiano. El arquetipo del cañonero bestial encaja perfectamente con los personajes de Arcadia centrados en conectar con la magia de su cañón bestial, y el arquetipo de clase disparador de conjuros encaja de forma excelente con la historiada tradición arcadiana de utilizar armas de fuego mágicas. De esta forma, Arcadia alberga unas cuantas de las tradiciones de pistoleros más diversas y mágicas del mundo.

PISTOLERO

Mientras que algunos tienen miedo de las armas de proyectiles, tú saboreas el abrasador fogonazo, el fuerte retroceso y el empalagoso humo que acompañan a un disparo, o el chasquido del cable y la sacudida reveladora de tu ballesta justo antes de que el virote encuentre su objetivo. Listo para apuntar contra un nuevo enemigo a cada momento, te fías de tus reflejos, tu firme mano y tu conocimiento de tus armas para convertir a tu enemigo en un colador.

CARACTERÍSTICA CLAVE

DESTREZA

A 1.er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a la Destreza.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.er nivel y en cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Atacas a distancia con tus armas de fuego, buscando derrotar a tus oponentes antes de que puedan representar una amenaza real. Dependiendo de tu elección de arma, podrías atacar a tu oponente desde una posición oculta antes de que se dé cuenta de que estás allí, atravesar a la carrera un frenético combate cuerpo a cuerpo con las pistolas al rojo vivo o deslizarte sin esfuerzo a través del campo de batalla, esperando el momento adecuado para acabar el conflicto de un solo disparo certero.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Tienes una vista muy aguda y ves venir las cosas mucho antes que la mayoría. Puede que no seas la alegría de la huerta, pero tus compañeros saben que han de prestar atención cuando una sutil inclinación de cabeza o un gruñido de preocupación indican que algo anda mal.

EXPLORANDO...

Examinas la posición del grupo en busca de posibles amenazas y ayudas a buscar puertas secretas y pasajes escondidos, permaneciendo alerta ante amenazas inesperadas.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Podrías fabricar munición o mantener tus complejas armas limpias y con el mantenimiento hecho, aunque también podrías buscar trabajos que encajaran con tus talentos únicos, como por ejemplo herrero, ingeniero o miembro de la guardia local. Podrías vagar de una población a otra o permanecer fijo durante un tiempo para disfrutar del silencio que predomina entre los tiroteos.

PODRÍAS...

- Buscar áreas de grandes conflictos, donde tu elección única de armamento puede ayudarte a crear una reputación.
- Explorar nuevos horizontes, confiando en tus agudos sentidos y tu letal arma para mantenerte seguro.
- Demostrar un extenso conocimiento de diversos tipos de armas de fuego y munición, junto con curiosidad acerca de lo último en tecnología de armas de fuego.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Suponen que, como quiera que sabes cómo funcionan tus armas, también deberías entender cómo resolver otros desafíos mecánicos.
- Te subestiman a primera vista, pensando que te basas en tu arma porque careces de otras habilidades.
- Respetan tu eterna vigilancia, tus inquebrantables agallas y tu excelente puntería.

RAREZA

Poco común

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en cualquier cosa no indicada si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Entrenado en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en una o más habilidades determinadas por tu camino de pistolero.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 + tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Experto en armas de fuego y ballestas sencillas
Experto en armas de fuego y ballestas marciales
Entrenado en armas de fuego y ballestas avanzadas
Entrenado en armas sencillas
Entrenado en armas marciales
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en armadura intermedia
Entrenado en defensa sin armas

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase pistolero

TABLA 3-1: AVANCE DE PISTOLERO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, camino de pistolero, proeza inicial, dote de pistolero, experiencia singular
2	Dote de habilidad, dote de pistolero
3	Dote general, incremento de habilidad, testarudo
4	Dote de habilidad, dote de pistolero
5	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, incrementos de característica, maestría en arma de pistolero
6	Dote de habilidad, dote de pistolero
7	Dote general, especialización en una arma, incremento de habilidad, sentidos vigilantes
8	Dote de habilidad, dote de pistolero
9	Dote de ascendencia, experiencia de pistolero, incremento de habilidad, proeza avanzada
10	Dote de habilidad, dote de pistolero, incrementos de característica
11	Dote de habilidad, dote de pistolero
12	Dote de habilidad, dote de pistolero
13	Dote de ascendencia, experiencia en armadura intermedia, incremento de habilidad, pistolero de leyenda
14	Dote de habilidad, dote de pistolero
15	Dote general, especialización mayor en una arma, incremento de habilidad, incrementos de característica, proeza mayor
16	Dote de habilidad, dote de pistolero
17	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, juggernaut, ventaja del tirador
18	Dote de habilidad, dote de pistolero
19	Dote general, incremento de habilidad, maestría en armadura intermedia, sentidos increíbles
20	Dote de habilidad, dote de pistolero, incrementos de característica

Rasgos de clase

Obtienes estas aptitudes como pistolero. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las que derivan de tu clase a 1.er nivel, obtienes los beneficios de tu ascendencia y tu bagaje.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes cierto número de competencias que representan tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

CAMINO DEL PISTOLERO

Todos los pistoleros siguen un camino en particular, una combinación de filosofía y estilo de combate que define, tanto como luchan, como las armas en las que sobresalen. A 1.er nivel, tu camino te concede una proeza inicial, una acción única de recarga llamada recarga del tirador, y competencia con una habilidad en particular. Además obtienes proezas avanzadas y mayores a niveles posteriores, así como acceso a dotes específicas de cada camino. Los caminos del pistolero se describen en detalle en la pág. 108.

En este libro se presentan los siguientes caminos.

El camino del especialista en pistolas: mantienes cuidadosamente tu distancia en los diez pasos de un duelista con la pistola en la mano.

El camino del francotirador: practicas un estilo de disparo metódico, atacando desde una cobertura lejana.

El camino del vagabundo: vagabundeas por el campo de batalla,igualmente cómodo dentro como fuera del fragor de la misma.

El camino del vanguardia: te basas en un estilo de combate brutal, que utiliza armas pesadas y ataques con explosivos.

DOTES DE PISTOLERO

A primer nivel y cada nivel par, obtienes una dote de clase de pistolero.

EXPERIENCIA SINGULAR

Tienes una experiencia particular con las armas de fuego y las ballestas, que te concede una competencia mayor con ellas y la aptitud de infligir más daño. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de daño con las armas de fuego y las ballestas.

Este foco intenso en las armas de fuego y las ballestas te impide alcanzar los mismos niveles en otras armas. Tu nivel de competencia con los ataques sin armas y con las armas que no son de fuego ni ballestas no puede ser superior a entrenado, incluso si obtienes una aptitud que incrementaría tu competencia en una o más armas para igualar tu competencia de arma mayor (como las dotes de experiencia en armas que tienen muchas ascendencias). Si tienes maestría en armas de pistolero, el limite es experto, y si tu nivel es legendario en ellas, el limite es maestro.

DOTES DE HABILIDAD 2.º

A 2.º nivel y cada nivel par, obtienes una dote de habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3.º

A 3.er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3.º

A 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizar este incremento, o bien para aumentar tu nivel de competencia entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o para aumentar tu nivel de competencia en una habilidad en la que ya dispones del nivel experto.

A 7.º nivel, podrás utilizar los incrementos de habilidad para alcanzar el nivel maestro en una habilidad en la que ya dispongas del nivel experto y a 15.º nivel podrás utilizarlos para alcanzar el nivel legendario en una habilidad en la que ya dispongas del nivel maestro.

TESTARUDO 3.º

No te gusta que te digan lo que tienes que hacer, y no te das nunca por vencido. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a experto. Cuando tienes un fallo, pero no es un fallo crítico, en una salvación de Voluntad contra un efecto que

te haría sufrir el estado controlado, puedes hacer una segunda salvación contra dicho efecto al inicio de tu siguiente turno. Si tienes éxito en ella, el estado controlado acaba, aunque todos los demás efectos continúan. Como es normal, fallar esta segunda salvación no te permite hacer una tercera en el turno subsiguiente.

MEJORAS DE CARACTERISTICA 5.º

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si está por debajo de 18.

DOTES DE ASCENDENCIA 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.º nivel y cada 4 niveles posteriores.

MAESTRÍA EN ARMAS DE PISTOLERO 5.º

Entiendes por completo la mejor manera de utilizar tu armamento único. Tu nivel de competencia se incrementa a maestro con las armas de fuego y ballestas sencillas y marciales. Tu nivel de competencia para las armas de fuego y ballestas avanzadas, armas sencillas, armas marciales y ataques sin armas se incrementa a experto. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica para las armas de fuego y las ballestas.

SENTIDOS VIGILANTES 7.º

A lo largo de tus aventuras, has desarrollado una percepción aguda y una gran atención al detalle. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a maestro.

ESPECIALIZACIÓN EN UNA ARMA 7.º

Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que mejor conoces. Infliges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que dispones del nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si dispones del nivel maestro y a 4 si dispones del legendario.

PROEZA AVANZADA 9.º

Has aprendido una poderosa técnica nueva de tu camino elegido. Obtienes la aptitud proeza avanzada del camino que has elegido a 1.er nivel.

EXPERIENCIA DE PISTOLERO 9.º

Tus disparos especiales se vuelven más difíciles de predecir o de resistir por parte de tus oponentes. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase pistolero se incrementa a experto.

EVASIÓN 11º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar explosiones, aliento de dragón y cosas aún peores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro. Cuando sacas un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

PISTOLERO DE LEYENDA 13º

Has aprendido técnicas únicas para empuñar armas de fuego y ballestas, lo que te concede una habilidad incomparable en su uso. Tu nivel de competencia se incrementa a legendario con las armas de fuego y las ballestas sencillas y marciales y a maestro con las armas de fuego y las ballestas avanzadas. Tu nivel de competencia con las armas sencillas, con las armas marciales y con los ataques sin armas se incrementa a experto.

EXPERIENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA 13.º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a experto.

PROEZA MAYOR 15º

Has dominado el pináculo de la técnica de tu camino elegido. Obtienes la aptitud proeza mayor del camino que elegiste a 1.er nivel.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN UNA ARMA 15.º

Tu daño procedente de especialización en una arma se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el nivel experto, 6 si tienes el nivel maestro y 8 si tienes el nivel legendario.

JUGGERNAUT 17.º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a las penurias físicas y se ha vuelto resistente a las enfermedades. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

VENTAJA DEL TIRADOR 17.º

Haces disparos que para otros son imposibles. Tu nivel de compe-

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en cierto número de aptitudes de pistolero.

Floritura: las acciones de floritura son acciones que requieren demasiado esfuerzo como para llevar a cabo una gran cantidad seguida. Sólo puedes usar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Disparo fallido: las armas de fuego cuyo mantenimiento es inadecuado o son sometidas a un esfuerzo inusual pueden fallar sus disparos. Si intentas disparar una arma de fuego que se disparó el día anterior o antes y no se ha limpiado desde entonces, haz una prueba plana CD 5 antes de la tirada de ataque. Si fallas esta prueba, el disparo falla y el arma se encasquilla. El ataque se convierte automáticamente en un fallo crítico y tienes que usar una acción de Interactuar para eliminar el atasco antes de poder recargar el arma y dispararla de nuevo. Si has invertido por lo menos una hora en limpiar una arma, no tendrás que tirar por disparo fallido hasta el día siguiente a menos que un efecto te indique lo contrario. Puedes limpiar múltiples armas de fuego durante esta hora, hasta un límite razonable determinado por el DJ (típicamente, no más de cinco).

Algunas aptitudes provocan un disparo fallido como parte de sus efectos. Si esto sucede como resultado de un ataque (debido a una acción que causa un disparo fallido si se falla en ataque, por ejemplo), convierte de forma retroactiva el ataque en un fallo crítico.

tencia para la CD de tu clase pistolero se incrementa a maestro. Cuando usas una arma a distancia en la que tienes competencia a nivel maestro o mayor, ignoras el penalizador por atacar en el segundo y el tercer incremento de rango de distancia del arma.

SENTIDOS INCREÍBLES 19.º

Notas cosas que la mayoría de la gente no puede detectar. Tu nivel de competencia para la Percepción se incrementa a legendario.

MAESTRÍA CON ARMADURA INTERMEDIA 19.º

Tu habilidad con la armadura ligera intermedia mejora, incrementando tu capacidad para esquivar o absorber golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan a maestro.

Caminos de Pistolero

Aprendes un estilo de lucha en particular, denominado camino. Tu camino te concede una serie de proezas, acceso a dotes, competencia con una habilidad y una acción de recarga especial, todo lo cual ayuda a configurar y a influenciar la forma en la que afectas el campo de batalla. Los caminos disponibles para todos los pistoleros se describen a continuación.

CAMINO DEL ESPECIALISTA EN PISTOLAS

Tanto si eres un duelista profesional como un animador que hace malabares con las pistolas, tienes unos pies rápidos y unas manos aún más rápidas que jamás parecen dejarte tirado, así como un ingenio y una lengua igualmente afilados, con los que pinchar a tus enemigos. Podrías dejarte una mano libre o cultivar el ambidextrismo utilizando dos armas. De una o de otra forma, permaneces lo suficientemente cerca de tus enemigos o para sacar partido de tus reflejos superiores a la vez que dejas espacio suficiente como para disparar de forma segura.

Recarga del tirador Recarga del cuentacuentos

Proezas *Inicial* Diez pasos; *Avanzada* Réplica del especialista en pistolas; *Mayor* Arrogancia macabra

Habilidad de camino elige entre Engaño o Intimidación

Recarga del Tirador

RECARGA DEL CUENTACUENTOS ❖

PISTOLERO

Tus palabras rápidas o enérgicas desvían la atención del enemigo de tus manos lo suficiente como para meter otra bala en la recámara. Interacciona para recargar y después haz una prueba de Engaño para Crear una distracción o una prueba de Intimidación para Desmoralizar.

Proeza Inicial

DIEZ PASOS ◆

PISTOLERO

Desencadenante Tiras iniciativa.

Reaccionas a los problemas con velocidad de relámpago, colocándote de la forma más beneficiosa Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu tirada de iniciativa, y puedes Interactuar para desenvainar una arma de fuego a una mano o una ballesta a una mano. Como primera acción de tu primer turno, puedes dar un Paso de hasta 10 pies (*3 m*) como acción gratuita.

Proeza Avanzada 9.º

RÉPLICA DEL ESPECIALISTA EN PISTOLAS ↷

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego a una mano o una ballesta a una mano.

Desencadenante Un enemigo que está dentro del primer incremento de rango de distancia del arma de fuego a una mano o de la ballesta a una mano que empuñas falla críticamente una tirada de ataque contra ti.

Castigas el fallo de tu enemigo con un disparo. Da un Golpe contra el enemigo desencadenante con tu arma de fuego a una mano o tu ballesta a una mano.

Proeza Mayor 15º

ARROGANCIA MACABRA ◆◆

AUDITIVO EMOCIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL MIEDO PISTOLERO

Requisitos Llevas visible o empuñas una arma de fuego a una mano o una ballesta a una mano.

Intentas despejar la habitación prometiendo un destino fatal a cualquiera que no haga lo que tú dices, y rápido. Haz una prueba de Engaño o de Intimidación contra la CD de Voluntad de cada criatura a 30 pies (*9 m*) o menos, excepto tus aliados. Tanto si tienes éxito como si fallas, cada sujeto queda temporalmente inmune a tu Arrogancia macabra durante 10 minutos.

Por ejemplo, si haces una prueba de Engaño, mientes y exageras sobre tu puntería o sobre el enorme grupo de amigos que está a punto de llegar para apoyarte. Si haces una prueba de Intimidación, prometes a todos los que están en la habitación que vas a ser lo último que vean.

Éxito crítico La criatura queda asustada 3. Si es de menor nivel que tú, también huye durante 1 asalto.

Éxito La criatura queda asustada 2.

CAMINO DEL FRANCOTIRADOR

Prácticas un estilo de disparo que se basa en una puntería infalible y una colocación perfecta de tu primer disparo. Te mantienes escondido o a distancia, fuera del fragor de la batalla y llevando una muerte invisible a tus enemigos.

Recarga del tirador Recarga cubierta

Proezas *Inicial* Un disparo, un muerto; *Avanzada* disparo vital; *Mayor* Disparo fantasma

Habilidad de camino Sigilo

Recarga del Tirador

RECARGA CUBIERTA ◆

PISTOLERO

Te encoges adoptando una posición segura o minimizas tu perfil mientras recargas para llevar a cabo tu siguiente ataque. O bien te Pones a cubierto o intentas Esconderte, y después Interactúas para recargar. Para Ponerte a cubierto o Esconderte debes estar tumbado, beneficiándote de cobertura o cerca de un rasgo del terreno que te permite Ponerte a cubierto y tienes que estarte beneficiando de cobertura u oculto de una criatura para Esconderte de dicha criatura.

Proeza Inicial

UN DISPARO, UN MUERTO ◇

PISTOLERO

Desencadenante Tiras Sigilo para iniciativa.

Tu primer disparo es el más letal. Interactúas para desenfundar una arma de fuego o una ballesta. En tu primer turno, tu primer Golpe con dicha arma inflige 1d6 daño de precisión adicional. Este daño de precisión se incrementa a 2d6 a 9.º nivel y a 3d6 a 15.º nivel.

Proeza Avanzada 9.º

DISPARO VITAL ◆◆

PISTOLERO

INTERACTUAR PARA RECARGAR

La acción recarga del tirador de cada camino del pistolero, así como muchas dotes, concede la aptitud de Interactuar para recargar una arma. Esto basta para recargar una arma que requiere 1 acción de Interactuar para ser recargada, pero sólo proporciona una de las acciones de Interactuar necesarias para recargar una arma de recarga 2 o más. Como es normal, puedes proporcionar por separado las restantes acciones de Interactuar.

Tu cuidadoso disparo contra un oponente incauto atraviesa una arteria u órgano vital. Da un Golpe a distancia. Si el objetivo está desprevenido, el golpe le inflige un dado adicional de daño de arma y el enemigo sufre tanto daño persistente por sangrado como la cantidad de daño de precisión de tu Un disparo, un muerto.

Proeza Mayor 15º

DISPARO FANTASMA ◆

FLORITURA PISTOLERO

Da un Golpe con una arma de fuego o una ballesta. Si estás oculto del objetivo o no detectado por el mismo, el Golpe suma el daño adicional de precisión de Un disparo, un muerto; si ya obtendrías dicho daño adicional en el Golpe, los efectos no son acumulativos. Si no habías sido detectado por ninguna criatura o nadie te había visto, ahora estás escondido de ellos, puesto que el origen del ataque es claro.

CAMINO DEL VAGABUNDO

Eres un vagabundo que viaja de un país a otro con tu arma de fuego y una arma cuerpo a cuerpo por toda compañía. Quizá aprendiste a luchar con espada y pistola como un pirata de Los Grilletes, dominaste el cañón de mano y la katana en Minkai o practicaste con un hacha de mano y una pistola de clan en el Bastión Dongun. Ganas combates basándote en la movilidad y el uso flexible de tus armas.

Recarga del tirador Golpe de recarga

Proezas *Inicial* A la lucha; *Avanzada* Rematar la faena; *Mayor* Estela mayor del vagabundo

Habilidad de camino Acrobacias

Recarga del Tirador

GOLPE DE RECARGA ◆

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego o una ballesta a una mano, y la otra, o bien empuña una arma cuerpo a cuerpo a una mano, o bien está vacía.

Llevas a cabo un ataque cuerpo a cuerpo y después recargas tu arma de fuego en un movimiento fluido. Da un Golpe contra un oponente dentro de tu alcance con tu arma cuerpo a cuerpo a una mano (o bien, si tu otra mano está libre, un ataque sin armas), y después Interactúa para recargar. De esta forma, no necesitas una mano libre para recargar.

Proeza Inicial

A LA LUCHA ◇

PISTOLERO

Desencadenante Tiras iniciativa.

Sabes que los problemas pueden acechar detrás de cada esquina, y tus manos nunca se separan demasiado de tus cartucheras. Puedes Interactuar para sacar una arma a distancia a una mano y después Interactuar para sacar una arma cuerpo a cuerpo a una mano. Como tu primera acción en tu primer turno, puedes dar una Zancada como acción gratuita hacia un enemigo al que puedes percibir. Si no puedes percibir a ningún enemigo o no puedes acabar tu movimiento más cerca de uno, no puedes utilizar esta Zancada.

Proeza Avanzada 9.º

REMATAR LA FAENA ❖

PISTOLERO

Requisitos En tu última acción sufriste un fallo (pero no un fallo crítico) en un Golpe con una arma de fuego o una ballesta que sostienes a una mano y tu otra mano, o bien empuña una arma cuerpo a cuerpo, o bien está vacía.

Tu último ataque falló, pero te dejó bien situado para hacer otro. Da un Golpe con la otra mano, utilizando una arma cuerpo a cuerpo a una mano o un ataque sin armas. El Golpe utiliza el mismo penalizador al ataque múltiple como el Golpe que falló en la última acción. Después, incrementa de la forma normal tu penalizador por ataque múltiple.

Proeza Mayor 15.º

ESTELA DEL VAGABUNDO ❖❖❖

PISTOLERO

Te mueves a través del campo de batalla, abatiendo enemigos por donde pasas. Das una Zancada y puedes Golpear hasta tres veces en cualquier punto durante tu movimiento. Cada ataque debe designar como objetivo a un enemigo diferente y tiene que ser realizado con una arma de fuego, ballesta o arma cuerpo a cuerpo a una mano o bien ser un ataque sin armas. Cada ataque cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta que has llevado a cabo todos tus ataques. Tu movimiento no desencadena reacciones.

CAMINO DEL VANGUARDIA

Prácticas un estilo único de combate diseñado por los ingenieros de asedio enanos, utilizando armas pesadas con amplias áreas de ataque para abrir agujeros en las líneas enemigas, limpiar una abertura para tus aliados y defender el territorio conquistado.

Recarga del tirador Limpiar una senda

Proezas *Inicial* Fortificación viviente; *Avanzada* Aplastamiento giratorio; *Mayor* Rompeasedios

Habilidad de camino Atletismo

Recarga del Tirador

LIMPIAR UNA SENDA ❖

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego a dos manos o una ballesta a dos manos.

Empujas con tu arma para despejar algo de espacio antes de recargar rápidamente un nuevo proyectil. Haces una prueba de Atletismo para Empujar a un oponente que está dentro de tu alcance utilizando tu arma, y después Interactúas para recargar. Para este Empujón, no necesitas tener una mano libre y sumas el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque (si lo tiene) a la prueba de Atletismo. Si tu última acción ha sido dar un Golpe a distancia con el arma, utiliza el mismo penalizador al ataque múltiple de dicho Golpe para el Empujón; el Empujón sigue contando contra tu penalizador al ataque múltiple en ataques posteriores de la forma normal.

Proeza Inicial

FORTIFICACIÓN VIVIENTE ◈

PISTOLERO

Desencadenante Tiras iniciativa.

Puedes adoptar una postura defensiva con armas de fuego, ballestas, actuando como una torre andante. Interactúas para desenfundar una arma de fuego o una ballesta. A continuación colocas el arma defensivamente, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno, o bien un bonificador +2 por circunstancia si el arma elegida tiene el rasgo parada.

Proeza Avanzada 9.º

APLASTAMIENTO GIRATORIO ❖❖❖

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Das un cruel giro, estrellando el arma en los que tienes cerca e incrementas tu impulso disparando. Todas las criaturas adyacentes a ti sufren 1d6 daño contundente más tu modificador por Fuerza; esto se incrementa a 2d6 si tu arma de fuego tiene una runa de *golpe*, 3d6 si tiene una runa de *golpe* mayor y 4d6 si tiene una runa de *golpe* superior. Esta aptitud no aplica a otros efectos que incrementan el daño de tus Golpes con armas de fuego como por ejemplo especialización en una arma. Las criaturas afectadas por este ataque tienen que hacer una salvación básica de Reflejos. Una criatura que falla su salvación se ve además empujada 5 pies (*1,5 m*) en línea recta lejos de ti.

Proeza Mayor 15.º

ROMPEASEDIOS ❖❖

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego que tiene el rasgo retroceso o dispersión, o una ballesta a dos manos.

Con una fuerza increíble, cargas y estrellas tu arma contra un objetivo antes de clavar los talones y apretar el gatillo. Da un Salto o una Zancada y después da un Golpe con el arma de fuego o la ballesta requerida contra un objetivo adyacente. Este Golpe inflige 3d8 daño contundente adicional e ignora 10 puntos de la Dureza del objetivo (si la tiene) o de la Dureza de su escudo, si el objetivo utiliza Bloqueo con el escudo.

Después del Golpe, quedas inmovilizado y colocas defensivamente el arma requerida, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a la CA, o un bonificador +2 por circunstancia si el arma elegida tiene el rasgo parada. Ambos efectos duran hasta el inicio de tu siguiente turno. Si una fuerza de tuviera que mover mientras estás inmovilizado de esta forma, debería tener éxito en una prueba apropiada contra tu CD de clase.

Dotes de Pistolero

En todos los niveles en los que obtienes una dote de pistolero, puedes seleccionar una de las siguientes. Debes cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.er nivel

¡AL SUELO! ↷ — Dote 1

PISTOLERO

Desencadenante Una criatura a la que puedes ver da un Golpe a distancia contra ti.

Te apartas de la trayectoria rápidamente. Das un Salto. Tu movimiento te otorga un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Tanto si el ataque desencadenante te impacta como si no, quedas tumbado tras completar tu Salto.

ESPADA Y PISTOLA — Dote 1

PISTOLERO

Te sientes cómodo empuñando una arma de fuego o una ballesta en una mano y una arma cuerpo a cuerpo en la otra, combinando ataques cuerpo a cuerpo con disparos del arma de fuego. Cuando llevas a cabo un Golpe a distancia con éxito contra un enemigo dentro de tu rango de distancia con una arma de fuego a una mano o una ballesta a una mano, dicho enemigo queda desprevenido contra tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo con una arma cuerpo a cuerpo a una mano.

Cuando llevas a cabo un Golpe a distancia con éxito contra un enemigo con tu arma cuerpo a cuerpo a una mano, el siguiente Golpe a distancia que llevas a cabo contra dicho enemigo con una arma de fuego a una mano o ballesta a una mano no desencadena las reacciones que desencadenaría un ataque a distancia pero no un ataque cuerpo a cuerpo, como por ejemplo Ataque de oportunidad. Cualquiera de estos beneficios se pierde si no se utiliza antes del final de tu siguiente turno.

FUEGO DE COBERTURA ❖ — Dote 1

PISTOLERO

Frecuencia una vez por asalto

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Haces fuego de supresión para proteger a tus aliados, obligando a los enemigos a ponerse a cubierto de tus salvajes ataques. Da un Golpe con una arma de fuego o una ballesta; el objetivo debe decidir si va a agacharse antes de que hagas la tirada de dado. Si el objetivo se agacha, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra tu ataque, o un bonificador +4 por circunstancia a la CA si dispone de cobertura. También sufre un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque a distancia hasta el final de su siguiente turno. Si el objetivo prefiere no agacharse, tú obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque para dicho Golpe.

MUNICIONERO — Dote 1

PISTOLERO

Las balas y las bombas pueden ser escasas en algunos lugares, por lo que has aprendido a hacértelas tú mismo. Obtienes el nivel entrenado en Artesanía y obtienes el rasgo de clase de alquimista reactivos infundidos (*Reglas básicas*, pág. 72), obteniendo cada día tantos reactivos como tu nivel. También obtienes la dote Artesanía alquímica y cuatro fórmulas adicionales para sustancias alquímicas de 1.er nivel.

Obtienes reactivos infundido (cierta cantidad de reactivos utilizable para elaborar sustancias alquímicas) y alquimia avanzada (que te permite elaborar sustancias alquímicas durante tus preparativos diarios sin el coste o el gasto de tiempo normal). Obtienes tantos lotes de reactivos infundidos por día como tu nivel, que puedes utilizar tan solo para crear bombas o munición alquímica. Tu nivel de alquimia avanzada para crear estos reactivos es 1 y no se incrementa por sí solo. Si utilizas un lote de reactivos infundidos para crear munición básica de nivel 0 como cartuchos de pólvora negra o dosis de pólvora negra, elaboras 10 piezas de munición.

RECARGA DE ARMA DUAL ❖ — Dote 1

PISTOLERO

Requisitos Empuñas dos armas a una mano, cada una en una mano diferente, y una de ellas es una arma a distancia.

Llevas la munición de una forma que te permite recargar mientras empuñas dos armas. Interactúas para recargar una arma a distancia a una mano que empuñas. A diferencia de la mayoría de acciones de Interactuar, no necesitas tener una mano libre para recargar tu arma a distancia de esta forma.

REVENTAR CERRADURA ❖ — Dote 1

ATACAR PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

A veces, la distancia más corta entre dos puntos implica eliminar algún que otro obstáculo. Disparas tu arma de fuego contra una cerradura que está a 10 pies (*3 m*) o menos. Haz una tirada de ataque contra la CD necesaria para Forzar la cerradura.

Éxito crítico Abres la cerradura, o consigues dos éxitos que cuentan para la apertura de una cerradura compleja.

Éxito Abres la cerradura, o consigues un éxito que cuenta para la apertura de una cerradura compleja.

Fallo No consigues abrir la cerradura, y tu disparo hace que sea más difícil abrirla. Los intentos futuros de Forzar la cerradura o Reventar la cerradura sufren un penalizador -2 por circunstancia.

Fallo crítico No consigues abrir la cerradura, y tu disparo hace que sea mucho más difícil abrirla. Los intentos futuros de Forzar la cerradura o Reventar la cerradura sufren un penalizador -4 por circunstancia.

TIRADOR DE PRIMERA CON BALLESTA — Dote 1

PISTOLERO

Tienes una comprensión profunda de la ballesta. Cuando empuñas una ballesta e Interactúas para recargarla, incluyendo las acciones de Interactuar como parte de tu recarga de tirador y efectos similares, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de daño de tu siguiente Golpe con dicha ballesta. Como es normal, esto no se acumula con el bonificador +1 por circunstancia de experiencia singular. Si se trata de una ballesta sencilla, incrementa también en un paso el tamaño del dado de daño para dicho ataque. Tienes que llevar a cabo el ataque antes del final de tu turno o dichos beneficios se pierden.

2.º nivel

ARMAMENTOS DEFENSIVOS — Dote 2

PISTOLERO

Utilizas armas de fuego o voluminosas ballestas para escudar tu cuerpo de los ataques de tus enemigos. Cualquier arma de fuego a dos manos o ballesta a dos manos que empuñas obtiene el rasgo parada. Si una arma apropiada ya dispone del rasgo parada, incrementa el bonificador por circunstancia a la CA que concede cuando se usa para parar de +1 a +2.

DESENFUNDADO RÁPIDO ◆ — DOTE 2

PISTOLERO

Desenfundas el arma y atacas con ella en el mismo movimiento. Interactúas para desenfundar una arma y después Golpeas con ella.

DISPARO DE ADVERTENCIA ◆ — DOTE 2

PISTOLERO

Prerrequisitos entrenado en Intimidación

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

¿Quién necesita palabras cuando el rugido de una arma de fuego es mucho más sucinto? Intentas Desmoralizar a un enemigo disparando al aire, utilizando el incremento de rango de distancia máximo del arma en lugar del normal de 30 pies (*9 m*). Esta prueba no sufre el penalizador -4 por circunstancia habitual si el objetivo no comparte un idioma contigo.

ENGAÑO ↷ — DOTE 2

PISTOLERO VISUAL

Desencadenante Un aliado está a punto de utilizar una acción que requiere una tirada de ataque, designando como objetivo a una criatura que está dentro de tu primer incremento de rango de distancia.

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Con una hábil floritura de tu arma, obligas a que un enemigo te reconozca como una amenaza. Haz una tirada de ataque para Prestar ayuda al ataque desencadenante. Si has infligido daño a dicho enemigo con la misma arma desde el inicio de tu turno anterior, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a esta tirada.

GIRO DE PISTOLA ◆ — DOTE 2

PISTOLERO

Prerrequisitos entrenado en Engaño

Requisitos Empuñas una arma a distancia a una mano cargada.

Tus rápidos gestos y tu capacidad de Interpretación distraer a tu oponente, dejándole vulnerables a tus ataques subsiguientes. Fintas contra un oponente que está dentro del primer incremento de rango de distancia del arma requerida, en lugar de un oponente a alcance de cuerpo a cuerpo. Si tienes éxito, el enemigo queda desprevenido contra tus ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, en lugar de tan sólo tus ataques cuerpo a cuerpo. Con un fallo crítico, quedas desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia del objetivo, en lugar de tan sólo sus ataques cuerpo a cuerpo.

RECARGA ARRIESGADA ◆ — DOTE 2

FLORITURA PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego.

Has practicado una técnica para recargar rápidamente tu arma de fuego, pero intentar el uso de esta técnica es una apuesta peligrosa con la funcionalidad de tu arma. Interactúas para recargar una arma de fuego, y después Das un Golpe con la misma. Si el Golpe falla, el arma de fuego sufre un disparo fallido.

4.º NIVEL

DISPARO ALQUÍMICO ◆◆ — DOTE 4

PISTOLERO

Requisitos Dispones de una bomba alquímica o la llevas en una mano, y empuñas una arma de fuego o una ballesta en la otra.

Has practicado una técnica para mezclar las bombas alquímicas con tus disparos. Interactúas para sacar la bomba (si no la tienes ya en la mano) y viertes su contenido sobre tu munición, consumiendo la bomba. A continuación, das un Golpe con tu arma de fuego. El Golpe inflige daño del mismo tipo que la bomba (por ejemplo, daño por fuego para el fuego de alquimista) y 1d6 daño persistente adicional del mismo tipo que la bomba. Si golpes un fallo, tú sufres 1d6 daño del mismo tipo que la bomba utilizada, y el arma de fuego sufre un disparo fallido.

El daño persistente se incrementa a 2d6 si la bomba es de 11.º nivel o superior, o a 3d6 si es de 17.º nivel o superior.

DISPAROS EMPAREJADOS ◆◆ — DOTE 4

PISTOLERO

Requisitos Empuñas dos armas, cada una de las cuales puede ser, o bien una arma de fuego a una mano cargada, o una ballesta a una mano cargada.

Tus disparos impactan simultáneamente. Da dos Golpes, uno con cada una de tus dos armas a distancia, utilizando para cada una de ellas tu penalizador al ataque múltiple actual. Ambos golpes deben ir dirigidos al mismo objetivo.

Si ambos ataques aciertan, combina el daño y después suma cualquier efecto aplicable de ambas armas. Suma cualquier daño de precisión, sólo una vez, a un solo ataque, a tu elección. Combina el daño de ambos golpes y aplica tan sólo una vez las resistencias y las debilidades. Esto cuenta como dos ataques para calcular tu penalizador al ataque múltiple.

IMPULSO DE PÓLVORA NEGRA ◆ O ◆◆ — DOTE 4

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

Disparas tu arma mientras saltas, utilizando el retroceso para ir más lejos. Saltas y descargas tu arma de fuego para sumar un bonificador +10 pies (*3 m*) por estatus a la distancia recorrida. Si inviertes 2 acciones para Impulso de pólvora negra, en su lugar das un Salto de altura o un Salto de longitud.

Especial Una aptitud que te permite llevar a cabo un Salto de altura o un Salto de longitud como una sola acción (como la dote de habilidad Salto rápido) te permite también utilizar Impulso de pólvora negra como una sola acción para dichos saltos.

RECARGA A LA CARRERA ◆ — DOTE 4

PISTOLERO

Puedes recargar tu arma mientras te mueves. Das una Zancada, un paso o bien usas el Sigilo, y después Interactúas para recargar.

REFUERZO INSTANTÁNEO ↷ — DOTE 4

PISTOLERO

Desencadenante Tu ataque con una arma de fuego sufre un disparo fallido.

Al fallar tu arma, sacas rápidamente una de repuesto. Si quieres, suelta el arma que ha sufrido el disparo fallido e Interactúa para sacar una arma a una mano.

6.º NIVEL

CAUTERIZAR ❖ DOTE 6

FLORITURA PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada y tú o un aliado adyacente estáis sufriendo daño persistente por sangrado.

Utilizas el cañón humeante de tu arma de fuego para cauterizar una herida sangrante. Da un Golpe con tu arma de fuego. A continuación presiona el cañón recalentado contra tu herida o la de un aliado a tu alcance que está sufriendo daño persistente por sangrado, lo que concede de inmediato una prueba plana para acabar el sangrado con la CD baja por una asistencia particularmente efectiva (*Reglas básicas*, pág. 504).

DESAFÍO DEL ESPECIALISTA EN PISTOLAS ❖ DOTE 6

AUDITIVO FLORITURA LINGÜÍSTICO MENTAL PISTOLERO

Prerrequisitos camino del especialista en pistolas

Con un severo aviso, una puya cuidadosamente elegida o alguna otra declaración desafiante, exiges la atención de tu enemigo en un duelo. Elige un oponente a 30 pies (*9 m*) o menos al que puedes percibir y que te puede oír, y elige entre una prueba de Engaño o de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo. Sea cual sea el resultado de la prueba, el enemigo quedará temporalmente inmune a tu desafío del especialista en pistolas hasta el mediodía del día siguiente.

Éxito Tanto tu oponente como tu obtenéis un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño con Golpes dados uno contra otro. Si dispones del nivel maestro en la habilidad utilizada para la prueba, el bonificador por estatus a las tiradas de daño se incrementa a +3, y si el nivel es legendario, se incrementa a +4.

Sólo puedes tener un desafío funcionando a la vez; desafiar a un nuevo ponente acaba este efecto sobre cualquier objetivo actual. De lo contrario, el efecto dura hasta que uno de vosotros queda derrotado, huye o se acaba el encuentro.

Fallo crítico Quedas asustado 1 y no puedes utilizar de nuevo esta aptitud durante 1 minuto.

ESQUIVA DEL VAGABUNDO ❖❖ DOTE 6

FLORITURA PISTOLERO

Prerrequisitos camino del vagabundo

Requisitos Empuñas una arma de fuego o una ballesta a una mano, y tu otra mano, o bien empuña una arma cuerpo a cuerpo, o bien está vacía.

Entras y sales de un incremento de rango de distancia para complementar tus ataques. Das un Paso, das un Golpe, das otro Paso y das otro Golpe. Un Golpe tiene que ser a distancia utilizando tu arma de fuego o tu ballesta, y el otro debe ser un Golpe cuerpo a cuerpo utilizando tu arma cuerpo a cuerpo o ataque sin armas. Puedes elegir no dar uno o los dos Pasos.

EJEMPLO DE PISTOLERO

VAGABUNDO

Con una arma de fuego en una mano y una cuchilla o un palo en la otra, golpeas y te mueves, sin quedarte quieto nunca.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Prioriza la Destreza, seguida por la Fuerza y la Constitución.

HABILIDADES
Acrobacias, Atletismo, Latrocinio, Sigilo

CAMINO
Vagabundo

DOTES
Espada y pistola (1.º), Engaño (2º), Impulso de pólvora negra (4º)

EXPLOSIÓN DESPERDIGADA ◆◆ — DOTE 6

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada que tiene el rasgo dispersión.

Cargas tu arma con munición y pólvora adicionales, creando una ola de destrucción arriesgada pero devastadora. Da un Golpe a distancia con tu arma de fuego. El incremento de rango de distancia del arma de fuego se incrementa en 20 pies (*6 m*) y el radio de la dispersión se incrementa en 20 pies (*6 m*). El Golpe obtiene los siguientes estados de fallo.

Fallo El arma de fuego sufre un disparo fallido, pero no causa los demás efectos de fallo crítico indicados a continuación.

Fallo crítico El arma de fuego sufre un disparo fallido y además explota. Queda rota e inflige su daño por arma normal a todas las criaturas en una explosión de 20 pies (*6 m*) centrada en el arma de fuego, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de clase. Este daño incluye cualquiera de las runas fundamentales y de propiedad del arma.

FABRICANTE DE MUNICIONES — DOTE 6

PISTOLERO

Prerrequisitos Municionero, experto en Artesanía

Eres particularmente adepto en la fabricación de munición y de bombas. Tu nivel de alquimia avanzada para la munición y las bombas se incrementa a tu nivel -3.

PUNTERÍA DEL FRANCOTIRADOR ◆◆ — DOTE 6

CONCENTRAR PISTOLERO

Prerrequisitos camino del francotirador

Inviertes un momento adicional para sincronizar cuidadosamente tu puntería y tu respiración, para después disparar un tiro con gran precisión. Da un Golpe con una arma a distancia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque de este Golpe e ignoras el ocultamiento del objetivo. Si estás utilizando una arma de fuego con retroceso, no sufres el penalizador por circunstancia normal en este Golpe por no tener la puntuación de Fuerza requerida o por disparar sin utilizar un estabilizador.

ROMPEFALANGES ◆◆ — DOTE 6

PISTOLERO

Prerrequisitos camino del vanguardia

Requisitos Empuñas una arma de fuego a dos manos o una ballesta a dos manos.

Sabes que para deshacer una formación enemiga, tienes que abrir un agujero en su centro. Da un Golpe a distancia con el arma requerida contra un objetivo dentro del primer incremento de rango de distancia del arma. El objetivo resulta empujado hacia atrás 10 pies (20 pies con un impacto crítico) en dirección contraria (*3 m o 6 m, respectivamente*), y si esto lo empuja contra un obstáculo, sufre tanto daño contundente como la mitad de tu nivel.

TIRADOR AVANZADO — DOTE 6

PISTOLERO

Has dedicado tu entrenamiento a las armas más complejas y extrañas de tu grupo favorito. Elige armas de fuego o ballestas. Obtienes competencia con todas las armas de fuego avanzadas como si fueran armas de fuego marciales o con todas las ballestas avanzadas como si fueran ballestas marciales.

8.º NIVEL

AGALLAS Y TENACIDAD ↺ — DOTE 8

FORTUNA PISTOLERO

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Fallas una salvación de Fortaleza o de Voluntad.

Recurres a reservas profundas de dureza y de fortaleza mental para que te permiten sobreponerte a un efecto debilitador. Repite la salvación desencadenante con un bonificador +2 por circunstancia; tienes que utilizar el segundo resultado.

CORTINA DE HUMO ◆◆ DOTE 8

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o llevas o sostienes una dosis de pólvora negra.

Cargas una dosis adicional de pólvora en tu disparo, haciendo que surja una nube de humo. Das un Golpe con tu arma de fuego y creas una nube de humo en una emanación de 20 pies (*6 m*) centrada en tu ubicación. Las criaturas están ocultas mientras permanecen en el interior del humo, y las criaturas de fuera del área están ocultas para las criaturas del interior. El humo se disipa al inicio de tu siguiente turno. Si tu golpes un fallo crítico, tu arma de fuego sufre un disparo fallido.

DIVIDIR BALA ◆ DOTE 8

FLORITURA PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego o una ballesta a una mano, y tu otra mano empuñas una arma cuerpo a cuerpo cortante (o versátil Cor).

Alineas cuidadosamente tu arma con el filo de tu cuchilla, cortando en dos el proyectil mientras disparas, para atacar a dos objetivos diferentes. Da dos Golpes, uno contra cada uno de dos objetivos distintos. Los objetivos deben estar adyacentes entre sí y dentro del incremento de rango de distancia máximo de tu arma. Cada uno de dichos ataques sufre un penalizador -2 a la tirada de ataque, pero ambos cuentan como sólo un ataque para calcular tu penalizador por ataque múltiple.

PINCHAR Y DISPARAR ◆ DOTE 8

FLORITURA PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego con una bayoneta fijada o una culata reforzada, una lanza de fuego o una arma de combinación.

Cortas o golpeas a tu oponente con la parte cuerpo a cuerpo de tu arma antes de apretar el gatillo a quemarropa. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con el arma requerida. Si el Golpe tiene éxito, puedes dar de inmediato un Golpe a distancia contra el mismo objetivo con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque. Esto cuenta como dos ataques contra tu penalizador por ataque múltiple, pero dicho penalizador no se aplica hasta después de haber llevado a cabo ambos ataques.

SALTAR Y DISPARAR DOTE 8

PISTOLERO

Prerrequisitos ¡Al suelo!

Eres lo bastante rápido como para disparar mientras te estás tirando al suelo. Cuando utilizas tu reacción ¡Al suelo!, en cualquier punto durante tu Salto puedes dar también un Golpe a distancia con una arma o ballesta cargada, designando como objetivo a la criatura cuyo ataque desencadenó la reacción.

10.º NIVEL

ASALTO DE REBOTE ◆◆ DOTE 10

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada en una mano y una arma contundente o cortante cuerpo a cuerpo en la otra.

Arrojas tu arma cuerpo a cuerpo contra un oponente y después disparas contra la empuñadura de dicha arma, lo que le otorga daño adicional y hace que rebote de vuelta a tu mano. Da un Golpe arrojadizo a distancia con el arma cuerpo a cuerpo y luego un Golpe a distancia con tu arma de fuego. Ambos Golpes utilizan el mismo penalizador por ataque múltiple. Si el arma cuerpo a cuerpo no tiene el rasgo arrojadizo, obtiene el rasgo arrojadizo 10 pies (*3 m*) durante un Asalto de rebote.

Si ambos ataques tienen éxito, el virote o la bala aciertan el arma cuerpo a cuerpo arrojadiza en lugar de tu objetivo, sumando su fuerza en un solo ataque. Combina el daño de los dos Golpes, utilizando el tipo de daño del arma arrojadiza y súmale 1d6 daño de precisión adicional. El impacto hace que el arma cuerpo a cuerpo rebote en el objetivo y vuelva a tu mano.

En cualquier circunstancia que no sea un acierto con ambos ataques, lleva a cabo ambos golpes de forma individual. El arma arrojadiza no rebota y cae en el espacio del objetivo de la forma normal para las armas arrojadizas.

DERRIBO DE DOBLE DISPARO ◆◆ DOTE 10

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una ballesta o una arma de fuego cargada en cada mano.

Disparas contra un enemigo a la vez que designas como objetivo una parte de su anatomía que perturbará su equilibrio. Da dos Golpes contra el mismo objetivo, uno con cada una de las armas requeridas. Si ambos Golpes tienen éxito, el objetivo queda tumbado.

DISPARO APUNTADO ◆◆ DOTE 10

FLORITURA PISTOLERO

Designas como objetivo una area específica de la anatomía de tu enemigo, con efectos debilitadores. Declara una parte de la anatomía de tu enemigo como objetivo y da un Golpe un con arma a distancia. Si aciertas e inflige daño, el objetivo sufre uno de los siguientes efectos, basado en la parte corporal designada. El DJ debería utilizar los efectos indicados como directriz cuando se ataqué a criaturas con anatomías extrañas, por ejemplo aplicando el efecto "brazos" a los tentáculos de una criatura si son lo que utiliza para atacar.

- **Brazos** El objetivo queda debilitado 2 hasta el final de tu siguiente turno. Con un impacto crítico, queda también debilitado 1 durante 1 minuto
- **Cabeza** El objetivo queda anonadado 2 hasta el final de tu siguiente turno. Con un impacto crítico, queda también anonadado 1 durante 1 minuto
- **Piernas** El objetivo sufre un penalizador -10 pies (*3 m*) por estatus a sus Velocidades hasta el final de tu siguiente turno. Con un impacto crítico, sufre también un penalizador -5 pies (*1,5 m*) a sus Velocidades durante 1 minuto.
- **Alas** Si el objetivo vuela utilizando sus alas, cae de inmediato 20 pies (*6 m*) o 40 pies (*12 m*) con un impacto crítico. La caída es lo suficientemente gradual o para que si el objetivo impacta con el suelo, no sufre daño debido a la misma.

DISPARO CON TRUCO ◆◆ DOTE 10

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una ballesta o una arma de fuego cargada.

No disparas contra tu enemigo sino contra un objeto cercano. Da un Golpe con tu arma de fuego contra una CA igual a una CD fácil para tu nivel (*Reglas básicas*, pág. 504). Con un éxito, en lugar de acertar a tu enemigo, tu ataque acierta en un objeto que hay detrás o a un lado del

EJEMPLO DE PISTOLERO

ESPECIALISTA EN PISTOLAS

Un ingenio rápido y unas manos aún más rápidas significan que siempre estás listo para cualquier cosa.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza, seguida por el Carisma y la Constitución.

HABILIDADES

Acrobacias, Engaño, Intimidación, Latrocinio

CAMINO

Especialista en pistolas

DOTES

Recarga de arma dual (1.º), Giro de pistola (2.º), Disparos emparejados (4.º)

mismo, creando uno de los siguientes efectos. El DJ podría determinar que lo apropiado es una CD diferente, o que un efecto en particular no es una opción válida, como usar la opción barril explosivo cuando no hay semejante objeto en el campo de batalla. El DJ deberia informarte de si es posible un Disparo con truco antes de gastar tus acciones, puesto que tu ojo entrenado puede reconocer fácilmente objetos sueltos o volátiles.

- **Desalojar objeto** Tu ataque saca de su posición a un objeto desatendido de Impedimenta no superior a 2, moviéndolo hasta 10 pies (*3 m*) en una dirección a elegir por ti. Por ejemplo, el arma podria derribar de una mesa la bola de cristal de un mago.
- **Barril explosivo** Tu ataque impacta en un barril de ron caro, un vial de fluidos alquímicos volátiles, una pústula demoníaca que surge de la tierra o algún otro objeto explosivo. El objeto detona en una explosión de 20 pies (*6 m*) y todas las criaturas en dicha área sufren 6d6 daño, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de clase. El tipo de daño lo elige el DJ, basándose en el objeto que explota. Incrementa el daño en 1d6 por cada 2 niveles que tienes por encima del 10.º.

DISPARO DE DESVÍO ↷ — DOTE 10

PISTOLERO

Desencadenante Un aliado dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma de fuego o tu ballesta sufre un impacto en un ataque y tú puedes ver al atacante.

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Siempre estás a punto para hacer un disparo rápido para desviar una arma o distraer a un enemigo lo suficiente para afectar su puntería. El aliado obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante. Utilizas esta reacción después de que se revele el resultado de la tirada de ataque, por lo que sabes si el +2 marcará una diferencia significativa.

DISPARO DE REDIRECCIÓN ↷ — DOTE 10

FORTUNA PISTOLERO

Desencadenante Un aliado falla con un ataque a distancia que utiliza una arma arrojadiza o munición. El aliado debe estar dispuesto a aceptar tu ayuda, tú debes poder ver al objetivo del ataque y el objetivo del ataque debe estar en el primer incremento de rango de distancia de tu arma de fuego o ballesta.

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Viendo que el ataque ataque de tu aliado está a punto de fallar, disparas tu arma para corregir su curso. Dispara tu arma de fuego y tira 1d20. Tu aliado utiliza el resultado de esta tirada en lugar del suyo y el ataque ignora todo bonificador que el objetivo pudiera obtener contra el mismo debido a cobertura menor o estándar.

FUEGO PERFORANTE ◆◆ — DOTE 10

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Atraviesas con tu fuego a un enemigo, acertando además a otro. Elige dos objetivos, uno de los cuales otorgaría al otro cobertura menor contra tus ataques a distancia. Da un solo Golpe a distancia con el arma requerida contra ambos objetivos. Este ataque ignora cualquier cobertura menor que el objetivo más cercano porporciona al otro. Tira daño sólo una vez y aplícaselo a todas las criaturas impactadas. Fuego perforante cuenta como dos ataques a efectos de tu penalizador por ataque múltiple.

MUNICIONES PRECIOSAS — DOTE 10

PISTOLERO

Prerrequisitos Fabricante de municiones

Añades motas de metales preciosos que has reunido en tus viajes a tus balas personalizadas para aportar sus propiedades a tu munición temporal. Puedes utilizar alquimia avanzada para crear munición adamantina, de hierro frío o de plata de calidad normal, gastando 1 lote de reactivos por pieza de munición. A 15.º nivel, puedes crear crear munición adamantina, de hierro frío o de plata de alta calidad.

12.º NIVEL

AGALLAS SÓLIDAS — DOTE 12

PISTOLERO

Prerrequisitos Agallas y Tenacidad

Los conflictos te han endurecido tras todo a lo que te has enfrentado, y dispones de una terquedad intratable. Si la repetición de tirada que te concede Agallas y tenacidad es un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico; si es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo.

CAMUFLAJE DEL TIRADOR — DOTE 12

PISTOLERO

Prerrequisitos nivel maestro en Sigilo

Te especializas en fundirte con un tipo de entorno en particular, y eres capaz de desaparecer una vez has disparado. Elige entre terreno natural y terreno urbano. En el terreno elegido, puedes Esconderte y usar Movimiento furtivo incluso sin cobertura o sin estar oculto.

CERTERO ◆ — DOTE 12

CONCENTRACIÓN PISTOLERO

Relajas la vista hasta abarcar los movimientos más ínfimos de los objetos, el mecerse de la hierba y las hojas y otros signos de la presencia de cosas escondidas, lo que te concede la aptitud de localizar criaturas invisibles. Hasta el final de tu siguiente turno, puedes ver criaturas y objetos invisibles como siluetas definidas por el movimiento del aire, pequeñas depresiones en el suelo y otros signos que ujna vista menos aguda pasaría por alto, lo que hace que simplemente estén ocultos de ti.

DISPARO DE REBOTE ◆ — DOTE 12

CONCENTRACIÓN PISTOLERO

Haces rebotar tu disparo en una superficie próxima para impactar a tu oponente desde un ángulo inesperado. Al determinar si un objetivo dispone de cobertura contra tu ataque a distancia con una arma de fuego o ballesta, puedes elegir una superficie sólida dentro de tu primer incremento de rango de distancia para hacer rebotar el tiro en ella. Si lo haces, determinas la cobertura del objetivo desde el punto en el que rebota el disparo, en lugar de desde ti.

DISPARO RESQUEBRAJADOR ◆ — DOTE 12

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada y dispones de una bomba alquímica o la empuñas.

Lanzas una bomba al aire y después disparas contra ella con tu arma mientras cae, haciendo llover la destrucción sobre una amplia área. Si es necesario, Interaccionas para sacar la bomba y volver a empuñar corrrectamente el arma. Lanzas la bomba a la esquina de una casilla que está dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma de fuego y luego disparas contra él con la misma. Todas las criaturas en una explosión de 15 pies (*4,5 m*) de la bomba sufren el daño normal de la misma, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de clase. No sufren ningún daño por salpicadura o persistente que la bomba infligiría normalmente.

RASGUÑO ◆ — DOTE 12

PISTOLERO

Disparas para asegurarte de que, incluso si tu disparo no acierta limpiamente, acierta lo bastante como para infligir algún daño. Da un Golpe a distancia. Obtienes el siguiente efecto con un fallo (pero no un fallo crítico).

Fallo Aunque tu ataque falla, sigue infligiendo 1 dado de daño más cualquier daño debido al rasgo de clase de especialización en una arma. Esto utiliza el dado de daño y el tipo de daño normales de tu arma. Este ataque no provoca daño adicional debido a otras fuentes o aptitudes.

SANGRE EN EL AIRE ◆ — DOTE 12

CONCENTRACIÓN PISTOLERO

Requisitos Un enemigo al que has dañado con una arma a distancia durante el último minuto está oculto o escondido de ti.

Una vez te has centrado en un objetivo, pocas cosas pueden confundir tu puntería. Da un Golpe con una arma a distancia contra el objetido requerido. Dicho Golpe ignora el estado de oculto del objetivo y reduce de 11 a 5 la CD de la prueba plana para el estado escondido.

14.º NIVEL

DANZA DEL TRUENO ◆◆◆ — DOTE 14

CONCENTRACIÓN PISTOLERO

Frecuencia una vez por minuto

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada y no estás fatigado.

Tus pasos retumban con el estruendoso sonido de la explosión de la pólvora negra mientras bailas una danza de muerte. Ejecuta cualquiera de las siguientes acciones, a tu elección, en cualquier orden: Da un Paso, Golpea a un objetivo dentro del primer incremento de rango de distancia del arma de fuego e Interacciona para recargar. Si das un Golpe y tienes éxito, puedes repetir estas tres acciones de nuevo en cualquier orden. Si das un Golpe en el segundo juego de acciones y tienes éxito puedes repetirlas una última vez.

Tras usar Danza del trueno, quedas fatigado durante 1 minuto.

DIFUMINACIÓN DISRUPTIVA — DOTE 14

PISTOLERO

Prerrequisitos camino del vagabundo

Utilizas estallidos cacofónicos de tu arma de fuego o disparos de distracción de tu ballesta para causar distracciones momentáneas, lo que te permite moverte con impunidad por el campo de batalla. Tras dar un Golpe con una arma de fuego o ballesta, las criaturas no pueden llevar cabo reacciones que serían desencadenadas por tu movimiento el resto de tu turno.

DISPARO A LA CABEZA ◆◆ — DOTE 14

CONCENTRACIÓN PISTOLERO

Prerrequisitos camino del francotirador

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Intentas acabar con tu objetivo con un disparo final, bien colocado. Da un Golpe con una ballesta o con una arma de fuego. Si has dañado al objetivo durante el último minuto con la misma arma y obtienes un éxito crítico en tu tirada de ataque, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o morir; este es un efecto de muerte y de incapacitación. Una criatura que sobrevive queda temporalmente inmune durante 1 día. Las criaturas sin cabeza (como

EJEMPLO DE PISTOLERO

FRANCOTIRADOR

Prefieres las armas de largo alcance y los disparos poderosos hechos desde un buen escondite a una distancia segura.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza. La Sabiduría puede mejorar tu Percepción y hacer que tu rasgo de clase testarudo sea aún más efectivo, mientras que la Inteligencia te puede dar acceso a una gama más amplia de habilidades que puedes utilizar desde tu posición, lejos del fragor de la batalla.

HABILIDADES

Acrobacias, Artesanía, Sigilo, Supervivencia

CAMINO

Francotirador

DOTES

Fuego de cobertura (1.º), Recarga arriesgada (2.º), Disparo alquímico (4.º)

los dullahans o los cienos) son inmunes a esta aptitud y las criaturas con cabezas redundantes (como los ettins) podrían sobrevivir a la destrucción de una cabeza.

PLACAJE EXPLOSIVO ◆◆ — DOTE 14

PISTOLERO

Prerrequisitos camino del vanguardia

Requisitos Empuñas una ballesta o arma de fuego a dos manos o una arma de fuego que tiene el rasgo retroceso o dispersión.

Te lanzas contra un enemigo, apretando tu arma contra él y acercándotelo antes de liberar un disparo destructivo. Haz una Presa; si empuñas tu arma a dos manos, Libera una mano para hacerlo. Si tu Presa tiene éxito, puedes dar un golpe de inmediato al objetivo de la Presa con el arma requerida, incluso si es una arma a dos manos que estás empuñando a una mano. Este Golpe inflige 3d6 daño adicional de precisión.

Mientras la criatura permanece apresada o neutralizada, puedes utilizar tan solo una mano para recargar el arma y Golpear con ella a la criatura.

SENSACIÓN — DOTE 14

PISTOLERO

Prerrequisito Giro de pistola, nivel maestro en Engaño

Tus pistolas giratorias crean una gran distracción, que es difícil dejar de contemplar. Cuando utilizas Giro de pistola para Fintar, puedes designar como objetivo a todos los enemigos en el primer incremento de rango de distancia al que puedes percibir y que puede verte. Haz una prueba de Engaño y compara el resultado con la CD de Percepción de cada objetivo.

TIROTEO CON DOS ARMAS ◆ — DOTE 14

FLORITURA PISTOLERO

Requisitos Empuñas dos armas, cada una en una mano diferente. Por o menos una de las dos armas tiene que ser una arma de fuego cargada o una ballesta cargada.

Atacas con tus dos armas en una furiosa descarga. Da dos Golpes, uno con cada arma.

¡VEN A POR MÍ! — DOTE 14

PISTOLERO

Prerrequisitos Desafío del especialista en pistolas

Eres un duelista legendario, que aceptas todos los desafíos, lo que te permite desafiar a muchos enemigos, incluso cuando hay otros desafíos activos. Ya no hay límite para el número de Desafíos del especialista en pistolas que puedes tener activos en un momento dado.

16.º NIVEL

BALA FATAL — DOTE 16

PISTOLERO

Tienes un talento especial para golpear a tus enemigos en sus áreas más vulnerables. Cuando infliges un impacto crítico con una arma de fuego fatal, infliges un dado de daño adicional del tamaño y tipo de daño apropiado para el rasgo fatal tras doblar el daño del arma. Por ejemplo, tras infligir un impacto crítico con una arma fatal d12, sumas 1d12 adicional de daño al ataque tras doblar el daño normal.

GATILLO SENSIBLE — DOTE 16

PISTOLERO

Prerrequisitos proeza inicial que te permite Interactuar para desenfundar una arma.

Nadie puede reaccionar más rápido de lo que aprietas el gatillo. Al utilizar tu proeza inicial, en lugar de Interactuar para desenfundar una arma, puedes dar un Golpe con una arma de fuego o ballesta que ya empuñas. Si dicho Golpe acierta, el objetivo queda además desprevenido hasta el final del primer turno del encuentro.

Especial Si tu proeza inicial te permite Interactuar para desenfundar una arma más de una vez, esta dote te permite reemplazar una de esas acciones de Interactuar y usar la otra

para desenfundar una arma. No puedes reemplazar ambas acciones por Golpes, pero puedes desenfundar una arma de fuego cargada o una ballesta con una de las acciones y dispararla inmediatamente con la otra.

MAESTRO DEL REBOTE — DOTE 16

PISTOLERO

Prerrequisitos Disparo de rebote

Tienes ojo para los ángulos y puedes llevar a cabo disparos que otros creen imposibles. Cuando usas Disparo de rebote, puedes hacer rebotar la bala hasta en dos superficies sólidas dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma, en lugar de solo una.

Además, una criatura queda desprevenida la primera vez que la atacas con un Disparo de rebote durante un encuentro.

RETORNO INSTANTÁNEO ↷ — DOTE 16

PISTOLERO

Desencadenante Un enemigo te falla con un ataque a distancia usando un tipo de munición apropiado para tu arma (una bala, si empuñas una arma de fuego).

Requisitos Empuñas una arma de fuego o una ballesta descargadas.

Con un único y fluido gesto, agarras un proyectil del aire, lo cargas en tu arma y se lo disparas al atacante. Interactúa para cargar el proyectil en tu arma y luego da un Golpe con el arma requerida contra el enemigo desencadenante. Como quiera que estarás utilizando la munición del enemigo, este golpe aplicará cualquier efecto especial que pueda tener dicha munición (por ejemplo, si es explosiva, explota en un estallido de fuego si el Golpe impacta).

18.º NIVEL

CRÍTICO PERFORANTE — DOTE 18

PISTOLERO

Tus ataques con tus armas preferidas infligen heridas especialmente devastadoras. Cuando das un Golpe con una arma de fuego o una ballesta con la que tienes competencia a nivel legendario, obtienes un éxito crítico si sacas un 19 en el dado, si dicho resultado es un éxito.

DISPARO FINAL ◆››› — DOTE 18

PISTOLERO

Requisitos Empuñas una arma de fuego descargada.

Encajas una carga triple de pólvora en tu arma para desatar un ataque tan devastador como arriesgado e inexacto. Interactúa para recargar, gastando tres dosis de pólvora negra además de la pólvora negra o munición normales y después da un Golpe con tu arma de fuego contra una criatura dentro del primer incremento de rango de distancia de tuu arma. Si obtienes un éxito, el ataque se convierte en un impacto crítico, pero si fallas, el arma sufre un disparo fallido. Sea cual sea el resultado, tras el ataque quedas desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno, y aturdido 1.

DISPARO INFALIBLE — DOTE 18

PISTOLERO

Tus sentidos están finamente sintonizados con las variaciones más mínimas en el aire, de forma que puedes colocar tu disparo exactamente donde quieres, desde cualquier rango de distancia posible con tu arma. Cuando atacas con una arma a distancia con las que tienes competencia a nivel maestro o mayor, ignora los penalizadores debido a los incrementos de rango de distancia (el rango de distancia máximo del arma no cambia). Además, si tu objetivo tiene cobertura contra tu ataque con dicha arma, no obtiene el bonificador a la CA si tiene cobertura menor, obtiene sólo el de cobertura menor si tiene cobertura estándar u obtiene sólo el de cobertura estándar si tiene cobertura mayor.

EN BUSCA DE LAS ESTRELLAS — DOTE 18

PISTOLERO

Prerrequisitos Impulso de pólvora negra

No hay límites... si tienes suficiente cantidad de pólvora negra. Cuando utilizas Impulso de pólvora negra, puedes gastar pólvora negra o munición adicionales para impulsarte más lejos. Por cada dosis de pólvora negra o pieza de munción de arma de fuego que gastes además de tu disparo, sumarás otros 10 pies (*3 m*) a la altura o la distancia de tu Salto, hasta un máximo de 5 impulsos (un bonificador de +50 pies [*15 m*] por estatus). Tienes que llevar encima una dosis de pólvora negra o pieza de munición, o llevarla en la mano para detonarla y obtener un impulso.

Puedes elegir en qué puntos de tu Salto detonas cada impulso, lo que te permite cambiar de dirección cada vez. Después tienes que moverte en línea recta hasta un nuevo impulso o hasta que acaba el Salto.

20.º NIVEL

DISPOSICIÓN PERFECTA — DOTE 20

PISTOLERO

Te preparas para disparar con una velocidad instintiva y una memoria muscular que van más allá de tus pensamientos conscientes. Estás permanentemente acelerado. Sólo puedes utilizar tu acción adicional para dar un Paso o Interactuar para recargar.

LEYENDA DEL REBOTE — DOTE 20

PISTOLERO

Prerrequisitos Maestro del rebote

Cuantos más obstáculos hay entre ti y tu objetivo, más letales se vuelven tus disparos, puesto que los haces rebotar en múltiples superficies para acertar. Cuando usas Disparo de rebote, tu disparo puede rebotar en cualquier superficie dentro de los tres primeros incremento de rango de distancia de tu arma y el objetivo no se puede beneficiar de cobertura a menos que la tenga por todos los lados.

Además, una criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad contra tu CD de clase la primera vez que la atacas con un Disparo de rebote. Si falla, queda aturdida 2 y es incapaz de determinar dónde se originó el disparo.

REFLEJOS DEL TIRADOR — DOTE 20

PISTOLERO

Tu capacidad para reaccionar ante circunstancias inesperadas es extraordinaria. Al inicio de cada turno del enemigo, obtienes una reacción adicional que sólo puedes utilizar ese turno para una reacción de pistolero.

OPCIONES DE PERSONAJE

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Un francotirador sin su avistador es como un centinela sin catalejo. Sí, claro, podrás pillar a unos cuantos enemigos, pero te perderás más amenazas de las que podrás divisar tú solo. Eos lo sabía al ir tras los bandidos, pero aun así fui tras ellos. ¿Se supone que tenía que dejarles que se me lo llevaran todo y esperar que no hicieran lo mismo a la siguiente familia? Por supuesto que no.

Las cosas empezaron bastante bien. Seguí su rastro de pisadas ensangrentadas y de huellas descuidadas desde mi granja hasta su campamento. Encontré un lugar cercano, que lo dominaba desde un promontorio. Probablemente se asentaron allí pensando que eso haría más difícil que alguien viera el humo de sus fogatas, o que gente como yo se les acercara demasiado. Afortunadamente para mi, lo alto del promontorio era todo lo cerca que yo necesitaba estar.

Vi mi disparo cuando el bandido que mató a mi chaval se puso de pie en el centro del campamento para hablar. No sé lo que iba a decir, pero mi opinión se puso de manifiesto cuando Alessandra rugió como un dragón enfurecido y le atravesó de un lado a otro con un proyectil de plomo. Recargar, apuntar, disparar. Recargar, apuntar, disparar. Dos más abatidos, pero un par de ellos salieron de mi campo de fuego y empezaron a trepar por los costados del promontorio. ¿Me centraba en los bandidos que estaban aún en mi campo de fuego o abandonaba mi posición para ocuparme de los que venían por los flancos? Mal momento, decisión difícil. Ese es el tipo de cosas en las que tener un avistador te ayuda. Tenía que haber tenido a alguien cubriéndome las espaldas. ¡Qué le vamos a hacer! Recargar, apuntar, disparar.

—Griestly Peppercorn, marshal *escudo retirada*

Las armas de fuego y quien las usa siguen siendo poco comunes en el mundo de Golarion, porque la tecnología que se requiere para fabricar armas de fuego y pólvora negra está limitada a unos cuantos bastiones de la tecnología esparcidos por el globo. A pesar de su rareza (o quizá a causa de ella), las armas de fuego dejan una impresión duradera en quienes son testigo de su poder destructivo y de su sorprendente impacto. Los habitantes del Mar Interior fuera de las Tierras Imposibles que ven en acción a un pistolero o a otro utilizador de armas de fuego podrían emprender un peregrinaje a Alkenstar para negociar con la Armería a fin de obtener para sí una de esas armas, inusuales pero poderosas.

Sin embargo, incluso gente que nunca ha visto u obtenido una arma de fuego podría tener un motivo que les obliga a adoptar estas opciones. Las ballestas son muchísimo más comunes que las armas de fuego pero sirven un propósito similar y pueden utilizarse para cosas muy similares. Un artillero que dirige la dotación de un cañón en Alkenstar puede tener una contrapartida en Taldor, que utiliza aptitudes similares con las catapultas. Los dúos francotiradores que utilizan sus arcabuces para proteger los muros de Alkenstar de los monstruos de los Yermos de Maná no son tan diferentes de los arqueros elfos que patrullan los bosques de Kyonin y se enfrentan a los pantanos infestados de demonios de Zarzamaraña. En las islas de Los Grilletes, los capitanes pirata pelean con espadas y pistolas mientras los miembros de su tripulación, que no pueden permitirse una arma de fuego rara y cara podrían usar el mismo estilo de combate con una arma similar como una ballesta o una ballesta de mano.

Si bien las armas de fuego aún son relativamente raras en el Mar Interior, los relatos que inspiran y los estilos de combate que incorporan se han expandido más rápido que la propia tecnología. Francotiradores, vagabundos, intérpretes de las armas y muchos más tienen un lugar en Golarion mayor que el impacto de las armas de fuego por sí solas. Incluso si tu mundo o región no incluye armas de fuego, podría haber opciones perfectas para tu próximo personaje en esta sección. Las opciones aquí presentadas pueden añadir nuevas elecciones y aptitudes excitantes para los personajes de cualquier mundo de campaña, sea cual sea el nivel tecnológico del escenario.

¿POR QUÉ NO HAY COMPETENCIA EN ARMAS DE FUEGO?

Si bien la mayor parte de las opciones de personaje de esta sección proporcionan beneficios particularmente útiles, o incluso específicamente diseñados, para armas de fuego, notablemente pocas de ellas excepto la de pistolero otorgan una progresión de competencia específica en armas de fuego. Podrías preguntarte por qué y hay una respuesta muy sencilla: para la gran mayoría de personajes, no hace falta.

Igual que los cuchillos, las espadas, las lanzas y cualquier otra categoría de armas, las armas de fuego se pueden dividir en sencillas, marciales y avanzadas. Cuando un personaje obtiene acceso a las armas de fuego (pág. 148), es probable que también tenga acceso a una selección de armas de fuego en las que ya es competente. Además, muchas de las opciones de personaje de esta sección funcionan igual de bien con las ballestas que con las armas de fuego. Esto significa que las opciones de este capítulo soportarán automáticamente cualquier categoría de armas (sencillas, marciales o avanzadas) que tu personaje sepa usar.

BAGAJES COMUNES

Los siguientes bagajes comunes son particularmente apropiados para personajes que interaccionan con armas de fuego, áreas que disponen de las mismas y temáticas relacionadas con ellas. Si bien los bagajes se indican como comunes para un área con temas de armas de fuego y mecanismos, y sus mecánicas e impacto en el relato no es probable que requieran una discusión con tu DJ o con los demás jugadores, muchos de ellos podrían seguir sin ser temáticamente apropiados para regiones y campañas que carecen de dichos temas. Así, asegúrate de hablarlo con tu grupo antes de utilizar estos bagajes en una campaña sin armas de fuego para asegurarte de qué expectativas encajan con las los demás jugadores.

ALGUACIL — BAGAJE

Si bien tu vida puede haber dado muchos giros en los años transcurridos, una vez fuiste nombrado protector de la ley en una comunidad. Si bien el trabajo fue temporal, y al acabarlo devolviste la placa, dicha responsabilidad te marcó para siempre. Siempre que hay una comunidad en problemas y el *sheriff* no está (ni se le espera), sus habitantes te llaman para que captures a un delincuente, rescates de unos bandidos a los hijos del alcalde o te enfrentes cara a cara con unos forajidos.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (caza). Obtienes la dote de habilidad Rastreador experto.

ANIMADOR DE *SALOON* — BAGAJE

Todo lo que quieres es entretener a la gente pero, si hay algo seguro, es que las malas noticias parecen seguirte. Tiroteos, peleas, robos y cosas aún peores suceden en los establecimientos en los que actúas, y la noticia corre como la pólvora. Si te mantienes una población por delante de los chismorreos, a lo mejor podrías dar un concierto, hacerte con un escenario o dirigir una mesa de nuevo.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Carisma o a Destreza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Interpretación y en una habilidad de Saber a tu elección. Obtienes la dote de habilidad Intérprete virtuoso.

ARMERO — BAGAJE

Desde muy joven, fuiste aprendiz de un armero experto y, con el tiempo, tu habilidad y tus conocimientos crecieron hasta igualar a los de tu maestro. Hoy en día puedes arreglar, modificar o mejorar casi cualquier arma de fuego que has visto antes e, incluso si no la has visto, la sabes desmontar en un periquete para ver cómo funciona. Te has llevado a la carretera dichas habilidades, utilizándolas para ayudarte a ti mismo y a tus aliados como un aventurero, con el mantenimiento de sus armas, armaduras, escudo y aun más cosas.

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

Éstas entrenado en las habilidades Artesanía y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Reparación rápida.

ARTILLERO — BAGAJE

Fuiste tripulante en un buque de guerrra o en un barco pirata, donde eras responsable del uso y el mantenimiento de los cañones de la nave. Una espalda fuerte y unos reflejos rápidos eran igualmente importantes para cumplir con tu deber, y sabes cómo manejarte con los explosivos y los peligros que implican. Dichas habilidades te sirven bien en tu nueva vida como aventurero y, comparado con el peso de un cañón, un cargamento de engranajes que hace palidecer a tus aliados a tí te hace reír.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Fuerza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y Saber (guerra). Obtienes la dote de habilidad Porteador recio.

ASESINO A SUELDO — BAGAJE

Tu vida empezó de verdad tras matar por primera vez. Quizá mataste en defensa propia, quizá fue un crimen pasional o simplemente un accidente y tú eras tan solo un chaval en el lugar equivocado y en el momento equivocado. Al fin y al cabo, el por qué no importa. Te saliste de rositas. Y después te diste cuenta de que no te importaba tanto como pensabas. Y que quizá, sólo quizá, tenías un talento que podías utilizar para ganarte la vida. Un talento y una vida manchados de sangre, eso sí. Pero lo tienes.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Fuerza o a Destreza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sigilo y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Acechador del terreno, eligiendo un terreno apropiado para donde llevas a cabo tus muertes.

AVISTADOR — BAGAJE

Ojo para el detalle, sentido para el viento y una gran confianza en tus corazonadas. Estas cualidades te han diferenciado de otros en cuanto a ayudar a un francotirador se refiere, para preparar el disparo perfecto contra su objetivo. Elevación, aceleración y ocultación; son todos factores vitales que hay que tener en consideración para llevar a cabo una proeza de auténtica puntería, y ningún francotirador sería capaz de funcionar sin un avistador experto. Desde tus años mozos, has puesto tus habilidades como avistador al servicio de tu labor como aventurero. Tanto si disparas tú mismo como si avistas para otros, tus talentos te conceden ventaja en una carrera de aventuras.

ANIMADOR DE *SALOON*

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Sigilo y Saber (exploración). Obtienes la dote de habilidad Acechador del terreno.

CAMINANTE DE LOS YERMOS — BAGAJE

Tanto si creciste en los Yermos de Maná como en otro lugar similarmente desolado, aprendiste rápidamente que sólo los fuertes sobreviven. Tu familia y tú os visteis obligados a esquivar monstruos, mutantes, magia salvaje y cosas aún peores, puesto que cada nuevo día albergaba la posibilidad de un peligro o amenaza que jamás habíais visto antes. Aprendiste a adaptarte a las peores condiciones posibles, a forrajear y a sobrevivir en un lugar en el que muy pocos se atreverían a vivir.

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

Éstas entrenado en la habilidad Supervivencia y en Saber (Yermos de Maná) u otra habilidad similar de Saber asociada con los yermos en los que creciste. Obtienes la dote de habilidad Forrajeador.

CHATARRERO — BAGAJE

Vives siguiendo el adagio de que la basura de una persona es el tesoro de otra. Ya sea rebuscando en basureros o excavando en antiguos campos de batalla, siempre estas en busca de objetos perdidos o descartados que convertir en algo útil. Lo más normal es que sólo encuentres basura, pero estás convencido de que uno de estos días tendrás suerte. Incluso te has dado a la vida de aventuras como medio de sobrecargar tu acceso a todo tipo de basura, equipo y botín.

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

Éstas entrenado en la habilidad Artesanía puedes elegir también entre las habilidades Saber (ingeniería) y Saber (minería). Obtienes la dote de habilidad Valoración del artesano (*Guía del jugador avanzada*, pág. 209).

ENTERRADOR — BAGAJE

La gente se muere. Este es el hecho desafortunado de la vida en el que has basado tu negocio, porque donde muere gente hay demanda de servicios mortuorios. Podría ser un sacerdote farásmico o un profesional seglar, pero tu trabajo es cuidar del cuerpo, confortar a los dolientes y asegurarte de que el difunto llega a su recompensa definitiva con la dignidad debida. Por supuesto, alguien en tu posición ve un montón de muertes extrañas, y existe la posibilidad de que una de ellas fuera lo que te puso en el camino de la aventura.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad medicina y en una habilidad de Saber especializada en un tipo local de muerto viviente. Obtienes la dote de habilidad Perspicacia forense (*Guía del jugador avanzada*, pág. 207).

GRANJERO — BAGAJE

Construiste tu casa utilizando la madera de los árboles que la rodeaban. La edificaste desde abajo y la llamaste hogar. Pensaste que sería donde envejecerías y morirías. Pero a pesar de todos sus esfuerzos, te equivocaste.

La tierra que al principio te proporcionaba comida quedo estéril, y el polvo inundó el aire asfixiando al ganado. Ahora recorres el mundo como aventurero. ¿Buscas un nuevo lugar donde asentarte y probar de nuevo, o tus antiguos sueños te han desilusionado, llevándote a buscar un nuevo propósito?

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber (granja). Obtienes la dote de habilidad Forrajeador.

MÉDICO CLANDESTINO — BAGAJE

Eres el médico al que muchos recurren cuando no hay disponible una clínica o un sanador más oficial. Podrías especializarte en coser heridas de bala o tener un acuerdo permanente y confidencial con un sindicato del crimen para proporcionar tus servicios a cualquier hora del día o de la noche. En uno y otro caso, quizá te has dado a la vida de aventuras porque un antiguo cliente está insatisfecho con tu labor o porque los miembros de la comisaría local están empezando a hacer demasiadas preguntas.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Medicina y Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Cirugía arriesgada (*Guía del jugador avanzada*, pág. 203).

PIROTÉCNICO — BAGAJE

Pocas celebraciones en Tian Xia se consideran completas sin un castillo de fuegos artificiales, y tu trabajo es asegurarte de que todo va como una seda. Cargas las carcasas, preparas las mechas y coreografías la interpretación, haciendo que el espectáculo acabe en un *crescendo* de luces y explosiones. Después toca empaquetar los bártulos y poner rumbo al siguiente festejo cívico o festival religioso. Por supuesto, es más que probable que alguien que recorre los caminos con una mochila llena de explosivos se encuentre con una aventura que otra por el camino y, a lo largo del tiempo, has gastado unos cuantos de esos fuegos artificiales apoyando dicha vida.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Interpretación y Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Interpretación fascinante.

PREDICADOR AMBULANTE — BAGAJE

Aunque hace algún tiempo te dirigías a una pequeña congregación en una iglesia destartalada, has dejado atrás aquellos días. Tu iglesia fue destruida, tus feligreses dispersos y ahora vagas por el país sosteniendo un ejemplar gastado de tu texto religioso en una mano y una convicción feroz en la otra. Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en la habilidad Religión y una habilidad de Saber asociada con el dios sobre que predicas (como por ejemplo, Saber [Farasma]). Obtienes la dote de habilidad Amuleto del peregrino (*Guía del jugador avanzada*, pág. 202)

BAGAJES POCO COMUNES

Los siguientes bagajes son poco comunes, típicamente porque requieren que un personaje sea miembro de una organización, propietario de una vivienda en un asentamiento en particular o mantenga un nivel de estatus social o responsabilidad que primero deberías discutir con tu DJ y con tu grupo.

Por ejemplo el rango de un juez o *sheriff* concede estatus social y poder judicial en el área del nombramiento, por lo que es apropiado hablar con tu DJ y tu grupo para aseguraros de que los relatos y las aventuras que todo el mundo quiere contar tengan sentido con un personaje que ostenta dichos títulos y determinar lo prominentes que van a ser las ubicaciones asociadas para la campaña.

FORAJIDO DE ALKENSTAR — BAGAJE

POCO COMÚN

Eres un forajido cuyo primer delito fue robar en la Armería de Alkenstar las armas que te permitieron comenzar una oleada de delitos de proporciones épicas. No sabes dónde acabará tu camino, pero probablemente vaya a ser un final sangriento. La vida de un aventurero podría ser incluso un respiro comparado con una vida siempre huyendo de las autoridades de Alkenstar y de sus aliados.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en Latrocinio y en Saber (bajos fondos). Obtienes la dote de habilidad Ladrón sutil.

JUEZ DE CIRCUITO — BAGAJE

POCO COMÚN

Eres un juez de circuito, un tribunal a caballo que da servicio a un grupo de comunidades en los Yermos de Maná o una región remota similar. Apareces cada par de meses, oyes los casos que se han amontonado desde tu última visita, pronuncias tu veredicto y continúas hasta la siguiente población de tu itinerario. No es la vida más fácil del mundo, pero es interesante y tienes ocasión de oír algunos casos francamente extraños. Lo más probable es que fuera uno de dichos casos lo que te encaminó por la senda de la aventura.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Sabiduría, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en Engaño y en Saber (Derecho). Obtienes la dote de habilidad Miénteme.

LEVA — BAGAJE

POCO COMÚN

¿Fueron cinco chupitos o seis? En el fondo, poco importa porque después de que aquella buena gente te pagara tanta bebida, despertaste en el peldaño más bajo de la escala. Ya seas tripulante de un navío, recluta de un ejército o algo peor, lo único que te queda es ir hacia arriba. Este trasfondo por lo general requerirá un acuerdo con todo el grupo para explicar un relato que te permita interpretar un personaje que inicia sus aventuras debido a circunstancias ajenas a su control. Sin embargo, también puedes interpretar un personaje que antaño fue sujeto a una leva y desde entonces ha huído de dicha vida. Si lo haces, leva no tiene el rasgo poco común, pero sí los mismos efectos mecánicos.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Fuerza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Atletismo y Saber (trabajo). Obtienes la dote de habilidad Ayuda con la armadura (*Guía del jugador avanzada*, pág. 202).

RESIDENTE TEMPORAL EN ALKENSTAR — BAGAJE

POCO COMÚN

Llegaste a Alkenstar porque te enteraste de que vendían armas de fuego, pero te quedaste por la atmósfera. O por las armas de fuego. De una u otra forma, el periodismo y la curiosidad científica te abrieron la puerta a una vida de aventuras. Ahora continúas tus aventuras en el área de Alkenstar, utilizando tus habilidades para ocuparte de cualquier situación que se presenta.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en Sociedad y en Saber (ingeniería). Obtienes la dote de habilidad Callejeo.

SHERIFF — BAGAJE

POCO COMÚN

Ostentas un título oficial de *sheriff* o de alguacil en una pequeña comunidad. Quienes harían daño a los demás huyen de tu mirada, puesto que saben que lleva la promesa de un castigo. Proteges tu población, cuidas de quienes han depositado su confianza en ti y te aseguras de que quienes harían daño a otros son llevados ante la justicia.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en las habilidades Intimidación y Saber (caza). Obtienes la dote de habilidad Intimidación de grupo.

TRATANTE DE ARMAS MANO DE ORO — BAGAJE

POCO COMÚN

Eres un agente enano de la Logia de la Mano de Oro, una colección de mercaderes enanos basados en el Bastión Dongun que busca vender armas de fuego a diestro y siniestro. El rey supremo Anong Arunak todavía no ha otorgado su aprobación a semejante método de distribución, pero mientras tanto tú sigues en marcha, promocionando tu mercancía e incluso de vez en cuando haciendo demostraciones viscerales del abrumador poder de detención de tus armas de fuego. Estas demostraciones y ventas han hecho que te pique el gusanillo de la aventura, y la constante amenaza de la piratería te ha convencido de la importancia de ir de aventuras con un grupo.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Éstas entrenado en Diplomacia y en Saber (mercantil). Obtienes la dote de habilidad Impresión de grupo.

BAGAJES RAROS

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Si bien la mayoría de trasfondos están disponibles para cualquier personaje, otros son tan inusuales que el simple hecho de disponer de ellos hace que un personaje sea raro y extraordinario.

Estos trasfondos raros pueden conceder a un jugador una experiencia de interpretación significativamente diferente situando a su personaje con una historia o legado más allá de la norma, situado en una posición especial en la narrativa. El bagaje de tu personaje es una parte intrínseca de su procedencia y no algo que obtiene durante la partida. Los trasfondos raros sólo debería elegirse tras una discusión con el DJ para ver si uno de ellos encajaría en un personaje en particular de tu grupo de juego.

MISIÓN DE OTRO MUNDO — BAGAJE

RARO

Has sido llamado para un propósito específico; te lo dijo tu dios, por lo que tiene que ser verdad. Quizá creciste sabiéndolo, o quizá se te reveló un día en una visión, claro como una campana y el doble de sonoro. Se te ha encomendado una tarea que sólo tú puedes llevar a cabo. Tu misión podría ser tan peligrosa como matar a un tirano mortal o tan sencilla como abrir una puerta en particular en un día en particular.

Deberías discutir con tu DJ cómo manejar la verdad del bagaje de tu personaje o dejar que éste lo decida en secreto. ¿Es esta llamada a la acción un mensaje de la propia mente del personaje, está siendo manipulado por algún tipo de ser sobrenatural o es cierto que está recibiendo órdenes de marcha por parte de uno de los dioses del escenario?

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Sabiduría o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Religión. Una vez por aventura, puedes pedirle órdenes a la voz que crees que es un dios y obtener algún tipo de instrucción; nunca obtendrás ningún tipo de explicación, sino simplemente una orden de ir a una parte o hacer algo. Seguir dichas órdenes no siempre es seguro, pero suele ser interesante.

RELATO FANTÁSTICO — BAGAJE

RARO

Has montado en un tornado, cazado un río a lazo, le has hecho un calvo a un dragón bajo una luna llena y has abatido seis zombis con una sola bala. En cualquier caso, eso es lo que dicen los relatos e, incluso si la gente no se los cree a pie juntillas, sienten curiosidad acerca de ti. Lo cierto es que los relatos se siguen extendiendo y podría parecer que o bien tienes un destino único o bien intentas convencer al mundo de que lo tienes.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Interpretación. Obtienes la dote de habilidad Interpretación impresionante. Puedes obtener la dote de habilidad Conexiones más adelante sin disponer del nivel experto en Sociedad o tener Gracia cortesana; esto representa conexiones sociales menos tradicionales y más como lo que tu leyenda ha expandido, y has aprendido a sacar partido de ello, puesto que la gente quiere conocerte y verte por sí misma.

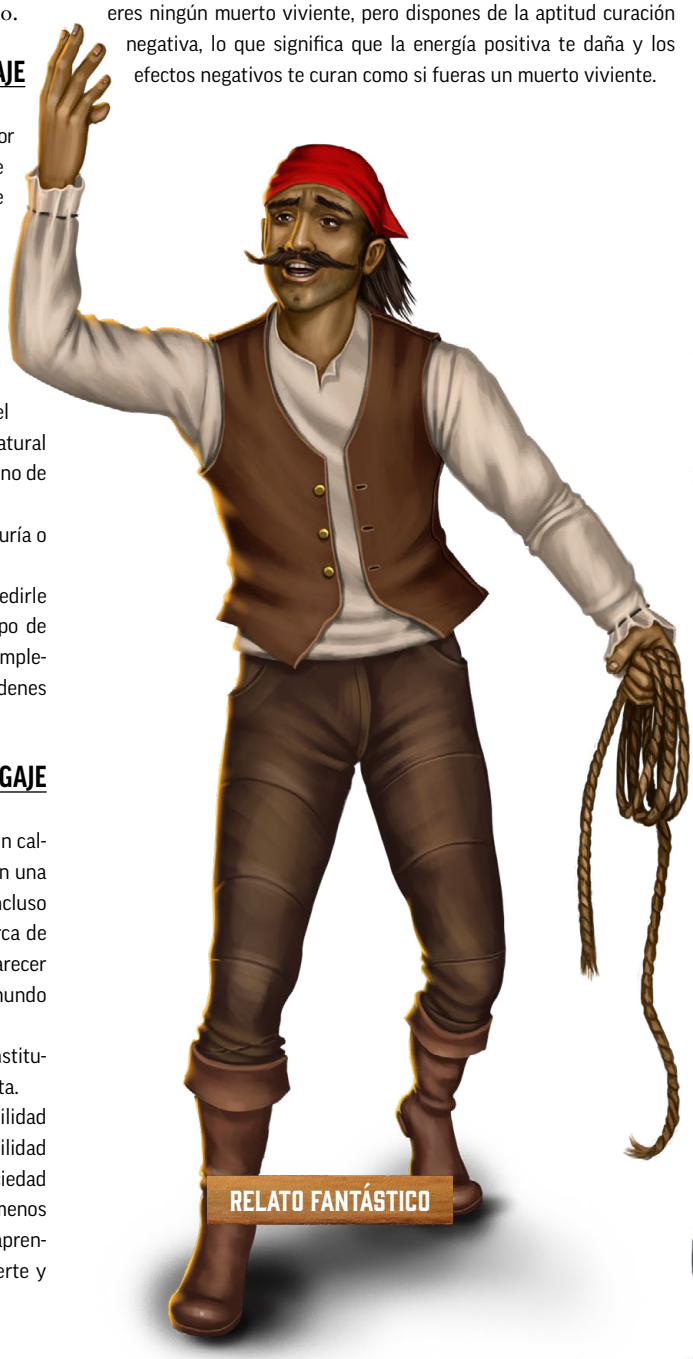
RETORNADO — BAGAJE

RARO

Estuviste muerto. En eso no existe duda alguna. Una bala en el cerebro o un cuchillo en la garganta, estuviste muerto del todo. Y después volviste. Quizá tenías algún asunto pendiente o quizá simplemente eras tan duro y tan malvado que el propio Infierno te escupió. De cualquier forma, volviste por una razón.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Constitución o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Religión y en Saber (el Osario). Sigues vivo y no eres ningún muerto viviente, pero dispones de la aptitud curación negativa, lo que significa que la energía positiva te daña y los efectos negativos te curan como si fueras un muerto viviente.



RELATO FANTÁSTICO

ARQUETIPOS

Aunque los pistoleros son especialmente conocidos por usar armas de fuego, otros tipos de personajes también las usan y podría ser que la clase pistolero no encajara del todo con tu concepto de personaje. Los arquetipos te permiten expandir el ámbito de tu clase de personaje.

Aplicar un arquetipo requiere que selecciones dotes de arquetipo en lugar de dotes de clase. Empieza buscando el arquetipo que mejor encaja con tu concepto de personaje y selecciona la dote de dedicación de arquetipo utilizando una de tus elecciones de dotes de clase. Una vez tienes la dote de dedicación, puedes seleccionar cualquier dote de dicho arquetipo en lugar de una dote de clase, si cumples sus prerrequisitos. La dote de arquetipo que seleccionas sigue estando sujeta a cualesquiera restricciones para su selección de la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo, si obtuviste una aptitud a 6.º nivel que te concedía una dote de clase de 4.º nivel con el rasgo enano, tan sólo podrías intercambiar dicha dote de clase por una dote de arquetipo de 4.º nivel o inferior con el rasgo enano. Las dotes de arquetipo que obtienes en lugar de una dote de clase se llaman dotes de clase de arquetipo.

Ocasionalmente, una dote de arquetipo funciona como una dote de habilidad en lugar de como una dote de clase. Estas dotes de arquetipo tienen el rasgo habilidad y las seleccionas en lugar de una dote de habilidad, siguiendo por lo demás las mismas reglas expuestas más arriba. No son dotes de clase de arquetipo (por ejemplo, para determinar el número de Puntos de Golpe que obtienes de la dote de arquetipo Resistencia del guerrero).

Cada dote de dedicación de arquetipo representa cierta parte del tiempo y del enfoque de tu personaje, por lo que una vez seleccionas una dote de dedicación para un arquetipo, debes cumplir sus requisitos antes de poder obtener otra dote de dedicación. Típicamente, cumples los requisitos de una dote de dedicación de arquetipo obteniendo cierto número de dotes de la lista del arquetipo. No podrás reconvertir una dote de dedicación mientras tengas cualquier otra dote de dicho arquetipo.

A veces una dote de arquetipo te permite obtener otra, como por ejemplo la dote de alquimista brebaje básico. Siempre debes cumplir los prerrequisitos de la dote que obtienes de esta forma.

Dotes adicionales

Algunos arquetipos permiten otras dotes más allá de las que hay en su entrada. Típicamente se trata de dotes de clase, como dotes de guerrero que representan determinados estilos de combate. La lista de dotes adicionales incluye el nombre de la dote, su nivel y el número de página en el que aparece. Puedes adquirir la dote como una dote de arquetipo de dicho nivel, lo que significa que cuenta para el número de dotes requeridas por la dote de dedicación de arquetipo. Cuando se selecciona esta forma, una dote que normalmente tiene un rasgo de clase ya no dispone de dicho rasgo.

Arquetipos multiclase

Los arquetipos con el rasgo multiclase representan una diversificación de tu entrenamiento en las especialidades de otra clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclase si eres miembro de la clase con el mismo nombre (por ejemplo, un guerrero no puede seleccionar la dote Dedicación de guerrero).

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en diversos arquetipos.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes usar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Posición: una posición es una estrategia de combate general en la que entras utilizando una acción con el rasgo posición, y permaneces en ella durante algún tiempo. Una posición dura hasta que quedas inconsciente, hasta que sus requisitos (si los tiene) son violados, hasta el final del encuentro o hasta que entras en una nueva posición, lo que antes sucede. Una vez llevas a cabo una acción con el rasgo posición, no puedes llevar a cabo otra durante 1 asalto. Sólo puedes entrar en una posición o estar en la misma en el modo encuentro.

Lista de Arquetipos de armas de fuego

Cada uno de los siguientes arquetipos te permite construir un personaje con fuertes vínculos con las armas de fuego.

- El arquetipo multiclase **pistolero** (pág. 127) añade algunas opciones de pistolero a los personajes de cualquier otra clase.
- El arquetipo **artillero** (pág. 128) lanza poderosos ataques mediante armas de asedio y artillería pesada.
- El arquetipo **cañonero bestial** (pág. 130) forma un vínculo místico con un poderoso cañón bestial, obteniendo en el proceso conjuros y aptitudes mágicas.
- El arquetipo **danzarin de las balas** (pág. 132) lleva a cabo una forma única de artes marciales que se centra en los diversos usos de las armas de fuego.
- El arquetipo de clase **disparador de conjuros** (pág. 133) añade opciones mágicas a la clase francotirador.
- El arquetipo **dúo francotirador** (pág. 135) forma equipo con un avistador de su elección para obtener beneficios que ayudan tanto al francotirador como a su avistador.
- El arquetipo **especialista en demoliciones** (pág. 137) coloca explosivos que atrapan enemigos y destruyen edificios.
- El arquetipo **fenómeno de la pistola** (pág. 138) combina un uso vistoso de las pistolas con una poderosa personalidad, para tomar el control de cualquier situación.
- El arquetipo **francotirador inesperado** (pág. 140), o bien es increíblemente afortunado o, en secreto, extremadamente hábil. Sea cual sea la verdad, dicho personaje parece que siempre acierta a sus objetivos y esquiva ataques como si le empujara hacia delante algún poder extraño.
- El arquetipo **pirotécnico** (pág. 142) lanza fuegos artificiales para una gran variedad de interesantes efectos especiales.

Pistolero

Te gusta una arma que causa impresión casi tanto como te gusta a ti causar impresión.

Personajes pistoleros multiclase

La clase pistolero encaja muy bien con los personajes que quieren una arma que pegue duro a distancia, especialmente los exploradores, que ya disponen de aptitudes que hacen que su primer impacto cuente. Los lanzadores de conjuros con *impacto verdadero* podrían preferir las armas de fuego con la propiedad fatal y las aptitudes de pistolero que mejoran las opciones de apoyo a sus aliados.

Dote de dedicación de pistolero — Dote 2

Poco común · Arquetipo · Dedicación · Multiclase

Prerrequisitos Destreza 14

Obtienes el nivel entrenado en ballestas sencillas y marciales y armas de fuego sencillas y marciales. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase pistolero. Elige un camino de pistolero. Obtienes el nivel entrenado en la habilidad asociada con tu camino; si ya estás entrenado en ella, lo obtienes en otra habilidad a tu elección. No obtienes ninguna otra aptitud de tu elección de camino.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo pistolero.

Disparo básico — Dote 4

Arquetipo

Prerrequisito Dedicación de pistolero

Obtienes una dote de pistolero de 1.er o 2.º nivel a tu elección.

Disparo avanzado — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisito Disparo básico

Obtienes una dote de pistolero. A efectos de cumplir sus prerrequisitos, tu nivel de pistolero es igual a la mitad de tu nivel.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, obtienes otra dote de pistolero.

Presteza del tirador — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisito Dedicación de pistolero

Has aprendido los trucos de un pistolero para marcar tu territorio en una pelea. Obtienes la proeza inicial del camino elegido en tu Dedicación de pistolero.

Recargas practicadas — Dote 10

Arquetipo

Prerrequisito Dedicación de pistolero

Has dominado las técnicas y métodos de recarga usualmente practicados sólo por los profesionales de las armas de fuego más dedicados. Obtienes recarga del tirador para el camino elegido en tu Dedicación de pistolero.

Ojo de águila — Dote 12

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de pistolero, nivel experto en Percepción.

Tu práctica con las ballestas y las armas de fuego ha refinado tu atención al detalle. Has alcanzado el nivel maestro en Percepción.

Experto en armas de fuego — Dote 12

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de pistolero, nivel experto en cualquier tipo de arma o ataque sin armas.

Has alcanzado el nivel experto con tus armas elegidas. Tus niveles de competencia para las ballestas sencillas y marciales y las armas de fuego sencillas y marciales se incrementan a experto.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
ANAJE TATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Artillero

"¡Cargad, *pathfinders*, cargad! Esa maldita polilla feérica va a volver para dar otra pasada en un instante y, si no la recibimos con una descarga de fuego de cañón, desearéis tener un traje de buzo como el mío. ¡Fijad la puntería ahí! Firmes... ¡Fuego!".

—Khoumrock Blackthorne, capitán del *Insumergible* y autoproclamado matador de "dioses polilla malignos gigantes".

Dice la máxima del artillero que, si bien se pueden ganar peleas con espadas, las batallas se ganan con cañones. O, en un apuro, con trabuquetes, torres de asedio, catapultas, *hwachas* y todo el resto de la miscelánea letal de un cuerpo de ingenieros de combate. Como un auténtico artillero, dejas las pistolas y los cuchillos de tres al cuarto para los que tienen que operar a pequeña escala. Eres un profesional consumado en el arte de los grandes cañones, un maestro en fusionar las matemáticas y el personal para convertir cualquier muro de cortina, batallón de infantería o dragón desenfrenado en un cráter humeante en el suelo.

Sin embargo, no eres simplemente un especialista en demoliciones temerario. Formas parte de un equipo y estás acostumbrado a coordinarte con tu unidad para maximizar tú tiempo y tu efectividad. Ya se trate de saltar en ayuda de tu tripulación para cargar el siguiente proyectil, calcular rápidamente la trayectoria del próximo disparo de la máquina o de disparar tú mismo, tu presencia en el equipo es una garantía de que vuestras probabilidades de éxito están maximizadas, crando un todo que es mayor que la suma de sus partes.

DOTE DE DEDICACIÓN DE ARTILLERO — DOTE 2

ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos nivel entrenado en armas marciales

La artillería es un deporte de equipo, donde cada miembro de la dotación tiene que fiarse de los demás. En el mejor de los casos, un error puede tan solo malgastar tiempo. En el peor, un fusible mal alineado o un pasador mal colocado pueden hacer que todo salte por los aires. Te has aprendido de memoria las lecciones, por lo que tu presencia en una dotación de artillería ayuda a todo el equipo en todos los aspectos del despliegue y el uso del arma de asedio. Si formas parte de la dotación de una arma de asedio, tú y los demás miembros obtenéis un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas de Cargar, Apuntar, mover o Reparar el arma. Cuando Apuntas una arma de asedio, puedes mover la puntería de la misma el doble de distancia de lo normal.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido por lo menos otras dos dotes del arquetipo artillero.

ESCASOS DE PERSONAL — DOTE 4

ARQUETIPO

Típicamente, una arma de asedio está diseñada para funcionar con una dotación mínima específica, a fin de asegurar que cada variable y necesidad de carga, apuntado y disparo del arma está cubierta. Sin embargo, y en un apuro, puedes hacerla funcionar con menos gente, mientras sepas lo que estás haciendo. Puedes hacer funcionar una arma de asedio con menos personal que la dotación mínima, con un penalizador acumulativo. Tu dotación y tú sufrís un penalizador -2 a las pruebas de Cargar, Apuntar, Disparar, mover o Reparar el arma por cada persona por debajo del mínimo. El número máximo de miembros faltantes de la dotación que puedes asumir con esta dote es 5. Por ejemplo, si una arma de asedio tiene una dotación mínima de 8 personas, necesitas por lo menos 3 y además sufres un penalizador -10 a las pruebas mencionadas.

PIEZA CON NOMBRE — DOTE 4

ARQUETIPO | HABILIDAD

Prerrequisitos nivel entrenado en Artesanía

Es una tradición de los artilleros poner nombre al arma de asedio más importante para ellos y más querida; en gran medida como un marino en un barco, el arma es su medio de vida. Tú has ido un paso más allá y siempre te has asegurado de que tu pieza de artillería con nombre tiene el mejor trato y mantenimiento posibles. Puedes invertir un día entero ajustando y trabajando en una

sola arma de asedio para designarla como tu pieza con nombre. Dicha arma obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su CA, salvaciones de Fortaleza y de Reflejos, así como tantos Puntos de Golpe adicionales como el doble de tu nivel. Durante tus preparativos diarios, tienes que invertir por lo menos una hora en hacer mantenimiento de tu pieza con nombre. Si no lo haces, o si pasas un día entero designando una nueva pieza con nombre, la anterior pierde todos los beneficios asociados a esta dote. Tan solo un artillero puede designar una arma de asedio en particular como su pieza con nombre, incluso si hay varios artilleros en la dotación de la misma arma (dicho esto, es mucho más eficiente para un grupo que dispone de más de un artillero, dividirlos y asignar uno a cada arma de asedio).

ARTILLERÍA DE CAMPAÑA ❖ — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía

Aunque los castillos suelen tener la cortesía de no moverse de su sitio, a campo abierto es de la máxima importancia situarse bien; un cañón en el lugar equivocado es peor que inútil. Puedes Interactuar con una arma de asedio montada adyacente para aumentar su Velocidad en 10 pies (*3 m*) durante 1 asalto.

CAÑONAZO ESQUINADO — DOTE 6

ARQUETIPO

Cargando una munición especial de una forma particular, puedes conseguir que tus armas de asedio lleven a cabo todo tipo de trucos que otros ingenieros de asedio apenas podrían imaginar. Si contribuyes personalmente una acción de Cargar adicional por encima del mínimo a la carga del arma, puedes intercambiar una explosión por una línea el doble de largo que el tamaño de la explosión o viceversa (así, una explosión de 10 pies [*3 m*] se convierte en una línea de 20 pies [*6 m*], o una línea de 20 pies [*6 m*] se convierte en una explosión de 10 pies [*3 m*]).

MUNICIÓN VIVIENTE — DOTE 8

ARQUETIPO

Por lo general, hay pocas cosas tan poco inteligentes como ser disparado desde un cañón o lanzado por un trabuquete, pero en situaciones desesperadas, la gente utiliza tácticas desesperadas. Aunque es más humano utilizar esta estrategia con constructos descerebrados o muertos vivientes, de vez en cuando un aventurero excesivamente atolondrado exige la oportunidad de hacerlo. Cargar una criatura requiere dos acciones de Cargar adicionales, que tienes que llevar a cabo personalmente. La criatura debe ser voluntaria, estar inconsciente o neutralizada durante el proceso, y el arma de asedio debe ser físicamente capaz de disparar la criatura en cuestión, basándose en su forma y tamaño. Típicamente esto quiere decir que las balistas no sirven para estas cosas, ni las catapultas automáticas que requieren bolas de un tamaño específico, pero las catapultas y los onagros normales funcionan perfectamente. Cuando Disparas el arma, si ésta tiene normalmente como objetivo una área, esta vez designas una sola casilla de 5 pies (*1,5 m*). El arma de asedio inflige su daño normal a su objetivo o al área modificada, y además a la criatura lanzada.

INGENIERO DE ASEDIO MAESTRO — DOTE 16

ARQUETIPO

Lo que no sabes acerca de la artillería no vale la pena saberse y tu maestría te permite llevar a cabo un número imposible de acciones como parte de la dotación de una arma de asedio. Estás permanentemente acelerado. Tan sólo puedes utilizar la acción adicional para Apuntar o Disparar una arma de asedio.

LIDERAR CON UN CAÑÓN

Un artillero de verdad es más que un ingeniero, aunque sus habilidades en dicho campo no deben ser subestimadas. Cuando una guerra se convierte en inevitable, la presencia de caballeros y piqueros podría decidir una escaramuza o una batalla, pero un artillero bien entrenado con una escuadra de fiar y unas cuantas buenas armas de asedio puede ser la diferencia entre meses prolongados de batallas con incontables vidas perdidas y un asunto más corto y menos sangriento con menos muertes y una victoria más duradera.

Los castillos y las fortificaciones son herramientas críticas para controlar el terreno en un mundo lleno de imperios, reinos y ducados, todos los cuales pujan por el poder. Muchas guerras se ganan o se pierden, no basándose en el poder militar de uno u otro bando, sino en la capacidad de un castillo para resistir un asedio prolongado. Sin un equipo de ingenieros capaz de traspasar las defensas de un castillo o de un torreón, los ocupantes pueden esperar a que a una fuerza invasora se le agoten las fuerzas, si tienen suficiente agua y comida para mantener a sus habitantes sanos y alimentados. Muchas guerras se han "ganado" cuando la fuerza asediada ha conseguido aguantar un solo invierno. Los ejércitos de asedio cuyas líneas de suministro quedan interrumpidas por pasos de montaña cubiertos de nieve o insuficiente equipo para climas fríos se suelen ver obligadas a retirarse debido a pérdidas generadas por la mala higiene o la hipotermia antes de que la atrición haya tenido oportunidad de impactar a sus oponentes.

Un artillero cambia esta dinámica, reescribiendo por completo las reglas de la guerra. En lugar de que el tiempo esté a favor del asediado, se convierte en una herramienta del asediador. Cada día que pasa con un artillero hábil machacando los muros del castillo con fuego de cañón y piedras de catapulta acerca más las fortificaciones al punto de ruptura. Algunos nobles y señores de la guerra sabios, que se dan cuenta de que sus oponentes se han traído armas de asedio, especialmente armas de asedio de pólvora negra poderosas como cañones, elige negociar su rendición antes de que empiece la batalla, reconociendo una derrota inevitable que puede evitarse temporalmente sacrificando muchos soldados pero que no se evita del todo sin una intervención exterior.

Los artilleros implacables o malignos, o los señores de la guerra que les contratan, podrían llevar las cosas un paso más allá, designando específicamente como objetivos a los graneros para condenar al hambre a los enemigos, o a lanzar comida podrida, cadáveres o ganado enfermo en el partes de la ciudad cercanas a las fuentes de agua. Conforme la comida y el agua escasean, también lo hace la moral de los habitantes y defensores del castillo. Incluso un noble o señor de la guerra testarudo encuentra difícil continuar resistiendo un asedio cuando sus propias tropas se amotinan y sus ciudadanos empiezan a buscar la forma de huir.

Cañonero bestial

El arte de crear las armas comúnmente denominadas "cañones bestiales" (pág. 154) es muy antiguo, y las primeras armas de dicho tipo se crearon en el continente de Arcadia hace más de diez mil años. Esto significa que los cañones bestiales son anteriores a todas las demás formas de fabricación de armas de fuego en Arcadia, incluso las legendarias pistolas estelares, cuyos secretos se han perdido en la noche de los tiempos. La tradición de diseñar cañones bestiales ha persistido en Arcadia hasta la era moderna, aunque se ha vuelto cada vez más rara conforme la proliferación de armas de fuego clásicas y el prestigio asociado a las pistolas estelares ha permitido más gente acceder a un poder destructivo equivalente sin los intensos requisitos que requiere construir un cañón bestial. Sin embargo, los cañoneros bestiales siguen siendo virtualmente desconocidos fuera de Arcadia.

El arte de vincularse con un cañón bestial y obtener la magia de un cañonero bestial al completo es un ritual extenso y de múltiples pasos, que empieza con la cacería. Una persona que quiere vincularse con un cañón bestial lo hace típicamente con una arma nueva fabricada tras cazar él mismo a la criatura. Esto implica relatar la historia de la cacería, la bestia y el arma creada a partir de la criatura cazada. Finalmente el arma es cuidadosamente modificada y personalizada para asegurarse de un vínculo adecuado entre el cañón bestial y el aspirante a cañonero bestial. Sin embargo, también es posible vincular un cañón bestial ancestral, que ha pasado de una generación a otra, añadiendo componentes nuevos y simbólicos del mismo tipo de criatura, tras llevar a cabo la misma cacería ritual necesaria para forjar una nueva arma con el intento de establecer un vínculo.

Para llevar a cabo el ritual, el aspirante a cañonero bestial debe primero planificar una cacería para abatir la criatura correspondiente al mismo, ya sea que quiera vincularse con un cañón bestial nuevo o establecer un vínculo con uno viejo. Típicamente, estas cacerías ritualizadas pueden incluir hasta cinco ayudantes, mas bestias de caza como cánidos o aves que ayudan a arrinconar a la bestia y a abatirla. Si los ayudantes son significativamente más poderosos que la criatura cazada o si hay tantos ayudantes que la criatura carece de posibilidades de supervivencia, la magia simplemente falla durante el proceso de vinculación y tanto el animal cazado como los materiales orgánicos se echan a perder, por lo general para gran vergüenza y remordimiento del cazador. Lo mismo no aplica si el aspirante a cañonero bestial caza él solo a la criatura, incluso si él es significativamente más poderoso que ella, de manera que no tiene posibilidad alguna contra él en un combate singular.

Tú eres uno de aquellos que completaron con éxito la cacería y te vinculaste con tu preciada arma. Ahora, buscas descubrir las profundidades ocultas que otros, que creen saber cómo utilizar los cañones bestiales, sólo pueden imaginar.

Dotes adicionales: 8.º Llamar al arma (pág. 134)

Dedicación de cañonero bestial — Dote 6

POCO COMÚN | ARQUETIPO | DEDICACIÓN | MÁGICO

Prerrequisitos nivel experto por lo menos con un tipo de arma de fuego, nivel entrenado en Arcanos o Artesanía, posees un cañón bestial y has abatido el tipo de criatura asociada con él en una cacería justa (ver más arriba)

Te has vinculado con tu cañón bestial y has desbloqueado los primeros indicios de su potencial oculto. Tratas a todos los cañones bestiales como armas de fuego marciales a efectos de determinar competencia con ellos, incluso cañones bestiales que normalmente se consideran armas avanzadas. Cada día, durante tus preparativos diarios, puedes cambiar tu cañón bestial vinculado por otro que posees, si has llevado a cabo previamente una cacería ritual asociada con el nuevo cañón bestial.

El cañón bestial también actúa como conducto, extrayendo y amplificando cualquier poder mágico latente o activo de que dispones. Aprendes a lanzar conjuros espontáneos y obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con un truco a tu elección, o bien de la lista de conjuros arcanos o bien de los primigenios. Eliges este truco de entre los conjuros comunes de la lista de conjuros elegida o de otros conjuros de la lista a los que tienes acceso. Dicho truco debe requerir una tirada de ataque de conjuro Obtienes el nivel entrenado en tiradas de ataque de conjuro y en CD de conjuro para conjuros arcanos o primigenios, dependiendo de la tradición que eliges. Tu característica clave para el lanzamiento de conjuros para estos conjuros es el Carisma.

Si ya lanzas conjuros arcanos o primigenios a partir de espacios de conjuro, aprendes un truco adicional de dicha tradición Si eres un lanzador preparado, puedes preparar este conjuro además de tus trucos diarios habituales; si eres un lanzador espontáneo, añades este truco a tu repertorio de conjuros.

También obtienes Arrojaconjuros

Arrojaconjuros ◆◆◆ **Requisitos** Empuñas tu cañón bestial vinculado; **Efecto** Lanzas un conjuro que precisa 1 ó 2 acciones para lanzarse y requiere una tirada de ataque de conjuro. Los efectos del conjuro no tienen lugar de inmediato sino que se imbuyen en el cañón bestial que empuñas. Da un Golpe con dicho cañón bestial. Tu conjuro vuela con la munición, utilizando el resultado de tu tirada de ataque para determinar los efectos, tanto del Golpe, como del conjuro. Esto cuenta como dos ataques a efectos de determinar tu penalizador por ataque múltiple, pero no aplicas el penalizador hasta después de haber resuelto por completo el ataque y el conjuro.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo cañonero bestial.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE CAÑONERO BESTIAL — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de cañonero bestial

Has desbloqueado los primeros secretos de los cañones bestiales, lo que te concede el poder de su magia sinérgica. Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros básico (*Reglas básicas*, pág. 219). Cada vez que obtienes un nuevo espacio de un nuevo nivel de este arquetipo, añade a tu repertorio un conjuro del nivel de conjuro apropiado, ya sea un conjuro común de tu tradición elegida u otro conjuro de dicha tradición que has aprendido o descubierto.

DRENAR VITALIDAD ◆ — DOTE 10

ARQUETIPO | MÁGICO | NIGROMANCIA

Prerrequisitos Dedicación de cañonero bestial

Frecuencia una vez por minuto

Requisitos Empuñas tu cañón bestial vinculado.

Extraes la energía mágica bestial que tu cañón bestial vinculado contiene para fortificarte, purgar daño continuado y reforzar tu fuerza vital con un escudo de esencia vital arremolinada. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel y haces una prueba plana contra cualquier daño persistente que estás sufriendo, utilizando la CD apropiada a una asistencia particularmente efectiva. Utilizar esta aptitud gasta la magia contenida en tu cañón bestial vinculado, lo que te impide utilizar cualquiera de sus aptitudes activadas hasta el final de tu siguiente turno.

CÓMO ELEGIR TU CAÑÓN BESTIAL

El vínculo de un cañonero bestial con su arma es profundo y místico, por lo que si esperas tener éxito es importante elegir un cañón bestial que encaje con tu temperamento, tu magia y tu estilo de combate. Por ejemplo si prefieres la fuerza y la intimidación, un *disparador de chillidos* es la elección adecuada para ti, mientras que una *pistola araña* podría ser óptima si prefieres un estilo más cuidadoso de ajustar el campo de batalla por adelantado. De forma similar, un *cañón de tentáculo* es lento y metódico y puede retener a un enemigo a corta distancia, mientras que un *fusil de draco* es enérgico y móvil y puede utilizarse para atacar a gran distancia. Cada cañón bestial tiene una personalidad y unas aptitudes mágicas que atraen a la gente que los valora. Por dicha razón, algunos cañoneros bestiales expertos dicen que es el arma quien te elige a ti.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE CAÑONERO BESTIAL — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de cañonero bestial

Has aprendido los secretos más profundos de los cañones bestiales, lo que te convierte en un experto en la magia que te conceden. Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros experto (*Reglas básicas*, pág. 219).

BALA CONTROLADA ◆◆ — FEAT 16

ARQUETIPO | EVOCACIÓN | MÁGICO

Prerrequisitos Dedicación de cañonero bestial

Frecuencia una vez al día

Creas una conexión mágica directa con tu cañón bestial, lo que te permite guiar tu siguiente disparo tomando directamente el control del proyectil, dirigiéndolo por el aire y haciéndolo girar en una u otra dirección para que continúe acertando a un objetivo tras otro. Da un Golpe de cañón bestial contra una criatura dentro del primer incremento de rango de distancia. Con un impacto, el disparo atraviesa al objetivo y continúa hacia otro que puedes ver. Das un Golpe contra ese nuevo objetivo. El nuevo objetivo no debe estar más lejos del anterior que una distancia igual al incremento de rango de distancia del cañón bestial. Por ejemplo, el objetivo debe estar a 150 pies (*45 m*) o menos del anterior cuando atacas con un *fusil de draco*. Con un impacto, puedes dirigir la bala hacia un nuevo objetivo.

Puedes continuar dando Golpes contra nuevos objetivos de esta misma forma hasta que tu ataque falla, en cuyo momento tu disparo se disipa. No puedes dar un Golpe contra un objetivo al que ya has atacado durante este uso de Bala controlada, pero por lo demás puedes continuar haciendo ataques contra objetivos válidos hasta que fallas. Cada ataque cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple, pero no lo incrementas hasta que has llevado a cabo todos tus ataques.

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE CAÑONERO BESTIAL — DOTE 18

ARQUETIPO

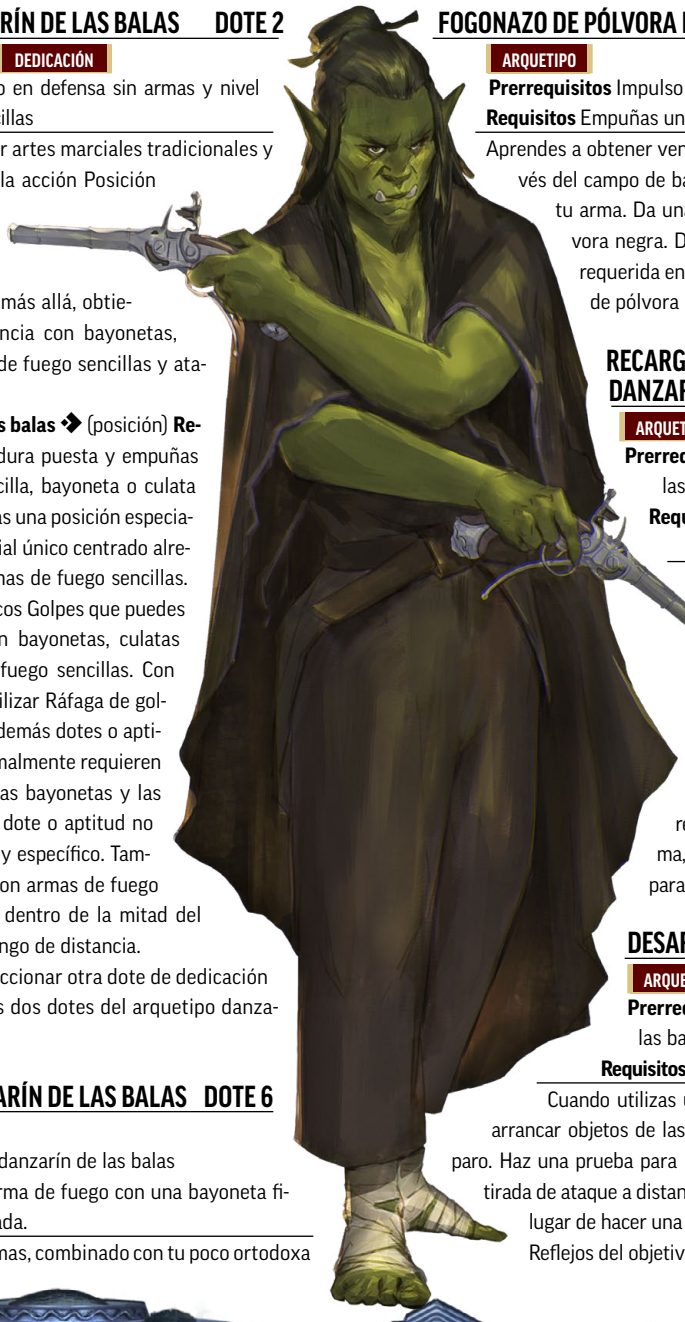
Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de cañonero bestial

Has aprendido el secreto final de los cañones bestiales, lo que te convierte en un maestro en la magia que te conceden. Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros maestro (*Reglas básicas*, pág. 219).

Danzarín de las balas

Aunque la mayor parte de las órdenes monásticas y las escuelas de lucha tradicionales evitan las armas de fuego como una tecnología ruidosa y poco de fiar para los reclutas poco hábiles, tú fusionas elaboradas fintas y disparos rebotantes en un arremolinado *ballet* de balas. Como danzarín de las balas, podrías convertirte en el objetivo de duelistas atrevidos y de gladiadores que buscan hacerse un nombre. Pero a ti te gusta que te presten atención y podrías haber demostrado tu reputación bailando tu mortífero ballet en torneos desde Tymon hasta Goka. Te has dado cuenta de que tus fluidos movimientos y tus explosivos ataques le encantan a las masas, tanto como confunden e impresionan a tus enemigos.

Dotes adicionales: 4.º Foco pendenciero (*Reglas básicas*, pág. 196), Giro de pistola; **6.º** Impulso de pólvora negra; **8.º** Disparo instantáneo (*Reglas básicas*, pág. 147); **12.º** Disparo con truco; **14.º** Disparo de rebote; **16.º** Sensación, Tiroteo con dos armas



Dedicación de danzarín de las balas — Dote 2

Poco común · Arquetipo · Dedicación

Prerrequisitos nivel experto en defensa sin armas y nivel entrenado en armas sencillas

Has aprendido a sincronizar artes marciales tradicionales y armas de fuego. Obtienes la acción Posición del danzarín de las balas. Siempre que tu competencia en cualquier arma se incrementa a experto o más allá, obtienes dicha nueva competencia con bayonetas, culatas reforzadas, armas de fuego sencillas y ataques sin armas.

Posición del danzarín de las balas ❖ (posición) **Requisitos** No llevas armadura puesta y empuñas una arma de fuego sencilla, bayoneta o culata reforzada; **Efecto** Adoptas una posición especializada para un arte marcial único centrado alrededor del uso de las armas de fuego sencillas. En esta posición, los únicos Golpes que puedes dar son los que utilizan bayonetas, culatas reforzadas y armas de fuego sencillas. Con dichas armas, puedes utilizar Ráfaga de golpes. Puedes utilizar tus demás dotes o aptitudes de monje que normalmente requieren ataques sin armas con las bayonetas y las culatas reforzadas, si la dote o aptitud no requiere un Golpe único y específico. También puedes utilizarlas con armas de fuego sencillas cuando atacas dentro de la mitad del primer incremento de rango de distancia.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo danzarín de las balas.

Quemadura de danzarín de las balas — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisitos Posición de danzarín de las balas

Requisitos Empuñas una arma de fuego con una bayoneta fijada o una culata reforzada.

El feroz fogonazo de tus armas, combinado con tu poco ortodoxa técnica, deja a tus oponentes con pocas oportunidades de capitalizar cualquier brecha de tus defensas o de defenderse adecuadamente contra tu asalto. Mientras te encuentras en la Posición del danzarín de las balas, cuando das un Golpe con éxito a un oponente con una bayoneta o culata reforzada fijada a tu arma de fuego, el siguiente Golpe a distancia que llevas a cabo contra dicho oponente no desencadena reacciones que desencadenaría en un ataque a distancia, como por ejemplo Ataque de oportunidad. Mientras estás en la Posición del danzarín de las balas, cuando das un Golpe a distancia con éxito contra un oponente dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo utilizando una arma de fuego, el siguiente ataque de culata reforzada o bayoneta fijada a dicha arma de fuego inflige 1 daño por fuego adicional por dado de daño de arma.

El beneficio a tu siguiente Golpe de uno u otro uso de Quemadura de danzarín de las balas se pierde si no se ha utilizado al final de tu siguiente turno.

Fogonazo de pólvora negra ❖❖ — Dote 8

Arquetipo

Prerrequisitos Impulso de pólvora negra

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

Aprendes a obtener ventaja de cada disparo, volando a través del campo de batalla con la ayuda del retroceso de tu arma. Da una Zancada y utiliza Impulso de pólvora negra. Da un Golpe a distancia con el arma requerida en cualquier punto durante el Impulso de pólvora negra.

Recarga del danzarín de las balas ❖ — Dote 12

Arquetipo · Floritura

Prerrequisitos Quemadura de danzarín de las balas

Requisitos Estás en la Posición del danzarín de las balas

Has aprendido a recargar tus armas de fuego sencillas con una habilidad sobrenatural, con la munición simplemente cayendo en su lugar como si fuera parte de una *kata* bien practicada. Das un Golpe con una arma sencilla y después Interactúas para recargar esa misma arma. De esta forma, no necesitas tener una mano libre para recargar tu arma de fuego sencilla.

Desarmar a distancia ❖ — Dote 14

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de danzarín de las balas, Disparo con truco

Requisitos Empuñas una arma de fuego sencilla.

Cuando utilizas una arma de fuego sencilla, puedes arrancar objetos de las manos de tus enemigos de un disparo. Haz una prueba para Desarmar al objetivo utilizando una tirada de ataque a distancia con tu arma de fuego sencilla, en lugar de hacer una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos del objetivo.

Disparador de conjuros (Arquetipo de clase)

Rareza Poco común

Los disparadores de conjuros no son pistoleros ordinarios. Proceden de la tradición de antiguos secretos y principios, que atemperan con innovación y perspectiva modernos. Los disparadores de conjuros combinan potencia mágica con el arte del disparo para crear una forma distinta y mística sólo conocida por ellos, enigmática y no disponible para otros pistoleros en todo el mundo. Los primeros en identificarse a sí mismos como disparadores de conjuros vincularon sus tradiciones mágicas a la historia del Código Estelar y los Regentes Coronados de Arcadia. Unos antiguos y solitarios artesanos conocidos como los Regentes Coronados crearon las pistolas estelares, legendarias armas de fuego mágicas que disparan explosiones de energía al rojo blanco. Quienes empuñaban las pistolas estelares quedaban vinculados al Código Estelar, un conjunto de expectativas culturales que definían cómo había que comportarse al utilizar tan poderosas armas. Hay más información acerca de las pistolas estelares, los Regentes Coronados y el Código Estelar en la pág. 206.

La mayoría de disparadores de conjuros continúan procediendo de Arcadia, puesto que los relatos que describen las habilidades y el entrenamiento relevantes para convertirse en uno han sido transmitidos a lo largo de las generaciones. Muchos pistoleros que crecieron en esta región oyen hablar de dichos relatos a edad temprana, y desarrollan las técnicas necesarias para canalizar energía mágica a través de sus armas de fuego a imitación de los métodos arcanos de los Regentes. Si bien Arcadia es el hogar de la inmensa mayoría de los disparadores de conjuros del mundo, las técnicas se han extendido lentamente a otras regiones. Sin embargo, los disparadores de conjuros siguen siendo particularmente raros en la Región del mar Interior debido a la historia única de las armas que hay allí y su conexión con el Gran Ducado de Alkenstar, que existe en una región de magia muerta conocida como los Yermos de Maná.

Camino del disparador de conjuros (1.º)

Has aprendido las complejidades de la magia y de la tecnología, mezclando ambos con resultados letales. Combinas el conocimiento de las teorías arcanas y una fuerte conexión con tu arma elegida, lo que te permite manifestar efectos únicos, aunque tu conocimiento no se extiende hasta el lanzamiento de conjuros propiamente dicho. Puedes imbuir energía en tu arma y conjurar balas de la nada. Conforme avanzas, acabas por aprender a atravesar los muros haciendo cambiar de fase a las balas o incluso a teletransportarte a lo largo del camino de tus balas. Tienes que seleccionar Dedicación de disparador de conjuros como tu dote de clase a 2.º nivel.

Prerrequisitos: tienes que ser un pistolero.

Ajustes de disparador de conjuros: en lugar de elegir un camino de las opciones indicadas en la clase pistolero, tienes el camino del disparador de conjuros. Dispone de las siguientes habilidad de camino, recarga del tirador y proezas. Obtienes dichas aptitudes a los mismos niveles de la clase de la forma habitual. Utilizas la Inteligencia para tu CD de clase.

Habilidad de camino Arcanos

Recarga del tirador Recarga reflexiva

Proezas *Inicial* Disparo de energía; *Avanzada* Recuperar munición; *Mayor* Bala disipadora

Recarga del tirador

Recarga reflexiva ◆

PISTOLERO

Conforme te sumes profundamente en un estado de calma analítica y te centras en el enemigo que tienes delante, tus manos recargan una bala de forma instintiva. Haz una prueba de Recordar conocimiento contra un oponente al que puedes ver y después Interactúa para recargar.

Proeza inicial

Disparo de energía ◆

DISPARADOR DE CONJUROS · EVOCACIÓN · MÁGICO

Desencadenante Tiras iniciativa.

Descargas una pequeña oleada de energía mágica a tu arma, envolviendo la bala con energía potencial y concediéndole la aptitud de infligir daño por energía a tus enemigos para explotar sus debilidades. Puedes Interactuar para desenfundar una arma a distancia. En tus primeros tres Golpes de este encuentro con una arma de fuego o ballesta, infliges 1 daño adicional por ácido, electricidad frío o fuego. Tú eliges qué tipo de daño infligir como parte de dar cada Golpe.

Proeza avanzada 9.º

Recuperar munición ↷

CONJURACIÓN · DISPARADOR DE CONJUROS · MÁGICO · TELETRANSPORTE

Desencadenante Fallas con un Golpe de arma de fuego o de ballesta utilizando un virote o bala ordinario de nivel 0.

Amplificas la conexión entre la bala y el arma, llamando a tu disparo fallido de vuelta a tu arma. La munición que acabas de disparar se recarga de nuevo en tu arma y queda inmediatamente lista para volver a disparar.

Proeza mayor 15.º

Bala disipadora ◆◆

ABJURACIÓN · DISPARADOR DE CONJUROS · MÁGICO

Imprimes sobre una bala un campo de abjuración construido sobre tu signatura mágica, disipando la magia de todo a lo que impacta. Da un Golpe de arma de fuego o de ballesta contra un enemigo al que puedes ver. Si impactas, haces una prueba de contrarrestar contra un efecto de conjuro activo sobre el objetivo (tú eliges, o el efecto de mayor nivel si no lo haces). Tu nivel de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba) y tu modificador a la prueba de contrarrestar es igual a tu CD de clase -10.

Dotes de Disparador de Conjuros

Dedicación de disparador de conjuros Dote 2

ARQUETIPO · CLASE · DEDICACIÓN

Prerrequisitos camino del disparador de conjuros

EJEMPLO DE PISTOLERO

DISPARADOR DE CONJUROS

Utilizas un poquito de magia y mucha potencia de fuego para dejar marca en el mundo.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza primero la Destreza, seguida por la Inteligencia.

HABILIDADES

Acrobacias, Arcanos, Ocultismo, Sociedad, Sigilo

CAMINO

Disparador de conjuros

DOTES

Municionero (1.º), Dedicacion de disparador de conjuros (2.º), Disparo alquímico (4.º), Disparo fulminante (6.º)

Te has impregnado de magia y de armas de fuego lo suficiente hasta el punto en que puedes conjurar balas de la nada, utilizando un conocimiento rudimentario de la teoría arcana para crear una pieza temporal de munición. Obtienes la acción Conjurar bala.

Conjurar bala ❖ (conjuración, mágico); **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Conjuras de la nada un virote o bala normal de nivel 0 y a continuación Interactúas de inmediato para cargarla en tu arma. Si el virote o la bala no se disparan antes del final de tu turno, el efecto se desperdicia.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación diferente a Dedicación de cañonero bestial hasta haber obtenido otras dos dotes de los arquetipos disparador de conjuros o cañonero bestial.

DISPARO FULMINANTE — DOTE 6

ARQUETIPO | EVOCACIÓN | MÁGICO

Frecuencia una vez por asalto.

Prerrequisitos Dedicación de disparador de conjuros

Canalizas poderosa magia en tu siguiente disparo, potenciándolo con una explosión de energía crepitante. Elige entre ácido, electricidad, frío o fuego. Si aciertas con tu siguiente tirada de ataque utilizando una arma de fuego o ballesta antes del final de tu turno, infliges 1d6 daño adicional de este tipo. A 12.º nivel esto se incrementa a 2d6 daño adicional y a 18.º nivel se incrementa a 3d6 daño adicional.

LLAMAR AL ARMA — DOTE 8

ARQUETIPO | CONJURACIÓN | MÁGICO | TELETRANSPORTE

Prerrequisitos Dedicación de disparador de conjuros

Construyes una poderosa conexión mágica con una arma de fuego o ballesta elegida por ti, obteniendo la aptitud de conjurarla directamente a tu mano desde cualquier ubicación lejana. Duante tus preparativos diarios, elige una sola ballesta o arma de fuego. Hasta tus siguientes preparativos diarios, puedes utilizar la acción Llamar arma para hacer que el arma acuda a tu mano.

Llamar arma ❖ (conjuración, mágica); **Efecto** Alzas una mano libre y llamas a tu mano al arma de fuego o la ballesta elegida durante tus preparativos diarios. Si el arma está en el mismo Plano que tu, aparece en tu mano.

BALA DE FASE ❖ — DOTE 14

ARQUETIPO | CONJURACIÓN | MÁGICO

Frecuencia una vez al día

Prerrequisitos Dedicación de disparador de conjuros

Puedes apuntar tus balas, no solo en las tres dimensiones normales, sino también en dimensiones adicionales, lo que te permite hacer un disparo mágico que lo atraviesa todo excepto tu objetivo. Da un Golpe con una ballesta o con una arma de fuego contra un enemigo observado por ti o escondido de ti, pero que no está sin detectar. La munición viaja hasta el objetivo en línea recta, atravesando cualquier barrera no mágica o pared en su camino, aunque las barreras mágicas y los efectos de fuerza la detienen. El disparo ignora toda cobertura, el estado oculto, el estado escondido y los bonificadores por circunstancia a la CA que proporcionan los escudos. Dispone de un bonificador +4 por estatus a impactar a cualquier criatura que lleva cualquier tipo de armadura. El daño del Golpe no se puede reducir mediante una reacción de Bloqueo con el escudo si el escudo no es mágico.

PERSONIFICACIÓN DE LA PÓLVORA NEGRA ❖❖ — DOTE 18

ARQUETIPO | CONJURACIÓN | TELETRANSPORTE

Prerrequisitos Dedicación de disparador de conjuros, nivel maestro en Arcanos

Requisitos Estás empuñando una arma de fuego o ballesta mágica cargada.

Infundes todo tu ser en un solo disparo, fundiendo tu cuerpo con la detonación, lo que te permite recorrer el mismo camino que tu virote o tu bala. Da un Golpe contra la criatura con el arma requerida. Con un éxito, si el objetivo estaba a 120 pies (*36 m*) o menos, tú y todo tu equipo os teletransportáis a un espacio abierto a tu elección a 10 pies (*3 m*) o menos del objetivo.

Dúo francotirador

Los tiradores hábiles que no dejan que su yo se interponga en el camino de su eficacia es probable que digan que francotirar es cosa de dos. Abatir a un objetivo sin delatar tu posición ni conceder a un oponente la oportunidad de tomar represalias es una labor difícil que requiere labor de equipo y coordinación, así como un vínculo estrecho y una perspectiva compartida. Los dúos francotiradores viven y mueren según el credo "dos cabezas son mejores que una", centrando sus habilidades y estrategias en una eficacia letal. Tanto si tu avistador y compañero es otro combatiente a distancia como si es un entusiasta del cuerpo a cuerpo, has aprendido a utilizar las aberturas que te proporciona, con efectos devastadores.

Dotes adicionales: 4.º Disparo de ayuda (*Reglas básicas*, pág. 159), Fuego de cobertura (pág. 111); **12.º** Disparo de desvío (pág. 116), Disparo de redirección (pág. 116).

DEDICACIÓN DE DÚO FRANCOTIRADOR — DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos nivel entrenado al menos en un tipo de arma del grupo arcos o armas de fuego, entrenado en Sigilo

Cuando adoptas esta dedicación, elige un aliado no esbirro voluntario para que sea tu avistador. Como parte de tu entrenamiento en este arquetipo, entrenas a tu avistador en los hábitos y técnicas necesarios para utilizar tus aptitudes automáticamente; tu avistador no necesita invertir ninguna dote propia para conceder los efectos. Sólo obtienes los beneficios de tus dotes del arquetipo dúo francotirador si tu avistador y tú estáis a la vez vivos y conscientes. Ni tú ni él concedéis a vuestros enemigos cobertura menor contra los Golpes del otro. Siempre que tu avistador o tú dáis un Golpe con éxito contra un objetivo, el otro miebro del dúo obtiene un bonificador +1 por circunstancia por dado de daño de arma en la tirada de daño de su siguiente Golpe dado contra dicho objetivo antes del final de su siguiente turno.

Puedes cambiar tu avistador designado invirtiendo 3 días de tiempo libre entrenando a otro aliado.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido por lo menos otras dos dotes del arquetipo dúo francotirador.

TRIANGULAR — DOTE 4

AUDITIVO ARQUETIPO VISUAL

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Las rápidas señales de tu avistador te ayudan a hacer que incluso los disparos complicados parezcan sencillos. Mientras tu avistador y tú podáis ver al objetivo de tus ataques, no sufrirás ningún penalizador por atacar desde el segundo incremento de rango de distancia de tu arma. El penalizador que sufres por disparar desde incrementos de rango de distancia más lejanos es -3 por el tercero y un -2 adicional por cada incremento más allá de éste (-5 por el cuarto, -7 por el quinto y -9 por el sexto).

EXPLOTAR ABERTURA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Desencadenante Tu avistador obtiene un impacto crítico contra una criatura que está dentro de tu primer incremento de rango de distancia.

Te beneficias del devastador ataque de tu avistador desatando tu propio ataque subsiguiente. Da un Golpe a distancia con un penalizador -2 contra el objetivo del ataque desencadenante. Este golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y dicho penalizador no se apica a este Golpe.

REDIRECCIÓN APUNTADA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Apuntas a tu avistador, con la idea de que éste redirija tu disparo desde su propia arma o escudo para acertar a tu enemigo desde un ángulo mejor, evitando su cobertura. Si tu siguiente acción es dar un Golpe a distancia, tratas la posición de tu avistador como si fuera la tuya a efectos de determinar cobertura y rango de distancia. Tu avistador tiene que estar dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma y utilizar una reacción para redirigir tu disparo.

CÓMO ELEGIR AVISTADOR

El aspecto más importante cuando se elige un avistador para el arquetipo dúo francotirador es el componente de fuera de personaje; asegúrate de emparejarte con otro jugador a quien encante la idea de interpretar el trabajo en equipo y la coordinación en combate, además de concederte beneficios y obtener beneficios de ti. Las mecánicas del arquetipo no son muy exigentes con las acciones de tu avistador, pero eso no quiere decir que cada jugador esté interesado en el componente narrativo.

Mecánicamente, un buen avistador es probablemente, o bien otro atacante a distancia, o un atacante cuerpo a cuerpo y, dependiendo del tipo de avistador que elijas, ciertas dotes se volverán más o menos atractivas. Por ejemplo, Redirección apuntada es más útil con un avistador cuerpo a cuerpo.

PUNTERÍA DEL DÚO ◆◆ DOTE 8

ARQUETIPO CONCENTRAR

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Con la ayuda de tu avistador, apuntas para llevar a cabo un ataque especialmente preciso. Da un Golpe con una arma a distancia contra un enemigo, o bien dentro del alcance cuerpo a cuerpo de tu avistador, o bien dentro del primer incremento de rango de distancia de una arma a distancia que empuña tu avistador. En este Golpe, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignoras el ocultamiento del objetivo. Si estás utilizando una arma de fuego con el rasgo retroceso, no sufres el penalizador habitual a este Golpe por no disponer de la Fuerza requerida o por disparar sin usar un trípode.

DISPARO VENTAJOSO DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Tu avistador y tú cobráis ventaja cada uno de los ataques del otro para esconderos momentáneamente y desequilibrar a vuestros objetivos ante vuestro ataque subsiguiente. Cuando das un Golpe a distancia con éxito contra un enemigo, tu avistador puede utilizar una reacción para hacer una prueba de Sigilo contra la CD de Percepción del enemigo. Con un éxito, el enemigo queda desprevenido contra el siguiente ataque del avistador antes del final del siguiente turno de éste. Similarmente, cuando tu avistador da un Golpe a distancia con éxito contra un enemigo, tú puedes utilizar una reacción para hacer una prueba de Sigilo contra la CD de Percepción del enemigo. Con un éxito, el enemigo queda desprevenido contra tu siguiente ataque antes del final de tu siguiente turno.

TRABAJO EN EQUIPO ↷ DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Desencadenante Tú o tu avistador falláis un Golpe contra una criatura que está dentro del alcance cuerpo a cuerpo o del primer incremento de rango de distancia del otro.

La hábil labor de equipo entre tu avistador y tú os permite a ambos ayudaros mutuamente cuando tenéis un fallo, utilizando los fallos del otro como oportunidades para acertar. Si has usado Trabajo en equipo después de que tu avistador fallara el Golpe desencadenante, da un Golpe a distancia contra el mismo objetivo con un penalizador -2. Si has utilizado esta reacción después de fallar el Golpe desencadenante, tu avistador puede usar su reacción para dar un Golpe cuerpo a cuerpo o a distancia contra el mismo objetivo. Los golpes concedidos por esta dote no cuentan contra tu penalizador por ataque múltiple ni el de tu avistador, y el penalizador por ataque múltiple de uno u otro no se aplica al Golpe concedido.

OJOS DE ÁGUILA DOTE 12

AUDITIVO ARQUETIPO VISUAL

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Tu avistador y tu tenéis práctica en cuidar uno de otro. Mientras podáis veros u oíros, ninguno de los dos está desprevenido frente a criaturas escondidas, no detectadas o flanqueantes de tu nivel o inferior, o a criaturas de tu nivel o inferior que utilizan un ataque por sorpresa. Sin embargo, éstas siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquear.

ASALTO CONCENTRADO DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de dúo francotirador

Tu avistador y tú combináis vuestros esfuerzos para abatir a vuestro objetivo. Si tanto tu avistador como tú utilizáis la actividad Preparar para dar un Golpe contra el mismo oponente y elegir el mismo desencadenante para la acción preparada, resuelve ambos ataques a la vez. Cada uno de vosotros puede utilizar la mayor de las dos tiradas de ataque para vuestros Golpes, utilizando cada uno su propio modificador; éste es un efecto de fortuna. Si ambos ataques tienen éxito, suma el daño de ambos a efectos de resistencias y debilidades.

Especialista en demoliciones

Unas explosiones ondulantes hacen caer las murallas de un castillo; tú sonríes mientras te limpias de la cara el polvo de piedra, fruto de tu labor. Para otros, la fuerza bruta puede ser una solución, pero aplicar la ciencia para emplazar los explosivos adecuados en el lugar correcto resulta esencial para tu trabajo.

Dotes adicionales: 4.º Carga de demolición (*Guía del jugador avanzada*, pág. 106); **6.º** Salpicadura controlada (*Reglas básicas*, pág. 78); **8.º** Bombas direccionales (*Reglas básicas*, pág. 78); **12.º** Salpicadura extendida (*Reglas básicas*, pág. 79).

Dedicación de especialista en demoliciones — Dote 2

POCO COMÚN · ARQUETIPO · DEDICACIÓN

Sabes cómo emplazar explosivos para causar el máximo daño posible a edificios y otras estructuras. Obtienes el nivel entrenado en Saber (ingeniería) o el nivel experto si ya estabas entrenado. Obtienes la acción Emplazar explosivos.

Emplazar explosivos ◆◆ (concentrar) Requisitos Tienes 1 ó 2 bombas a mano; **Efecto** Fijas las bombas a un objeto inanimado dentro de tu alcance, como una puerta, un muro o una columna y las preparas para que detonen en un momento dado. Las bombas explotan en un tiempo especifico que tú determinas (después de tu siguiente acción, o al inicio de tu siguiente turno, por ejemplo, hasta un máximo de 1 minuto), infligiendo su daño normal y su daño por salpicadura al objeto inanimado. Combina el daño a efectos de resistencias y debilidades; este daño ignora una cantidad de Dureza del objeto igual a tu nivel. Todas las criaturas adyacentes al peligro sufren daño por sapicadura de la bomba, combinado también a efectos de resistencias y debilidades. Como recordatorio, y como quiera que las bombas no han sido arrojadas, Salpicadura calculada y otros efectos similares no aplican. Asegurarte de que la sincronización es correcta requiere concentración, por lo que no puedes Emplazar más explosivos mientras estás esperando que detone la bomba anterior.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo especialista en demoliciones.

Medidas de seguridad — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de especialista en demoliciones

A menudo te aseguras de que no te sale el tiro por la culata, ni el tuyo ni el de otros. Cuando estás a cubierto de una bomba, obtienes una resistencia al daño causado por la misma igual a la mitad de tu nivel, más un valor igual al bonificador por circunstancia a la CA que concede dicha cobertura. Contra tus propias bombas, obtienes dichos beneficios tanto si tienes cobertura como si no.

Entrada explosiva ◆◆ — Dote 7

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de especialista en demoliciones, nivel maestro en Saber (ingeniería)

Sabes exactamente cómo hacer una entrada memorable... por supuesto detonando una bomba para que tenga lugar una explosión devastadora. Emplazas explosivos en una puerta, ventana, recipiente o verja pesada. Cuando los explosivos detonan, puedes hacer una prueba de Saber (ingenieria) para Abrir por la fuerza el objetivo. Si una bomba añadiría un bonificador por objeto a las tiradas de ataque, suma dicho bonificador a tu prueba de Saber (ingeniería). Como quiera que te estás abriendo camino por las bravas, no puedes impedir que se rompa el objeto o la estructura. Si obtienes un éxito crítico, en su lugar obtienes un éxito.

Explosión controlada — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de especialista en demoliciones; Salpicadura calculada, Bombas direccionales o Salpicadura extendida

Maximizas la efectividad de tus explosivos controlando meticulosamente cada posible parámetro de la explosión. Si tienes la dote Bombas direccionales, puedes utilizarla con Emplazar explosivos o Carga de demolición, incluso si no eres tú quien arroja las bombas. Si tienes las dotes Salpicadura calculada o Salpicadura extendida, puedes aplicar el daño por salpicadura adicional a una de las bombas cuando Emplazas explosivos o utilizas Carga de demolición y puedes aplicar el área de salpicadura incrementada de Salpicadura extendida a todas las bombas.

Colapsar pared — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de especialista en demoliciones

Desencadenante Una criatura se mueve al interior del área de salpicadura de la bomba.

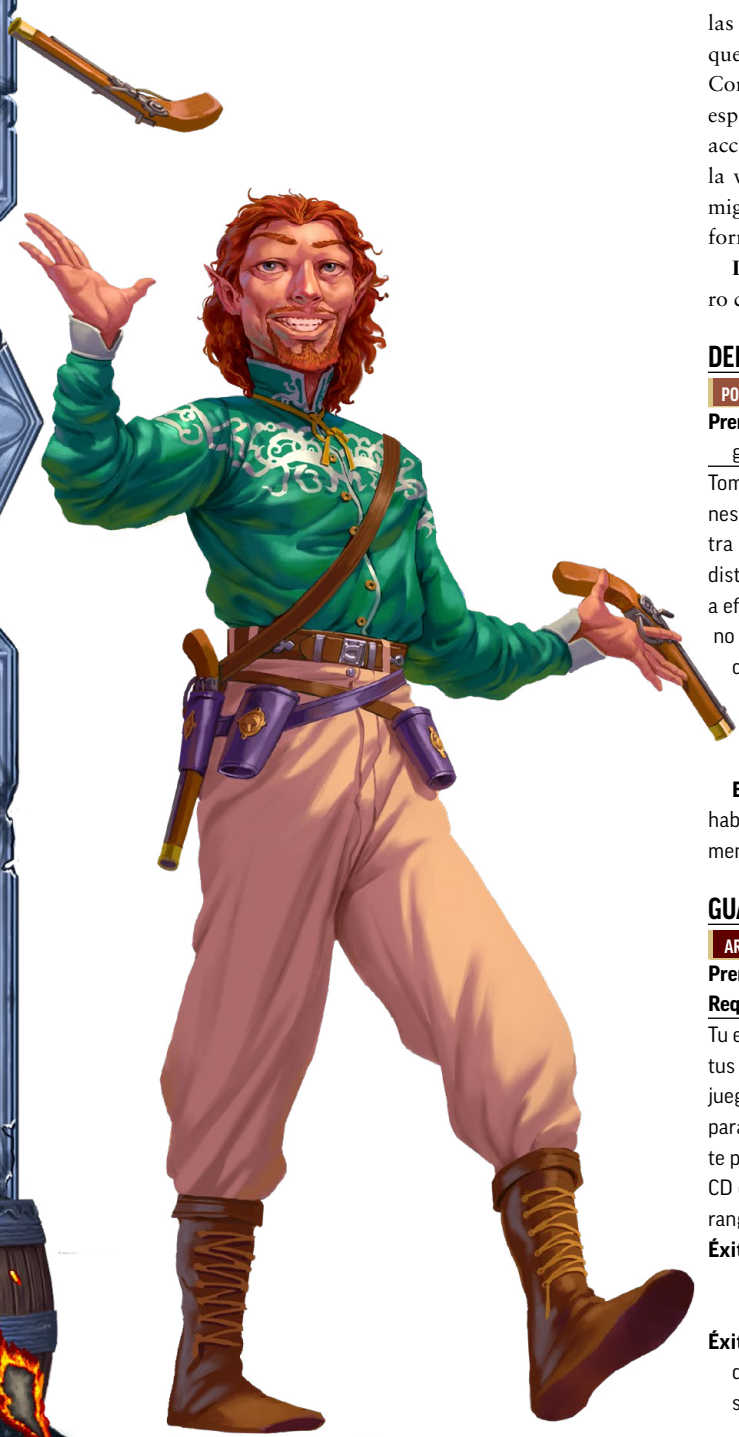
Requisitos Estás a 30 pies (9 *m*) o menos de un área donde has colocado bombas en un muro, acantilado o superficie vertical similar mediante Emplazar explosivos o Carga de demolición.

Haces detonar las bombas requeridas para hacer que caiga una pared sobre una criatura. Si tus bombas infligen suficiente daño como para reducir los Puntos de Golpe de la pared por debajo de su Umbral de rotura, ésta se derrumba parcialmente sobre la criatura. La criatura sufre tanto daño contundente como el daño infligido a la pared (salvación básica de Reflejos; la CD de esta salvación es igual a tu CD de clase o a tu CD de conjuros, la mayor de ambas). Con un fallo, tiene que invertir 1 acción de Interactuar para salir del derrumbe, y con un fallo crítico debe invertir 2 acciones.

Fenómeno de la pistola

"Ya has visto lo que soy capaz de hacer, así que sabes que digo la verdad cuando digo que yo no fallo. Esto ha sido tan solo un disparo de aviso. Ahora, si tienes la amabilidad de vaciar ese cofre en mi *bolsa de contención*, no habrá necesidad de que nos pongamos tensos... ¿verdad?"

— Desesperado semielfo sin identificar, haciendo girar una pistola, justo antes de llevarse los fondos que un *marshal* escudo corrupto de Alkenstar pensaba utilizar para sobornar a un juez.



Tratas el combate como un arte y tu pistola como parte de tu interpretación. Podrías empuñar una sola pistola, un par de ellas o una pistola y una arma cuerpo a cuerpo para llevar a cabo maniobras llamativas. Sin embargo, hagas lo que hagas, el uso de pistolas o de otras armas de fuego a una mano es crucial para tu técnica y estilo.

Para ti, todo es un espectáculo, y utilizas tu arma como accesorio e instrumento, no solo para matar oponentes sino también para engañar, confundir, estorbar e incluso obligarles a hacer lo que tú quieres. Mientras que otros tienden a centrarse en infligir el máximo de devastación posible, tu estilo tiene todo que ver con el control. Controlando la atención y las acciones de un enemigo, puedes reforzar tus propios ataques y mitigar el potencial del contrario para sembrar el caos. Controlas el *tempo* de la batalla como harías con el de un espectáculo teatral, asegurándote cuidadosamente de que las acciones de tu enemigo no se salen del guión previsto. Eres a la vez el director y la estrella de este espectáculo, y tus enemigos bailan al son que entonas con tu pistola... ¡A veces de forma bastante literal!

Dotes adicionales: 4.º Espada y pistola (pág. 111); **12.º** Disparo con truco (pág. 115); **16.º** Sensación (pág. 118)

DEDICACIÓN DE FENÓMENO DE LA PISTOLA — DOTE 2

POCO COMÚN · ARQUETIPO · DEDICACIÓN

Prerrequisitos nivel entrenado en por lo menos un tipo de arma de fuego a una mano, entrenado en Engaño, entrenado en Interpretación

Tomas desprevenido a un oponente haciendo girar tu arma. Obtienes la dote de pistolero Giro de pistola, lo que te permite fintar contra criaturas que están dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma. Por lo demás, esto sirve como Giro de pistola a efectos de cumplir los prerrequisitos aunque, de la forma normal, no cuenta como otra dote de fenómeno de la pistola a efectos de cumplir con la entrada especial de dedicación de fenómeno de la pistola y adoptar otro arquetipo. Siempre que Fintas con arma de fuego a una mano, puedes hacer una prueba de Interpretar en lugar de una de Engaño.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido por lo menos otras dos dotes del arquetipo fenómeno de la pistola.

GUANTELETE DE PÓLVORA ❖ — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Requisitos Estás empuñando una arma de fuego a una mano cargada.

Tu estilo atrae la atención de los enemigos, de la misma forma en que tus movimientos con tu arma les atraen a un juego mortal. Mientras juegas con ellos y blandes tu arma de forma ostentosa, construyes para ellos una visión de túnel, dejándoles atrapados en un guantelete perceptivo de tu creación. Haz una prueba de interpretar contra la CD de Voluntad de un solo objetivo dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma de fuego a una mano.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -2 por estatus a sus tiradas de ataque contra criaturas diferentes a ti hasta el inicio de tu siguiente turno.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a sus tiradas de ataque contra criaturas diferentes a ti hasta el inicio de tu siguiente turno.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

BALA DESLUMBRANTE ❖ FEAT 6

ARQUETIPO FLORITURA

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Tus trucos desconciertan a tu oponente, dejando manchas en su visión debido al brillante fogonazo de tu disparo, directamente reflejado en sus ojos (u otros órganos visuales). Haz una prueba de Interpretar contra la CD de Voluntad de la criatura y da un Golpe a distancia con arma de fuego contra dicho objetivo. Si el Golpe inflige daño a la criatura objetivo y tienes éxito en la prueba de Interpretación, la criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

BROMA ❖ DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

Utilizando un disparo cuidadosamente apuntado, haces "bailar" a una criatura. Disparas al suelo cerca de los pies de un objetivo haciendo que reaccione involuntariamente; incluso las criaturas descerebradas tienen respuestas inconscientes para esquivar un ataque y tú puedes capitalizar estos reflejos incontrolables para alcanzar tu objetivo. Mientras danza al suave compás de los disparos de tu pistola, te aseguras de que tu enemigo no puede utilizar ninguna sorpresa desagradable de las que tenía preparadas para ti o para tus aliados. Haz una tirada de ataque contra la CD de Reflejos de una criatura objetivo dentro el primer incremento de rango de distancia de tu arma de fuego.

Éxito crítico La criatura no puede utilizar reacciones, queda desprevenida y sufre un penalizador -2 por circunstancia a sus salvaciones de Reflejos. Dichos efectos duran hasta el inicio de su siguiente turno.

Éxito La criatura no puede utilizar reacciones hasta el inicio de su siguente turno.

BRÍO DEL FENÓMENO DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Tienes una chispa increíblemente vivaz que te separa, no tan sólo de los usuarios de armas y de los pistoleros ordinarios, sino incluso de los demás fenómenos. Utilizando este brío distintivo, cuando tu Interpretación es impecable y controlas la escena con tus aptitudes, también consigues que tus enemigos estén abocados al desastre y te aseguras de que permanecen en tu punto de mira para cualquier ataque subsiguiente que pretendes llevar a cabo contra ellos. Si obtienes un éxito crítico en una prueba de Interpretación para Giro de pistola o una dote de arquetipo de fenómeno de la pistola, obtienes también un bonificador +1 por estatus a tus tiradas de ataque con armas de fuego a una mano y armas cuerpo a cuerpo a una mano hasta el final de tu turno.

¡ARRIBA LAS MANOS! ❖❖ DOTE 12

AUDITIVO ARQUETIPO VISUAL

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Requisitos Empuñas una arma de fuego cargada.

Te haces con el mando de la sala, disparando al aire y ordenando a todo el mundo que deponga las armas y levante las manos. Disparas tu arma de fuego y después haces una sola prueba de Intimidación para desmoralizar a todos los enemigos a 30 pies (*9 m*) o menos. Las criaturas que quedan asustadas, levantan instintivamente las manos. Si habían Alzado un escudo, pierden sus beneficios puesto que al levantar las manos por encima de la cabeza, el escudo les sirve de bien poco para bloquear ataques. Con las manos en alto, ninguna de estas criaturas puede utilizar reacciones o acciones gratuitas que requieren sus manos, o los objetos que sostienen en las mismas, hasta el inicio de su siguiente turno. Sea cual sea el resultado, cada criatura queda después temporalmente inmune a ¡Arriba las manos! durante 1 minuto.

DERRIBO GIRATORIO ❖❖ DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicacion de fenómeno de la pistola

Requisitos Estás empuñando una arma de fuego a una mano cargada y una arma cuerpo cuerpo a una mano.

Disparas el arma de fuego mientras desequilibras a un objetivo con tu arma cuerpo a cuerpo. Después, haces caer al suelo a tu enemigo con la rápidamente orquestada combinación. Para ello no necesitas fuerza bruta, ni siquiera acertar con el disparo; el efecto tiene que ver con interpretar de forma perfecta y eliminar todos los movimientos y opciones de tu objetivo, no dejándole otra opción que caer.

Da un Golpe con una arma de fuego a distancia contra una criatura al alcance de tu arma cuerpo a cuerpo y después haz una prueba de Interpretación contra la CD de Reflejos de la criatura. Si el Golpe resulta en un éxito crítico, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a su CD de Reflejos contra esta prueba. La prueba de Interpretación tiene los siguientes efectos.

Éxito crítico El objetivo cae y queda tumbado. Sufre 2d6 daño contundente por la caída.

Éxito El objetivo cae y queda tumbado.

Fallo crítico Tus planes te han salido exactamente al revés y te ves obligado a dejar caer tu arma cuerpo a cuerpo en tu espacio.

¿QUÉ CONSTITUYE UN FENÓMENO?

Muchos pistoleros pueden aprender a hacer girar una pistola o a intimidar a un enemigo, pero no sólo son tus habilidades lo que te convierte en un fenómeno, sino tu estilo y tu actitud. Como fenómeno de la pistola, entiendes cómo atraer la atención de todos con lo que haces, especialmente tu forma de hablar, tu forma de andar y tu forma de usar el arma. Pero, lo que es más, eres consciente de ello y del poder que detentas sobre otros, y no tienes miedo de mostrarlo.

A pesar de dicha actitud (o quizá a causa de ella), como fenómeno de la pistola probablemente tiendas a llevarte bien con grupos de aliados, entendiendo cuándo hay que atraer la atención para proteger a tus aliados y cuándo hay que compartirla para asegurarte de que también tienen su lugar al sol. La única excepción a esto pueden ser otros fenómenos de la pistola. Cuando dos o más fenómenos de la pistola se reúnen en el mismo grupo es casi inevitable que surja un duelo o algún otro tipo de contienda. Sin embargo, dicha contienda no tiene por qué acabar en enemistad. Dependiendo de tu temperamento y del del otro fenómeno de la pistola, el resultado de la estimulante rivalidad expresada durante la competición podría ser una amistad de por vida, si bien ambos llevaréis la cuenta de vuestros mayores logros a fin de compararlos.

Francotirador inesperado

"Vaya, fijaos en eso, por aquí hay un montón de agujeros de bala... ¡Así que ese era el motivo de tanto escándalo! Seis... siete... sois ocho en total, ¿no? Ah pero, ¿visteis aquel pinzón real posado en aquel árbol hace un momento? Su nido está allá arriba, pero creo que todo este ruido lo debe haber espantado. ¿Podéis tranquilizaros un poco a ver si vuelve?".

–Viri, ornitólogo gnomo justo antes de que una serie de extraños accidentes abatiera misteriosamente a una aguerrida escuadra de ocho bandidos que antes habían sido veteranos de Alkenstar.

Algunos dicen que tienes que ser la persona más afortunada de todo Golarion por estar vivito y coleando después de todos los peligros que has visto. Otros dicen que, dadas las circunstancias y el número de enemigos que has derrotado aparentemente de forma accidental, no es posible que seas tan incompetente como pareces. Dichos críticos afirman que tiene que ser algo más, que hay de por medio algún chanchullo. De una o de otra forma, está claro que no pareces peligroso, excepto posiblemente para ti mismo. De alguna forma y a pesar de tu aparente torpeza, tu supuesta confusión y tu conocida propensión a incitar calamidades, acabas las batallas siempre en pie. Lo que a menudo no se puede decir de tus enemigos. Es raro cómo va esto, ¿no?

Dotes adicionales: 4.º ¡Al suelo! (pág. 111); Recarga arriesgada (pág. 112); **10.º** Disparo con truco (pág. 115)

Dedicación de francotirador inesperado — Dote 2

Poco común · Arquetipo · Dedicación

Frecuencia una vez al día

¿Quién necesita habilidad cuando tiene una suerte loca? A veces tus disparos aciertan milagrosamente a pesar del hecho de que pareció que resbalabas al apretar el gatillo o que no apuntabas a tu enemigo cuando disparaste. Obtienes la actividad Disparo accidental.

Disparo accidental ❖❖ (fortuna); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Das un Golpe con una arma a distancia, tirando dos veces el ataque y el daño y utilizando el resultado mejor para cada tirada. El ataque ignora todo penalizador por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba plana requerida debido a que el objetivo está oculto o escondido.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo francotirador inesperado.

Huida afortunada — Dote 4

Arquetipo · Desventura

Prerrequisitos Dedicación de francotirador inesperado

Frecuencia una vez al día

Desdencadenante Una criatura te designa como objetivo de un ataque, incluso aunque no eres consciente de ello.

Tu enemigo te está esperando, apunta para lograr un disparo perfecto y aprieta el gatillo.. y en ese mismo momento te agachas al ver algo garrapateado con tiza en un adoquín, una moneda brillante o alguna otra distracción momentánea, lo que crea una oportunidad para que el ataque falle. El atacante tiene que tirar dos veces el ataque y usar el peor de los resultados.

Sin rencor — Dote 6

Arquetipo

Prerrequisitos Dedicación de francotirador inesperado

A pesar de la devastación que tus armas tienden a infligir sobre sus objetivos o la destrucción que eres capaz de desatar sobre una área, tus enemigos consiguen seguir con vida al final de un combate; por lo menos, a veces. Puedes añadir el rasgo no letal a tus armas a distancia, haciendo la elección sobre si añadir el rasgo o no justo antes de cada Golpe.

Ha pasado cerca, ¿eh? ❖ — Dote 7

Arquetipo · Habilidad

Prerrequisitos nivel maestro en Engaño, Dedicación de francotirador inesperado

Frecuencia una vez por asalto

Requisitos O bien has usado Disparo accidental y has acertado a tu oponente con el Golpe en este turno, o bien has utilizado Huida afortunada desde tu último turno y el ataque desencadenante te ha fallado.

Te ríes inocentemente acerca de la inexplicable suerte de que tu último disparo acertara o de lo cerca que ha estado de arrancarte la cabeza el ataque que acaba de fallarte, haciendo que tus enemigos empiecen a preguntarse si es buena idea oponerse a ti en combate. Haz una prueba para Desmoralizar, o bien al enemigo impactado mediante Disparo acccidental, o bien al que te falló gracias a Huida afortunada. Utilizas Engaño en lugar de Intimidación para la prueba de Desmoralizar.

SUERTE INCREÍBLE — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de francotirador inesperado

Si bien nadie, ni siquiera tú, parece entender por qué, demuestras tener una aptitud mayor para impactar a tus objetivos sin importar los obstáculos que hay en tu camino. Puedes utilizar la actividad Disparo accidental otorgada por tu Dedicación de francotirador inesperado una vez por hora en lugar de una vez al día.

HUÍDA INCREÍBLE — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de francotirador inesperado

Tu aptitud para esquivar el peligro por poco desafía toda lógica. Puedes utilizar Huida afortunada una vez por hora en lugar de una vez al día.

PRETENDÍA HACERLO ❖ — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos nivel entrenado en Engaño, Dedicación de francotirador inesperado

Frecuencia una vez por hora

Requisitos Tu acción anterior fue un Golpe con arma a distancia que falló a un enemigo a 60 pies (*18 m*) o menos.

De alguna forma, tu bala perdida causa una reacción inesperada que resulta en un problema para tu enemigo: quizá un rebote le arranca el arma de la mano o tropieza con unos escombros mientras intenta esquivar tus balas. Haz una prueba de Engaño para Empujar, Derribar o Desarmar al enemigo al que has fallado.

REACCIÓN EN CADENA ❖❖❖ — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de francotirador inesperado

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Disparas tu arma una vez, creando una cadena de acontecimientos devastadora e impredecible; quizás tu bala impacta exactamente en el lugar adecuado de una torre de agua, causando una inundación e incitando una estampida de caballos que derriba una linterna, lo que a la vez prende fuego a una ciudad. Sea cual sea la reacción en cadena exacta y por poco probable que sea, la indiscriminada catástrofe crea desafíos significativos para tus enemigos en una amplia zona mientras que deja en paz al resto del mundo.

Da un Golpe con una arma adistancia y, si aciertas, puedes dar otro contra un objetivo a 30 pies (*9 m*) del primero. Si aciertas al segundo objetivo, puedes probar con un tercer objetivo a 30 pies (*9 m*) o menos del segundo y así sucesivamente, continuando hasta que fallas. Puedes interrumpir a cadena en cualquier momento; si no, acaba en cuanto fallas una vez. Sin embargo, no puedes designar como objetivo a la misma criatura más de una vez; tiene que tratarse de un objetivo contra el que no has dado un Golpe todavía durante este uso en particular de esta Reacción en cadena.

El daño lo causa una cadena improbable de sucesos, que hiere a un objetivo tras otro, en lugar de hacer varios disparos seguidos. Quizá disparaste a una rama de árbol que después cayó sobre los objetivos, o el grito de un objetivo hizo que otro disparara su arma accidentalmente, acertándose en el pie. Esto significa que sólo el primer objetivo sufre cualquier efecto especial vinculado a la bala (por ejemplo, si se trataba de munición mágica), pero cada objetivo al que aciertas sigue sufriendo el mismo daño infligido por tu Golpe. Normalmente, todo el daño es del mismo tipo que el de la bala inicial. Sin embargo, el DJ podría cambiar el tipo de daño basándose en su descripción de la reacción en cadena. Por ejemplo, si un objetivo sufrió quemaduras por fuego, dicho objetivo podría sufrir daño por fuego en lugar de daño físico.

¿HÁBIL O AFORTUNADO?

Parte de la diversión de interpretar un francotirador inesperado deriva de la ambiguedad y el misterio de cómo tu personaje consigue sus sorprendentes éxitos. Al principio parece que tu personaje se tropieza con los éxitos mediante pura suerte. Sin embargo, cuando las circunstancias se amontonan, otros podrían empezar a sospechar de otra posibilidad: quizá tu personaje es secretamente tan increíble que no tan solo consigue resultados impresionantes sino que lo hace de forma que oculta su habilidad tras un barniz de golpes de suerte. En definitiva, una u otra cosa podrían ser verdad acerca de tu personaje, o una combinación de ambas. Podrías decidir cuál es la verdad junto con el DJ en cuanto adoptes este arquetipo o esperar a más tarde. Como quiera que este arquetipo apunta a un talento oculto, intencionadamente confundido, ofrece una buena oportunidad para un personaje que en secreto es más poderoso o hábil de lo que parece o que tiene que ocultar sus aptitudes por algún motivo; quizá, asociado con la trama de la campaña.

Si tu inclinación es interpretar a un personaje que oculta sus aptitudes, considera obtener el nivel entrenado en Engaño y adoptar dotes de habilidad como Mentiroso encantador y Confabulador, que enfatizan la naturaleza taimada de tu personaje y su habilidad para ocultar sus verdaderas intenciones.

Si en vez de ello prefieres interpretar un personaje que en realidad es un poco descoordinado pero anormalmente afortunado, podrías llevar a cabo acciones que tuvieran una probabilidad alta de reportarte un Punto de Héroe. También podrías considerar adquirir aptitudes con los rasgos fortuna o desventura, como Suerte del mediano o Graznido del heraldo.

Pirotécnico

Una brillante exhibición de luces en cascada y flores aéreas titilantes, una detonación retumbante, un crujido chisporroteante o un chillido perforante son los rasgos distintivos de tu arte. Conoces la forma de emparejar perfectamente luz y sonido para crear exhibiciones de fuegos artificiales con las que divertir a los niños y a los adultos, para confortar a los amigos e incluso para confundir a los enemigos.

Como pirotécnico, podrías ser un vagabundo, que va de una población a otra desarrollando su arte por cuenta propia. En este caso, te ganas la vida en la carretera, vendiendo fuegos artificiales a la gente, organizando exhibiciones públicas pagadas e incluso organizando castillos de fuegos artificiales individualizados para los ricos o para quienes son lo suficientemente interesantes como para ser dignos de disfrutar de un espectáculo privado.

Por otro lado, podrías formar parte de una casa de pirotecnia establecida de Tian Xia o de Vudra y basarte en la labor de equipo para perfeccionar tus diversas fórmulas y exhibiciones. Esperando que se te ocurra aquí la próxima gran innovación de la tecnología y la técnica, a menudo envías notas de tus estudios y exhibiciones de campo a los colegas de tu casa de pirotecnia, buscando sus opiniones sobre tu siguiente gran idea.

Dedicación de pirotécnico — Dote 2

POCO COMÚN | ARQUETIPO | DEDICACIÓN

Prerrequisitos nivel entrenado en Artesanía

Has aprendido los secretos de hacer florecer el fuego y el sonido utilizando pólvora negra, metales y papel. Lo más probable es que obtuvieras este conocimiento a base de un entrenamiento formal en una casa de pirotecnia en Tian Xia o una compañía de fuegos artificiales de Vudra, aunque quizá dominaste la pirotecnica por completo tú solito tras encontrar un alijo secreto en un viejo pecio.

Obtienes el nivel entrenado en Saber (pirotecnia) o el nivel experto si ya tienes el entrenado. Obtienes la dote Artesanía alquímica, una colección de reactivos infundidos igual a tu nivel y alquimia avanzada (lo que te permite fabricar sustancias alquímicas durante tus preparativos diarios sin el coste normal ni la inversión de tiempo). Tan solo puedes utilizar tus reactivos infundidos para fabricar fuegos artificiales, Lanzar una exhibición de fuegos artificiales y utilizar otras dotes de este arquetipo (ver más adelante). Tu nivel de alquimia avanzada es 1. Las reglas para estas cosas están en la sección Artesanía alquímica de la pág. 244 de las *Reglas básicas*, y las reglas sobre reactivos infundidos y alquimia avanzada están en la pág. 72 de dicho libro. Si obtienes reactivos infundidos de más de un origen, utilizas el número mayor de reactivos para determinar tu colección en lugar de sumarlos.

También puedes crear exhibiciones de fuegos artificiales especiales utilizando tus reactivos infundidos, diseñados para crear efectos distintivos que maravillan a quienes los miran e incluso te pueden conceder ventaja en combate. Obtienes la acción Lanzar exhibición pirotécnica y aprendes algunas exhibiciones básicas, pudiendo aprender exhibiciones adicionales y más complejas mediante otras dotes de pirotécnico. La CD de cualquier exhibición es igual a tu CD de clase o a tu CD de conjuros, la mayor de ambas.

Lanzar exhibición pirotécnica ❖ a ❖❖❖ (ver más abajo; (manipular); Coste 1 o más lotes de reactivos infundidos; **Requisitos** Tienes una mano libre; **Efecto** Inicias una exhibición de fuegos artificiales. Puedes lanzar unos fuegos artificiales normales para simplemente crear una señal visual o auditiva a 20 pies (*6 m*) o menos de ti o elegir uno de los siguientes efectos especiales. Una exhibición de fuegos artificiales tiene los rasgos indicados y, si cuesta más de 1 lote de reactivos infundidos, se indica en su entrada de Coste

- **Cometa** ❖ (visual) Disparas un trazo de luz brillante en una línea de 60 pies (*18 m*). Todos los espacios de dicha línea quedan iluminados con luz brillante hasta el inicio de tu siguiente turno. Como parte de esta acción, también puedes Señalar a una sola criatura en la línea, y tus aliados no necesitan oírte o entenderte.
- **Flor** ❖ (visual) Enciendes un anillo de chispas, creando una forma que podría ser reminiscente a una flor que floreciera en el cielo. Cada enemigo a 20 pies (*6 m*) de ti o menos debe salvar contra Fortaleza. Con un fallo, dicho enemigo queda deslumbrado durante 1 asalto y, con un fallo crítico, queda deslumbrado durante 2 asaltos.
- **Saludo** ❖ (auditivo) Creas un estallido o silbido sorprendente, añadiendo un componente auditivo a tu exhibición de fuegos artificiales. Cuando lanzas una exhibición de saludo, puedes elegir a un aliado confundido o fascinado a 60 pies (*18 m*) o menos. Si el aliado elegido está fascinado, el ruido es tan violento que actúa como un efecto hostil a efectos de su estado fascinado (aunque carece de repercusiones negativas) acabando automáticamente con la mayor parte de aplicaciones del estado fascinado. Si está confuso, el sonido es tan alto y violento que podría sacar al aliado de su confusión. Éste puede hacer de inmediato la prueba plana para eliminar el estado confundido, como se suele hacer normalmente cuando una criatura resulta dañada. Si el estado confundido tiene reglas especiales que eliminan la prueba plana cuando se sufre daño o la hace más fuerte, dichas reglas también se aplican al saludo.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo pirotécnico.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

EXHIBICIÓN DRAGÓN QUE TOSE — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pirotécnico

Esta exhibición emite una cascada de explosiones sonoras o de rastros brillantes. Si bien diseñaste inicialmente la exhibición para cautivar la atención de tu audiencia, resulta que tiene un uso sorprendentemente efectivo en combate, suprimiendo los efectos auditivos y visuales tras tu magnífica exhibición. Obtienes la exhibición pirotécnica Dragón que tose.

Dragón que tose ❖❖ **Coste** 2 lotes de reactivos infundidos; Efecto Elige entre efectos auditivos o visuales. La exhibición obtiene dicho rasgo y con ella pretendes contrarrestar uno o más efectos con el mismo rasgo a 60 pies (*18 m*) o menos. Con un éxito, el efecto queda suprimido hasta el inicio de tu siguiente turno, en lugar de acabar por entero. Utiliza tu modificador por Saber (pirotecnia) como tu modificador a contrarrestar y tu nivel de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel en alquimia avanzada (redondeado hacia arriba). Un dragón que tose cuesta 2 lotes de reactivos infundidos en lugar de 1, pero puedes incrementar el coste a 3 lotes e invertir un acción adicional para crear una exhibición de un dragón que tose aún más grande, que intenta contrarrestar tanto los efectos auditivos como los visuales al mismo tiempo.

ARTESANO PIROTÉCNICO EXPERTO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pirotécnico, nivel experto en Artesanía

Eres particularmente hábil en la elaboración de fuegos artificiales, lo que te permite crear pirotecnia mucho más potente de lo habitual. Tu nivel de alquimia avanzada para pirotecnia se incrementa hasta tu nivel -3.

EXHIBICIÓN JENNY LA SALTARINA — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pirotécnico

Este cohete de varias fases dispara *confetti* a diversas altitudes. Si bien el diseño está pensado para deleitar a niños de todas las edades, has descubierto que tiene el efecto secundario inesperado de confundir a los enemigos voladores. Obtienes la exhibición de fuegos artificiales Jenny la Saltarina.

Jenny la Saltarina ❖ **Coste** 2 lotes de reactivos infundidos; **Efecto** Designa como objetivo a una criatura voladora a 60 pies (*18 m*) o menos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que dicha criatura intente Volar, deberá tener éxito en una prueba de Acrobacias para Maniobrar en vuelo contra la CD de tu exhibición de fuegos artificiales, o la acción de Volar quedará perturbada. Si todos los intentos de Volar de la criatura se ven perturbados, al final de su turno cae al suelo sin sufrir daño. Una Jenny la Saltarina cuesta 2 lotes de reactivos infundidos en lugar de 1.

EXHIBICIÓN ANIVERSARIO GOBLIN — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pirotécnico

Llamas y explosiones abrasan el aire en un apogeo de color y devastación que rivaliza incluso con el festorro goblin más desmadrado. La exhibición es a la vez tan bella y tan caótica que, por lo hipnotizadora, impone un riesgo significativo a la integridad física, a la vista y al oído de quien se acerque demasiado. Obtienes la exhibición de fuegos artificiales Aniversario goblin.

Aniversario goblin ❖❖❖ (fuego, sónico, visual) **Coste** 3 lotes de reactivos infundidos; **Efecto** El caos inunda una explosión de 20 pies (*6 m*) a 120 pies (*36 m*) o menos. Todas las criaturas en el área sufren 3d6 daño por fuego y 3d6 daño sónico y deben salvar contra Fortaleza. Un Aniversario goblin cuesta 3 lotes de reactivos infundidos en lugar de 1.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada y ensordecida hasta el final de su siguiente turno y sufre mitad de daño.

Fallo La criatura queda deslumbrada y ensordecida durante 1 minuto y sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 asalto, deslumbrada y ensordecida durante 1 minuto y sufre doble daño.

EXHIBICIÓN GRITO DE LA BANSHEE — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pirotécnico

Has aprendido a detonar repentinamente un silbador en el momento justo de tu exhibición, una técnica que puede perturbar una pronunciación precisa. Obtienes la exhibición de fuegos artificiales Grito de la banshee.

Grito de la banshee ↷ **Desencadenante** Una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos Lanza un conjuro que tiene un componente verbal o Activa un objeto verbalmente; **Efecto** Lanzas un petardo para que explote con un silbido agudo cerca de la criatura. La criatura debe salvar contra Voluntad.

Fallo La criatura tiene que utilizar una acción adicional en la acción o actividad desencadenante, o queda perturbada.

Fallo critico La acción desencadenante queda perturbada.

CÓMO DESCRIBIR TU EXHIBICIÓN DE FUEGOS ARTIFICIALES

Como pirotécnico, la visualización exacta de las aptitudes especiales de tu personaje podría resultar importante para ti. No hay dos pirotécnicos que utilicen exactamente la misma exhibición, incluso si proceden de la misma casa de fuegos artificiales y ambos utilizan la misma dote para generar la exhibición. De hecho, es probable que, cuando utilices una dote del arquetipo pirotécnico, la exhibición resultante sea cada vez un poquito diferente debido a que alteras, perfeccionas y refinas tu técnica. Incluso así, probablemente prefieres unos pocos temas preferidos para cada una de tus dotes de pirotécnico. Por ejemplo, tu Exhibición del dragón que tose podría aparecer con la sinuosa forma serpentina de un dragón imperial, tosiendo rastros brillantes. También podría parecerse a una serie sencilla de formas geométricas, un enigmático eón que vuela en espiral dejando atrás una forma de simetría radial, un patrón en forma de árbol floreciendo en el cielo o cualquier otra cosa que puedas imaginar. Para ayudar a tus compañeros a visualizar lo que hace tu personaje, se te podrían ocurrir algunas descripciones sencillas o bien podrías dibujar algunos de tus temas favoritos.

4 Equipo de armas

EQUIPO DE ARMAS

La mayor lección que aprendí de mis aliados enanos fue que el progreso y la innovación exigen paciencia y repetición. En pocos años he construido un ducado en un desierto maldito gracias al regalo de mi ambición, pero durará más que yo gracias a los regalos que nuestros pacientes vecinos enanos han diseñado. Estas armas, estas "armas de fuego", cuyo nombre deriva de este reino enano, han sido meticulosa y concienzudamente creadas pieza a pieza a lo largo de varias décadas. El propio Rey Supremo Arunak me dijo una vez que había construido personalmente el mecanismo de disparo del arma que aún utiliza, casi cincuenta años después, fabricando a mano cada componente docenas incluso centenares de veces hasta haber conseguido la versión más perfecta de cada uno de ellos.

Cuando le mostré la primera de las armas forjadas por mis propias manos (un artilugio pesado de mano, con tres cañones y un mecanismo de cerrojo deslizante que permitía preparar o recargar fácilmente múltiples disparos incluso llevando en la otra mano una espada o un escudo), pensé que se mostraría consternada o incluso decepcionada ante mi arrogancia. Pero en vez de ello, sonrió y reconoció lo que ambos ya sabíamos en el fondo de nuestros corazones. "Juntos seremos más fuertes de lo que jamás podríamos esperar por separado".

Cuando yo ya no esté, si el heredero de Arunak y mi distante sucesor han conservado el sueño que encendimos juntos, que los liches y los monstruos tiemblen ante las armas que hemos construido. Que los humanos y los enanos desafíen a los villanos con armas de resistencia forjadas por incontables vidas dedicadas a un único propósito. Que los dragones se anden con cuidado; ¡aquí hay armas de fuego!

—Ancil Alkenstar, primer duque de Alkenstar

Las armas de pólvora negra han tenido muchas permutaciones a lo largo de la historia, desde cosas sencillas y empuñadas a una mano construidas para la autodefensa hasta poderosos cañones diseñados para practicar agujeros en los muros de los castillos y en las fortificaciones. En el mundo en el que vives tú, el lector, la historia de las armas de fuego siguió un curso serpenteante por todo el globo, desarrollándose en un arco lento y desigual con muchos callejones sin salida y afluentes, de un éxito y una longevidad muy diversos. En Golarion, un mundo de conjuros y de mitos, de criaturas y de cataclismos, este arco de desarrollo es aún más diverso, con saltos hacia adelante inesperados y variaciones únicas que incorporan elementos sólo posibles en un mundo de magia y de criaturas fantásticas.

Este capítulo mostrará una gran variedad de armas de fuego. Algunas tienen inspiración histórica, mientras que otras son armas de pólvora negra más inusuales, jamás vistas en la Tierra debido a las diferencias entre los avances tecnológicos, las eras históricas y los cambios de la sociedad en ambos mundos. También hemos incluido un corto segmento para hablar de la forma en que el desarrollo, la extensión y la evolución de las armas de fuego en Golarion difiere significativamente de las de la Tierra.

Las armas de fuego en Golarion

Las armas de Golarion proceden de tres continentes diferentes y se han extendido por lo menos hasta otros dos, con cada uno de ellos aplicando sus propios y particulares estilo y técnicas de armería. En Tian Xia, la cuna de la pólvora negra, los pistoleros tienden a preferir armas más versátiles, como por ejemplo el cañón de mano modular y la lanza de fuego, precursores de las armas de combinación más complejas que se presentan más adelante en este capítulo.

En Arcadia, hogar de cañones de milenios de antigüedad que utilizan la magia en lugar de la ciencia para impulsar su munición, existen múltiples tradiciones y linajes, ninguno de los cuales utilizaba la pólvora negra que resulta esencial a las armas de fuego de otros continentes. Las armas de fuego de Arcadia van desde los místicos cañones bestiales hasta las científicamente producidas armas de aire comprimido, así como las legendarias pistolas estelares que inspiran incluso hoy los corazones de los arcadianos, miles de años después de que los secretos de su creación se perdieran en la noche de los tiempos.

En Garund, las forjas del Bastión Dongun (*NdT: juego de palabras con 'gun' = arma de fuego*) y Alkenstar escupen fuego y llamas día y noche mientras industriosos herreros innovan constantemente, desarrollando nuevas variedades de armas de fuego y creando personalizaciones y accesorios especiales para mejorar casi cualquier arma de fuego.

Puedes encontrar más información sobre todas estas regiones en el capítulo llamado El Engranaje Rotativo, que empieza en la pág. 186.

El nacimiento de las armas de fuego

Si bien Arcadia había tenido armas de fuego miles de años antes que cualquier otro continente, éstas no utilizaban

pólvora negra. Las primeras armas de fuego, cañones bestiales y pistolas estelares funcionaban únicamente mediante procesos mágicos. Las muchas custodias y anomalías mágicas que protegen el pasa hasta las orillas de Arcadia han mantenido los cañones bestiales y las pistolas estelares relativamente contenidos a lo largo de los milenios. Las mismas barreras al viaje también han protegido a Arcadia de muchas de las peores catástrofes que han devastado otras partes de Golarion, por lo que las técnicas y tradiciones de armería del continente han crecido más lentamente y a lo largo de caminos más centrados, vinculados con las cacerías rituales y las armas ceremoniales forjadas a partir de metales celestes y de magia.

Una de las innovaciones más significativas en las armas de fuego tecnológicas procedentes de Arcadia, aunque actualmente ha caído en una relativa oscuridad en el continente, fue el desarrollo de las armas de aire comprimido: armas de fuego de bajo impacto que disparan utilizando aire comprimido almacenado en unos cartuchos especialmente fabricados. Sellados con un tapón de cera que es atravesado y vuelto a sellar por el mecanismo de disparo del arma, estos recipientes relativamente ligeros y eficientes se pueden combinar con cartuchos que contienen balas de metal o dardos. Debido a su naturaleza barata y a su facilidad de uso, durante muchos años fueron esenciales para los cazadores de Arcadia, hasta que las técnicas para crear cañones bestiales y pistolas estelares de imitación fueron más asequibles para quienes admiraban y deseaban dichas armas.

Comparadas con las armas de fuego de pólvora negra, las de aire comprimido son mucho menos volátiles y no tienen problema alguno con el agua, pero su potencial destructivo es también mucho menor. Sin embargo, las armas de fuego de pólvora negra son virtualmente desconocidas en Arcadia. Los cañones bestiales y las nuevas pistolas mágicas inspiradas en las antiguas pistolas estelares son poderosos y efectivos, disminuyendo cualquier deseo de armas de pólvora negra, y las barreras al comercio funcionan en uno y otro sentido.

Los cañones bestiales fueron las primeras armas de fuego creadas en la historia de Arcadia, habiendo sido inventados hace bastante más de diez mil años. Las pistolas estelares, son también anteriores a la Gran Caída, habiendo sido creadas por un grupo misterioso y aislado que se denominaba los Regentes Coronados. Estas a su vez inspiraron las armas de aire comprimido, así como las imitaciones de las pistolas estelares creadas a partir de los metales celestes esparcidos por el continente tras la Gran Caída. Aunque hay un comercio limitado entre Arcadia y Tian Xia, es poco probable que el armamento de la segunda se basara de alguna forma en las armas de fuego de la primera; los cañones de mano y las lanzas de fuego son distintivas del armamento arcadiano, y toda similaridad entre los diseños e innovaciones de armas de ambos continentes tan sólo aparecen mucho después de que sus respectivas tradiciones de armería estuvieran bien establecidas.

EL ADVENIMIENTO DE LA PÓLVORA NEGRA

Para el resto de Golarion fuera de Arcadia, la pólvora negra fue anterior a las armas de fuego y fue descubierta inicialmente por los alquimistas de Tian Xia, quizá como un secreto negociado a partir del botín de un dragón (si hay que hacer caso a las leyendas). Cuando la pirotecnia, los cohetes, los cañones de mano, las lanzas de fuego, los *hwachas* y otras innovaciones de pólvora negra empezaron a ser conocidos en diversas ciudades de todo el continente, creció el interés por el comercio, de forma más prominente desde el vecino continente occidental de Casmaron y los Reinos Imposibles de Vudra.

Sin embargo, el Imperio Dragón de Lung Wa estaba en ascendencia en gran parte de Tian Xia, y disponía prácticamente del monopolio de la tecnología de la pólvora negra. En general, el Imperio recelaba de los demás continentes y por tanto era comprensible que dudara de que estos secretos de estuvieran disponibles más allá de sus fronteras, donde podían caer en manos de enemigos potenciales e incrementar el futuro poder militar de estos. Sin embargo, los negociadores de Vudra eran entusiastas y persuasivos, ofreciendo regalos y maravillas cada vez más tentadores, y por fin Lung Wa accedió, enviando una cantidad significativa de pólvora negra a sus vecinos vudranos junto con una fórmula para fabricar más. Sin embargo, un secreto que jamás averiguaron los vudranos, ni siquiera muchos siglos más tarde, fue que sus socios comerciales tian les vendieron una versión aguada de la fórmula de la pólvora negra; mucho más estable, pero también menos potente y, por lo tanto, menos amenazadora para su hegemonía.

No existe indicación de que la tecnología de la pólvora negra llegara a Arcadia a través de sus limitadas interacciones comerciales con Tian Xia. A diferencia de los negociadores vudranos que querían averiguar la fórmula a toda costa, es probable que los mercaderes arcadianos vieran poco valor comercial en obtener una tecnología claramente más volátil y poco fiable que la suya.

Durante muchos años, el comercio de la pólvora negra se limitó principalmente a Tian Xia y Casmaron. Vudra, por otra parte, encontró muchos usos innovadores para la fórmula de pólvora negra modificada que recibieron, y que demostró ser mucho más estable que el original. Esto a su vez les permitió comerciar más lejos y en mayor cantidad de la que se permitía a los mercaderes tian, y sin temor a que sus carromatos o sus naves explotaran. Esto acabó por facilitar el comercio vudrano en ambas direcciones y, lo que es más notable, introdujo la fórmula vudrana de la pólvora negra en el continente de Garund.

EL BASTIÓN DONGUN Y LA FORMACIÓN DE LA INDUSTRIA

Antes de sellar sus puertas para lo que ellos creían que iba a ser el momento final de defenderse contra una guerra entre archimagos que amenazaba su propia existencia, los enanos del Bastión Dongun llevaron a cabo un intercambio crítico

MAPA DEL CAPÍTULO

Las siguientes opciones nuevas aparecen en este capítulo.

Armas de fuego clásicas pág. 150
Armas de fuego de fantasía pág. 154
Munición pág. 168
Armas de asedio de pólvora negra pág. 172
Herramientas y accesorios pág. 178

ARMAS DE FUEGO Y ACCESO

En el mundo de Golarion, las armas de fuego y la tecnología de la pólvora negra siguen limitadas a regiones específicas. En Avistan, científicos temerarios y cazadores de muertos vivientes innovadores de la nación de Ustalav han promovido un renacimiento tecnológico espoleando el desarrollo de mosquetes básicos pero efectivos copiados de originales de Alkenstar y, en el proceso, creando un creciente mercado para las balas y las bayonetas de plata. En Los Grilletes, la Fundición de la Isla Motaku continúa fabricando en masa réplicas de mala calidad (pero letales) de las armas de fuego y de los cañones robados a Alkenstar, así como creando nuevas armas de pólvora negra, usualmente inestables. La propia Alkenstar puede alardear de la primera armería de pólvora negra del planeta y es el centro indiscutible de la innovación moderna en cuanto a los accesorios para armas de fuego. En Tian Xia, las naciones de Goka, Ling Shen, Po Li y Quain llevan mucho tiempo trabajando con la pólvora negra, utilizándola para espolear otros avances tecnológicos. El continente de Arcadia ha visto décadas de paz relativamente ininterrumpida y podría albergar más pistoleros que el resto de Golarion combinado, aunque sus armas de fuego son una gran variedad de pistolas estelares mágicas, armas tecnológicas de aire comprimido y cañones bestiales ceremoniales, ninguno de los cuales funciona a base de pólvora negra. Los personajes de todas estas regiones tienen acceso a la clase pistolero y a las armas de fuego. Aparte de Arcadia, tienen acceso a las armas de asedio de pólvora negra si el DJ ha abierto las armas de asedio como una opción para la campaña.

con sus primos kulenett. Los enanos kulenett habían obtenido unos cuantos barriles de pólvora negra de unos comerciantes vudranos y los llevaron al Bastión, utilizando una combinación de rutas subterráneas y de superficie para evitar la guerra que se extendía por las regiones. Sorprendentemente, los enanos kulenett no tenían ni idea de que sus primos acabarían convirtiendo dichos barriles en los cimientos de una revolución tecnológica. Conocedores de que el acceso a la superficie del Bastión Dongun se iba a cerrar con la idea de no volverlo a abrir jamás, los kulenett proporcionaron la pólvora negra con la intención de que sirviera como conservante para la comida y que además proporcionara a la misma un cierto sabor a pimienta cuando fuera consumida. Pero los poderes explosivos de la pólvora eran una realidad que no pasó desapercibida en el Bastión Dongun.

A lo largo de los siglos siguientes, los enanos del Bastión Dongun aprendieron a recrear y después a perfeccionar algunas de sus propias fórmulas de pólvora negra, acabando por recrear la mezcla más fuerte y volátil que se mantenía en secreto en Tian Xia. Sus descubrimientos mientras experimentaban llevaron a mejores explosivos para minería, poderosas trampas de pólvora negra para proteger sus túneles y, por último, sus primeras armas de fuego de pólvora negra modernas. Perfeccionistas dedicados que habían sobrevivido ya a una guerra estando bajo la amenaza constante de las facciones de las Tierras Oscuras, los enanos del Bastión Dongun innovaron rápidamente, fabricando pistolas y mosquetes de diversas formas y configuraciones y creando rápidamente unidades militares completas de francotiradores que empuñaban armas largas y vanguardias acorazadas provistas de trabucos.

Las forjas y los procesos para armar a los soldados del Bastión Dongun se expandirían más tarde dramáticamente cuando un vagabundo humano llamado Ancil Alkenstar pidió y obtuvo audiencia con el Rey Supremo Anong Arunak del Bastión Dongun, espoleando un nuevo salto hacia delante en el desarrollo de las armas de fuego. Cuando las puertas del Bastión Dongun que daban a la superficie se abrieron por vez primera en milenios y se estableció el ducado de Alkenstar, el ingenio humano se encontró con la artesanía enana por vez primera en la historia de las armas de fuego y de la pólvora negra en Golarion. El resultado fue un período explosivo de descubrimientos y de crecimiento en la tecnología de las armas de fuego. Este período lujo a innovaciones como el pimentero (*NdT: también conocido en español como avispero*) a manivela y la culata roscada para recargar rápidamente los arcabuces, haciendo que las armas de fuego fueran a la vez más accesibles y más prácticas para su uso como armas de defensa personal. El arcabuz en particular se convirtió quizá en una de las armas favoritas para uso tanto militar como personal contra las enormes monstruosidades que acechan los Yermos de Maná. El nombre arcabuz se refiere a los mecanismos con gancho que usualmente se fijaban a la parte inferior del arma para montarla en las fortificaciones defensivas como medio de mitigar su enorme retroceso.

LAS ARMAS DE FUEGO EN EL GOLARION MODERNO

Hoy en día, las armas de fuego siguen siendo relativamente poco comunes en todo Golarion y, en el Mar Interior, sólo están disponibles en un puñado de fuentes. Sin embargo, la magia y las tecnologías de relojería han avanzado y hecho evolucionar las innovaciones en armas de fuego de formas únicas y notables que sólo son posibles en un mundo como Golarion. Si bien muchas de las armas de fuego actualmente fabricadas comparten nombres y funciones básicas con sus contrapartidas de la historia de la Tierra, a menudo disponen de mecanismos que no fueron descubiertos hasta mucho más tarde en nuestra historia y refinamientos que jamás tuvieron lugar o jamás proliferaron. En la Tierra, dichas armas de fuego fueron descartadas predominantemente en favor de una tecnología más avanzada que Golarion aún no ha descubierto cómo reproducir o no necesita replicar.

En Alkenstar, la mayor parte de las armas de fuego se fabrican con un mecanismo de disparo de pedernal y una culata plegable, un cañón abisagrado que permite que el arma sea abierta y recargada rápidamente con nuevos cartuchos de papel manufacturados, que ya contienen la pólvora y el proyectil. Alkenstar también alberga una pujante industria de herreros que centran su ingenio y su creatividad en los elementos singulares de las armas de fuego, como mecanismos de disparo especializados y miras tanto mágicas como científicas en cuanto a su naturaleza y función.

En el Bastión Dongun, el proceso firme y metódico de repetición y refinamiento continúa, espoleado por la determinación de no quedarse atrás de sus vecinos humanos de Alkenstar y mantener su reputación como los armeros más preeminentes

de Golarion. Las escopetas fabricadas en el Bastión Dongun se cuentan entre las armas de fuego más poderosas y buscadas del Mar Interior, utilizando un sistema de relojería sencillo pero ingenioso, construido directamente en el arma para expulsar una bandeja de disparo que el usuario puede cargar con pólvora y proyectiles y después preparar para el disparo con un esfuerzo mínimo. Muchos enanos del Bastión Dongun han ido tan lejos como para retirar las dagas de clan de signatura de sus extensas unidades familiares, reemplazándolas con pistolas de clan para exhibir las habilidades en armería de la familia. Las familias más orgullosas e inflexibles podrían incluso negarse a reconocer que un vástago ha llegado a la edad adulta hasta que fabrica su propia pistola de clan diseñada de acuerdo con los rigurosos estándares de la familia.

En Casmaron y en Vudra, las armas de fuego obtenidas, o bien a partir de Garund, o bien de Tian Xia, gozan de una excelente reputación y a menudo se convierten en reliquias familiares, particularmente entre las familias de mercaderes y de guardias. Como quiera que es difícil obtener piezas de repuesto para estas armas, el jezail se ha convertido en un arma de elección particularmente común. Empezando típicamente a partir del cañón y del mecanismo de disparo de un arma larga, como un mosquete o incluso un arcabuz, un jezail tiene una culata tallada a mano por cada poseedor sucesivo, está personalizado para su agarre y su fuerza para máxima utilidad y a menudo acentuado con esquemas artísticos que celebran la historia y los logros del poseedor y de su familia.

Las armas de fuego modernas de Arcadia incluyen innovaciones tanto mágicas como tecnológicas, lo que las hace casi tan místicas como sus antiguas armas predecesoras. Los cañones bestiales en particular se han beneficiado de milenios para perfeccionar los rituales y la magia utilizados para crearlos, permitiendo la creación de diversos tipos de cañones bestiales con efectos poderosos o de mayor alcance, comparados con la mayor parte de las armas de fuego de pólvora negra.

REVÓLVERES Y ARMAS DE LA ERA DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

De vez en cuando, una pequeña cantidad de armas más avanzadas que cualquier cosa que pueda reproducirse en Golarion ha llegado hasta dicho mundo. En unas cuantas Sendas de aventuras, los personajes tienen la oportunidad de viajar a otros mundos donde hay disponibles armas modernas. La suposición es que algunos de dichos revólveres, armas de la era de la Primera Guerra Mundial, y otros artilugios pueden haber llegado a manos de coleccionistas de todo Golarion, pero nunca en una cantidad lo bastante significativa como para poderse considerar como otra cosa que rarezas absolutas.

Como quiera que dichas armas, y la munición utilizada para dispararlas no son algo que se pueda reproducir fiablemente en Golarion, sus estadísticas no se incluyen en este libro. Un DJ que quiera introducir esos tipos de arma tiene diversas opciones para elegir, pero antes de empezar es importante señalar que hacerlo puede tener un efecto desequilibrante. Las armas de fuego de Golarion han sido diseñadas para funcionar bien con las demás armas del mundo, concediéndote más opciones, todas las cuales implican más potencia, en algunas situaciones. Unas armas de fuego con ventajas adicionales serían simplemente más poderosas que cualquier otra cosa disponible, elevando potencialmente el daño causado de forma significativa a la vez que impactarían negativamente en una amplia gama de otras opciones para los pistoleros.

Para una expresión mecánica que funciona de forma similar a un fusil de cartuchos, un DJ podría probar a crear una versión no mágica del *fusil de serbal* (pág. 165) con el rasgo repetición. Sin embargo, el arma resultante sería más poderosa que un arma de fuego avanzada, por lo que no se recomienda. Si un DJ quiere crear un revólver, una expresión mecánica similar podría resultar de añadir el rasgo repetición a la pistola de duelo, pero de nuevo esto haría que fuera más poderosa que un arma de fuego avanzada, por lo que no se recomienda.

Una opción que podría funcionar mejor si estás interesado en utilizar armas de fuego mas nuevas y más modernas como las armas de fuego principales de tu campaña es, en su lugar, ajustar las expectativas básicas de las mismas. Ser capaz de cargar las armas de retrocarga incluidas en este libro con una sola acción de Interactuar es ya un gran avance, creado para hacerlas más divertidas de usar que una realidad simulada, pero si quieres utilizar armas más modernas en tu escenario, puedes simplemente decir que las armas de retrocarga tardan un tiempo más realista en recargarse (haciéndolas muy débiles en comparación con otras armas) y después utilizar las estadísticas actualmente suministradas para un pimentero para un revólver. Esta opción carece de efectos secundarios que puedan alterar el equilibrio de las armas en tu partida, pero es una elección del tipo todo o nada, apropiada tan sólo si las armas de fuego modernas son las únicas que se utilizan principalmente en tu mundo.

La opción final que podrías considerar para utilizar estas armas de fuego es crear estadísticas para versiones mágicas específicas de ciertas armas modernas y decir que estas son las únicas expresiones disponibles de dichas armas. Eso te permite utilizar las estadísticas mejoradas de las armas sin causar ningún problema, puesto que el arma empieza a un nivel significativamente superior y es incapaz de añadir runas de propiedad, mientras que otras armas pueden añadir runas de propiedad para obtener beneficios adicionales.

¿CONSERVANTES DE PÓLVORA NEGRA?

Tanto en Golarion como en la Tierra, la pólvora negra contiene elementos que pueden ayudar a conservar e incluso a sazonar la comida. En la Tierra, a principios del siglo XIX, se dice que Napoleón Bonaparte utilizó pólvora de cañón para sazonar y preservar la carne de caballo que suministraba a sus tropas heridas cuando los suministros estaban particularmente bajos después de una batalla principal. En Golarion, esta misma técnica ha sido utilizada en años pasados por los mercaderes casmaranos y vudranos, cuando las tormentas u otros sucesos amenazaban con estropear las raciones, o incluso hacer que la propia pólvora negra se estropeara. Hoy en día, la demanda de pólvora negra en todo el Mar Interior es lo suficientemente grande y la disponibilidad de pólvora negra procedente de Tian Xia lo suficientemente escasa como para que dicha práctica haya sido casi abandonada. ¡Conservar o sazonar tus raciones con pólvora negra sería parecido a salar un bistec con oro!

ARMAS DE FUEGO CLÁSICAS

Las siguientes reglas cubren el uso de las armas de fuego e incluyen los tipos de armas de fuego y municiones disponibles. Todas las armas de fuego están sujetas a disparos fallidos si no se les hace el mantenimiento de la forma correcta, tal y como se describe en la barra lateral de la pág. 152.

La pistola de clan y la escopeta enana tienen el rasgo enano, el árbol de *mithril* tiene el rasgo elfo y el desollador arrojadizo tiene el rasgo goblin. Sin embargo, las dotes como por ejemplo Familiaridad con las armas de los enanos, que normalmente concede acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo enano, no conceden acceso a las armas de fuego con los rasgos indicados si el personaje no tiene acceso por separado a armas de fuego. Por ejemplo, los enanos que jamás han visto un arma de fuego y después entrenan con las armas tradicionales de los enanos no tienen acceso ni a las pistolas de clan ni a las escopetas enanas. Puedes encontrar más información sobre estos y otros detalles sobre el acceso a las armas de fuego en la pág. 148.

MUNICIÓN

Las armas de fuego necesitan munición, que consiste en un proyectil y en pólvora negra. Una pieza de munición puede variar de composición, pero típicamente es, o bien un cartucho de papel manufacturado que incluye parche, bala y pólvora negra, o bien proyectiles sueltos atacados manualmente. Algunas armas, como los cañones de mano y los trabucos, pueden disparar otros materiales, pero su munición tiene el mismo Precio debido al coste de la pólvora negra. Como quiera que fabricar piezas de munición de armas de fuego requiere crear pólvora negra, necesitas la dote de habilidad Artesanía alquímica para fabricarlas. Los proyectiles de arma de fuego son una opción válida de munición mágica, igual que las flechas o los virotes. Fabricar munición mágica para armas de fuego requiere que seas capaz de fabricar tanto sustancias alquímicas como objetos mágicos.

RASGOS DE LAS ARMAS

Estas armas incluyen los siguientes rasgos, además de cualquier otro descrito en las *Reglas básicas*.

Cañón doble: esta arma tiene dos cañones que se cargan por separado. Puedes disparar los dos cañones de un arma de cañón doble en un solo Golpe para incrementar en un paso el tamaño del dado de daño por arma. Si el arma tiene el rasgo fatal, esto incrementa también en un paso el tamaño del dado fatal.

Capacidad: las armas que tienen el rasgo capacidad suelen tener múltiples cañones o recámaras capaces de contener una pieza de munición. La capacidad va siempre acompañada de un número que indica la cantidad de cañones o de recámaras. Después de disparar un arma con el rasgo capacidad, puedes seleccionar la siguiente recámara o cañón cargado con una acción de Interactuar que no requiere una mano libre. Cada cañón o recámara se puede recargar después de ser disparado como una acción de Interactuar aparte.

Conmocionante: estas armas golpean tanto como perforan. Al determinar la resistencia o la inmunidad de una criatura al daño de esta arma, utiliza la más débil de la resistencia o la inmunidad del objetivo a perforante o contundente. Por ejemplo si la criatura fuera inmune a perforante y no tuviera resistencia alguna al daño contundente, sufriría daño completo de un arma conmocionante. La resistencia o la inmunidad a todo tipo de daño físico, o a todo tipo de daño se aplican de la forma normal.

Dispersión: esta arma dispara una nube de proyectiles en una amplia rociada. La dispersión siempre tiene un área indicada junto a ella, que mide el radio de la rociada. Con un impacto, el objetivo principal de un ataque con una arma de dispersión sufre el daño indicado, y el objetivo y las demás criaturas en el interior del radio indicado a su alrededor sufren 1 daño por salpicadura por dado de daño de arma.

Modular: el arma dispone de configuraciones múltiples entre las que puedes cambiar utilizando una acción de Interactuar. Típicamente, cambiar entre configuraciones de un arma modular permite que inflija diferentes tipos de daño (indicados en el rasgo, como por ejemplo "modular Con, Per o Cor"), aunque es posible que la descripción de un arma modular indique configuraciones más complicadas.

Ocultable: esta arma está diseñada para ser discreta o fácilmente ocultada. Obtienes un bonificador + 2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y a las CD para esconder u ocultar un arma con este rasgo.

Puntería fatal: es posible sostener la culata de esta arma bajo un brazo para poderla disparar con una sola mano si la otra mano no sostiene un arma, escudo o cualquier otra cosa que tendrías que mover y posicionar para asegurarte de que el arma no se te desliza bajo el brazo. Sin embargo, si usas las dos manos, el arma puede llevar a cabo ataques fatales. Cuando empuñas el arma a dos manos, obtiene el rasgo fatal con el dado de daño indicado. Sostener el arma bajo el brazo de forma lo suficientemente estable como para disparar es significativamente más complicado que simplemente soltar una mano del arma, por lo que para cambiar entre ambos agarres

TABLA 4-1: ARMAS CUERPO A CUERPO

Armas sencillas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bípode bifurcado	3 pp	1d4 Per	L	1	Lanzas	Ágil, letal d6, sutileza
Puño americano	3 pp	1d4 Con	L	1	Pelea	Ágil,mano libre, monje
Armas marciales	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Bayoneta	2 pp	1d4 Cor	L	1 ó 2*	Cuchillos	Ágil, fijada a ballesta o arma de fuego, sutileza
Culata reforzada	2 pp	1d4 Con	L	1 ó 2*	Palos	Fijada a ballesta o arma de fuego, sutileza, a dos manos d6

*Una bayoneta o culata reforzada fijada requiere el mismo número de manos que el arma a la que está fijada. Una bayoneta suelta requiere una mano.

tienes que utilizar una acción de Interactuar en lugar de Soltar o como parte de una recarga.

Repetición: las armas de repetición no se pueden cargar con virotes o balas individuales como otras ballestas y armas de fuego; en su lugar requieren un cargador de munición especializada, que se inserta en una ranura especial. Una vez el cargador en su sitio, la munición se carga automáticamente cada vez que el arma se amartilla para disparar, reduciendo su recarga al valor mencionado en la entrada de recarga (típicamente 0).

TABLA 4-2: ARMAS A DISTANCIA

Armas sencillas poco comunes	Precio	Daño	Rango	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Cañón de mano	5 po	1d6	30 pies (*9 m*)	1	1	1	A. de fuego	Modular Con, Per o Cor
10 disparos	1 pp	modular			L			
Lanza de fuego	5 po	1d6 Per	10 pies (*3 m*)	2	2	2	A. de fuego	Fatal d10
10 disparos	1 pp				L			
Mosquete de chispa	7 po	1d6 Per	70 pies (*21 m*)	1	1	2	A. de fuego	Conmocionante, fatal d10
10 disparos	1 pp				L			
Pistola de abrigo	6 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	L	1	A. de fuego	Ocultable, conmocionante, fatal d8
Pistola de chispa	6 po	1d4 Per	40 pies (*12 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, fatal d8
10 disparos	1 pp				L			
Repetidora de aire comprimido	5 po	1d4 per	30 pies (*9 m*)	0	L	1	A. de fuego	Ágil, repetición
Cargador con 6 proyectiles	6 pp				L			
Repetidora larga de aire comprimido	9 po	1d4 Per	60 pies (*18 m*)	0	1	1	A. de fuego	Repetición
Cargador con 8 proyectiles	8 pp				L			
Armas marciales poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Rango**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Árbol de *mithril*	9 po	1d6 Per	150 pies (*45 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, elfo, fatal d10, parada
10 disparos	1 pp				L			
Arcabuz	10 po	1d8 Per	150 pies (*45 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, fatal d12, retroceso
10 disparos	1 pp				L			
Cañón armona	10 po	1d10 Con	150 pies (*45 m*)	1	2	2	A. de fuego	Retroceso
5 disparos	1 pp				L			
Jezail (nivel 1)	11 po	1d8 Per	90 pies (*27 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, puntería fatal d12
10 disparos	1 pp				L			
Mosquete de cañón doble	11 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	1	1	2	A. de fuego	Conmocionante, cañón doble (nivel 1) fatal d10
10 disparos	1 pp				L			
Pimentero	12 po	1d4 Per	60 pies (*18 m*)	1	1	1	A. de fuego	Capacidad 3, conmocionante, fatal d8
10 disparos	1 pp				L			
Pistola de boca de dragón	9 po	1d6 Per	20 pies (*6 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, dispersión 5 pies (*1,5 m*).
10 disparos	1 pp				L			
Pistola de cañón doble	7 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, doble cañón, fatal d8
10 disparos	1 pp				L			
Pistola de clan	5 po	1d6 Per	80 pies (*24 m*)	1	L	1	A. de fuego	Conmocionante, enano, fatal d10
Pistola de duelo (nivel 1)	12 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	1	L	1	A. de fuego	Ocultable, conmocionante, fatal d10
10 disparos	1 pp				L			
Pistola de volea (nivel 1)	16 po	1d6 Per	30 pies (*9 m*)	1	2	1	A. de fuego	Capacidad 5, conmocionante, fatal d10
10 disparos	1 pp				L			
Trabuco	8 po	1d8 Per	40 pies (*12 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, dispersión 10 pies (*3 m*).
10 disparos	1 pp				L			
Armas avanzadas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Rango**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Desollador arrojadizo	6 po	1d6 Cor	30 pies (*9 m*)	1	1	2	A. de fuego	Puñalada trapera, fatal d10, goblin, dispersión 5 pies (*1,5 m*)
5 disparos	1 pp				L			
Escopeta enana	10 po	1d8 Per	50 pies (*15 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, enano, retroceso (nivel 1), dispersión 10 pies (*3 m*).
5 disparos	1 pp				L			

DISPAROS FALLIDOS

Las armas de fuego cuyo mantenimiento es inadecuado o son sometidas a un esfuerzo inusual pueden fallar sus disparos. Si intentas disparar una arma de fuego que fue disparada el día anterior o antes y no se ha limpiado desde entonces, haz una prueba plana CD 5 antes de tu tirada de ataque. Si fallas esta prueba, el disparo falla y el arma se encasquilla. El ataque resulta automáticamente en un fallo crítico y tienes que usar una acción de Interactuar para despejar el atasco antes de poder recargar el arma y disparar de nuevo. Una vez has invertido por lo menos una hora limpiando un arma, no tienes que tirar por disparo fallido hasta el día siguiente (excepto si un efecto te dice lo contrario). Puedes limpiar múltiples armas de fuego durante esta hora, hasta un límite razonable determinado por el DJ (típicamente, no más de cinco).

Algunas aptitudes hacen que un arma sufra un disparo fallido como parte de sus efectos. Si esto sucede como resultado de un ataque (debido a una acción que causa un disparo fallido si se falla en ataque, por ejemplo), convierte el ataque en un fallo crítico de forma retroactiva.

Cuando se acaba la munición, hay que meter un nuevo cargador, lo que requiere tener una mano libre y tres acciones de Interactuar (para quitar el cargador usado, sacar el nuevo y encajar el nuevo en su sitio). Como con otros tipos de recarga que requieren múltiples acciones, estas acciones no tienen por qué ser repetitivas.

Retroceso: una arma con retroceso tiene potencia adicional y es difícil de usar. Un arma con retroceso inflige 1 daño adicional con todos los ataques. Disparar un arma con retroceso impone un penalizador -2 por circunstancia a la tirada de ataque, pero los personajes con Fuerza 14 o más ignoran dicho penalizador. Fijar estabilizadores a un arma con retroceso puede reducir o negar este penalizador (pág. 182).

ESPECIALIZACIÓN CRÍTICA EN ARMAS DE FUEGO

Este libro introduce el grupo de armas Armas de fuego, que dispone del siguiente efecto de especialización critica.

Arma de fuego: el objetivo tiene que tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o quedar aturdido 1.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Cada una de las armas indicadas en la Tabla 4-1: Armas cuerpo a cuerpo y la Tabla 4-1: Armas a distancia se describe a continuación.

Árbol de *mithril*: aunque ni es de *mithril* ni es un árbol, este arma larga deriva su nombre de las leyendas de los elfos de Jinin y suele encontrarse comúnmente en dicha nación. Un arma elegante, el árbol de *mithril* se parece un poco a un árbol; su culata en forma de abanico y su largo y extenso cañón reforzado con anillas de metal permiten a su portador parar ataques cuerpo a cuerpo mientras vuelve a una distancia de disparo segura.

Arcabuz: este es un fusil largo que ofrece más rango de distancia que un arma de fuego promedio, aunque lo largo del cañón y lo feroz del retroceso hacen que el arma sea particularmente inestable, a menos que se utilice un trípode u otro soporte para estabilizarla. El arcabuz es una de las armas largas más comúnmente utilizadas por los soldados del Bastión Dongun y por Alkenstar.

Bayoneta: esta cuchilla o púa se puede fijar a una ballesta o arma de fuego pero, a diferencia de otras armas fijadas, se puede empuñar a una mano como un arma aparte. Cuando se utiliza como arma aparte, no se puede beneficiar de ninguna runa o aptitud que sólo funciona para las armas fijadas.

Bípode bifurcado: desarrollado por los exploradores de Alkenstar, que a menudo no tienen tiempo de montar un trípode cuando les atacan los caóticos monstruos mutantes de los Yermos de Maná, esta arma punzante de dos puntas también se puede utilizar como bípode para estabilizar un arma de fuerte retroceso. Un bípode bifurcado se puede desplegar o recuperar para uso como arma cuerpo a cuerpo con una acción de Interactuar.

Cañón armona: una arma favorita de los cazadores de monstruos de Arcadia, el cañón armona es un arma larga de gran calibre, que dispara un proyectil pesado y lento. El arma obtuvo su nombre debido a la extraña similaridad que tiene el sonido zumbante que sus proyectiles de gran tamaño hacen al atravesar el aire con el vuelo de un pájaro feérico llamado armona.

Cañón de mano: populares entre los piratas y los mercenarios de Goka, los cañones de manos son poco más que un tubo endurecido, con un asa y un mecanismo de ignición externo. Un cañón de mano se puede utilizar para disparar casi cualquier cosa que pueda ser introducida en su cañón. Quien empuña un cañón de mano puede cambiar el tipo de daño concedido por su rasgo modular como parte de la misma acción de Interactuar utilizada para recargarlo.

Culata reforzada: una culata reforzada es una ballesta con peso añadido, un guardamanos de arma de fuego o una empuñadura personalizada para golpear en cuerpo a cuerpo.

Desollador arrojadizo: un desollador arrojadizo es un arma diseñada por los goblins, que acaba en un tubo ovoide provisto de una portilla y un asa en el lado estrecho. Un cúmulo de cuchillas circulares empaquetadas juntas y fijadas a un paquete de pólvora negra mediante una fina correa de cuero actúa como munición y se carga a través de la portilla antes de dispararse mediante un sistema de chispa u otro mecanismo externo de ignición. El recio diseño del desarrollador arrojadizo lo sitúa también entre las armas goblin más fiables.

Escopeta enana: una arma favorita de los exploradores enanos de Bastión Dongun, la escopeta enana es una arma potente diseñada para obtener ventaja de lo recio que es un enano. Una escopeta enana dispara cartuchos de papel de grandes dimensiones llenos con pólvora negra y trozos de metal del tamaño de un nudillo, creando una explosión devastadora tan destructiva que un enano imprudente podría llevarse un doloroso rebote si dispara a un rango de distancia demasiado corto. Algunas escopetas van equipadas con una bandeja de disparo de relojería que puede rápidamente dosificar y cargar pólvora negra y munición sin necesitar un cartucho preparado, aunque se trata más bien de un rasgo estético sin ningún beneficio mecánico real.

Jezail: un jezail es un cañón largo, sencillo y eficaz desarrollado en Casmaron, que típicamente dispone de una culata personalizada y un mecanismo de disparo de chispa. Aunque carente del rango de distancia y del poder de detención de un arcabuz o de la fuerza bruta de un cañón armona, el jezail es una arma elegante y bien equilibrada, muy adecuada para una

gran variedad de situaciones de combate. Es incluso posible ponérselo bajo el brazo y llevar a cabo un ataque menos preciso pero que sólo requiere una mano.

Lanza de fuego: esta arma de proyectiles sorprendentemente sencilla no es más que un tubo de metal lleno de pólvora negra y un tapón, fijado a la afilada punta de una jabalina. Una lanza de fuego cargada se puede empuñar como una lanza corta normal, aunque se requiere una acción de Interactuar para cambiar el agarre del arma y sostenerla adecuadamente cuando se cambia de un uso al otro. Las lanzas de fuego se encuentran comúnmente en Tian Xia, aunque de vez en cuando una consigue llegar hasta Avistan, típicamente en manos de un mercenario o guardia de caravanas tian.

Mosquete de cañón doble: este arma de chispa y retrocarga tiene dos cañones horizontales yuxtapuestos. Aunque menos preciso que un mosquete normal, uno de cañón doble ofrece más versatilidad en sus opciones de disparo. Muchos de los famosos marshales escudo de Alkenstar ahorran de su salario para comprarse un mosquete de cañón doble como primera arma de fuego personal.

Mosquete de chispa: la más comúnmente disponible de las armas de fuego de Alkenstar, el mosquete de chispa incluye un mecanismo de disparo externo y un armazón eficiente y relativamente compacto. Aunque carente del rango de distancia y del poder de disparo del arcabuz que prefieren los militares de Alkenstar y del Bastión Dongun, el mosquete de chispa es popular entre los civiles por su facilidad de uso.

Pimentero: esta arma es una especialidad de los armeros de Alkenstar. El pimentero dispone de tres cañones, cada uno de los cuales alberga un solo disparo, y su usuario puede rotar manualmente todo el conjunto de cañones para alinear un cañón cargado con el mecanismo de disparo.

PISTOLA DE VOLEA

Pistola de abrigo: esta pistolita se esconde fácilmente dentro de una chaqueta u otra prenda de ropa. Raramente utilizada como arma principal, una pistola de abrigo es a la vez el arma favorita de los asesinos inteligentes y de los aristócratas viajeros de Alkenstar.

Pistola de boca de dragón: similar al arcabuz, una pistola de boca de dragón dispara proyectiles desde un cañón acampanado. Aunque menos potente que un arcabuz, la pistola de boca de dragón es muy apreciada por su portabilidad y su diseño a una mano. Aunque el nombre deriva del destructivo eructo de esta arma de dispersión a una mano, muchos armeros fabrican pistolas de boca de dragón con elaborados embellecedores, que se parecen a una boca de dragón estilizada enmarcando el cañón.

Pistola de cañón doble: esta pistola de chispa tiene dos cañones horizontales yuxtapuestos. Aunque es menos precisa que una pistola normal, una pistola de cañón doble es una arma útil y versátil. Suele estar prohibida en las áreas donde los duelos a pistola son relativamente comunes; sería lo mismo que presentarse en un duelo aristocrático con una escopeta, que se consideraría (como poco) hortera.

Pistola de chispa: aunque menos precisa y potente que un mosquete de chispa, la pistola de chispa es el arma preferida de los piratas debido a su tamaño más compacto y a su asequibilidad. Los capitanes piratas a menudo llevan un par de dichas pistolas en una bandolera para poder desenfundar y disparar sin pararse a recargar.

Pistola de clan: la tradición enana de mostrar su afiliación de clan con dagas de clan especiales tiene milenios de antiguedad, pero muchos de los clanes enanos del Bastión Dongun tienen su propia idea de la tradición, y la ceremonia de entrada en la edad adulta para muchos armeros jóvenes y prometedores es fabricar una arma de fuego personalizada utilizando las tradiciones de herrería únicas del clan. Perder o tener que rendir la pistola de clan es terriblemente embarazoso para los enanos que llevan una.

Pistola de duelo: creadas para dirimir disputas cuando la diplomacia fracasa, las pistolas de duelo están exquisitamente manufacturadas y se han hecho para caber fácilmente en una pistolera o bolsillo. Los nobles y los mercaderes ricos, tanto en Alkenstar como en el Bastión Dongun, a menudo poseen juegos de pistolas de duelo gemelas por si tienen que responder al desafío, aunque esta práctica se ha vuelto cada vez más rara en la era moderna.

Pistola de volea: también conocida como "pie de pato", esta arma es esencialmente una culata, un gatillo y un mecanismo de disparo fijados a varios cañones deslizantes, cada uno de los cuales puede albergar una carga de munición.

Puño americano: esta pieza de metal endurecido, preferida de los matones callejeros, está hecha típicamente de bronce y dispone de cuatro agujeros para los dedos, de forma que pueda situarse sobre los nudillos, sumando potencia adicional a un puñetazo.

Repetidora de aire comprimido: un arma de fuego de cañón delgado, que utiliza un recipiente de aire comprimido en lugar de pólvora negra para impulsar pequeñas balas de metal a partir de un cartucho anexo, la repetidora de aire comprimido ha caído en desuso en Arcadia debido a su escaso poder de detención, aunque se sigue utilizando ocasionalmente para la caza menor y el tiro deportivo. La repetidora de are comprimido y su variante a dos manos, que tiene un rango de distancia mayor, siguen siendo preferidas por unos cuantos por permitir múltiples disparos a un tirador sin tener que detenerse a recargar ni usar una manivela para cargar otra recámara. Un cargador de repetidora típico alberga 6 proyectiles.

Repetidora de aire comprimido larga: como la repetidora de aire comprimido a una mano, esta arma de fuego de cañón delgado utiliza un recipiente de aire comprimido en lugar de pólvora negra para impulsar pequeños proyectiles de metal contenidos en un cartucho. La repetidora de aire comprimido larga tiene mejor rango de distancia y capacidad de munición que la normal, aunque sigue careciendo de un poder de detención significativo. Un cargador de repetidora de aire comprimido larga típico alberga 8 proyectiles.

Trabuco: esta arma dispara proyectiles dede un cañón en forma de trompeta, lo que le convierte en una elección excelente para cazar aves salvajes de matorral o para infligir daño en una área corta y amplia. Los pistoleros aventureros a menudo llevan un trabuco para ocuparse de los enjambres de alimañas y amenazas similares.

ARMAS DE FUEGO DE FANTASÍA

Si bien su potencia y su rareza hacen que las armas de fuego de Golarion sean fantásticas por derecho propio, esto no ha detenido a los ingenieros, a los artesanos e incluso a los herreros feéricos en sus intentos de mejorar las armas o crear versiones propias. Tanto si dichas armas fantásticas incluyen los cañones bestiales de Arcadia, las armas de combinación empleadas por los artilleros del Mar Interior que buscan estirar sus magros suministros de pólvora negra o las "pistolas improvisadas" forjadas por los goblins de Los Grilletes, Golarion alberga un abanico diverso e improbable de armas de pólvora negra poco usuales.

Cañones Bestiales

La historia de la fabricación de armas de fuego en Arcadia se remonta a siglos atrás, y éste podría haber sido el primer continente de Golarion en que se desarrollaron. Si bien las Tierras del Disparo Letal de Arcadia son famosas por sus raras y prestigiosas pistolas de metal celeste, hechas a imitación de las pistolas estelares antiguas, los cañones bestiales son más comunes en otras regiones, habiendo sido creados como parte de un rito de paso de toda la vida.

Si bien no se parecen gran cosa a las antiguas pistolas estelares y utilizan un tipo de magia diferente, los cañones bestiales son particularmente notables porque, como las pistolas estelares, se basan en la magia en lugar de en la pólvora negra. Los cañones bestiales pueden dar lugar a efectos únicos más allá de simplemente dañar a sus objetivos.

No se cargan con la misma munición que las demás armas, pero siguen utilizando munición, en lugar de disparar energía mágica como una pistola estelar. Dicha munición se presenta en forma de piezas específicamente diseñadas, como por ejemplo los tentáculos en miniatura que dispara el cañón de tentáculos o las púas en forma de jabalina de un cañón de púas. Si no se indica lo contrario, está munición viene en paquetes de 10 que cuestan 1 pp y tienen Impedimenta ligera. La única arma de esta sección que funciona de forma significativamente diferente es el cañón de crecimiento, que crea un escupitajo de su propia munición una vez por asalto, asegurándote de que siempre tienes suficiente munición para disparar una vez por asalto.

Los cazadores de monstruos de todo tipo recorren Arcadia matando bestias y cosechando sus partes corporales para fabricar nuevos cañones bestiales, tanto nuevos ejemplos de modelos establecidos como tipos completamente nuevos nunca vistos o imaginados. Incluso tras miles de años, los innovadores expanden las posibilidades de lo que puede hacer un cañón bestial.

Las siguientes paginas contienen una pequeña muestra de los muchos tipos de cañones bestiales fabricados en Arcadia. Cada uno de ellos es un objeto mágico específico. Puedes encontrar más información sobre el ritual utilizado para cazar las bestias a partir de las que se crean los cañones bestiales en la pág. 130.

CAÑÓN DE ARAÑA — OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Un *cañón de araña* es un *arma +1 de golpe*. Es un tipo distintivo de arma de fuego marcial hecho a partir de los colmillos y del hilador de una araña Grande. Inflige 1d10 daño por veneno con un incremento de rango de distancia de 30 pies (9 m) y recarga 1. Con un impacto crítico, el veneno se aferra al objetivo, que sufre tanto daño persistente por veneno como 1d4 + el número de dados de daño de arma. Un *cañón de araña* no añade efectos de especialización crítica. El cañón puede ser activado para disparar telarañas con el fin de entorpecer a otras criaturas.

Activar ❖ Interactuar (conjuración, mágico); **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Disparas una masa de telarañas a una casilla a 30 pies (*9 m*) o menos. Dicha casilla queda cubierta de telarañas durante 1 minuto. Una casilla cubierta por la telaraña de un *cañón de araña* puede ser despejada por un solo ataque o efecto que inflige por lo menos 5 daño cortante o 1 daño por fuego. Una casilla tiene CA 5 y falla automáticamente sus tiradas de salvación. La primera vez cada turno que una criatura dentro de la telaraña empieza a utilizar una acción de movimiento o entrar en la telaraña durante una acción de movimiento, debe hacer una prueba de Atletismo o una salvación de Reflejos contra CD 20. Con un éxito, se mueve de forma normal a través de las telarañas y las despeja de cualquier casilla en la que entra dicho turno. Con un fallo, trata las casillas de telaraña como terreno difícil este turno y con un fallo crítico, queda inmovilizado durante 1 asalto o hasta que Huye (CD 20) o destruye la telaraña.

Tipo *cañón de araña;* **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Tipo *cañón de araña mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 1.400 po

Las telarañas del cañón requieren por lo menos 15 daño cortante o 5 daño por fuego para desaparecer y la CD es 25.

Tipo *cañón de araña superior;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

Un *cañón de araña superior* es un *arma +2 de golpe mayor.* Las telarañas del cañón requieren por lo menos 25 daño cortante o 15 daño por fuego para desaparecer y la CD es 34.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales para el *cañón de araña* deben incluir los colmillos y el hilador de una araña gigante u otra araña de tamaño Grande.

CAÑÓN DE CRECIMIENTO — OBJETO 9

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 700 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 2

Un *cañón de crecimiento* es un *cañón de mano +1 de golpe* hecho a partir de la carne regenerativa de una hidra, un trol otra criatura similar. Lleva adjunto un saco de carne que lentamente repone un disparo por asalto, que se puede cargar como una pieza normal de munición. Dispara pedazos regenerantes de carne, hueso o dientes, determinados por el tipo de daño seleccionado en su rasgo modular. Un *cañón de crecimiento* se puede disparar bajo el agua, aunque sigue estando limitado por el tipo de daño seleccionado de la forma habitual.

Activar ❖❖ Interactuar (mágico, transmutación); **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Da un Golpe a distancia. Con un impacto, la criatura queda cubierta por una masa de carne que continúa creciendo sobre el objetivo durante un breve tiempo. La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto, tras lo cual el crecimiento se marchita y cae.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir la carne de una criatura que dispone de regeneración.

CAÑÓN DE TENTÁCULOS OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Un *cañón de tentáculos* es un *arma +1 de golpe*, construida utilizando componentes de calamares, kraken y a veces criaturas tentaculadas más extrañas, como los alghollthu. Es un tipo de arma de fuego marcial distintiva que inflige 1d8 daño perforante. Tiene los rasgos capacidad 5, conmocionante y fatal d12, un incremento de rango de distancia de 30 pies (*9 m*) y recarga 2. El arma en sí se parece a un cañón de mano de cinco cañones, cada uno de los cuales está hecho a partir de un tentáculo ahuecado.

Activar ❖❖ Interactuar (mágico, transmutación); **Efecto** Haces que uno de los tentáculos que forman los cinco cañones del arma se estire e intente apresar a una criatura a 15 pies (*4,5 m*) o menos y tirar de ella. El tentáculo hace una Presa con un bonificador +13. Puede hacer una Presa a cualquier criatura, sea cual sea su tamaño. Con un éxito, el tentáculo tira de la criatura hasta 10 pies (*3 m*) directamente hacia ti, hasta que la lleva a una casilla adyacente a ti.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** El *cañón de tentáculos* tiene una criatura agarrada; **Efectos** Continúas manteniendo la presa del *cañón de tentáculos* sobre la criatura. Haz otra prueba de Presa contra la criatura con un bonificador +13.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efectos** El cañón dispara una rociada de tinta en un cono de 15 pies (*4,5 m*). Todas las criaturas en el área deben salvar contra Reflejos CD 23. Con un fallo, la criatura queda cubierta de tinta y cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto o hasta que se quita la tinta. Con un fallo crítico, la criatura queda cegada y deslumbrada; ambos estados duran 1 minuto o hasta que se quita la tinta. La criatura, o una criatura adyacente, pueden utilizar una acción de Interactuar para quitarle la tinta de los ojos y así eliminar los estados cegado y deslumbrado.

CAÑÓN DE TENTÁCULOS

Tipo *cañón de tentáculos*; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo *cañón de tentáculos mayor*; **Nivel** 13; **Precio** 2.000 po

Un *cañón de tentáculos mayor* es un arma +2 de golpe mayor. Tiene un bonificador +20 a Presa, y la CD de su rociada de tinta es 30.

Tipo *cañón de tentáculos superior;* **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

Un *cañón de tentáculos superior* es un *arma +3 de golpe mayor*. Tiene un bonificador +27 a Presa, y la CD de su rociada de tinta es 37.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir los tentáculos y las glándulas de tinta de una criatura con un Golpe de tentáculo y tinta.

CAÑÓN PETRIFICANTE OBJETO 15

POCO COMÚN | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 6.500 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Hecho a partir del cuerpo disecado de un basilisco, un *cañón petrificante* funciona como un *mosquete de cañón doble +2 de golpe mayor*. Un *cañón petrificante* se puede activar para que dispare un rayo de energía que transforma la carne en piedra.

Activar ❖❖ Interactuar (mágico, transmutación); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Un rayo de energía en espiral salta del *cañón petrificante* hacia un objetivo a 60 pies (*18 m*) o menos. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 34 con los efectos de de la carne a la piedra.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir el cuerpo de un basilisco.

CAÑÓN PETRIFICANTE

CHORRO DE ALIENTO OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Un *chorro de aliento* es un *arcabuz +1* de golpe fabricado habitualmente a partir de la tráquea de un dragón, aunque a veces se utilizan las de otras criaturas con arma de aliento o la aptitud de escupir energía. La utilización de la tráquea de dragón permite al arma de fuego desatar un torrente de energía pura en forma de goterones de llamas o descargas eléctricas.

Los Golpes de un *chorro de aliento* infligen daño por ácido, electricidad, frío, fuego o veneno, dependiendo del tipo de dragón u otra criatura de partida, aunque también se puede utilizar como un arcabuz normal. Un *chorro de aliento* se puede activar para que dispare energía en forma de una línea de 30 pies o un cono de 15 pies (*9 m* o *4,5 m*), a elegir cuando se crea, y que corresponde típicamente a la forma del arma de aliento utilizada por el tipo de dragón o de criatura a partir del que se ha creado.

En teoría, las técnicas fundacionales requeridas para crear un *chorro de aliento* permitirían otros tipos de daño, pero semejantes armas requerirían la traquea del dragón o tipo de criatura adecuado y técnicas adicionales de generación, lo que convertiría el arma en rara en lugar de poco común.

Activar ❖❖ Interactuar (evocación, mágico); **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Disparas el *chorro de aliento*, infligiendo 4d6 daño del tipo apropiado en el área apropiada. Las criaturas en el área deben hacer una salvación básica de Reflejos CD 24 (o de Fortaleza si el daño es por veneno).

Tipo *chorro de aliento;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *chorro de aliento mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

La activación del *chorro de aliento mayor* inflige 6d6 daño y la CD es 31. Es un *arcabuz +2 de golpe mayor.*

Tipo *chorro de aliento superior;* **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

La activación del *chorro de aliento superior* inflige 10d6 daño, la CD es 38 y el área se incrementa o bien a una línea de 60 pies o a un cono de 30 pies (*18 m* o *9 m*), a elegir cuando se crea. Es un *arcabuz +3 de golpe mayor*.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir la tráquea de un dragón cazado ritualmente u otra criatura con un arma de aliento del tipo y área (línea o cono) apropiada para el chorro de aliento.

DISPARADOR DE CHILLIDOS OBJETO 9 O MÁS

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Construido a partir de la laringe de un oso lechuza, un alcaudón terrorífico o un animal similar, poseedor de un chillido aterrador o una aptitud especial similar, un *disparador de chillidos* es un *cañón armona +1 de golpe especial*, diseñado para disparar aterradoras explosiones de sonido. Un disparador de chillidos inflige daño sónico, pero también se puede utilizar como un cañón armona normal.

Activar ❖❖ Interactuar (emoción, encantamiento, mágico, mental, miedo; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** El *disparador de chillidos* desata un aullido aterrador. Todas las criaturas en una emanación de 30 pies (*9 m*) de ti deben salvar contra Voluntad CD 25.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 3 y está huyendo durante 1 asalto.

Tipo *disparador de chillidos;* **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo *disparador de chillidos mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

Un *disparador de chillidos mayor* es un *cañón armona +2 de golpe mayor*. La CD de la activación es 30 y afecta a todas las criaturas en una emanación de 40 pies (*12 m*).

Tipo *disparador de chillidos superior;* **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

La CD de la activación es 37 y afecta a todas las criaturas en una emanación de 50 pies (*15 m*).

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir la laringe de una criatura que tiene un chillido aterrador.

FUSIL DE DRACO OBJETO 4

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 100 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Un *fusil de draco* es un arma de fuego fabricada a partir de las glándulas salivares de un draco. El arma de fuego lanza pequeñas ráfagas de saliva potenciada en lugar de proyectiles de munición típicos. Un *fusil de draco* es un *arma +1*. Es un tipo distintivo de arma de fuego marcial, que inflige 1d10 daño con un incremento de rango de distancia de 150 pies (*45 m*) y recarga 1. Inflige daño por ácido, electricidad, frío, fuego o veneno, dependiendo del draco a partir del cual se ha fabricado. Con un impacto crítico, la saliva se aferra al objetivo, que sufre tanto daño persistente del mismo tipo que el arma como 1d4 + el número de dados de daño de arma. Un *fusil de draco* no añade efectos de especialización crítica.

Activar ❖❖❖ Interactuar (evocación, mágico); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Disparas una ráfaga grande y especializada, diseñada para obstaculizar a tus enemigos. Da un Golpe a distancia con el *fusil de draco*. Si el Golpe no es un fallo crítico, el *fusil de draco* inflige 1 daño por salpicadura por dado de daño de arma al objetivo y a todas las criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del mismo. Este daño por salpicadura es del mismo tipo que su daño normal.

Con un impacto, el *fusil de draco* proporciona uno de los siguientes efectos adicionales basado en su tipo de daño:

- **Ácido** El ácido se aferra al objetivo haciendo que le resulte doloroso y mareante moverse. El objetivo queda indispuesto 1.
- **Frío** Una saliva congelada se aferra al objetivo. El objetivo sufre un penalizador -10 pies (*3 m*) por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto.
- **Electricidad** Pequeñas descargas eléctricas continúan chispeando y sacudiendo al objetivo. El objetivo queda deslumbrado y desprevenido durante 1d4 asaltos.
- **Fuego** Una enorme explosión empuja hacia atrás al objetivo. El objetivo es apartado de ti 10 pies (*3 m*) y, si está a ras de suelo, cae derribado.
- **Veneno** Unos vapores tóxicos llenan los pulmones del objetivo. El objetivo queda debilitado 1 y torpe 1 durante 1 minuto.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir las glándulas salivales de un draco cazado ritualmente, con un arma de aliento que inflige el tipo de daño apropiado para el *fusil de draco*.

LANZADOR DE PÚAS OBJETO 6

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenido en 1 o 2 manos; **Impedimenta** 2

Construido a partir de la cola espinada de una mantícora, un *lanzador de púas* está diseñado para disparar proyectiles grandes parecidos a lanzas cortas. Un *lanzador de púas* es un *arma +1 de golpe*. Es un tipo de arma de fuego marcial distintiva que inflige 1d8 daño perforante. Tiene los rasgos puñalada trapera, puntería fatal d12 y retroceso, con un incremento de rango de distancia de 120 pies (*36 m*) y recarga 2. Utiliza la especialización crítica del grupo de armas arcos, en lugar de la especialización crítica de las armas de fuego.

Activar ❖❖❖ Interactuar (evocación, mágico); **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** El *lanzador de púas* está cargado; **Efecto** El lanzador de púas dispara una volea de púas pequeñas en una explosión de 10 pies (*3 m*) centrada en cualquier parte de su rango de distancia. Da un Golpe con el *lanzador de púas* contra cada criatura en el área. Con un éxito, la púa hace que la criatura sufra un penalizador -5 pies (*1,5 m*) por estatus a su Velocidad. Con un éxito crítico, en su lugar la criatura queda inmovilizada. En uno u otro caso, la criatura o una adyacente puede utilizar una acción de Interactuar para quitar la púa y acabar con el penalizador o el estado inmovilizado.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir la cola de una mantícora.

Armas de fuego improvisadas

Los goblins son sobre todo creativos y adaptables y tienen una capacidad única para reconocer una ventaja cuando la ven. Incluso con la relativa rareza de las armas de fuego, sólo los más aislados de entre los goblins desconocen la existencia de los tubos metálicos letales que arrojan muerte a larga distancia utilizando fuego y pólvora explosiva. Los armeros goblins de la Fundición de la Isla Motaku en Los Grilletes de Absalom experimentan continuamente con nuevos diseños de arma utilizando piezas sueltas de los envíos de armas de sus clientes, además de cualquier otra cosa que tengan a mano. Las versiones de más éxito de estas armas de chatarra a menudo se añaden al catálogo de la Fundición, mientras que las menos efectivas suelen acabar con sus creadores antes de que los desafortunados armeros tengan la posibilidad de mejorar su diseño. Todas las armas improvisadas tienen el rasgo improvisado, que hace que, en caso de fallo en el ataque, éste se convierta en un disparo fallido.

El cañón de gran estallido y el cañón de cuchara tienen ambos el rasgo goblin. Sin embargo, dotes como Familiaridad con las armas de los goblins, que normalmente conceden acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo goblin, no conceden acceso a las armas de fuego con el rasgo goblin si el personaje no tiene acceso por separado a las armas de fuego. Puedes encontrar más información sobre este y otros detalles sobre el acceso a las armas de fuego en la pág. 148.

CAÑÓN DE CUCHARA

Armas de fuego improvisadas mundanas

Los cañones de gran estallido y los cañones de cuchara son versiones modificadas del cañón de mano, con beneficios y desventajas potenciales, en vez de armas diferentes. Si tienes acceso a las modificaciones del cañón de cuchara o de cañón de gran estallido, puedes comprarlos al comprar un cañón de mano y los efectos que dependen de los cañones de mano y se aplican a ellos también se aplican ambas armas.

CAÑÓN DE CUCHARA — OBJETO 1

POCO COMÚN | GOBLIN | IMPROVISADO

Precio 10 po

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

Nadie está completamente seguro de quien desarrolló el cañón de cuchara, pero todas las autoridades coinciden en que probablemente fuera un goblin. Esencialmente una idea horrible en forma de arma de fuego, el cañón de cuchara es un cañón de mano propulsado por muelle y con una empuñadura modificada, que utiliza cuchillos, tenedores, palillos chinos y cucharas como munición. Típicamente, los usuarios vacían el contenido del cajón de los cubiertos en el arma, apuntan más o menos hacia el enemigo y esperan acertar a algo.

Este cañón de mano es una arma marcial, en lugar de una arma sencilla. Tiene el rasgo dispersión (5 pies [*1,5 m*]) y utiliza cubertería y objetos de tamaño similar como munición en lugar de balas (una cantidad suficiente de cubertería barata para 10 disparos cuesta 1 pp).

RASGOS ADICIONALES

El siguiente nuevo rasgo se aplica a todas las armas de esta sección.

Improvisado: este arma de fuego está montada de forma improvisada y es probable que sufra disparos fallidos. No importa lo bien que se haga su mantenimiento, con una tirada de ataque fallido, el ataque falla y tienes que hacer una prueba plana CD 5. Si fallas esta prueba, el arma sufre un disparo fallido.

CAÑÓN DE GRAN ESTALLIDO — OBJETO 1

POCO COMÚN | GOBLIN | IMPROVISADO

Precio 10 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 2

Desarrollado por un armero goblin que no entendía la parte "mano" de "cañón de mano" esta arma de tamaño cómicamente grande dispone de un cañón fuertemente reforzado y va cargada con una preocupante cantidad de pólvora. Este cañón de mano es una arma marcial, en lugar de una arma sencilla. Tiene el rasgo fatal d12 y un rango de distancia de 20 pies (*6 m*). También tiene la siguiente condición de fallo crítico modificada:

Fallo crítico El ataque falla, el arma sufre un disparo fallido y tú sufres 1d12 daño por fuego al explotar en tu cara.

Armas de fuego improvisadas mágicas

Cuando juntas la (de por sí volátil) tecnología de las armas de fuego improvisadas con la magia de evocación inestable, puedes estar seguro de que algo maravilloso (o terrible) va a salir de ello, y quizá ambas cosas a la vez. El *cañón del mentiroso* es la personificación de dicha certidumbre. El *cañón del mentiroso* es un objeto mágico específico.

CAÑÓN DEL MENTIROSO — OBJETO 7

POCO COMÚN | IMPROVISADO | MÁGICO

Precio 360 po

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

Esta dudosa arma deriva su nombre del hecho de que típicamente se fabrica con múltiples cañones falsos para que sea más difícil para un enemigo predecir el ángulo de tiro del arma de los cuatro cañones operativos. La mayor parte del tiempo, el arma funciona como un *pimentero +1 de golpe* con capacidad 4 en lugar de capacidad 3, aunque provisto de un mecanismo de carga complicado que implica hacer girar los cañones. Sin embargo, y en un apuro, los cuatro cañones reales se pueden disparar simultáneamente.

CAÑÓN DEL MENTIROSO

Activar ❖❖ Interactuar; **Efecto** Da hasta cuatro Golpes con el *cañón del mentiroso*. Cada uno de ellos debe ser contra un objetivo diferente dentro de un cono de 20 pies (*6 m*). Aplicas e incrementas tu penalizador por ataque múltiple para los cuatro Golpes tan solo tras resolver todos los ataques. Si el arma sufre un disparo fallido en cualquiera de dichos ataques, espera para aplicarlo hasta resolver todos los ataques.

Armas de combinación

Con el advenimiento de las armas de fuego, ha habido una buena cantidad de pistoleros, inventores y alquimistas que han creado una gran variedad de armas de combinación utilizando pólvora negra. El rajaperros explosivo, el mosquete de amalgama gnomo y el árbol de tres picos tienen todos ellos rasgos que corresponden a una ascendencia. Sin embargo, dotes como Familiaridad con las armas de los elfos, que normalmente conceden acceso a todas las armas poco comunes con el rasgo elfo, no conceden acceso a las armas de fuego con el rasgo dado si el personaje no tiene acceso por separado a las armas de fuego. Puedes encontrar más información sobre éste y otros detalles sobre el acceso a las armas de fuego en la pág. 148.

TABLA 4-3: ARMAS DE COMBINACIÓN POCO COMUNES

Armas marciales poco comunes	Precio	Daño	Rango	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Árbol de tres picos (nivel 1)	12 po	1d4 Per	60 pies (*18 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, elfo, fatal 1d8, parada
Uso cuerpo a cuerpo		1d8 Per			2	2	Lanzas	Fusión crítica, elfo, amarrada, arrojadiza 20 pies (*6 m*)
10 disparos	1 pp				L			
Espada pistola (nivel 1)	13 po	1d8 Per	50 pies (*15 m*)	1	2	2	A.de fuego	Conmocionante, retroceso
Uso cuerpo a cuerpo		1d8 Cor			2	2	Espadas	Fusión crítica, versátil Per
10 disparos	1 pp				L			
Mosquete de amalgama gnomo (nivel 1)	10 po	1d6 Per	40 pies (*12 m*)	2	2	2	A.de fuego	Conmocionante, fatal 1d10, gnomo
Uso cuerpo a cuerpo		1d8 Con			2	2	Martillos	Fusión crítica, gnomo, derribo, versátil Per
10 disparos	1 pp				L			
Mosquete hacha (nivel 1)	10 po	1d6 Per	40 pies (*12 m*)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, fatal 1d10
Uso cuerpo a cuerpo	1d8 Cor				2	2	Hachas	Fusión crítica, barrido
10 disparos	1 pp				L			
Multipistola maza	13 po	1d4 Per	20 pies (*6 m*)	1	1	1	A. de fuego	Capacidad 3, conmocionante, fatal d8
Uso cuerpo a cuerpo		1d6 Con			1	1	Palos	Fusión crítica, empujón
10 disparos	1 pp				L			
Pistola bastón	8 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, fatal d8
Uso cuerpo a cuerpo		1d6 Con			1	1	Palos	Fusión crítica, arrojadiza 10 pies (*3 m*).
10 disparos	1 pp				L			
Pistola daga	8 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	L	1	A. de fuego	Conmocionante, fatal d8
Uso cuerpo a cuerpo		1d4 Per			L	1	Cuchillos	Ágil, fusión crítica, sutileza, arrojadiza 10 pies (*3 m*), versátil Per
10 disparos	1 pp				L			
Pistola martillo (nivel 1)	13 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	1	2	2	A. de fuego	Conmocionante, fatal 1d10
Uso cuerpo a cuerpo		1d8 Con			2	2	Martillos	Fusión crítica, empujón
10 disparos	1 pp				L			
Pistola ropera	10 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, fatal d8
Uso cuerpo a cuerpo		1d4 Cor			1	1	Espadas	Fusión crítica, letal d8, desarmar, sutileza
10 disparos	1 pp				L			
Puños americanos de pólvora negra	8 po	1d4 Per	30 pies (*9 m*)	1	L	1	A. de fuego	Conmocionante, fatal d8
Uso cuerpo a cuerpo		1d4 Con			L	1	Pelea	Ágil, fusión crítica
10 disparos	1 pp				L			
Viento perforante	15 po	1d6 Per	40 pies (*12 m*)	1	1	1	A. de fuego	Conmocionante, puntería fatal d10
Uso cuerpo a cuerpo		1d4 Cor			1	1	Espadas	Fusión crítica, sutileza, vigoroso, barrido
10 disparos	1 pp				L			
Armas avanzadas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Rango**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Rajaperros explosivo (nivel 1)	10 po	1d6 Per	20 pies (*6 m*)	1	2	2	A. de fuego	Puñalada trapera, goblin, dispersión 5 pies (*1,5 m*)
Uso cuerpo a cuerpo		1d6 Cor			2	2	Espadas	Puñalada trapera, fusión crítica, sutileza, goblin
5 disparos	1 pp				L			

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS DE COMBINACIÓN

Las armas indicadas en la Tabla 4-3: Armas de combinación poco comunes, se detallan a continuación.

Árbol de tres picos: un arma de reciente desarrollo creada por un campeón elfo de Jinin, el árbol de tres picos se puede utilizar a la vez como un tridente y como un árbol de *mithril*. Un árbol de tres picos dispone de un trozo de cuerda de seda fijado al extremo de su empuñadura, lo que le permite ser recuperado rápidamente después de dispararlo.

Espada pistola: esta arma consiste en una gran espada provista en su centro de una potente pistola basada en un cañón armona. Los vanguardia y otros personajes que se basan en la Fuerza y la Destreza disfrutan de la potencia y de la flexibilidad de una espada pistola.

MOSQUETE HACHA

Mosquete de amalgama gnomo: se rumorea que es el resultado de una apuesta entre gnomos para hacer una variante del martillo ganchudo aún más intrincada y compleja; esta arma añade un mosquete a un artilugio que ya de por sí era extremadamente complicado.

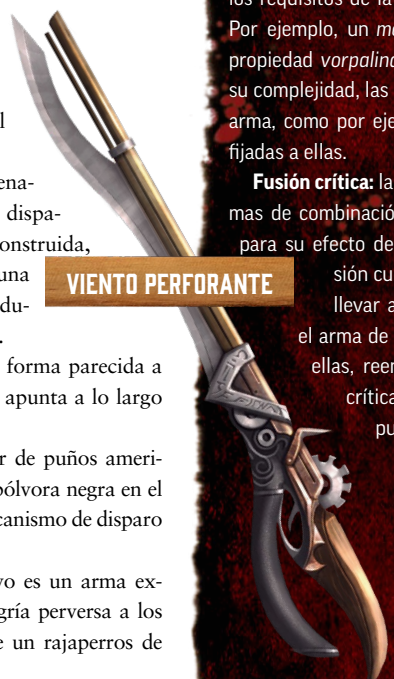
Mosquete hacha: este objeto, favorito de los enanos y de los bárbaros que utilizan armas de fuego, adopta la forma de un recio mosquete con una hoja de hacha fijada cerca de la bocacha.

Multipistola maza: a primera vista, esta arma parece poco más que una clava reforzada con hierro. Pero la parte superior del arma dispone de una portilla que se abre para revelar tres bocachas de pistola rotativas, ocultas en la cabeza de la maza, que se pueden disparar e intercambiar utilizando gatillos incorporados en su empuñadura.

Pistola bastón: el mango de este bastón de paseo oculta una pistola de duelo que se dispara a través de la delegada contera que hay en el extremo del mismo.

Pistola daga: esta arma, favorita de los exploradores y de otros vagabundos de las tierras salvajes, adopta la forma de una pistola reciamente construida, con una cuchilla de daga fija bajo el cañón, que se extiende más allá de la bocacha.

Pistola martillo: esta arma, favorita de los enanos y de aquellos a quienes les gusta aplastar y disparar, adopta la forma de una pistola reciamente construida, diseñada de forma similar a un arcabuz, y con una cabeza de martillo fijada a la bocacha, lo que reduce el retroceso pero limita el rango de distancia.



VIENTO PERFORANTE

Pistola ropera: esta elegante arma tiene una forma parecida a una espada ropera provista de una pistola que apunta a lo largo de la hoja.

Puños americanos de pólvora negra: este par de puños americanos va equipado con una carga explosiva de pólvora negra en el interior de las púas huecas del arma y con un mecanismo de disparo que llevas en la mano cuando los utilizas.

Rajaperros explosivo: un rajaperros explosivo es un arma explosiva taimada que a menudo depara una alegría perversa a los goblins que la utilizan. A primera vista, parece un rajaperros de triple hoja con una guarda de gran tamaño.

Viento perforante: favorito de los guardas de caravanas que atraviesan los Yermos de Maná, un viento perforante es parecido a un jezail porque puedes llevarlo a una mano dejando la otra libre, si lo ubicas bajo un brazo. Además, va equipado con una cuchilla curva suspendida debajo.

RASGOS ADICIONALES

Los siguientes rasgos se aplican a todas las armas de esta sección.

Amarrado: esta arma está fijada a una cuerda o cadena que te permite recuperarla después de abandonar tu mano. Si tienes una mano libre, puedes utilizar una acción Interactuar para recuperar el arma después de haberla lanzado en un ataque a distancia o después de haber sido desarmado de ella (si no la sostiene otra criatura).

Combinación: combinación es un nuevo rasgo para armas que combina de formas únicas o poco usuales la funcionalidad de las armas cuerpo a cuerpo y la de las armas de fuego. Una arma de combinación tiene una forma o uso de arma de fuego y una forma o uso de arma cuerpo a cuerpo. La Tabla 4-3: Armas de combinación poco comunes, lista primero las estadísticas del arma de fuego y después (sangradas debajo) las del arma cuerpo a cuerpo, justo encima de la munición. Cambiar entre el uso cuerpo a cuerpo y el uso arma de fuego requiere una acción de Interactuar. Sin embargo, si tu última acción ha sido un Golpe cuerpo a cuerpo con éxito contra un enemigo utilizando un arma de combinación, puedes dar un Golpe de arma de fuego con dicha arma contra dicho enemigo sin cambiar por completo al uso arma de fuego, disparando a la vez que impactas con el ataque cuerpo a cuerpo. En este caso, el arma de combinación vuelve a su uso cuerpo a cuerpo después del Golpe de arma de fuego.

Como quiera que un arma de combinación es un arma con dos usos, ambos comparten cualquier runa fundamental. Puedes colocar una runa de propiedad en un arma de combinación si es apropiada para ambos usos, pero si sólo uno de ellos cumple los requisitos de la runa, sus efectos sólo se aplican al mismo. Por ejemplo, un *mosquete hacha vorpalino* tan sólo aplica la propiedad *vorpalina* cuando lo usas como un hacha. Debido a su complejidad, las armas de combinación no pueden llevar otra arma, como por ejemplo una bayoneta o una culata reforzada fijadas a ellas.

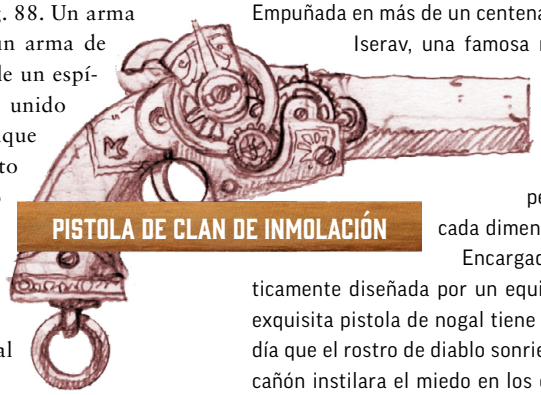
Fusión crítica: la fusión crítica es un nuevo rasgo para las armas de combinación que te concede dos opciones adicionales para su efecto de especialización crítica cuando usas la versión cuerpo a cuerpo del arma de combinación para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo mientras el arma de fuego está cargada. Si eliges utilizar una de ellas, reemplaza al efecto normal de especialización crítica del uso cuerpo a cuerpo. En primer lugar, puedes disparar el arma para crear un fuerte estallido y una conmoción, utilizando el efecto de especialización crítica para las armas de fuego en lugar del efecto de especialización crítica del grupo de armas cuerpo a cuerpo. En segundo lugar, puedes disparar el arma para incrementar el impulso del impacto crítico o disparar contra el enemigo a la vez que le atacas cuerpo a cuerpo, infligiendo 2 daño adicional por dado de daño de arma. Ambas opciones descargan el arma de fuego, lo que significa que típicamente que tendrás que recargar antes de dispararla de nuevo.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Armas de fuego mágicas raras y únicas

Si bien las armas de fuego son relativamente poco comunes en Golarion y resulta extremadamente inusual encontrarlas en la Región del mar Interior fuera de unas pocas áreas específicas, son sin embargo una elección atractiva para usar en la creación de armas de signatura únicas y otras grandes obras. Las hadas de Arcadia crearon su propia arma de fuego en forma del *fusil de serbal* para regalar a sus campeones, mientras que en el Mar Interior los héroes de diversos países y regiones han viajado a Alkenstar para que sus trofeos sean inmortalizados como parte de una arma potente y poco usual.

Las siguientes son armas de fuego mágicas específicas raras y únicas, que disponen de efectos especiales poco usuales y a veces extravagantes. Algunas de entre ellas están malditas, embrujadas o incluso son inteligentes. Puedes encontrar más información sobre las armas malditas en la *Guía de dirección del juego*, pág. 90 y más información sobre los objetos inteligentes en dicho libro, pág. 88. Un arma de fuego embrujada es simplemente un arma de fuego maldita cuya maldición deriva de un espíritu confuso, iracundo o atormentado unido a la misma. A menudo es posible, aunque difícil, descubrir y resolver el asunto pendiente capaz de otorgar el descanso a dicho espíritu. En ese caso, la maldición del arma de fuego podría ser disipada para siempre si el espíritu transita libremente a la otra vida, para no volver a molestar de nuevo al propietario del arma.



PISTOLA DE CLAN DE INMOLACIÓN

Armas de fuego malditas

PISTOLA DE CLAN DE INMOLACIÓN — OBJETO 10

RARO | EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO | MALDITO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *pistola de clan +2 de golpe* chamuscada y ennegrecida está recubierta de una gruesa capa de hollín y grasa y su detonación suena incómodamente como un grito. Claramente con un riesgo elevado de disparo fallido, esta arma se cobró la vida de su artesano enano poco después de ser completada y está embrujada por dicho espíritu dolorido. El espíritu, que arde eternamente, mantiene el arma de fuego cálida al tacto, sea cual sea el entorno circundante. No importa el tiempo que dediques a limpiarla y a hacer el mantenimiento, una *pistola de clan de inmolación* siempre corre el riesgo de un disparo fallido, y la prueba plana para evitarlo es CD 7 en lugar de CD 5. En un disparo fallido, libera una explosión de fuego concentrado, que inflige 2d6 daño por fuego y 2d6 daño persistente por fuego.

Una *pistola de clan de inmolación* se fusiona contigo la primera vez que la disparas. Cuando estás fusionado con la pistola, el espíritu dolorido acecha tus sueños, obligándote a revivir su muerte cada noche. Si la has disparado ese día, no resultas dañado por dichos sueños. Si ese día no la has disparado, pero sigue en tu posesión, despiertas fatigado. Si ya la posees, el espíritu del armero enano se enfurece por tu descuido; despiertas fatigado y en llamas, sufriendo 2d6 daño persistente por fuego.

De cualquier forma, las pesadillas te proporcionan pistas sobre la vida del espíritu. Si llevas la pistola al lugar de su creación y la preparas con las herramientas que pertenecieron al espíritu atormentado, podrías ser capaz de romper la maldición. Si el espíritu es liberado, este alma se convierte en una *pistola de clan +2 de golpe mayor flamígero* sin ninguna otra aptitud ni maldición.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Permites ser parcialmente poseído por el espíritu inmolado vinculado a la pistola de clan. Durante 1 minuto, pareces un cadáver en llamas. Durante este tiempo, obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Intimidación y la *pistola de clan de inmolación* se convierte en una *pistola de clan +2 de golpe flamígero*.

PISTOLA VINCULADA A UN PACTO — OBJETO 10

RARO | ENCANTAMIENTO | FUEGO | MÁGICO | MALDITO | MALIGNO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Empuñada en más de un centenar de duelos por la condesa Tasya Iserav, una famosa noble ustalávica, esta *pistola de duelo +1 de golpe temible* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 265) es obra de un maestro artesano, casi sobrenatural en la perfección axiomática presente en cada dimensión y detalle.

Encargada sin reparar en gastos y artísticamente diseñada por un equipo de los mejores armeros, esta exquisita pistola de nogal tiene detalles adamantinos. Se pretendía que el rostro de diablo sonriente, de ojos de rubí, que rodea el cañón instilara el miedo en los oponentes de la condesa, que no eran pocos. La condesa Tasya afirmaba que su éxito excepcional en los círculos duelísticos era debido a esta arma y se negó a facilitar el nombre de sus creadores por miedo a que sus obras cayeran en manos de un oponente. En la pasada década, han aparecido hasta siete réplicas de la famosa pistola de la condesa, de cada una de las cuales se afirma que ha sido creada por los anónimos armeros de la misma. Que cada uno de quienes empuñaban dichas armas se haya alzado rápidamente para convertirse en un duelista excepcional por derecho propio ha otorgado credibilidad a sus afirmaciones. A pesar de la presión pública, quienes empuñan dichas réplicas han rehusado enfrentarse a la condesa.

A pesar de la belleza y la utilidad del arma, una *pistola vinculada a un pacto* es un arma maldita y una manifestación física de un contrato infernal entre el portador del arma y el archidiablo Mefistófeles. Cada *pistola vinculada a un pacto* fue construida, no por un grupo de artesanos maestros, sino por la propia condesa Tasya Iserav, que en secreto es una diabolista y una sacerdotisa devota del Hijo Carmesí. El propio acto de disparar el arma equivale a aceptar los términos del contrato y hace que el arma se fusione contigo. Después, el arma reaparece en tu poder a cabo de 1 minuto de descartarla y no se puede destruir ni tirar permanentemente hasta que la maldición se elimina.

Siempre que atacas a una criatura viva con una *pistola vinculada a un pacto*, el texto del contrato infernal se graba en tu carne, haciendo que pierdas 1 Punto de Golpe o bien 2 Puntos de Golpe si el ataque resulta en un éxito crítico. El texto aparece una frase a la vez, del principio al final, y está escrito en infernal. Cuando

el contrato está completamente escrito (ver más adelante) ya no pierdes Puntos de Golpe cuando atacas a una criatura viva. Estas frases quemadas se curan como cicatrices que no se pueden eliminar mientras estás fusionado con el arma, si bien se pueden tapar y disfrazar.

Cada vez que una criatura muere 1 hora o menos después de ser dañada por una *pistola vinculada a un pacto*, dicha criatura debe salvar contra Voluntad CD 25. Si falla, su alma es consignada al archidiablo Mefistófeles; dicha alma va inmediatamente al Infierno y no puede ser devuelta a la vida en modo alguno que no sea una intervención divina, un robo o una apelación con éxito en los tribunales del Infierno; ni siquiera una magia tan poderosa como un deseo es suficiente. Una vez has consignado 9 almas a Mefistófeles de esta forma, el contrato queda transcrito por completo en tu piel. Te vuelves inmune al daño por fuego y la *pistola vinculada a un pacto* se convierte en una *pistola de duelo +2 de golpe mayor temible*. Tu alma pertenece a Mefistófeles y, cuando mueres, va de inmediato al Infierno. No se te puede devolver a la vida en modo alguno, ni siquiera mediante la intervención divina de un dios.

No querer empuñar una *pistola vinculada a un pacto* es un incumplimiento de contrato. Cada día que pasa sin que dispares la *pistola vinculada a un pacto* contra una criatura viva, deberás hacer una salvación de Voluntad. Con un fallo, quedas anonadado 1. Si ya lo estabas, el valor de tu estado anonadado se incrementa en 1 hasta un máximo de anonadado 4. Mientras estás fusionado con la *pistola vinculada a un pacto*, no puedes reducir el valor de dicho estado excepto dañando con ella a una criatura viva. Siempre que dañas con ella a una criatura viva, si sufres del estado anonadado debido a la *pistola vinculada a un pacto*, dicho estado se elimina.

VENGANZA DEL ARBORAL — OBJETO 6

RARO · MÁGICO · MALDITO · TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** 2

Este *trabuco +1 de golpe de nogal* y bronce tiene un aspecto natural, con la madera pulida por el tiempo hasta quedar lisa, pero nudosa y retorcida. La empuñadura bajo la acampanada bocacha es un nudo de madera sobresaliente y bien colocado, y la larga culata parece como si si hubiera hecho crecer para encajar contigo. Si se examina de cerca, las espirales y los anillos de la madera parecen ojos.

La *venganza del arboral* es un arma de fuego embrujada, tallada a partir de la madera de un arboral vivo, lo que resultó en que éste muriera y su espíritu quedara atrapado en el arma de fuego. Algún día, quizá un usuario paciente pudiera dar reposo al espíritu del arboral o, por lo menos, llegar a un acuerdo con el mismo, abatiendo los inconvenientes del arma a la vez que conservando sus ventajas.

La primera vez que disparas la *venganza del arboral*, el trabuco se fusiona contigo tras lo cual es prácticamente imposible separarlo de ti con un quitar maldición o efecto similar, como muchos objetos malditos. Sufres debilidad 5 al fuego y la prueba plana para recuperarte del daño persistente por fuego se incrementa de 15 a 17, o de 10 a 12 si recibes ayuda apropiada.

Siempre que empuñas la *venganza del arboral*, el espíritu del mismo vinculado al trabuco intenta abrumarte. A la empuñadura de madera le brotan raíces que crecen alrededor de tu mano, ligando tus dos manos al arma de fuego. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a tu CD de Reflejos cuando defiendes contra pruebas de Desarmarte. Sin embargo, no puedes Soltar el trabuco si no arrancas por la fuerza las raíces, aunque te permiten mover las manos lo suficiente (y sólo lo suficiente) para recargar y disparar el trabuco. Arrancar las raíces requiere 1 minuto.

El arboral que embruja el arma de fuego puede utilizar los siguientes dos efectos siempre que quiere, a menudo de forma aleatoria. Puedes convencerle de que los lleve a cabo de forma intencional una vez al día, con las siguientes activaciones.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El arboral que embruja el trabuco intenta volver a crecer en un nuevo cuerpo físico, brotando de los cuerpos de todas las criaturas recientemente dañadas por el arma de fuego. Tú y todas las criaturas a 60 pies (*18 m*) o menos dañadas por la *venganza del arboral* en el último minuto debéis hacer una tirada de salvación de Fortaleza CD 20. Quien falla, sufre un penalizador -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades conforme las raíces brotan rápidamente de sus heridas, lo que dura hasta que Huye (CD 20).

Activar ◆◆ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *piel robliza* desde el trabuco como conjuro primigenio de 2.º nivel. Sin embargo, la debilidad al fuego impuesta por *piel robliza* es acumulativa con la debilidad al fuego impuesta por la maldición de esta arma, para un total de debilidad 8 al fuego.

ARMAS DE FUEGO INTELIGENTES

CAZADOR FANFARRÓN — OBJETO 3

RARO · LN · EVOCACIÓN · INTELIGENTE · PRIMIGENIO

Uso sostenido en 1 ó 2 manos; **Impedimenta** 1

Percepción +11; visión precisa 30 pies (*9 m*), oído impreciso 30 pies (*9 m*)

Comunicación habla (común)

Habilidades Interpretación +10, Naturaleza +9, Supervivencia +11

Int +0, **Sab** +2, **Car** +3

Voluntad +11

Poseedor de un comportamiento bullicioso y orgulloso, este *jezail +1* es un aspirante a cazador de caza mayor, siempre a punto para compartir el relato de sus osadas aventuras y conquistas depredadoras, aunque la veracidad de semejantes relatos es a menudo cuestionable. A un *cazador fanfarrón* le gusta rastrear y cazar animales de todo tipo, pero deriva un placer particular de abatir animales grandes, peligrosos o raros. Contra un animal, el *cazador fanfarrón* inflige 1d6 daño adicional. En un impacto crítico contra un animal, el *cazador fanfarrón* también inflige 1d6 daño persistente por sangrado.

El arma te anima a enfrentarte a criaturas cada vez más duras, un desafío que el ambicioso fusil quizá no está preparado para afrontar. Si pasa una semana sin que el *cazador fanfarrón* participe en una cacería contra un animal de por lo menos tu nivel, se aburre. En ese caso, se queja de forma incesante y te impone un penalizador -1 por objeto a las tiradas de ataque contra los objetivos que no son animales. Un *cazador fanfarrón* aburrido puede ser apaciguado si se le utiliza en combate contra un animal de por lo menos tu nivel.

Incapaz de aceptar sus propias debilidades, te echa la culpa de cualquier cacería fallida y se toma como un insulto terrible

ARMAS DE FUEGO INTEGRADAS

Además de las muchas armas raras y únicas presentadas aquí, existe un tipo especial de arma de fuego rara conocida como arma de fuego integrada que puede ser fabricada por cualquiera que conoce las técnicas apropiadas. Una arma de fuego integrada reemplaza la extremidad anterior de una criatura, por lo general en lugar de una prótesis o de uno de los brazos de un autómata (pág. 36). Una arma integrada puede ser un arma de fuego a una o a dos manos o una arma de combinación, aunque las armas con la propiedad alcance suelen ser demasiado engorrosas para este tratamiento y las armas a una mano suelen ser las preferidas porque las armas a dos manos siguen requiriendo el uso de un segundo brazo para ser empuñadas correctamente. Los oponentes no pueden desarmar un arma de fuego integrada, que tarda 10 minutos en fijarse o quitarse. Las armas de fuego integradas se pueden disparar utilizando el mismo brazo al que están fijadas, mediante cuidadosos y complejos mecanismos que utilizan la postura del portador o incluso están directamente fijadas a los músculos u otras infraestructuras que solían controlar la extremidad cortada o separada. Una criatura con una arma de fuego integrada no puede utilizar el brazo reemplazado por la misma para ninguna acción o tarea diferente a empuñar y disparar el arma.

cualquier comentario acerca de su fuerza o de su calidad. Un *cazador fanfarrón* aburrido habla mal de ti a todas las criaturas inteligentes con las que interactúas, lo que te impone un penalizador -1 por objeto a las pruebas de habilidad de Engaño, Diplomacia e Intimidación, y todos los ataques con él tienen una probabilidad de disparo fallido hasta que el arma se apacigua. Para apaciguarla hay que cubrirla de cumplidos y tener éxito en una prueba de Diplomacia contra su CD de Voluntad dos días seguidos. Sólo puedes hacer una prueba de Diplomacia para apaciguar el arma una vez al día.

DEFENSOR DEL DUCADO — OBJETO 13

RARO | LB | CONJURACIÓN | INTELIGENTE | OCULTISTA

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 1

Percepción +26; visión precisa 60 pies (*18 m*), oído impreciso 30 pies (*9 m*)

Comunicación habla (común, enano, kélido, osiriano)

Habilidades Diplomacia +23, Intimidación +23, Saber (Alkenstar) +25, Saber (armas de fuego) +25, Sociedad +21

Int +2, **Sab** +5, **Car** +4

Voluntad +26

Patriótico hasta el extremo, este *mosquete de chispa +2 flamígero de golpe mayor* fue una de las primeras armas de fuego forjadas en la Armería y la empuñó Ancil Alkenstar, fundador del Gran Ducado de Alkenstar. En manos de Alkenstar, el mosquete fue utilizado para defender al incipiente gran ducado de las amenazas exteriores, incluyendo los mutantes de los Yermos de Maná, los constructos nexianos y los muertos vivientes de Geb. Tras la muerte de Ancil, éste dejó dicho que el arma debería ser puesta en manos, no de sus herederos, sino del mayor defensor de Alkenstar, a determinar por el propietario anterior del arma. A lo largo del tiempo, la devoción y el heroísmo de cada usuario posterior dejó una impronta psíquica en el arma hasta que desarrolló una inteligencia y un impulso propios.

Un *defensor del ducado* es un arma potente con una personalidad rígida. Sigue las leyes de Alkenstar al pie de la letra y lucha en defensa de su nación. Si esas dos prioridades llegan a estar en oposición, un *defensor del ducado* prioriza la protección de Alkenstar y sus habitantes por encima de cumplir la ley, puesto que las leyes pueden cambiar pero la gente siempre necesitará protección.

Si quebrantas las leyes de Alkenstar, un *defensor del ducado* te llamará la atención en momentos inoportunos (como por ejemplo si estás llevando a cabo una actividad ilegal) e intentará que pagues por tus delitos, incluso delatándote a los agentes de la ley y prestando testimonio contra ti en un tribunal. Si un *defensor del ducado* se utiliza injustamente contra un habitantes de Alkenstar, el arma automáticamente provoca un disparo fallido. Si el arma es sacada del Gran Ducado de Alkenstar sin alguna razón que directamente beneficie al ducado, el arma se transportará de vuelta, reapareciendo en las manos de un propietario digno anterior o en alguna otra parte de Alkenstar si ningún poseedor previo vive. En manos de un propietario digno, un *defensor del ducado* es prácticamente imposible de robar, puesto que se transporta de vuelta a ti a la primera oportunidad después de que alguien se hace con él, y concede un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Reflejos para resistir que te desarmen de él.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El *defensor del ducado* centra su voluntad en un sólo objetivo al que puede ver y que sabe que es culpable de cometer un delito dentro de los límites de Alkenstar. La siguiente vez que inflige daño a dicho objetivo, inflige 2d8 daño de precisión adicional.

Activar ❖❖❖ orden (conjuración, mágico, teletransporte); **Efecto** El *defensor del ducado* viaja por los aires a una velocidad mayor que la de la luz, volviendo a manos de un propietario anterior que ha sido considerado digno. Si las manos del propietario están ocupadas, en su lugar el *defensor del ducado* aparece en el suelo en su espacio. Si no existe propietario previo vivo que sea juzgado digno, en su lugar viaja a una ubicación pública al azar en Alkenstar. Viajar a un lugar desconocido es agotador; después de hacerlo, el *defensor del ducado* no se puede transportar a ninguna parte durante 1d4 días.

SOÑADORA ANIMADA

PISTOLA HUNDIDA — OBJETO 8

RARO | CN | ARCANO | ENCANTAMIENTO | INTELIGENTE

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Percepción +12; visión precisa 30 pies (*9 m*), oído impreciso 30 pies (*9 m*)

Comunicación habla (común)

Habilidades Intimidación +19, Saber (orientarse) +14, Saber (navegar) +14
Int +0, **Sab** +2, **Car** +4
Voluntad +16
Una *pistola hundida* está imbuida de los deseos no satisfechos y de la insaciable avaricia de su propietario anterior, un notorio pirata que se ahogó en el mar. Antaño una arma bella y artísticamente trabajada, una *pistola hundida* está recubierta de una fina capa de sal seca e incrustada de bálanos. Cada disparo surgido de esta *pistola de dragón +1 de golpe* va recubierto de una capa de ectoplasma salado y tiene los efectos de una runa de toque fantasmal. Una *pistola hundida* se puede disparar bajo el agua, incluso utilizando munición de pólvora negra.

La pistola te urge a amasar un alijo de tesoros del que hasta un dragón se sentiría orgulloso. Los métodos utilizados para adquirir dichas riquezas no le importan a la avariciosa pistola pirata, mientras amases una cantidad excesiva de ellas. Por encima de todo lo demás, una *pistola hundida* quiere recuperar su propio tesoro, que podría descansar en el pecio de su barco hundido o estar oculto en una isla peligrosa.

Para la búsqueda del tesoro, la pistola te ofrece consejo náutico y de orientación, aunque rehúsa prestarte semejante ayuda durante aventuras menos lucrativas. Si demuestras ser un socio provechoso, te ayuda en combate Desmoralizando a tus oponentes (consulta más abajo la primera Activación). Si te muestras caritativo o poco dispuesto a recuperar su tesoro, vuelve su ira contra ti, Desmoralizándote durante el combate hasta que cedes. Si rehúsas de forma repetida acceder a las peticiones de la pistola, sería juicioso por tu parte no aceptar que te concediera respiración acuática, puesto que podría intentar ahogarte para que un portador más adecuado la pudiera recuperar de tu cadáver. La *pistola hundida* puede utilizar las siguientes activaciones.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La *pistola hundida* maldice e insulta a una criatura a la que puede ver, haciendo una prueba de Intimidación para Desmoralizar a dicha criatura.

Activar ❖❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La *pistola hundida* lanza *respiración acuática* sobre ti como un conjuro arcano de 3.er nivel. La pistola puede Disipar este conjuro, por lo que asegúrate de que esté contenta si necesitas su ayuda para respirar.

SOÑADORA ANIMADA OBJETO 15

RARO CN EVOCACIÓN INTELIGENTE OCULTISTA

Uso sostenida en 2 manos; Impedimenta 2

Percepción +26; visión precisa 60 pies (18 m), oído impreciso 30 pies (9 m)
Comunicación telepatía (común y otros seis idiomas comunes)
Habilidades Arcanos +30, Engaño +27, Diplomacia +27, Ocultismo +30
Int +6, **Sab** +4, **Car** +4
Voluntad +26
El armero que creó esta maravillosa *escopeta +2 de golpe mayor almacenaconjuros* invirtió tanto amor y cuidado en su creación que el arma obtuvo una chispa de inteligencia. Sin embargo, al principio era completamente incapaz de expresarse. Esto condujo al arma a una frustración hiriente, puesto que quería desesperadamente responder a los mismos amor y afecto que la crearon. Al cabo de décadas de esfuerzo, obtuvo la aptitud de comunicarse

ARMAS DE FUEGO INTEGRADAS

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
QUIPO E ARMAS
EL GRANAJE UTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

de forma empática y después telepática. Ahora, el arma es capaz de ejercer su influencia sobre otros objetos inanimados. A pesar de los progresos del arma, años de sentirse indefensa han inspirado en la *soñadora animada* un objetivo singular: obtener y ocupar un cuerpo propio.

La *soñadora animada* es astuta, inteligente y paciente. Te urge a crear un cuerpo para ella y está dispuesta a cualquier cosa para lograr sus objetivos, incluyendo la extorsión, el engaño y la violencia. La *soñadora animada* desea un cuerpo permanente pero no le importan demasiado, ni la forma del cuerpo, ni los métodos a utilizar para obtenerlo. Por lo tanto, estará igual de feliz en un cuerpo vivo robado a un inocente como en un cuerpo artificialmente construido o incluso en el cadáver de un muerto viviente. Si rehúsas trabajar en pos de la creación o la obtención de un cuerpo para ella, es probable que utilice su aptitud de posesión para intentar controlarte y utilizar tu cuerpo para encontrar un reemplazo permanente.

Activar ❖❖ orden; **Requisitos** La *soñadora animada* tiene almacenado un conjuro. Puede ver a una criatura a la que ha impactado y dañado en el último minuto y dicha criatura está a 120 pies (*36 m*) o menos de la *soñadora animada*; **Efecto** La *soñadora animada* lanza su conjuro almacenado contra el objetivo que cumple los requisitos. Esto vacía el conjuro del arma y permite que se vuelva a lanzar otro conjuro sobre ella. El arma tiene un tirada de ataque de conjuro de +25 y una CD de conjuros de 33 con el conjuro almacenado.

Activar ❖❖❖ orden; **Efecto** La *soñadora animada* se centra en un solo objeto inanimado desatendido en un área que puede ver y ejerce su voluntad sobre el mismo, haciendo que levite temporalmente. Lanza mano del mago como conjuro ocultista de 5.º nivel.

Activar ❖❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La *soñadora animada* intenta conseguir su objetivo de ocupar un cuerpo propio y lanza posesión como conjuro de 7.º nivel con una CD de conjuro de 33. El arma aún funciona como una *escopeta +2 de golpe mayor almacenaconjuros* mientras este efecto sigue activo, pero pierde todas sus demás aptitudes especiales hasta que el conjuro expira y su inteligencia vuelve a ella.

OTRAS ARMAS DE FUEGO MÁGICAS RARAS Y ÚNICAS

COLMILLO DE HYLDARF — OBJETO 15

ÚNICO | EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO | VENENO

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

Este *cañón de mano +2 de golpe mayor* está tallado a partir de un solo colmillo de grandes dimensiones, desgastado por la edad y agrietado con líneas rojas. La punta del colmillo ha sido limada, pero de vez en cuando sigue rezumando un fluido negro. Lo

construyó a partir de un colmillo de la linnorm del peñón llamada Hyldarf un armero medio ulfen de Tian Xia que pretendía reclamar el título de rey de los linnorm. Aunque el armero no consiguió matar a la criatura, obtuvo el poderoso diente de dragón y lo convirtió en una arma de fuego mágica que sigue goteando un veneno cálido. Hyldarf sobrevivió al encuentro con su atacante y mató al armero años más tarde, aunque por aquel entonces éste ya había entregado el arma a su heredero, quedando fuera de su alcance. La linnorm sigue buscando el colmillo que le falta, lo que presagia la perdición del poseedor del arma.

El arma en sí inflige 2d6 daño por fuego adicional en un Golpe con éxito, más 3d10 daño persistente por fuego con un impacto crítico. El daño por fuego infligido por esta arma (incluyendo el daño persistente por fuego y el debido al veneno) ignora la resistencia al fuego del objetivo.

Activar ❖❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Invocas el poder de Hyldarf para obtener la magia de un linnorm durante un breve intervalo. Durante 1 minuto obtienes los efectos de *volar, libertad de movimiento* y *visión verdadera* así como resistencia al fuego 20.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Mojas tu munición en el fluido del colmillo, imbuyéndolo del veneno de Hyldarf. El siguiente Golpe que das con el *colmillo de Hyldarf* antes del final de tu siguiente turno inyecta el veneno al objetivo.

Veneno de Hyldarf (fuego, herida, veneno) **Tirada de salvación** CD 34; **Duración máxima** 3 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño por fuego e indispuesto 1; **Etapa 2** 6d6 daño por fuego e indispuesto 2.

FUSIL DE SERBAL OBJETO 16

ÚNICO ENCANTAMIENTO MÁGICO PRIMIGENIO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

En un denso bosque del interior de Arcadia, cayó djezet del cielo hace milenios, antes incluso de la Gran Caída. Si bien este metal era peligroso para la mayor parte de la vida vegetal que crecía en las inmediaciones, un tozudo serbal rehusó morir, y sus raíces fueron absorbiendo el djezet del suelo lentamente en pequeñas partículas, hasta que toda la planta quedó infundida de él. Unos fabricantes de arcos feéricos descubrieron la notable planta y la convencieron para crecer de una forma muy particular, con sus formaciones de ramas entretejidas juntas en un cañón fuertemente retorcido y con el ánima rayada de forma natural.

Una de las legendarias pistolas estelares, los mayores tesoros de Arcadia, el *fusil de serbal* es una *arma de fuego avanzada +2 temible mayor veloz de golpe mayor* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 265) con un incremento de rango de distancia de 300 pies (*90 m*). Inflige 1d8 daño por fuego y tiene los rasgos puñalada trapera, conmocionante y fatal d12.

Como pistola estelar, el *fusil de serbal* funciona con magia y no utiliza ni munición ni pólvora negra. Como arma forjada para proteger a las hadas de Arcadia, los encantamientos del *fusil de serbal* evitan que pueda causar daño a una criatura con el rasgo feérico; todo intento de dispararlo contra una hada resulta en un disparo fallido automático. Esta legendaria pistola estelar es tanto una insignia identificativa como un arma, puesto que denota dominio sobre todo Rama de Espino. Si quien empuña el fusil del serbal es una hada o se lo ha dado específicamente una criatura feérica que le ha reconocido como campeón digno, puede utilizar las siguientes activaciones.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Quieres que el *fusil de serbal* cambie la energía que dispara del rojo blanco del verano que brilla como una estrella, al frío tembloroso del invierno, la crujiente electricidad de la tormenta o incluso las vibraciones sónicas de un rugido. El tipo de daño del *fusil de serbal* cambia de su tipo actual a electricidad, frío, fuego o sónico. Al siguiente amanecer, vuelve a infligir daño por fuego.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** El *fusil de serbal* dispara una línea de 60 pies (*18 m*) de djezet líquido que recubre a todas las criaturas en el área afectada antes de endurecerse, lo que les obstaculiza con zarcillos metálicos si la criatura no tiene éxito en una salvación de Reflejos CD 35. Una criatura que falla la salvación sufre un penalizador -15 pies (*4,5 m*) por circunstancia a sus Velocidades, y una criatura que falla críticamente queda inmovilizada. Una criatura que tiene éxito en una prueba de Huir CD 35 acaba con este efecto. De lo contrario, los zarcillos de djezet duran 10 minutos antes de desmoronarse.

Activar orden, visualizar, Interactuar (1 minuto); **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Alzas el *fusil de serbal* y entras en un árbol de Rama de Espino y sales de una *zancada arbórea* a otro árbol en Rama de Espino.

IRIS DEL CIELO OBJETO 6

ÚNICO EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 240 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Este *jezail +1 de golpe* está construido de metal al rojo blanco y tiene un rubí incrustado en la culata de madera de palma. Cuando el *iris del cielo* sufre un disparo fallido, sufres 5 daño persistente por fuego.

La primera arma de fuego de este tipo fue el resultado de un pistolero que suplicó a un ifriti, deseando el poder del sol del desierto. El arma resplandece constantemente y arde con un brillo cegador. Este arma de fuego ha pertenecido desde entonces a una extensa cadena de usuarios y ha sido replicada varias veces, aunque cada portador de la misma, ya sea el original o una de sus copias, ha acabado carbonizado, muerto por fuego en batalla o en accidentes inusuales que nadie puede explicar del todo excepto quizá el ifriti.

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Enfocas la energía solar almacenada en el rubí para liberar un goterón de llama solar en lugar de una bala. Da un Golpe con el *iris del cielo*. Todo el daño de este Golpe es daño por fuego y el objetivo sufre 1d6 daño por fuego adicional 1d6 daño persistente por fuego.

Activar ❖❖ orden, visualizar (fortuna); **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Formulas un deseo al *iris del cielo*, pidiéndole puntería certera y después disparas. Da un Golpe contra un enemigo con el iris haciendo dos veces la tirada de ataque y utilizando el mejor resultado. Si el ataque es un fallo, sufres 5 daño persistente por fuego.

PASADIZO DEL SALTIMBANQUI OBJETO 15

ÚNICO CONJURACIÓN MÁGICO

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

Esta *pistola de chispa +2 de golpe mayor* tiene la extraña construcción de disponer de 2 gatillos, uno de esteatita y el otro de ónice, claramente separados con guardamontess individuales. Creada originalmente por un alumno de la Facultad Blythir en Alkenstar, el *pasadizo del saltimbanqui* tiene la aptitud de crear portales vinculados temporalmente en superficies existentes. El arma desapareció poco después de su invención, pero hay rumores que afirman que ahora pertenece a un grupo de ladrones que la utilizan para llevar a cabo robos imposibles.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** el *pasadizo del saltimbanqui* no está cargado; **Efecto** Aprietas el gatillo de esteatita. Elige una superficie vertical a 120 pies (*36 m*) o menos. Un rayo de energía blanca cruje en dirección a la superficie vertical y crea un portal blanco en la misma. Toda criatura que atraviesa el portal blanco sale por el portal negro del *pasadizo del saltimbanqui*, si existe uno de ellos en el mismo Plano. Utilizar esta activación hace que todo portal blanco anterior desaparezca, incluso si no creas un nuevo portal; de lo contrario, el portal persiste hasta tus siguientes preparativos diarios.

Activate ❖ Interactuar; **Requisitos** el *pasadizo del saltimbanqui* no está cargado; **Efecto** Aprietas el gatillo de ónice. Elige una superficie vertical a 120 pies (*36 m*) o menos. Un rayo de energía negra cruje en dirección a la superficie vertical y crea un portal negro en la misma. Toda criatura que atraviesa el portal negro sale por el portal blanco del *pasadizo del saltimbanqui*, si existe uno de ellos en el mismo Plano. Utilizar esta activación hace que todo portal negro anterior desaparezca, incluso si no creas un nuevo portal; de lo contrario, el portal persiste hasta tus siguientes preparativos diarios.

PISTOLA MARAVILLOSA OBJETO 13

RARO CAÓTICO EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 3.000 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta *pistola de chispa +2 de golpe mayor* luce unas extrañas e irregulares marcas de errático diseño y tiene una empuñadura extrañamente blanda. Se puede activar para generar una gran variedad de efectos poco usuales.

Activación ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Elige una criatura a 60 pies (*18 m*) o menos y tira un dado de porcentaje en la tabla que hay más adelante para determinar el efecto de la pistola. Si una entrada indica un conjuro, la pistola Lanza dicho conjuro al nivel indicado (o a su nivel más bajo, si no se indica nivel). Tú eres quien toma todas las decisiones respecto a un conjuro lanzado por la pistola si no se indica lo contrario, excepto que tan sólo debe designar como objetivo a la criatura elegida por ti, o dicha criatura debe ser el centro del área del conjuro, si tiene área pero no objetivos. La única excepción al límite de objetivos es si el efecto dice específicamente que te designa a ti como objetivo. Si el alcance del conjuro es menor de 60 pies (*18 m*), incrementa el alcance a dicha distancia.

La CD de cualquier conjuro requerido es 29 y cualquier tirada de ataque de conjuro requerida es +21. Si la pistola lanza un conjuro sobre ti, no tienes derecho a tirada de salvación ni a ninguna otra defensa contra el mismo. Una vez activada, la pistola no puede volver a serlo durante 1d4 horas.

d%	Efecto maravilloso
1 a 2	La pistola lanza *corcel fantasmal* (4.º nivel) para crear un caballo pálido adyacente a ti, que sólo tú puedes montar.
3	El objetivo se se vuelve de un color metálico brillante (bronce, cobre o de hierro) y cualquier sonido o habla son de naturaleza metálica y robótica; este efecto dura 1 mes.
4 a 5	La pistola lanza *ancla dimensional*.
6	*Modificar recuerdo* (6.º nivel) hace que el objetivo olvide que existes; no puedes Mantener el conjuro.
7 a 13	Una varilla corta sobresale de la pistola y despliega una banderita que dice "¡Bang!". La pistola no se puede disparar hasta quitar la banderita, lo que requiere una sola acción de Interactuar.
14 a 16	Eres apartado 30 pies (*9 m*) directamente del objetivo; si chocas contra un objeto o criatura, te detienes, pero sufres tanto daño por caída como la distancia que has movido (si chocas contra una criatura, ésta sufre la misma cantidad de daño por caída).
17 a 19	El objetivo es apartado 30 pies (*9 m*) directamente de ti; si choca contra un objeto o criatura, se detiene, pero sufre tanto daño por caída como la distancia que ha movido (si choca contra otra criatura, ésta sufre la misma cantidad de daño por caída).
20	No necesitas comer ni beber durante 1 semana.
21 a 25	La pistola lanza *nube aniquiladora*.
26 a 30	La pistola lanza *heroísmo* sobre ti.
31	La pistola lanza forma de árbol sobre ti, excepto que apareces como una lápida de madera de tamaño Mediano que lleva tu nombre y la fecha actual; no puedes Disipar el conjuro durante 1 asalto.
32	La pistola lanza *máscara del terror*, excepto que el objetivo aparece a todos los observadores como una versión más temible y violenta de sí mismo.
33 a 35	El objetivo sabe que tienes una bala con su nombre grabado; la primera vez que le Golpeas con la pistola antes del final de tu siguiente turno, haz la tirada de ataque dos veces y quédate con el mejor resultado (éste es un efecto de fortuna).
36 a 37	La pistola lanza sobre ti *capa de colores* con una duración de 1d10 asaltos.
38 a 47	La pistola lanza *empujón hidráulico* (4.º nivel) con el agua surgiendo de la propia pistola.
48 a 50	La pistola lanza sobre ti *puerta dimensional*, teletransportándote hasta el espacio adyacente al objetivo opuesto a tu situación actual; si dicho espacio no está despejado, en su lugar te teletransportas hasta el espacio despejado más próximo.
51	La pistola lanza *desintegrar*.
52	Docenas de naipes andrajosos y no mágicos surgen del cañón de la pistola.
53 a 54	Las sombras se arraciman alrededor del objetivo, haciendo que todas las criaturas queden ocultas para el mismo si no están en una luz brillante; este efecto dura 1 hora.
55 a 57	La vegetación normal a 30 pies (*9 m*) del objetivo muere de inmediato y se convierte en cenizas.

58	La pistola lanza sobre ti *forma de dinosaurio* para transformarte en un triceratops; la pistola sobresale de la base de tu cuerno delantero y puedes dispararla (pero no recargarla) mientras te encuentras en esta forma.
59	Toda la munición en tu poder que no es un artefacto se convierte en polvo.
60 a 69	Quedas acelerado durante 1 minuto. Sólo puedes utilizar la acción adicional para recargar o disparar la pistola.
70 a 71	El objetivo queda acelerado durante 1 minuto. Sólo puede utilizar la acción adicional para dar un Paso o una Zancada.
72 a 79	La pistola lanza *asesino fantasmal*.
80 a 81	Docenas de agujeros de bala aparecen en las ropas no mágicas del objetivo. El efecto es puramente cosmético.
82 a 85	La pistola lanza *maldición del paria*.
86	La pistola se desvanece, reapareciendo entre tus posesiones una vez puede ser activada de nuevo.
87 a 91	La pistola lanza *niebla sólida*, pero con polvo y arena giratorios en lugar de niebla.
92 a 96	La pistola lanza sobre ti *piel pétrea*, haciendo que tu piel sea rugosa y coriácea; el objetivo ignora la resistencia que obtienes debido a este conjuro y los ataques de éste no reducen la duración del mismo.
97 a 99	La pistola lanza *danza incontrolable* con una duración de 3 asaltos, incluso con un fallo o un fallo crítico.
100	Repite dos resultados y aplica los dos en el orden en que los has obtenido; resultados posteriores de 100 en dichas repeticiones no tienen efecto.

PRESA DE LA PARCA — OBJETO 11

ÚNICO | MÁGICO | MALIGNO | NIGROMANCIA

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Este arcabuz +2 de golpe tiene la culata de madera de fresno chapada con plata trabajada, adoptando la forma de un mosaico de calaveras agonizantes tallado en el metal. La mera mención de las infames *hojas finales* de Galt basta para hacer que cualquier criatura mortal se estremezca. Utilizadas para ejecutar a los oponentes políticos en la constante guerra civil de la nación, estas guillotinas albergan las almas de aquellos a quien ejecutan, evitando que lleguen a la otra vida. Cuando una de las *hojas finales* fue destruida en el 4710, parte del metal de sus restos llegó hasta Alkenstar y fue reforjado en forma de una arma de fuego letal que conservaba las propiedades de robo de almas de la guillotina.

PISTOLA MARAVILLOSA

Siempre que la *presa de la parca* mata a una criatura inteligente viva o muerta en vida, una parte del alma de dicha criatura es atraída inexorablemente al arma, y se añade al mosaico otra calavera, como si hubiera sido cincelada por una mano invisible, hasta un máximo de 10 almas. Las criaturas cuya alma está protegida por fuerzas exteriores, como por ejemplo la *jaula del alma* de un liche son inmunes a este efecto aunque el proceso, si bien doloroso, no impide que el alma vaya a la otra vida o sea resucitada. Toma nota del nivel de cada criatura cuya alma está almacenada en la *presa de la parca*.

Activar ❖ visualizar (maligno); **Requisitos** Hay por lo menos una alma almacenada en la *presa de la parca*; **Efecto** Canalizas la energía nigromántica de una alma almacenada en el arma a tu siguiente ataque, incrementando su poder destructor. Elige una alma almacenada en el arma. El siguiente Golpe que des con la *presa de la parca* antes del final de tu turno infligirá tanto daño negativo adicional como dos veces el nivel de la criatura cuya alma elegiste. Utilizar esta aptitud libera el arma elegida, y una calavera del mosaico se desvanece.

Activar ❖ visualizar (maligno); **Requisitos** Hay por lo menos una alma almacenada en la *presa de la parca*; **Efecto** Canalizas la energía nigromántica de una alma almacenada en el arma en un manto a tu alrededor, que te protege del daño. Elige una alma almacenada en el arma. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tres veces el nivel de la criatura cuya alma elegiste, que duran hasta el final de tu siguiente turno. Utilizar esta aptitud libera el alma elegida, y una calavera del mosaico se desvanece.

ZARPA DE TIGRE — OBJETO 11

RARO | ILUSIÓN | PRIMIGENIO

Precio 1.400 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *pistola de duelo +2 de golpe temible* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 265) está hecha de fina madera de embero con la cabeza de un tigre como bocacha. Bajo la cabeza del tigre hay una bayoneta en forma de zarpa. Perteneciente a un juego de cuatro armas de fuego regaladas a una familia zenj por suministrar unas hierbas raras y curativas, capaces de abatir una enfermedad durante un brote de la misma en el Gran Ducado de Alkenstar, estas armas de fuego son heredadas actualmente por quienes han llevado a cabo actos de valentía al servicio del pueblo zenj. Las chispas que emite esta arma adoptan la forma de tigres saltando y la detonación del arma suena como el rugido de un tigre. Los usuarios inteligentes utilizan la detonación del arma para que su presa entre en pánico y cometa errores para después saltar a matarla.

Las balas del arma de fuego infligen daño cortante en lugar de perforante y suman 1d6 daño persistente por sangrado adicional con un impacto crítico. Este daño persistente por sangrado hace que aparezcan en el objetivo heridas con forma de garra de tigre.

Activar ❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Capitalizas los miedos que tu arma de fuego engendra, aterrando a tus enemigos. Da un Golpe a distancia con esta arma de fuego contra un objetivo. Si consigues infligir daño, el objetivo se ve además afectado por un *asesino fantasmal* de 4.º nivel con una CD de conjuros de 28. Si bien un *asesino fantasmal* suele adoptar la forma del peor de los miedos del objetivo, este efecto siempre se aparece al mismo en forma de un tigre majestuoso y feroz.

MUNICIÓN

El repertorio de un pistolero o de un ballestero no estaría completo sin una selección de municiones mágicas para amplificar la efectividad y el impacto de sus disparos. Si bien muchas de las opciones siguientes están limitadas a la munición para armas de fuego, otras funcionan para una gran variedad de municiones.

BALA ADHESIVA OBJETO 4

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio 16 po
Munición disparo
Activar ❖ Interactuar

Estos cartuchos están llenos de un adhesivo transparente y pegajoso. Cuando una bala adhesiva impacta, una telaraña siruposa recubre el objetivo y se adhiere al terreno o a una superficie próxima, estorbando su movimiento. El objetivo sufre un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 2d4 asaltos, o hasta que Huye contra una CD de 18. Con un impacto crítico, el objetivo también queda inmovilizado hasta que Huye.

BALA EROSIONANTE OBJETO 5

POCO COMÚN | ÁCIDO | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio 22 po
Munición disparo
Activar ❖ Interactuar

Las balas erosionantes emiten un débil brillo verde y huelen como los gases orgánicos dulzones y enfermizos que emiten los cadáveres. Manejar una bala erosionante sin guantes inflige 1 punto de daño por ácido y deja los dedos empapados de ese pútrido olor. Al Golpear a un enemigo, el recipiente de cristal del interior de la bala estalla, liberando una salpicadura de ácido verde burbujeante que recubre al objetivo. El objetivo sufre 2d6 daño persistente por ácido además del daño normalmente infligido por el ataque.

BALA FEÉRICA OBJETO 7

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | HADA | MÁGICA

Precio 65 po
Munición disparo
Activar ❖❖ orden, visualizar

Estas balas son de color verde alga marina, reflejan la luz como una esmeralda y están cubiertas de una fina capa de pólvora color verde grisáceo. Cuando se dispara, una *bala feérica* crea un efecto que funciona como el conjuro *partículas rutilantes* en una línea entre tu objetivo y tú. La línea no puede tener más de 60 pies (*18 m*)

de longitud por lo que, si el objetivo está más lejos, la línea simplemente se acaba al llegar a su distancia máxima. Como quiera que la *bala feérica* se dispara antes de que las *partículas rutilantes* puedan revelar al objetivo, los efectos no afectan a la prueba plana para la tirada de ataque con la *bala feérica*.

DISPARO DE CAMINO DE PIEDRAS OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Munición disparo

Activar ❖ visualizar, Interactuar

Una serie de pequeños discos de piedra comprimidos en un solo proyectil componen esta munición. Cuando disparas un *camino de piedras*, tanto si aciertas como si fallas a tu objetivo, el disparo crea una serie de soportes en una línea que las criaturas pueden recorrer como si estuvieran en terreno sólido. La línea puede ascender o descender en un ángulo de 45 grados. Los discos soportan cualquier cantidad de peso, pero por lo demás no representan ningún tipo de obstáculo; las criaturas y los ataques pueden atravesarlos si lo desean. Se convierten en polvo si se intenta moverlos o manipularlos de alguna otra manera. Una criatura puede utilizar una actividad de 2 acciones, que tiene el rasgo manipular, para dar una Zancada hasta su Velocidad en las piedras haciendo que se desmoronen tras de sí. Esta munición no funciona con armas de fuego que tienen el rasgo dispersión. La longitud máxima de la línea depende del tipo de munición. Sin embargo la línea tampoco se puede extender más allá de la distancia máxima para un Golpe de tu arma de fuego (por lo general seis veces el incremento de rango de distancia del arma de fuego).

DISPARO DE METAL DESPERTADO

Tipo *disparo de camino de piedras*; **Nivel** 7; **Precio** 65 po

Las piedras alcanzan hasta 100 pies (*30 m*) y duran hasta el final de tu siguiente turno si nadie las hace desmoronar.

Tipo *disparo de camino de piedras mayor*; **Nivel** 10; **Precio** 185 po

Las piedras alcanzan hasta 250 pies (*75 m*) y duran hasta 1 minuto si nadie las hace desmoronar.

DISPARO DE METAL DESPERTADO OBJETO 17 O MÁS

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO

Munición disparo

Activar ❖ Interactuar

Estas balas se forman a partir de un grado de alta calidad de metal precioso líquido, encantado para desatar el auténtico potencial de dicho metal. Cada versión tiene un efecto especial diferente.

Tipo *disparo de adamantita despertada;* **Nivel** 18; **Precio** 3.500 po

La munición es una bala de adamantina de alta calidad. La adamantita despertada atraviesa cualquier resistencia. El disparo ignora los primeros 20 puntos de resistencia de una criatura al daño físico, todo el daño, o daño perforante o contundente. Contra un gólem o criatura que ya dispone de una resistencia sobrepasada por la adamantita, o una debilidad hacia la misma, el disparo resquebraja las defensas del objetivo haciendo que quede en su lugar desprevenido durante 1 minuto. Como quiera que la adamantita es poco común, esta versión de disparo de metal despertado es poco común incluso para pistoleros u otros personajes con acceso a pistolas y balas poco comunes de este libro.

DISPARO DE METEORITO

Tipo *disparo de hierro frío despertado;* **Nivel** 17; **Precio** 2.300 po

El disparo es una bala de hierro frío de gran calidad. El hierro frío despertado intenta perturbar los encantamientos que el objetivo ha situado sobre la mente de otros. Puedes nombrar a una criatura que crees que ha sido encantada por tu objetivo o permitir que el disparo elija al azar una criatura encantada. Con un impacto, el disparo intenta contrarrestar el encantamiento que el objetivo usa para manipular la mente de la criatura. El nivel de contrarrestar es 9 y el modificador a contrarrestar es +27. Si fallas (pero no críticamente) la prueba de contrarrestar contra un demonio o una hada, en su lugar obtienes un éxito. Si aciertas a un demonio o a una hada que no tiene ningún efecto de encantamiento activo sobre las criaturas, en su lugar el objetivo queda anonadado 1 durante 1 minuto.

Tipo *disparo de plata despertada;* **Nivel** 17; **Precio** 2.300 po

El disparo es una bala de plata de gran calidad. La plata despertada brilla con una luz celestial alterada, cuyo objetivo es debilitar y exponer a los diablos y a los licántropos. Con un impacto, intenta contrarrestar cualquier efecto de polimorfismo sobre el objetivo. El nivel de contrarrestar es 9 y el modificador a contrarrestar es +27. Si fallas (pero no críticamente) la prueba de contrarrestar contra un diablo o un licántropo, en su lugar obtienes un éxito. Si has contrarrestado la aptitud de Cambiar de forma, la criatura no puede utilizarla de nuevo durante 1 asalto, o 1 minuto si el éxito ha sido crítico. Si aciertas a un diablo o a un licántropo que no está bajo ningún efecto de polimorfismo, en su lugar el objetivo queda debilitado 1 durante 1 minuto.

DISPARO DE METEORITO OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO | SALPICADURA

Munición disparo

Activar ❖ Interactuar

Esta munición rugosa de piedra es cálida al tacto. Cuando disparas un disparo de meteorito activado, explota en un pequeño enjambre de meteoritos al llegar a su objetivo, chamuscando a las criaturas cercanas y cubriendo de escombros el suelo. Además del daño normal del arma, el disparo de meteorito inflige daño por fuego y el terreno de la zona se vuelve terreno difícil.

Además el Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo crítico.

Fallo crítico El arma sufre un disparo fallido.

Tipo *disparo de meteorito;* **Nivel** 7; **Precio** 70 po

La munición inflige 3d6 daño por fuego en una emanación de 5 pies (*1,5 m*) alrededor del objetivo (salvación de Reflejos básica CD 23).

Tipo *disparo de meteorito mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 400 po
La munición inflige 6d6 daño por fuego en una emanación de 10 pies (3 m) alrededor del objetivo (salvación de Reflejos básica CD 29).

Tipo *disparo de meteorito superior;* **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po
La munición inflige 9d6 daño por fuego en una emanación de 20 pies (6 m) alrededor del objetivo (salvación de Reflejos básica CD 37).

DISPARO SILENCIADOR OBJETO 11

CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO

Precio 300 po
Munición cualquiera
Activar ❖ visualizar

Esta munición brillante y de tono dorado nunca hace ruido. Una criatura impactada por un *disparo silenciador* se ve sujeta a los efectos de un conjuro de *silencio* de 4.º nivel (CD 25).

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *silencio* a 4.º nivel.

MUNICIÓN AROMÁTICA OBJETO 2

ALQUÍMICO CONSUMIBLE

Precio 5 po
Munición cualquiera
Activar ❖ visualizar

Los componentes de esta munición emiten un fuerte olor cuando se combinan durante su activación. A una criatura impactada por una munición aromática activada se le impone un olor diferenciado durante hasta 1 hora o hasta que se lava (lo que requiere por lo menos 1 galón [*4 l*] de agua y 10 minutos de frotar). Toda criatura a 30 pies (*9 m*) o menos puede oler al objetivo, permitiendo detectar su presencia incluso a quienes disponen de un sentido del olfato débil, y todas las criaturas obtienen un bonificador +1 por objeto para Rastrear a la criatura afectada mientras emite dicho olor. Una criatura con olfato impreciso o preciso dobla el alcance al que puede detectar al objetivo utilizando su olfato, comparado con el alcance normal de su olfato.

MUNICIÓN DESANGRADORA OBJETO 4 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE

Munición cualquiera
Activar ❖ Interactuar

Esta munición incluye un pequeño depósito de una sustancia roja pegajosa que recubre la munición cuando la activas. La sustancia hace que una criatura sangre más libremente. Durante 1 minuto tras infligir daño a una criatura con una munición de sangrado ahora activada, dicha criatura obtiene la debilidad indicada al daño persistente por sangrado. Además, la CD de cualquier prueba plana para acabar con el daño por sangrado persistente se incrementa de 15 a 17 (de 10 a 12 cuando se recibe una asistencia particularmente efectiva) mientras dura el efecto.

Tipo *munición desangradora;* **Nivel** 4; **Precio** 15 po
El objetivo sufre debilidad 1 al daño persistente por sangrado.

Tipo *munición desangradora mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 80 po
El objetivo sufre debilidad 3 al daño persistente por sangrado.

Tipo *munición desangradora superior;* **Nivel** 12; **Precio** 360 po
El objetivo sufre debilidad 5 al daño persistente por sangrado.

PÓLVORA NEGRA — OBJETO 0 O MÁS

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Munición disparo

Activar ❖ Interactuar

La pólvora negra es una sustancia alquímica volátil y explosiva, utilizada comúnmente en la fabricación de municiones para armas de fuego. La pólvora negra queda inerte e inútil cuando está mojada y hay que guardarla en un recipiente sellado y hermético.

Tipo dosis o disparo; **Nivel** 0; **Precio** 1 pc
La unidad más pequeña de pólvora negra que tiene un uso sencillo, una dosis puede ser un simple paquetito de papel que envuelve la pólvora negra, o bien estar empaquetada con una bala o perdigón de metal para ser utilizada como munición. Cuando se enciende con una mecha o se expone directamente a una llama, una dosis de pólvora negra explota. Esto no es lo suficientemente poderoso como para infligir daño, pero genera un fuerte ruido y podría desencadenar explosiones posteriores. Para crear una mecha para una dosis se puede utilizar papel enrollado, que hace que la dosis explote el asalto posterior a su encendido.

Tipo cuerno; **Nivel** 2; **Precio** 5 po
Un cuerno contiene 500 dosis de pólvora negra. Se puede hacer detonar un cuerno dejando un pequeño rastro de pólvora negra y después encendiéndolo. Cada casilla de 5 pies (*1,5 m*) requiere una dosis de pólvora negra para crear un rastro. Si el cuerno está bastante lleno (por lo menos quedan 400 dosis), puede ser detonado para infligir 1d6 daño por fuego en una explosión de 5 pies (*1,5 m*) (salvación básica de Reflejos CD 16). Se necesita 1 asalto por cada 15 pies (*4,5 m*) de rastro de pólvora para que un cuerno explote después de encender el rastro. Si múltiples cuernos detonan simultáneamente, esto puede incrementar el área de la explosión, pero el daño en las áreas solapadas no se incrementa.

Tipo barrilete; **Nivel** 6; **Precio** 50 po
Un barrilete contiene 5.000 dosis de pólvora negra y se puede detonar de la misma forma que un cuerno. Si el barrilete está lo bastante lleno (por lo menos quedan 4.000 dosis), puede ser detonado para infligir 3d6 daño por fuego en una explosión de 20 pies (*6 m*) (salvación básica de Reflejos CD 20). Hacer detonar múltiples barriletes puede incrementar el área pero no el daño de este efecto; detonar un barrilete y cualquier cantidad de cuernos al mismo tiempo en una área solapada tampoco incrementa el daño.

PROYECTIL FIABLE — OBJETO 3

ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 9 po

Munición cualquiera

Activar ❖ orden

Esta munición fue desarrollada en el Bastión Dongun para minimizar las bajas debido al fuego amigo, y siempre va marcada con una cabeza o una punta de cobre bruñido para poderse identificar fácilmente. Antes de poder disparar un *proyectil fiable*, debes designar un objetivo. No hace falta que especifiques un nombre; el objetivo podría ser "El tigre iracundo que ataca a nuestro grupo por la izquierda". El proyectil sólo impactará al objetivo especificado y se convertirá en polvo de gasa en medio del aire si falla dicho objetivo o entra en contacto con cualquier otra cosa; esto también impide las aptitudes que redirigen los ataques. El proyectil carece de toda aptitud más allá de las tuyas para determinar si alguien es quien tú crees que es, por lo que no puedes utilizarlo para determinar la identidad de una criatura disfrazada. Si específicas como objetivo "Seltyel" y disparas a alguien disfrazado como él y que tu pensabas que era él, el ataque acertará, mientras que si estabas a punto de acertar a un Seltyel disfrazado, que tú no reconocías que era él, el proyectil se disolverá.

MUNICIÓN DE *AMULETO DE PLUMAS*

Una de las herramientas más populares y comúnmente utilizadas por los aventureros de todo Golarion son los *amuletos de plumas* (*Reglas básicas*, pág. 566). Diversas formas de *amuleto de plumas* se pueden comprar como munición elevando en 2 su nivel de objeto y doblando su Precio, reemplazando su requisito de activación normal con un Golpe de un arma a distancia y apareciendo en un espacio igual o menor al rango de distancia de dicha arma. Si bien no todos los *amuletos de plumas* son adecuados para su uso en esta forma, el arcón, el arbusto de acebo, la escala, el bote de cisne y los árboles han sido todos ellos convertidos en munición en algún momento u otro. Si bien estos objetos utilitarios no son adecuados para atacar directamente en combate (un *amuleto de plumas* disparado a un espacio ocupado no se despliega y se pierde), son increíblemente útiles para proporcionar cobertura donde no había, conseguir una huída rápida o coordinar un asalto innovador.

PROYECTIL SOPORÍFERO — OBJETO 14

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MÁGICO | MENTAL | SUEÑO

Precio 900 po

Munición disparo

Activar ❖ orden

El cielo nocturno parece estar contenido en este proyectil de vidrio. Cuando un proyectil soporífero activado daña a una criatura, induce sueño en ella. La criatura debe salvar contra Fortaleza CD 30.

Éxito crítico La criatura resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura queda lentificada 1 y fatigada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda fatigada y lentificada 1 y debe hacer otra salvación de Fortaleza al final de cada uno de sus turnos. Si falla, su estado de lentificada se incrementa en 1. Una salvación con éxito reduce en 1 el estado de lentificada. Si el estado de lentificada se quita o se reduce a 0, el efecto y el estado fatigado se acaban. Si las acciones del objetivo quedan reducidas a 0 mediante este efecto, cae de inmediato en un sueño profundo y queda inconsciente, tiempo durante el cual ya no hace salvaciones al final de su turno. Despierta automáticamente tras 1 hora o si sufre daño, pero no debido a estímulos no dolorosos (como por ejemplo ruido o recibir un codazo). Cuando despierta, su estado lentificada se reduce en 1, aunque debe salvar de nuevo al final de cada uno de sus turnos y corre el riesgo de quedarse dormida otra vez.

Fallo crítico Igual que fallo, excepto que el objetivo queda inicialmente lentificado 2.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ARMAS DE ASEDIO DE PÓLVORA NEGRA

El advenimiento de la pólvora negra está empezando a ofrecer un nuevo tipo de arma a los guerreros de Golarion, independiente de la fuerza física de quien la empuña. Las armas de asedio como las balistas y los trabuquetes crean una fuerza tremenda a distancia con los esfuerzos de múltiples operadores, lo que permite disponer de un poder destructivo que rivaliza incluso con el de los lanzadores de conjuros más poderosos. Las armas de asedio de pólvora negra toman el potencial de dichas máquinas de guerra y lo amplifican hasta el siguiente nivel, añadiendo potencia explosiva a los esfuerzos cooperativos de la dotación. Además de la fuerza de la ignición de la pólvora negra de por sí, las armas de asedio de pólvora negra son capaces de canalizar y dirigir la energía a través de un cañón o bocacha reforzado de formas imposibles para la torsión y los contrapesos, incrementando la precisión, el rango de distancia y el impacto del arma.

Las armas de asedio de todo tipo funcionan más o menos de la misma forma, tanto si incorporan la pólvora negra en su diseño como si no. Las acciones de Apuntar, Cargar, Disparar y Mover arma de asedio son todas ellas idénticas a las reglas de la pág. 72. El cambio más notable es la probabilidad de disparo fallido; igual que un arma de fuego, un uso impropio, una limpieza inadecuada y cierto número de factores pueden llevar a deficiencias en una pieza de artillería. La fabricación de las armas y la munición también resulta más cara y difícil debido a que su complejidad es mayor.

DISPARO FALLIDO EN UN ARMA DE ASEDIO

Igual que las armas de fuego personales requieren un régimen meticuloso de cuidados apropiados y limpieza para funcionar a rendimiento máximo, las armas de asedio de pólvora negra deben disponer de un mantenimiento adecuado y de forma regular para evitar el riesgo de sufrir consecuencias terribles que podrían recaer sobre quienes las usan. Si intentas disparar un arma de asedio de pólvora negra que fue utilizada o ensamblada antes del día de hoy y no ha sido adecuadamente limpiada y mantenida desde la última vez que se utilizó o ensambló, tienes que hacer una prueba plana CD 5 antes de tu tirada de ataque, y si fallas corres el riesgo de un disparo fallido. Un arma de asedio de pólvora negra también podría sufrir potencialmente un disparo fallido como resultado de utilizar una aptitud específica; también podría ocurrir si se utiliza un arma de asedio de pólvora negra poco fiable con el rasgo improvisada, como por ejemplo una de las creadas en la imprudente fundición volcánica pirata conocida como la Fundición Motaku.

Si fallas esta prueba plana de disparo fallido, el arma de asedio no dispara y se encasquilla, y el ataque también se convierte en un fallo crítico. Para desencasquillar el arma, la dotación debe utilizar colectivamente tantas acciones de Interactuar como el número de acciones requeridas para completar una sola actividad de Carga para esa arma de asedio. A continuación, el arma se puede recargar y disparar de nuevo. Una vez la dotación haya invertido por lo menos una hora en limpiar y hacer el mantenimiento del arma, no hará falta tirar por disparo fallido hasta el día siguiente, a menos que un efecto diga lo contrario.

Si sufres un fallo crítico en una prueba de disparo fallido mientras intentas disparar un arma de asedio, el arma explota infligiendo el daño indicado en su entrada de Disparar a todas las criaturas en una emanación de 30 pies (*9 m*) con una salvación básica de Reflejos. La CD de la salvación es la CD estándar del nivel del arma de asedio (*Reglas básicas*, pág. 503). Cuando explota de esta forma, el arma de asedio queda destruida.

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS DE ASEDIO

Una arma de asedio utiliza el siguiente formato de bloque de estadísticas. Un arma de asedio individual podría omitir alguna de estas elecciones, especialmente si es portátil. Como quiera que todas estas armas de asedio utilizan pólvora negra, tienen todas (pólvora negra) en su entrada de uso.

ARIETE EXPLOSIVO — OBJETO 7

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 360 po; **Munición** carga de pólvora de ariete (2 po, Impedimenta 1)

Uso portátil (pólvora negra), sostenido en 8 manos; **Impedimenta** 14

Dotación 4; **Competencia** marcial

Un ariete explosivo es un ariete más pequeño, que suplementa el tamaño de la dotación con fuerza explosiva. Un depósito de acero alberga una carga de pólvora negra que detona al impactar. El cuerpo del ariete está reforzado para absorber la fuerza de la explosión, mientras que la cabeza en sí tiene un escudo que protege a la dotación. A pesar de ser un arma de asedio portátil, tiene la acción Cargar, que la tripulación utiliza para colocar la pólvora en la cabeza del ariete.

Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces

Ariete ❖❖ **Requisitos** Los demás miembros de la dotación se han Preparado para dar una Zancada cuando lo ordenes; **Efecto** La dotación y tu dáis una Zancada, con una distancia máxima igual a la Velocidad del miembro más lento de la dotación. A continuación, dais un Golpe cuerpo a cuerpo con el ariete contra una estructura o un objeto estacionario desatendido. Al hacerlo, la pólvora negra del depósito de acero explota incrementando significativamente el daño de vuestro ataque. Debido a la fuerza adicional de la pólvora negra, el daño de este Golpe es 7d8 + el modificador por Fuerza mayor de entre los miembros de la dotación.

BOMBARDA PESADA — OBJETO 9

POCO COMÚN | GARGANTUESCO

Precio 1.400 po; **Munición** grandes esferas de piedra (8 po, Impedimenta 16)

Uso montada (pólvora negra); **Espacio** 17 pies de largo por 6 pies de ancho por 6 pies de alto (*5,1 x 1,8 x 1,8 m*)

Dotación entre 3 y 6; **Competencia** marcial

CA 23; **Fort** +18, **Ref** +10

Dureza 18; **PG** 50 (UR 25); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Una bombarda pesada parece poco más que un cilindro grande de metal, como si se tratara del cañón de un arma de fuego tan larga que permanece inmóvil. El mero tamaño del arma le permite disparar lejos y fuerte.

Apuntar ❖❖❖ 50 pies (*15 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 250 pies [*75 m*]) 7d10 contundente, explosión de 20 pies (*3 m*), Reflejos CD 25

BOMBARDA — OBJETO 5

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 300 po; **Munición** esferas de piedra (4 po, Impedimenta 4)

Uso montada (pólvora negra); **Espacio** 10 pies de largo por 4 pies de ancho por 5 pies de alto (*3 x 1,2 x 1,5 m*)

Dotación entre 2 y 4; **Competencia** marcial

CA 17; **Fort** +12, **Ref** +5

Dureza 10; **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujada o arrastrada)

Las bombardas son de las armas de asedio de pólvora negra más antiguas y más sencillas, diseñadas a partir de muchos de los mismos principios de un cañón de mano, pero desplegándolos en una escala y ámbito mayores. El cuerpo de una bombarda suele estar hecho de bronce o de acero, lo que hace que se parezca a una gran campana. Si bien son capaces de moverse muy lentamente, su diseño torpe y pesado significa que suelen permanecer estacionarias. Esto a su vez significa que se usan más a menudo de forma defensiva que ofensiva.

Apuntar ❖❖ 30 pies (*9 m*), distancia mínima 30 pies (*9 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 150 pies [*45 m*]) 4d10 contundente, explosión de 10 pies (*3 m*), Reflejos CD 19

HISTORIA DE LA ARTILLERÍA DE PÓLVORA NEGRA EN GOLARION

Como con cualquier otro reino del avance científico, los diseños de las armas de asedio han evolucionado a lo largo del tiempo y a través del mundo. Las primeras armas de asedio de pólvora negra fueron creadas por alquimistas tian que experimentaban con fuegos artificiales y explosiones a gran escala. Muchas de aquellas armas eran artilugios simples hechos de tubos de bambú o de hierro reforzado, que disparaban piedras o bolas de hierro con muchas similaridades a los que lanzan los fuegos artificiales. Si bien limitados en rango de distancia y precisión, su fuerza era marcadamente más poderosa que las armas típicas de la época. Las armas mayores y más aparatosas, como el hwacha, incrementaron su letalidad y su rango de distancia a cambio de su movilidad. Sin embargo, no ha sido hasta hace poco, con el advenimiento de las armas de pólvora negra del Bastión Dongun y de Alkenstar, que una nueva generación de artillería de pólvora negra ha empezado a extenderse lentamente por todo el mundo.

CAÑÓN DE ALKENSTAR — OBJETO 15

RARO ENORME

Precio 12.000 po; **Munición** barriles de perdigones de dispersión (25 po, Impedimenta 5)

Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 18 pies de largo por 7 pies de ancho por 8 pies de alto (*5,4 x 2,1 x 2,4 m*)

Dotación entre 4 y 6; **Competencia** marcial

CA 32; **Fort** +26, **Ref** +18

Dureza 15; PG 200 (UR 100); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujado o arrastrado)

Llamado en honor a Ancil Alkenstar, este cañón de bronce es una de las piezas de artillería móvil más grandes jamás desplegadas, aunque su inmenso peso limita su movilidad real. El diámetro de uno de estos cañones tiene casi 3 pies (*90 cm*) lo que hace poco práctico fabricar y manejar balas de cañón de tamaño suficiente. En su lugar, los cañones de Alkenstar disparan perdigones de una forma similar a las escopetas, lanzando grandes barriles que se rompen a medio vuelo y liberan una lluvia de perdigones sobre una área enorme. Su lento movimiento y su corto alcance hacen que esta arma de asedio encaje en menos situaciones de lo habitual, pero cuando se utiliza efectivamente, como por ejemplo para detener una carga de mutantes de los Yermos de Maná contra los muros de Alkenstar, los resultados son devastadores.

Apuntar ❖❖❖ 50 pies (*15 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)

Cargar ❖❖❖ (manipular) 3 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖❖ (manipular, incremento de rango de distancia 50 pies [*15 m*]) 10d12 contundente, explosión de 50 pies (*3 m*), Reflejos CD 33

CAÑÓN DE BOCA DE INFERNAL — OBJETO 11

POCO COMÚN ENORME

Precio 2.800 po; **Munición** balas de cañón (10 po, Impedimenta 6)

Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 15 pies de largo por 15 pies de ancho por 8 pies de alto (*4,5 x 4,5 x 2,4 m*)

Dotación entre 3 y 6; **Competencia** marcial

CA 26; **Fort** +21, **Ref** +13

Dureza 18; **PG** 90 (UR 45); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Los cañones de boca de infernal son cañones a gran escala diseñados para destruir un objetivo a gran distancia, desde una ubicación estacionaria. Derivan su nombre de los rasgos infernales que suelen adornar sus cañones y sus cureñas. Comparado con un cañón de campaña normal, un cañón de boca de infernal se puede apuntar más fácilmente, pero la flexibilidad se obtiene a cambio de la movilidad. El cañón descansa sobre una cureña que se puede hacer girar 360 grados para permitir una puntería precisa.

Apuntar ❖❖ 200 pies (*60 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces, requiere una prueba con éxito de

Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 300 pies [*90 m*]) 8d12 contundente, un solo objetivo, Reflejos CD 27

CAÑÓN OBJETO 8

POCO COMÚN GRANDE

Precio 900 po; **Munición** balas de cañón (10 po, Impedimenta 6)

Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 7 pies de largo por 5 pies de ancho por 4 pies de alto (*2,1 x 1,5 x 1,2 m*)

Dotación entre 2 y 4; **Competencia** marcial

CA 22; **Fort** +16, **Ref** +9

Dureza 15; **PG** 80 (UR 40); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 15 pies (*4,5 m*) (empujado o arrastrado)

CAÑÓN DE BOCA DE INFERNAL

Los cañones son quizá las más conocidas de todas las armas de asedio de pólvora negra, porque representan un buen punto medio entre potencia y gasto. Los torreones y las fortalezas de Alkenstar prefieren fortificarse con cañones, puesto que son relativamente fáciles de construir y su munición es lo suficientemente barata como para fabricar (y almacenar) grandes cantidades.

Apuntar ❖❖❖ 100 pies (*30 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 2 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 200 pies [*60 m*]) 6d12 contundente, un solo objetivo, Reflejos CD 23

CORAZÓN DE ACERO 21 OBJETO 13

RARO GRANDE

Precio 6.000 po; **Munición** proyectil de artillería (80 po, Impedimenta 4)

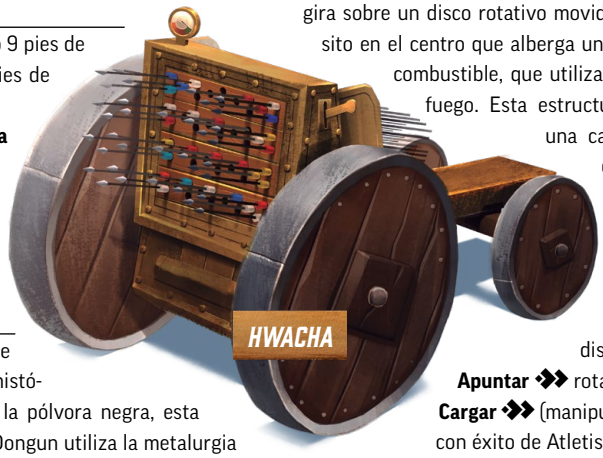
Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 9 pies de largo por 7 pies de ancho por 5 pies de alto (*2,7 x 2,1 x 1,5 m*)

Dotación entre 4 y 6; **Competencia** marcial

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16

Dureza 18; **PG** 150 (UR 75); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (*6 m*) (empujado o arrastrado)



HWACHA

Llamado así por Brondar Corazón de Acero, uno de los pioneros enanos históricos más importantes en el uso de la pólvora negra, esta notable pieza de artillería del nuevo Dongun utiliza la metalurgia y la alquimia para negar casi toda la inmensa cantidad de retroceso que suele generar normalmente el disparo de un arma de asedio. El cañón del Corazón de Acero 21 está suspendido en una mezcla de fluidos alquímicos que primero se comprimen para amortiguar el retroceso cuando se dispara y después se expanden para colocar después el cañón en su sitio de nuevo. El resultado reduce la cantidad de tiempo necesaria para ajustar la puntería del arma de asedio. El miembro de la dotación que dispara el Corazón de Acero 21 puede utilizar la reacción Puntería rápida (a continuación), lo que le permite ajustar sobre la marcha la puntería del arma cuando dispara para adaptarse a un objetivo inicial fallido, condiciones cambiantes del campo de batalla, el uso de ilusiones por parte del enemigo o cualquiera de una gran variedad de otros factores que conducen a la necesidad de alterar el curso del arma de asedio.

Puntería rápida ↷ **Desencadenante** Disparas esta arma de asedio, tras determinar los efectos de la acción de Disparar. **Efecto** Apuntas esta arma de asedio, corrigiendo la puntería hasta 10 pies (*3 m*) en lugar de su distancia normal.

Apuntar ❖❖ 100 pies (*30 m*), distancia mínima 150 pies (*45 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 500 pies [*150 m*]) 8d12 contundente, explosión de 20 pies (*6 m*), Reflejos CD 30

DRACO DE FUEGO OBJETO 8

POCO COMÚN ENORME

Precio 1.000 po; **Munición** cañón de fuego alquímico (50 po, Impedimenta 3)

Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 15 pies de largo por 12 pies de ancho por 10 pies de alto (*4,5 x 3,6 x 3 m*)

Dotación entre 3 y 5; **Competencia** marcial

CA 22; **Fort** +16, **Ref** +9

Dureza 12; **PG** 70 (UR 35); **Inmunidades** inmunidades de objeto; Resistencias fuego 10

Velocidad 15 pies (*4,5 m*) (empujado o arrastrado)

Esta arma de asedio híbrida de pólvora negra y alquimia utiliza una explosión de pólvora negra para rociar con fuego alquímico a partir de una larga boquilla de metal, a menudo esculpida o pintada con diseños que recuerdan el cuello y la cabeza de un dragón. La boquilla gira sobre un disco rotativo movido por una carraca, con un depósito en el centro que alberga un barril lleno de líquido alquímico combustible, que utiliza pólvora negra para propulsar el fuego. Esta estructura principal va montada sobre una carreta con ruedas para permitir que se mueva fácilmente. A diferencia de la mayoría de armas de asedio montadas, se supone que un draco de fuego puede ser empujado al fragor de la batalla en lugar de dispararse a distancia.

Apuntar ❖❖ rotar 45 grados

Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces, requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Disparar ❖ (manipular) 8d6 fuego más 1d6 fuego persistente, línea de 60 pies o cono de 30 pies (*18 m o 9 m*), Reflejos CD 23. Cambiar entre el modo línea y el modo cono del draco de fuego requiere una acción de Interactuar, y cualquier miembro de la dotación puede hacer el cambio.

ESPINGARDA ALQUÍMICA OBJETO 13

POCO COMÚN ENORME

Precio 6.000 po; **Munición** flechas bomba (100 po, Impedimenta 2)

Uso montada (pólvora negra); **Espacio** 15 pies de largo por 12 pies de ancho por 15 pies de alto (*4,5 x 3,6 x 4,5 m*)

Dotación entre 3 y 5; **Competencia** marcial

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16

Dureza 15; **PG** 200 (UR 100); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujada o arrastrada)

Como la espingarda normal, una espingarda alquímica puede disparar tres flechas simultáneamente cuando se suelta su tablón. Dispara flechas bomba especialmente fabricadas y equilibradas que llevan cargas alquímicas de pólvora negra mejorada y que explotan cuando impactan.

Apuntar ❖❖ 30 pies (*9 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)

Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*]), daño 10d6 y 3 daño por salpicadura, tres objetivos diferentes en una explosión de 15 pies (*4,5 m*), Reflejos CD 30. El tipo de daño depende de la munición alquímica utilizada: ácido, electricidad, frío o fuego. Las criaturas sólo sufren el daño por salpicadura una vez en cada lanzamiento, incluso si están en el área de más de una de las tres salpicaduras.

HWACHA OBJETO 4

POCO COMÚN | GRANDE

Precio 180 po; **Munición** 100 flechas de *hwacha* (2 po, Impedimenta 1)

Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 8 pies de largo por 6 pies de ancho por 6 pies de alto (*2,4 x 1,8 x 1,8 m*)

Dotación entre 1 y 4; **Competencia** sencilla

CA 16; **Fort** +11, **Ref** +4

Dureza 5; **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 25 pies (*7,5 m*) (empujada o arrastrada)

En lugar de disparar un solo proyectil grande como un pedrusco, el *hwacha* dispara docenas de flechas propulsadas por cohetes a la vez. El afuste del *hwacha* alberga 100 tubos, cada uno cargado con una flecha o un pequeño manojo de flechas envueltas con una pequeña cantidad de pólvora negra y fijadas a una mecha. Encendiendo una mecha maestra, puedes hacer que todas las flechas se disparen en rápida sucesión.

Apuntar ❖❖ 40 pies (*12 m*), distancia mínima 40 pies (*12 m*)

Cargar ❖❖❖ (manipular) Cada acción de Cargar carga 10 flechas de *hwacha*. Llevar a cabo la acción de Disparar requiere tres acciones de Cargar para cargar 30 flechas de *hwacha*, pero puedes continuar Cargando más para incrementar el efecto de la siguiente acción de Disparar, tal y como se detalla a continuación.

Disparar ❖ (manipular, incremento de rango de distancia 300 pies [*90 m*]) 4d8 perforante, explosión de 20 pies (*3 m*), Reflejos CD 18. Si has cargado por lo menos 70 flechas de *hwacha*, el área se incrementa a una explosión de 25 pies (*7,5 m*). Si has cargado 100 flechas de *hwacha*, el área se incrementa a una explosión de 30 pies (*9 m*) y el daño a 5d8 perforante.

MORTERO OBJETO 7

POCO COMÚN | MEDIANO

Precio 720 po; **Munición** proyectil de mortero (5 po, Impedimenta 1)
Uso montado (pólvora negra); **Espacio** 8 pies de largo por 4 pies de ancho por 5 pies de alto (*2,4 x 1,2 x 1,5 m*)
Dotación entre 3 y 4; **Competencia** marcial

CA 20; **Fort** +15, **Ref** +8
Dureza 12; **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (*6 m*) (empujado o arrastrado)

Un mortero dispara sus proyectiles en un ángulo elevado, lo que le permite sobrepasar obstáculos y golpear desde arriba. Su dotación típicamente dispone dicha arma tras un muro o en otra área de difícil acceso para protegerse mientras conserva la funcionalidad plena. Debido al agudo ángulo de su arco, los porteros son especialmente útiles cuando se oponen a objetivos atrincherados.

Apuntar ❖❖ 4 pies (*12 m*), distancia mínima 50 pies (*15 m*)
Cargar ❖❖ (manipular) 3 veces
Disparar ❖❖ (manipular, incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*]) 5d10 cortante, explosión de 20 pies (*3 m*), CD 21 Como quiera que un mortero lanza su proyectil en un ángulo agudo, este desciende desde arriba sobre el centro de la explosión, no en línea recta desde el mortero. Esto afecta si las criaturas tienen cobertura contra el lanzamiento del mortero.

Torres de pólvora negra

Las torres de asedio de pólvora negra utilizan las mismas reglas que las demás torres de asedio. Puedes encontrar más información sobre ellas y sobre los vehículos con propulsión "empujada" en la sección de Torres de asedio de la pág. 76.

TORRE DE BATERÍA — VEHÍCULO 16

RARO GARGANTUESCO

Precio 30.000 po

Espacio 50 pies de largo, 50 pies de ancho, 90 pies de alto (*15 × 15 × 27 m*)
Dotación 1 conductor, 150 giradores, 2.200 empujadores; **Pasajeros** 204
Prueba de pilotaje Diplomacia (CD 37), Intimidación (CD 37) o Saber (guerra) (CD 35)

CA 34; Fort +28
Dureza 25; **PG** 150 (UR 75); **Inmunidades** inmunidades de objeto

Velocidad 10 pies (*3 m*) (empujado, girado)
Colisión 8d10 (CD 32)
Muy lento Este vehículo tiene que mover dos veces su longitud por cada giro de 90 grados que hace.
Niveles Una torre de batería tiene cinco niveles. La tripulación opera en el nivel inferior, haciendo girar un cabrestante enorme y en ese nivel caben hasta cuatro pasajeros, dotación suficiente para una bombarda. Los restantes niveles llevan 50 pasajeros cada uno. Los niveles están específicamente diseñados para proporcionar protección y conceden a quienes están en la torre de batería cobertura mayor (o cobertura estándar si la torre se rompe). Una enorme escala corre en diagonal a través del centro de la torre de batería, desde la parte delantera del nivel superior hasta la parte trasera de nivel inferior. La escala es lo bastante ancha como para que dos pasajeros o dos miembros de la dotación suban simultáneamente.
Armamento Una torre de batería suele ir cargada de armas de asedio de pólvora negra para los asaltos, con bombardas en los dos niveles inferiores y cañones en los demás. Su Precio está incluido en el de la torre de batería. Cuando se construye una torre de batería, puedes reemplazar cualquiera de estas armas con otras armas de asedio de un Precio inferior. Si quieres una arma de asedio más cara, tienes que Construirla aparte. Los pasajeros de la torre de batería pueden actuar como dotación de dichas armas de asedio.

MUNICIÓN DE CADENAS

Un tipo de munición especial para las armas de asedio, la munición de cadenas está diseñada para destruir mástiles y velas de navío y los depósitos de gas de los dirigibles. Cada pieza de munición de cadena cuesta 2 po. Se parece en su forma a una bala de cañón y sólo se puede cargar en un arma de asedio que lanza piedras o munición similar. Tras ser lanzada, la bola se divide en dos mitades, conectadas por una recia cadena.

Cuando un arma de asedio lanza munición de cadenas, designa como objetivo a un objeto en lugar de utilizar sus objetivos o área normales. El objetivo no sufre daño, pero con una salvación fallida de Reflejos, el mástil, la vela o el depósito de gas se rompe. El piloto puede hacer una prueba de pilotaje en lugar de su salvación de Reflejos. Un mástil, una vela o un depósito de gas roto impiden que un navío impulsado por viento se pueda mover, excepto por otros medios de propulsión, si dispone de ellos. Por ejemplo, una galera podría seguir funcionando a remo, si tuviera suficientes remeros. Un dirigible con un depósito de gas roto empieza a descender lentamente conforme pierde gas, bajando automáticamente 20 pies (*6 m*) al inicio de cada uno de los turnos del piloto.

Armas de asedio navales

La pólvora negra ha empezado a revolucionar el combate naval y tanto la siguiente herramienta de asedio descrita a continuación como la munición especial de disparo de cadena de más arriba ayudan al combate en el mar, permitiendo a un navío atacante desarbolar bajeles enemigos y llevar a cabo desembarcos anfibios con seguridad.

SAMBUCA

Utilizar este artilugio requiere un montaje complicado, pero permite a las tropas asediar una ubicación en tierra desde el mar.

SAMBUCA — ITEM 3

RARO

Price 120 gp

Una sambuca es un largo puente para tropas cubierto, diseñado para ayudar a las mismas a moverse del mar a la tierra. Prepararlo para su uso requiere amarrar juntas dos galeras (*Guía de dirección del juego*, pág. 179) u otros navíos de tamaño similar. A continuación se monta la sambuca entre los barcos en un extremo, con toda su longitud colgando hacia arriba y fijada a unas poleas amarradas a la parte superior de los mástiles. Una vez los buques en posición, se puede bajar la sambuca para que descanse en una muralla u otra superficie, lo que permite a las tropas correr desde los mismos hacia el destino indicado.

La sambuca tiene CA 17, Fort +11, Ref +5, Dureza 8, PG 32 (UR 16) e inmunidades de objeto. Está cubierta por todos lados para proteger a los que cruzan, concediéndoles cobertura mayor. El extremo de la sambuca se puede bajar mediante equipos que hacen funcionar las poleas de forma concertada. Esto requiere tres miembros de la dotación en cada buque, que pueden hacer bajar el otro extremo de la sambuca al ritmo de 15 pies (*4,5 m*) por asalto de trabajo.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

HERRAMIENTAS Y ACCESORIOS

Un héroe vive y muere gracias a las herramientas de su oficio. Si bien las armas, las armaduras, los bastones y otros objetos elegantes se llevan una gran parte de la atención, la aptitud de sorprender al enemigo puede ser la diferencia entre una gloriosa victoria y una humillante derrota, por lo que los combatientes expertos conocen el valor de un poncho protector que les proporciona ventaja en combate. Los aventureros avezados acumulan herramientas y accesorios que mejoran sus posibilidades de sobrevivir. Los aventureros atolondrados tienen suerte si consiguen una segunda oportunidad para aprender de sus errores.

TABLA 4-4: HERRAMIENTAS Y ACCESORIOS

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Tapones de oído	1 pp	–	1

TABLA 4-5: HERRAMIENTAS Y ACCESORIOS POCO COMUNES

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Dianas de práctica (10)	2 pp	L	–
Estuche impermeable para arma de fuego	2 pp	L	2
Funda oculta (nivel 3)	25 po	L	–
Juego de limpieza armas de fuego	1 pp	L	2de
Silenciador	1 pp	L	1
Trípode	2 pp	1	2
Vestimenta de camuflaje soberbia (nivel 9)	140 po	L	–
Vestimenta de camuflaje (nivel 3)	10 po	L	–

Dianas de práctica: aunque los pistoleros tienen muchos métodos de practicar su puntería, estas recias dianas de papel son excelentes para seguir la progresión de un pistolero a lo largo del tiempo, llevando la cuenta de lo cerca que ha estado de acertar en los puntos más vitales. Estas dianas se utilizan también en situaciones que requieren anotar una precisión mayor, como por ejemplo las competiciones de tiro. Las dianas de práctica se pueden presentar en muchas formas y tamaños y suelen venir en paquetes de 10, que se guardan en cajas protectoras de tela gruesa o cuero ligero.

Estuche impermeable para armas de fuego: este estuche de cuero, provisto de botones, protege a una arma de fuego y hasta 6 piezas de munición contra daños por agua u otros efectos ambientales.

Funda oculta: esta funda de cuero está hecha para ocultar de la vista las armas de fuego pequeñas. Sólo las armas de fuego diseñadas para funcionar a una mano son lo suficientemente pequeñas para disimularlas con esta funda. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo y a la CD para esconder u ocultar una arma de fuego o ballesta de mano en esta funda.

Juego de limpieza de armas de fuego: este juego contiene un trapo limpiador, aceite, pequeños cepillos de acero y otras herramientas menores necesarias para limpiar y hacer el mantenimiento adecuado de una arma de fuego. Sin uno de estos juegos, no puedes llevar a cabo las tareas necesarias durante tus preparativos diarios, para asegurarte de que tu arma de fuego no corre el riesgo de un disparo fallido en las condiciones de uso normales.

Silenciador: uno de los artilugios desarrollados en la infame Armería de Alkenstar que ha sido usado de forma más prolífica, este pequeño componente de las armas de fuego es capaz de amortiguar la mayor parte del sonido explosivo del arma cuando dispara. Sin un silenciador (*NdT: la denominación técnica es 'supresor'*), el disparo de una arma de fuego genera una detonación fuerte y distintiva, que se puede oír fácilmente a través de puertas y de paredes delgadas, pero las armas de fuego equipadas con silenciador sólo hacen un ruido discreto cuando se disparan. Debido a limitaciones de ingeniería, no se puede fijar un silenciador a cualquier arma de fuego con el rasgo dispersión. Fijar un silenciador a una arma de fuego requiere 1 minuto y el silenciador se consume la primera vez que se dispara a través de él.

Tapones de oído: estos pedacitos de tela y algodón han sido fabricados para amortiguar drásticamente el sonido y entrar y salir fácilmente de los canales auditivos de las criaturas humanoides. Puedes quitar o ponerte los tapones de los oídos o de los de una criatura voluntaria con una sola acción de Interactuar usando una mano. Sufren un penalizador -2 por circunstancia a todas las pruebas de Percepción auditivas pero obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos auditivos.

Trípode: los trípodes están diseñados para utilizarse con armas de gran retroceso, como una forma de que los pistoleros de menor Fuerza puedan utilizar correctamente estas armas más potentes sacrificando, eso sí, su movilidad. Se pueden colocar y fijar a una arma de fuego con una sola acción de Interactuar usando una mano, colocando el trípode en tu casilla. Cuando esta recia pieza de ingeniería está siendo usada, no sufres el penalizador -2 para disparar un arma con retroceso, incluso si tu Fuerza no es suficiente para evitar el penalizador. Sin embargo, antes de poder mover el arma a una posición diferente tienes que plegar el trípode, lo que requiere una sola acción de Interactuar. Normalmente, cuando estás escondido o no detectado, quedas observado si haces cualquier cosa que no sea Esconderte, Moverte sigilosamente o dar un Paso. Sin embargo, desplegar o recuperar un trípode con una acción de Interactuar no hace automáticamente que quedes observado si no lo colocas o lo retiras de un lugar donde las criaturas puedan verlo.

OPCIONES DE FIJADO PERSONALIZADO

Esta sección presenta dos nuevos tipos de objeto que puede ser fijado a una arma de fuego: miras y mecanismos de disparo. Una arma de fuego dada sólo puede tener fijado uno de cada tipo de objeto. Por ejemplo, una arma de fuego no puede tener fijada más de una mira. Para indicarlo, de parecida forma a como la entrada de uso de un objeto mágico podr'ía decir "zapatos puestos" para indicar que no se puede llevar puesto con otros zapatos, la entrada de uso para estas opciones fijadas indica "fijada (mira)" o "fijado (mecanismo de disparo)".

Vestimenta de camuflaje: esta malla ligera encaja fácilmente sobre una armadura ligera. La vestimenta está diseñada para incorporar flora local y matojos en la malla para que te fundas inadvertidamente en el entorno. Debido a la naturaleza abrasiva de los materiales utilizados, este objeto no es adecuado para que lo usen personajes desprovistos de armadura. Puedes preparar la vestimenta para su uso en tu entorno actual utilizando una actividad de exploración que dura por lo menos 10 minutos, pero a veces dura más si los materiales son difíciles de encontrar o el entorno es lo bastante poco usual como para presentar una dificultad adicional para preparar camuflaje que se pueda mezclar con él de forma consistente. Una vestimenta preparada de esta forma te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo cuando intentas Esconderte o Moverte sigilosamente en el entorno específico para el que ha sido preparado.

La vestimenta sigue siendo útil de esa forma hasta que descansas por la noche, aunque no concede el beneficio si no estás en el entorno apropiado. El DJ podría dictaminar que algunos entornos son tan inusuales que no puedes crear una vestimenta de camuflaje apropiada para ellos.

Una vestimenta de camuflaje soberbia está hecha de materiales especialmente conjuntados y te concede un bonificador +2 a la prueba en lugar de +1.

Opciones de personalización

El gran poder de detención, el sólido rango de distancia y la relativa facilidad de uso de las armas de fuego las convierten en opciones atractivas para casi cualquier combatiente que pueda hacerse con una y con un buen surtido de munición, pero estos beneficios son tan solo los más básicos que ofrecen las armas de fuego fabricadas en Golarion hoy en día. Todo, desde bandoleras para el pirata exigente hasta miras especializadas para francotiradores, se puede obtener gracias a los armeros de talento que trabajan en el Bastión Dongun, Alkenstar o Arcadia… por un precio adecuado.

Fundas

Las armas de fuego y las ballestas son por lo general armas eficientes diseñadas pensando en su facilidad de uso. Sin embargo, gestionar la munición, recargar y empuñar un arma puede ser engorroso sin una buena bandolera o funda para llevar tus armas y tu munición en un lugar conveniente hasta necesitarlas en combate (*NdT: posiblemente sea más práctico llamar "fundas" a las que contienen ballestas y "pistoleras" a las que contienen pistolas*).

BANDOLERA DE DESENFUNDADO AFORTUNADO OBJETO 9 O MÁS

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso puesta; **Impedimenta** L

Esta bandolera beige tiene una funda rectangular, lo que le permite contener una baraja de cartas de presagio de tamaño normal y unos bolsillos rojos bordados en hilo de oro con una mezcla extraña pero atractiva de motivos de Alkenstar y de Varisia.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Extraes una carta de la bandolera e Interactúas para cargarla en una pistola o ballesta que empuñas y que requiere 1 acción para recargar. La carta se transforma de inmediato en munición mágica, de un tipo que depende del palo de la carta extraída y un nuevo ejemplar de la misma vuelve al mazo, listo para ser extraído de nuevo.

Cuando la carta se transforma en munición, se transforma en un proyectil de arma de fuego o en un virote de ballesta apropiado para el arma que has elegido recargar, incluso si la munición mágica de la variedad extraída estaría normalmente limitada a una de un tipo diferente (como por ejemplo, *una flecha de tormenta* sólo está disponible normalmente en forma de flecha). Extrae una carta de un mazo de Presagiar o tira 1d6 para determinar el palo de la carta. El resultado determina el tipo de munición mágica en el que la carta se convierte, según la tabla a continuación. La munición mágica creada de esta forma dura 10 minutos o hasta que la dispares, lo que sucede antes.

Tipo *bandolera de desenfundado afortunado*; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo *bandolera de desenfundado afortunado mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Puedes activar una *bandolera de desenfundado afortunado mayor* una vez por hora en lugar de una vez al día.

d6	Característica (Palo)	Munición	
1	Fuerza	(Martillo)	*Disparo de meteorito* (pág. 169)
2	Destreza	(Llave)	*Flecha de tormenta*
3	Constitución	(Escudo)	*Munición corrosiva*
4	Inteligencia	(Libro)	*Disparo explosivo*
5	Sabiduría	(Estrella)	*Munición aterradora* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 259)
6	Carisma	(Corona)	*Bala feérica* (pág. 168)

BANDOLERA DEL PISTOLERO OBJETO 3

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 60 po

Uso puesta; **Impedimenta** L

Esta increiblemente espaciosa bandolera puede albergar hasta cuatro ballestas de mano o armas de fuego que no requieren más de 1 accion para recargarse por completo (lo que típicamente significa que las armas con los rasgos capacidad o repetición no van a caber en sus fundas). Una *bandolera del pistolero* puede llevar runas grabadas como si fuera una arma a distancia. Cuando investes una *bandolera del pistolero*, la puedes sintonizar con cada una de las cuatro armas que alberga.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Potencias una de las armas sintonizadas en la bandolera, concediéndole las runas grabadas en la *bandolera del pistolero* y eliminando las runas de cualquier arma previamente desenfundada. Entonces, Interactúas con el arma.

Activar ❖❖❖ visualizar; **Efecto** Todas las armas que estaban sintonizadas con la bandolera cuando la investiste, sin incluir cualquier arma que empuñas actualmente, vuelven a la bandolera y una de ellas se recarga automáticamente.

FUNDAS INMACULADAS OBJETO 3

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 52 po

Uso puesta; **Impedimenta** L

Este prístino cinto de cuero está hecho de cuero negro, tratado y pulido, con adornos de plata; lleva una funda a cada lado, también de cuero, en cada una de las cuales cabe una arma de fuego a una mano o una ballesta de mano.

Activar ❖❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Hasta dos armas de fuego albergadas en las *fundas inmaculadas* quedan instantáneamente limpias y aceitadas, lo que las protege de disparos fallidos accidentales (aunque no de los disparos fallidos como resultado de usar una dote o aptitud). Las armas enfundadas también se recargan con munición no mágica de nivel 0 apropiada a una arma de su tipo; si una arma de fuego tiene recámaras múltiples, como una pistola de volea, cada recámara vacía es recargada. Unas *fundas inmaculadas* no pueden recargar el cargador de una arma de repetición.

MIRA DE AUMENTO

MIRAS

Las miras para armas de fuego y ballestas han existido, de una forma o de otra, durante muchos años, aunque recientemente se han convertido en uno de los objetos de lujo más buscados por los entusiastas de Alkenstar y en diversas regiones que han podido echarle el guante a las armas de fuego de Alkenstar (ya sea por medios legales o no). Los curtidores, los orfebres, los talladores de cristal y los lanzadores de conjuros que se especializan en la creación y el desarrollo de objetos mágicos, todos tienen un papel que interpretar en la pujante industria. Los artesanos más hábiles a menudo incorporan técnicas o estilos de signatura en las miras que fabrican, como los talladores de cristal que alaban los méritos de sus inmaculadas lentes, y los lanzadores de conjuros que promueven los beneficios de los conjuros y las técnicas particulares que utilizan para incrementar la cantidad y la claridad de la información que proporcionan las miras que encantan.

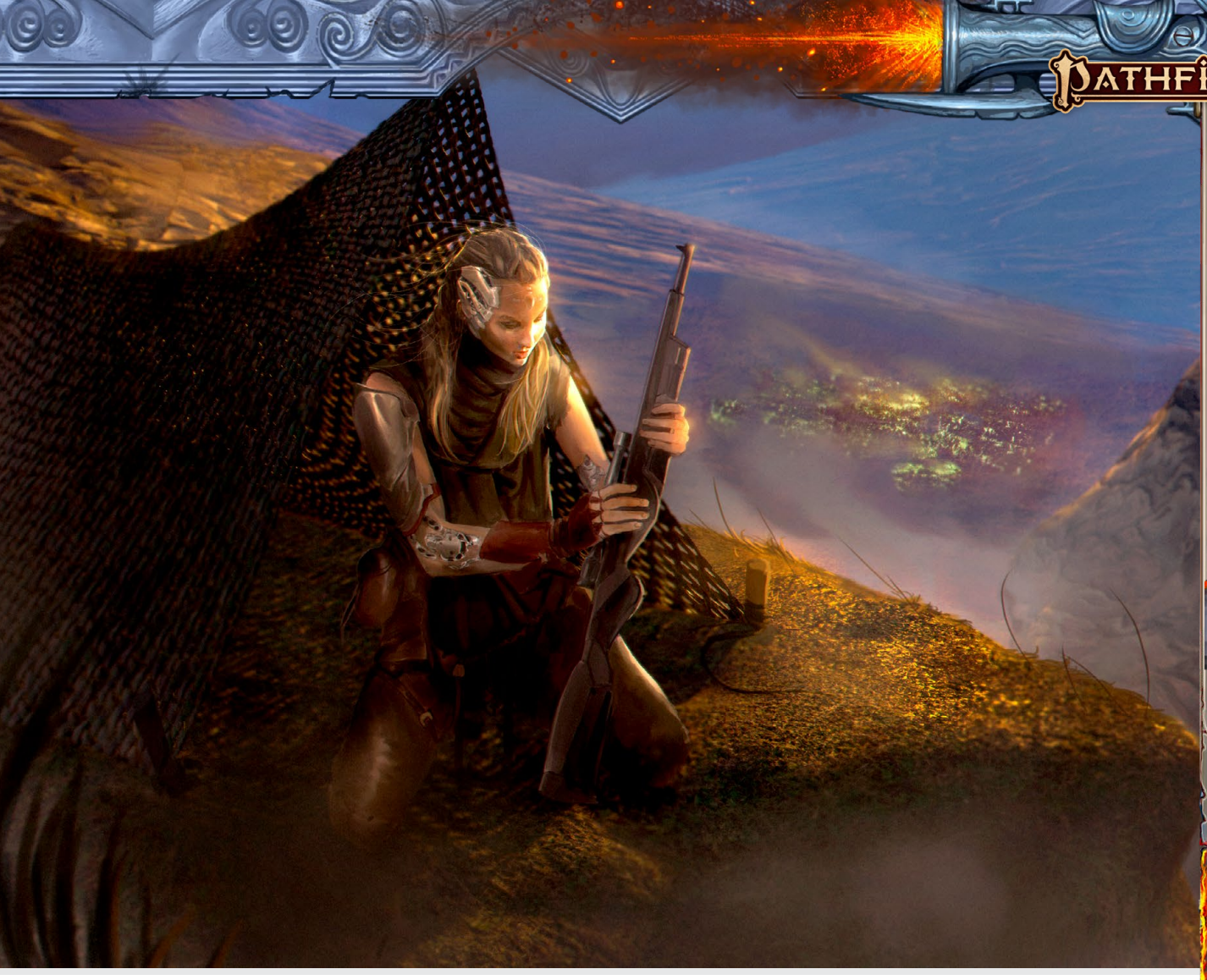
MIRA DE AUMENTO OBJETO 3 O MÁS

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Uso fijada a una arma de fuego o ballesta (mira); **Impedimenta** L

Estas miras utilizan lentes mágicamente potenciadas para extender el rango de distancia de tu arma y ayudarte a divisar a enemigos distantes. La mira te otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción visuales para Buscar criaturas a través de la misma.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Mientras utilizas la mira, enfocas a



tus objetivos para hacer más fácil acertarles a distancia. Aumentas el incremento de rango de distancia del arma a la que está fijada la mira en 5 pies (*1,5 m*) hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que ya no empuñas el arma, lo que sucede primero.

Tipo *mira de aumento;* **Nivel** 3; **Precio** 70 po

Tipo *mira de aumento mayor*; **Nivel** 9; **Precio** 800 po

El bonificador por objeto es +2 y activar la mira aumenta en 10 pies (*3 m*) el incremento de rango de distancia.

Tipo *mira de aumento superior;* **Nivel** 17; **Precio** 16.000 po

El bonificador por objeto es +3 y activar la mira aumenta en 20 pies (*6 m*) el incremento de rango de distancia.

MIRA DE DESCRIBIR OBJETO 10

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 900 po

Uso fijada a un arma de fuego (mira); **Impedimenta** L

Los armeros enanos del Bastión Dongun craron originalmente estas miras para que les ayudaran a limpiar el terreno de sabandijas en áreas subterráneas. La mira captura el sonido que rebota de una criatura acertada por el arma de fuego y lo transforma en luz, que ilumina al mismo para que todos lo vean.

Activar ❖ Interactuar (auditivo, luz, transmutación); **Efecto** Si tu siguiente Golpe con el arma al que está fijada la mira impacta a una criatura, el sonido del impacto se transforma en luz, haciendo que la criatura brille hasta el final de tu siguiente turno. Una criatura visible no puede ser ocultada mientras brilla. Si una criatura es invisible, cuando brilla, está oculta en lugar de no detectada. Como quiera que el efecto requiere un impacto sólido, las criaturas incorporales no resultarán afectadas a menos que la bala pueda infligir daño por fuerza o tenga los efectos de la runa de *toque fantasmal*.

MIRA DE LA VERDAD OBJETO 13

ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 3.000 po

Uso fijada a un arma de fuego o ballesta (mira); **Impedimenta** L

La *mira de la verdad* es un poco más grande que la mayoría, para acomodar lentes mayores, que han sido mágicamente preparadas con pequeñas esquirlas de *bolas de cristal* para revelar la verdad. La mira te otorga un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Percepción para Buscar en áreas que puedes ver a través de la misma.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Durante los siguientes 10 minutos, puedes ver las cosas a través de la mira como realmente son. El DJ hace una tirada secreta de contrarrestar con un modificador a contrarrestar de +20 y un nivel de contrarrestar de 7 contra cualquier ilusión o transmutación en el área, pero sólo a efectos de determinar si ves o no las cosas, no para acabar con el conjuro o el efecto. Por ejemplo, si la prueba

tiene éxito contra un conjuro de *polimorfismo*, puedes ver la forma verdadera de la criatura pero no acabas con el conjuro.

MIRA DE MAGNETITA OBJETO 9 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso fijada a una arma de fuego (mira); **Impedimenta** L

Más parecido a un proyector de campaña que a una mira, este pequeño cilindro de magnetita ha sido encantado para extender y acelerar la metralla de una arma de dispersión más allá de la capacidad natural del arma. Además, algo de la magnetita flotante en el interior de la estructua de la mira te puede ayudar a determinar la ubicación de tus aliados. La mira de magnetita te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Supervivencia para Sentir la dirección cuando utilizas la mira para que te ayude a orientarte. Esta mira sólo se puede fijar a las armas de fuego con el rasgo dispersión.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** El siguiente Golpe que das en este asalto con el arma a la que está fijada la mira ve su radio de dispersión incrementado en 5 pies (*1,5 m*).

Tipo *mira de magnetita*; **Nivel** 9; **Precio** 800 po

Tipo *mira de magnetita mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 16.000 po

El bonificador por objeto es +3 y activar la mira incrementa el radio de dispersión en 10 pies (*3 m*).

MIRA DE VISIÓN EN LA OSCURIDAD OBJETO 5 O MÁS

ADIVINACIÓN MÁGICO

Uso fijada a un arma de fuego o ballesta (mira); **Impedimenta** L

Estas miras, populares entre francotiradores y otros tiradores taimados cuyos asuntos se ventilan en mitad de la noche, incorporan en su diseño cristales nublados con propiedades mágicas. Si bien son relativamente inútiles en condiciones de luz normal, dichos cristales pueden ayudar a enfocar las cosas cuando la luz es tenue. A continuación a la mira se le concede un encantamiento para mejorar dichas propiedades para su uso en la oscuridad. La mira te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción que implican usar la vista en áreas de luz tenue visible a través de la mira (así como en áreas de oscuridad, si la mira ha sido activada).

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Obtienes visión en la oscuridad hasta el inicio de tu siguiente turno, si continúas mirando a través de la misma.

Tipo *mira de visión en la oscuridad*; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo *mira de visión en la oscuridad mayor*; **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po

El bonificador por objeto es +2 y activar la mira te concede *visión en la oscuridad mayor* hasta el inicio de tu siguiente turno, si continúas mirando a través de la misma.

ESTABILIZADORES

El feroz retroceso de las armas de fuego es parte de la funcionalidad que las hace tan atractivas como armas, pero también puede representar una barrera para empuñarlas de forma efectiva. Para aumentar la funcionalidad de las armas de fuego y hacerlas más accesibles a una audiencia mayor, los armeros y los ingenieros han creado una amplia gama de soportes estabilizadores a lo largo de los años. Desde el humilde trípode (pág. 179) hasta montajes más elaborados, como la silla de montar del tirador, estas herramientas pueden convertirse en una parte muy valiosa del cargamento de cualquier tirador.

MONTURA DE ARMA PORTÁTIL OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN

Impedimenta 1

Las armas de fuego potentes, como el arcabuz, se utilizaron originalmente para defender fortificaciones o barcos, montadas sobre batientes o pivotes para asegurar la puntería y absorber el retroceso. Conforme las armas de fuego empezaron a extenderse por el Mar Interior, se desarrollaron medios más móviles para estabilizar armas con retroceso. Un trípode estándar requiere una acción de Interactuar para ser desplegado usando una mano.

Tipo monopié; **Nivel** 1; **Precio** 2 po

Los monopiés son más ligeros y se pueden desplegar con una sola mano utilizando la misma acción de desenfundar el arma. Siguen requiriendo una acción de Interactuar para ser replegados. Los monopiés son menos estables que un trípode y disparar un arma con retroceso desde uno de ellos (si no se tiene la Fuerza necesaria) reduce el penalizador a un -1 por circunstancia en lugar de eliminarlo por completo.

Tipo trípode, con escudo; **Nivel** 3; **Impedimenta** 5; **Precio** 50 po

Un trípode con escudo parece un escudo chato montado sobre un trípode. Puedes desplegar y replegar un trípode con escudo con una acción de Interactuar, de la forma habitual, pero cuando hay un trípode con escudo en tu casilla puedes utilizar la acción Ponerse a cubierto para obtener cobertura normal tras el escudo. No puedes utilizar esta cobertura para Esconderte o Moverte sigilosamente, de la forma habitual para las veces en que tu cobertura hace que tu posición sea obvia.

SILLA DE MONTAR DEL TIRADOR OBJETO 2

POCO COMÚN

Precio 20 po

Uso silla de montar en uso; **Impedimenta** 2

Desarrollada por merodeadores de los Yermos de Maná, esta silla de montar de relojería viene con una montura de arma retraíble que se puede utilizar como un trípode para estabilizar una arma con el rasgo retroceso. Igual que con un trípode normal, Interactúas para desplegar el trípode y estabilizar el arma, y después lo haces de nuevo para replegar el trípode y moverlo. La silla de montar utiliza un sistema hidráulico complejo para proteger al corcel del retroceso del arma de fuego.

TRÍPODE INAMOVIBLE OBJETO 10

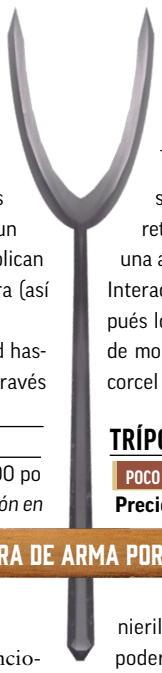
POCO COMÚN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 700 po

Impedimenta 1

Este trípode de cobre con un *cetro inamovible* en el centro es un ejemplo perfecto de ingenio ingenieril aplicado a los objetos mágicos, adaptando el excéntrico poder de un *cetro inamovible* al uso pragmático que supone estabilizar armas sin necesidad de terreno sólido. Además de los entornos extraplanarios y acuáticos, estos ingenios han sido utilizados por francotiradores voladores y trepadores que, de otro modo, no dispondrían de forma alguna de mitigar el feroz retroceso de su arma.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Despliegas el trípode y aprietas un botón para fijarlo en su sitio mediante el *cetro inamovible*, lo que te pemite desplegar el trípode en mitad del aire, bajo el agua o en cualquier lugar donde no tienes una superficie horizontal



sólida disponible. Si Activas el trípode apretando el botón de nuevo, liberas y recuperas el trípode. Cuando está anclado, el trípode sólo puede ser movido si se le aplican 8.000 lb de presión (*unos 4 bar*) o si una criatura utiliza Atletismo para Abrir por la fuerza el trípode con una CD de 40 (aunque la mayor parte de las criaturas inteligentes simplemente apretarán el botón para soltar el trípode).

OTRAS MODIFICACIONES

Si bien las fundas, las miras y los estabilizadores forman parte de los accesorios más comunes asociados con las armas de fuego y las ballestas, no sin ni de lejos las únicas innnovaciones que dan apoyo a dichas armas. La variedad de los accesorios sólo es comparable a la creatividad de los inventores. Los blasones y los emblemas para las armas emparejadas son compras habituales para los aristócratas orientados a la moda, que gustan de que sus armas estén mágica y estéticamente conjuntadas. Los armeros de talento fabrican cañones intercambiables, mecanismos de disparo de alta gama y otras mercancías para que los entusiastas de las armas de fuego puedan personalizar aún más sus armas de acuerdo con sus preferencias.

BLASONES DE PODER COMPARTIDO OBJETO 3 O MÁS

EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puestos y fijados a dos armas (ver más abajo); **Impedimenta** –

Estos emblemas de oropel vienen en una gran variedad de diseños, usualmente personalizados para el comprador de modo que refleje la heráldica de una familia o gremio. Los *blasones de poder compartido* vienen en juegos de tres. Cuando los invistes, te pones uno en el pecho y fijas los otros dos a sendas armas a una mano, designando a una como el arma principal y a la otra como el arma secundaria. Dichas armas pueden ser cuerpo a cuerpo o a distancia. Mientras empuñas a la vez el arma principal y la secundaria, ésta obtiene el beneficio de las runas fundamentales de la otra. Una arma sólo puede llevar fijado un blasón de poder compartido a la vez.

BLASONES DE PODER COMPARTIDO

Tipo *blasones de poder compartido*; **Nivel** 3; **Precio** 52 po

Tipo *blasones de poder compartido mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 1.350 po

Un juego de *blasones de poder compartido* mayor también replica las runas de propiedad del arma principal, si el arma secundaria cumple todos los prerrequisitos para una runa en concreto y no es una arma específica. El arma secundaria obtiene los beneficios de dichas runas. Sus propias runas quedan suprimidas. Cuando invistes los blasones, puedes elegir que transfieran tan solo las runas fundamentales, en cuyo caso funcionan como unos *blasones de poder compartido* normales.

EYECTORES DE CULATA OBJETO 3

POCO COMÚN CONSUMIBLE

Precio 10 po

Uso fijado al arma de fuego (mecanismo de disparo); **Impedimenta** –

Estas inserciones de muelle se pueden colocar en la culata de una arma de fuego de cañón doble en 10 minutos o durante el mantenimiento diario del arma. Una vez disparada el arma, los eyectores aceleran el proceso de recarga expulsando los detritos producidos por los proyectiles disparados. Esto te permite recargar ambos cañones del arma de cañón doble como una sola acción de Interactuar la siguiente vez que recargas el arma, si lo haces antes del final de tu siguiente turno. Sin embargo, los eyectores resultan consumidos en el proceso y tienes que invertir tiempo en insertar un nuevo juego para obtener de nuevo el beneficio.

MECANISMO DE DISPARO SUBACUÁTICO OBJETO 9

POCO COMÚN MÁGICO

Precio 600 po

Uso fijado al arma de fuego (mecanismo de disparo); **Impedimenta** –

Este ingenio reemplaza el mecanismo de disparo normal del arma al que está fijado (normalmente, la mayoría de armas de este capitulo utilizan un mecanismo de disparo de chispa o de mecha). Cuando el usuario del arma la dispara, una pequeña runa grabada en un trozo de piedra fijado en el interior del mecanismo libera una chispa mágica, que es impulsada a través del mecanismo de disparo hasta la recámara, lanzando la bala. Un mecanismo de disparo subacuático permite al arma de fuego que lo lleva fijado disparar bajo el agua o en otras condiciones que normalmente impedirían la ignición de la pólvora negra. Fijar un mecanismo de disparo subacuático a una arma de fuego requiere 1 hora, aunque este tiempo se puede solapar con el tiempo estándar requerido para mantener y limpiar el arma de fuego para prevenir disparos fallidos.

MODIFICACIONES DE GRUESO CALIBRE OBJETO 5

POCO COMÚN

Precio 120 po

Uso fijado al arma de fuego; **Impedimenta** 1

Estas modificaciones incluyen una culata más recia y un cañón intercambiable mayor, diseñado para aumentar el poder de detención de las armas de fuego. Las modificaciones de grueso calibre sólo se pueden aplicar a las armas de fuego con los rasgos retroceso o dispersión, y fijarlas requiere 1 hora, aunque este tiempo se puede solapar con el tiempo normal requerido para hacer el mantenimiento y limpiar el arma de fuego para evitar disparos fallidos.

Cuando fijas modificaciones de grueso calibre a una arma con retroceso, el bonificador por circunstancia al daño concedido por el rasgo retroceso se incrementa de 1 a 2 daño adicional y el requisito de Fuerza para disparar el arma sin penalizador se incrementa a 18.

Cuando fijas modificaciones de grueso calibre a una arma con el rasgo dispersión, el radio del efecto de dispersión aumenta en 5 pies (*1,5 m*) pero el arma impone un penalizador -2 a las tiradas

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

de ataque si la puntuación de Fuerza de quien la empuña es menor de 14. Si el arma tiene ambos rasgos (retroceso y dispersión), aplica ambos juegos de modificadores, con el requisito de Fuerza aumentado a 18 para evitar penalizadores al disparar.

SISTEMA DE DISPARO DE CARTUCHO DE AIRE COMPRIMIDO — OBJETO 4

POCO COMÚN

Precio 75 po

Uso fijado al arma de fuego (mecanismo de disparo); **Impedimenta** –

Los mecanismos de disparo de cartucho de aire comprimido utilizan un recipiente de aire comprimido fijado a un sistema sellado, que libera el aire en un pequeño chorro para impulsar la munición y son el sistema por defecto utilizado en las repetidoras de aire comprimido arcadianas. Cualquier arma de fuego se puede modificar para reemplazar su mecanismo de disparo normal por un sistema de disparo de cartucho de aire comprimido, lo que permite disparar el arma bajo el agua o en otras condiciones que impedirían la ignición de la pólvora negra. Sin embargo, los cartuchos de aire comprimido carecen de gran parte de la fuerza propulsora de la pólvora negra, imponiendo un penalizador de -10 pies (*3 m*) al incremento de rango de distancia del arma de fuego. Las armas con el rasgo retroceso no obtienen los beneficios de dicho rasgo cuando utilizan un sistema de disparo de aire comprimido. Se tarda una hora en fijar uno de dichos sistemas de disparo, aunque dicho tiempo se puede solapar con el tiempo requerido para hacer el mantenimiento y limpiar el arma de fuego para evitar disparos fallidos.

Talismanes

Un talismán es un pequeño objeto unido a una armadura, a un escudo o a un arma (que se denomina objeto fijado). Tienes que estar empuñando o llevando puesto un objeto para activar un talismán unido a dicho objeto. Una vez activado, un talismán se quema permanentemente. Los talismanes incluidos en esta sección son particularmente útiles para personajes que empuñan armas de fuego o ballestas.

ABALORIO DEL FRANCOTIRADOR — OBJETO 4 O MÁS

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Uso unido a un arma de fuego a dos manos o ballesta; **Impedimenta** –

Activar ◈ visualizar; **Desencadenante** Das un Golpe a distancia con el arma fijada antes de tirar; **Requisitos** Dispones del nivel maestro en el uso del arma fijada.

Este sencillo abalorio de madera cuelga de un cordel unido a la culata del arma fijada. Cuando activas el abalorio, su magia reduce grandemente el efecto de la distancia en tu ataque desencadenante.

Tipo *abalorio del francotirador*; **Nivel** 4; **Precio** 16 po

No sufres penalizador alguno por incremento de rango de distancia en tu ataque, si éste es contra un objetivo que está dentro de los primeros dos incrementos de rango de distancia del arma fijada.

Tipo *abalorio del francotirador mayor*; **Nivel** 10; **Precio** 160 po

No sufres penalizador alguno por incremento de rango de distancia en tu ataque, si éste es contra un objetivo que está dentro de los primeros cuatro incrementos de rango de distancia del arma fijada.

Tipo *abalorio del francotirador superior*; **Nivel** 16; **Precio** 1.600 po

No sufres penalizador alguno por incremento de rango de distancia en tu ataque, incluso si el objetivo llega hasta el sexto incremento de rango de distancia del arma fijada. Como es normal, sigues no pudiendo acertar a un objetivo que está a más de seis incrementos de rango de distancia.

BANDA AMONESTADORA — OBJETO 4

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO TALISMÁN

Precio 20 po

Uso unido a un arma de fuego; **Impedimenta** –

Activar ◈ visualizar; **Requisitos** Dispones del nivel entrenado en Intimidación.

Esta amplia franja de piel de lagarto tratada está enrollada alrededor de la empuñadura o la culata del arma fijada, aumentando la intranquilidad que crea tu disparo. Cuando la activas, disparas tu arma al aire con los efectos de Disparo de advertencia (pág. 112). Si ya tienes la dote Disparo de advertencia, el objetivo no queda temporalmente inmune a tu Desmoralización, lo que te permite potencialmente Desmoralizarlo de nuevo.

CALAVERA AULLANTE — OBJETO 12

AUDITIVO CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO TALISMÁN

Precio 400 po

Uso unido a un arma de fuego o ballesta; **Impedimenta** –

Activate ◈ visualizar; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Intimidación y el arma fijada está cargada.

Esta calavera desecada de una serpiente está montada sobre el cañón del arma de fuego o unida a la culata de la ballesta. Cuando se activa, la calavera se arrastra hasta la munición cargada en el arma fijada. Si das un Golpe con el arma antes del final de tu turno, la calavera emite un grito espeluznante cuando la munición se acerca a su objetivo. Tanto si el Golpe es un éxito como si no, la calavera aullante te permite hacer un intento de Desmoralizar al objetivo y a todos los enemigos a 30 pies (*9 m*) o menos del mismo.

CARTUCHO ENERGIZADO — OBJETO 4

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 20 po

Uso unido a un arma de fuego o ballesta; **Impedimenta** -

Activar ◈ visualizar; **Desencadenante** Haces una tirada de ataque con el arma de fuego o la ballesta fijada; **Requisitos** Dispones del nivel entrenado en el uso del arma de fuego o ballesta fijada.

Éste simple cartucho de latón contiene trazas de ingredientes alquímicos y suele ir unido a la parte inferior del cañón del arma fijada. Cuando se activa, hace que la munición disparada por el arma fijada se transforme (a tu elección) en ácido, electricidad, frío o fuego, infligiendo daño del tipo de energía apropiado en lugar de su daño usual, así como 1d6 daño persistente del mismo tipo con un impacto crítico.

ENVOLTORIO DE DISPARO FANTASMAL — OBJETO 11

CONSUMABLE ILLUSION MAGICAL TALISMAN

Precio 300 po

Uso unido a un arma a distancia; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Das un Golpe a distancia con el arma fijada mientras estás escondido o no detectado.

Esta larga tira de lino está fuertemente atada alrededor del cañón del arma fijada o de la empuñadura de un arco. Cuando se activa, la magia del talismán amortigua el sonido del disparo desencadenante, convirtiéndolo en completamente silencioso y además desvía el ángulo de tiro, por lo que parece proceder de una ubicación y dirección diferentes a tu posición actual. No quedas automáticamente observado por ninguna criatura debido a llevar a cabo el Golpe desencadenante.

IMÁN PERSISTENTE OBJETO 7

CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 55 po

Uso unido a un arma de fuego con una recarga de 1; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Fallas un Golpe a distancia con el arma fijada utilizando una pieza de munición ordinaria de nivel 0.

Este pequeño bloque de magnetita está unido al cañón del arma mediante un fino cable de metal que lo atraviesa por un agujero en su centro. Cuando activas el imán, la munición del disparo que fallaste vuelve de inmediato a tu arma de fuego, lo que te permite disparar de nuevo sin recargar.

ORBE DE OJO DE GOBLIN OBJETO 5

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 24 po

Uso unido a una arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Das un Golpe con el arma de fuego o ballesta fijada contra un enemigo que está oculto o escondido de ti; **Requisitos** Dispones del nivel experto con el arma de fuego o ballesta fijada y del nivel experto en Percepción.

Esta canica de colores cuelga de un cordón de cuero enrollado alrededor del arma fijada. Cuando activas el orbe, para el Golpe desencadenante no tendrás que hacer una prueba plana porque el enemigo esté oculto o escondido de ti.

PACIFICADOR OBJETO 6

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 35 po

Uso unido a una arma; **Impedimenta** –

Activar ◆◆ visualizar, manipular; **Requisitos** Tu última acción fue una de Interactuar para guardar el arma de fuego o ballesta fijada.

Esta pieza andrajosa de tela blanca está enrollada alrededor de la empuñadura, la culata o el mango del arma fijada. Cuando activas el talismán, obtienes los efectos de un conjuro de *santuario* (CD 20) que dura 1 minuto. Si desenfundas el arma de fuego fijada, el efecto se acaba de inmediato y el talismán se desmenuza.

RECUERDO INDOMABLE OBJETO 3 O MÁS

ABJURACIÓN CONSUMIBLE FORTUNA MÁGICO TALISMÁN

Uso unido a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Sufres un impacto crítico debido a un ataque de arma de fuego.

Este talismán suele adoptar la forma de un pequeño objeto sentimental llevado en un bolsillo o unido a la parte interior de una armadura. Cuando lo activas, lentifica el ataque y tú reduces en 10 el daño del crítico desencadenante, mientras el ataque destruye el talismán. Este efecto sólo reduce el daño adicional de un impacto crítico; no puede reducir el daño por debajo de la cantidad que infligiría en un impacto normal.

Tipo *recuerdo indomable;* **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Tipo *recuerdo indomable mayor*; **Nivel** 9; **Precio** 120 po

Cuando activas un *recuerdo indomable mayor*, reduces en 20 el daño de un impacto crítico de arma de fuego en lugar de 10.

Tipo *recuerdo indomable superior*; **Nivel** 15; **Precio** 1.200 po

Cuando activas un *recuerdo indomable superior*, reduces en 30 el daño de un impacto crítico de arma de fuego en lugar de 10.

RUEDA DENTADA ADAPTABLE OBJETO 2

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 5 po

Uso unido a un arma de fuego; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Requisitos** Estás empuñando el arma de fuego fijada.

Este pequeño engranaje de cobre está unido a un costado de una arma de fuego con un perno o aguja a juego. Cuando lo activas, el arma fijada se transfigura mágicamente en la forma de cualquier arma de fuego sencilla o marcial a la que tienes acceso, expulsando de forma inofensiva en el proceso cualquier munición contenida en la misma. Todas las armas u objetos unidos presentes en el arma fijada permanecen activos si no son incompatibles con su nueva forma, en cuyo caso quedan suprimidos mientras dura la transformación. El efecto dura hasta el inicio de tu siguiente turno.

TRÍPODE DE PLATA OBJETO 1

CONJURACIÓN CONSUMIBLE FUERZA MÁGICO TALISMÁN

Precio 3 po

Uso unido a un arma de fuego con el rasgo retroceso; **Impedimenta** –

Activar ◆◆ visualizar

Este pequeño facsímil de plata de un trípode de arma suele ir unido a la parte inferior del cañón del arma fijada. Cuando se activa, crea un constructo invisible de fuerza mágica que se une al arma y automáticamente la estabiliza en cualquier posición, incluso en mitad del aire. El efecto dura 1 minuto o hasta que lo Disipas. El efecto también acaba de forma inmediata si sueltas el arma fijada. El arma fijada no se puede mover mientras este efecto permanece activo.

5 El engranaje rotativo

El engranaje rotativo

Mi aventura empezó hace años cuando zarpé del puerto de Goka. Me gustaría decir que fue la curiosidad lo que me alejó de mi lugar de nacimiento. Sin embargo, es más exacto mencionar que diversos cazarrecompensas me buscaban bajo cargos de piratería. Sin embargo, mi inminente captura también fue mi oportunidad de buscar nuevos horizontes y busqué pasaje hasta Vudra con un contrabandista de talento a quien compraba mis barriles de pólvora.

El viaje a través de dicho país fue muy educativo. Los métodos vudranos de mezclar pólvora negra son diferentes al proceso que yo había aprendido, y su fórmula parece más estable, si bien resulta menos potente. También descubrí extrañas maravillas importadas de tierras aún más al oeste. Juguetes de relojería que se mueven por su propio poder; ¿qué tipo de sociedad podría permitirse el exceso de crear semejantes artilugios? Formulé dicha pregunta y descubrí una respuesta: Absalom.

Así que mi viajé continuó aún más hacia el oeste. Tenía que ver aquella fabulosa ciudad, aquel monumento a la curiosidad humana. A bordo de un navío de Katheer, intercambié bebidas con un capitán enano cuya mano de relojería era ágil y refinada, y escuché con gran atención cuando me contó su historia de cómo cruzó un yermo devastado para llegar a la ciudad de Alkenstar y obtener la prótesis para reemplazar el garfio que le había sido útil durante muchos años. Y por fin, ¡Absalom! ¡La Joya del Mar Interior! ¡Depósito de maravillas del mundo entero! Un hogar adecuado para un hombre que ha visto medio mundo y espera ver el resto.

—Rokoga Gin, pirata retirado

Reinos de innovación

El Engranaje Rotativo es un extenso atlas que sigue el flujo de la tecnología por todo Golarion: desde los antiguos autómatas del Imperio Jistka hasta las innovadoras armas de fuego fabricadas en el continente de Arcadia y más allá. Cada sección se ocupa de la historia y de la cultura de una parte diferente de Golarion, centrándose específicamente en el contexto de las tecnologías que han surgido de dichas áreas o están siendo activamente desarrolladas en las mismas. Las secciones examinan por una parte la tecnología de los mecanismos y por la otra la de la pólvora negra y las armas de fuego.

Algunas de las partes que describen dichas regiones, como por ejemplo la sección sobre Arcadia, exploran en profundidad nuevos lugares de Golarion por vez primera, mientras que otras, como la sección sobre Ustalav, se centran en desarrollos más recientes y descubrimientos tecnológicos.

El mundo de Golarion es un ser vivo, que respira, al que dan forma aventureros, innovadores, políticos, contrabandistas y piratas de una gran variedad de formas. Más allá de los inventos y de las innovaciones de sus habitantes, la tecnología de Golarion se ha visto impactada por seres de otros mundos y por viajeros de dicho mundo que vuelven de Planos diferentes con sus descubrimientos. Esto ha llevado a los habitantes de Golarion a llevar a cabo nuevos descubrimientos y a hacer avanzar la tecnología a un ritmo diferente a cualquier otro del multiverso; a veces dando saltos más allá de los avances hechos en otras partes y a veces quedándose atrás, puesto que la magia y las circunstancias limitan la necesidad y alteran el flujo de la innovación.

Orientador de relojería

Estas secciones también contienen vistazos a las regiones asociadas, y su uso de cañones, mecanismos o ambas cosas, lo que resulta perfecto para ayudar a los DJ a desbloquear el potencial completo de las aventuras que se desarrollan en dichas regiones. Por ejemplo, un DJ que quiera dirigir una aventura en la áspera ciudad de Alkenstar encontrará informes detallados sobre la gente y las organizaciones que pujan allí por el poder, mientras que quienes fijen sus aventuras en Ustalav, podrán beneficiarse de una mirada a cómo las tecnologías de otro mundo han espoleado avances asombrosos (y a veces terroríficos) en una gran variedad de ciencias. Las calles de Absalom podrían parecer algo más aventureras que antes, después de conocer los inventos de relojería que se utilizan como juguetes, como potentes armas destructivas y cualquier cosa entre medio. Examinar el desarrollo de la tecnología de la pólvora negra en contexto con la geopolítica y la historia de su temprana expansión en los continentes de Tian Xia y Vudra puede ayudar a los DJ a añadir profundidad a las aventuras de pólvora negra situadas en dichas áreas.

Si bien las armas de pólvora negra, la tecnología mecánica y la ciencia extraña pueden existir en dungeons ocultos de cualquier parte de Golarion, las naciones de las que se habla en este capítulo son beneficiarias del avance tecnológico.

Resumen de las secciones

Este capítulo cubre diversas ubicaciones de todo Golarion, cada una con sus propias culturas y descubrimientos tecnológicos únicos.

El Bastión Dongun y Alkenstar: esta sección cubre la historia, la cultura y la política moderna de la ciudadela celeste enana del Bastión Dongun y sus vecinos humanos de Alkenstar. También incluye una selección de dotes de ascendencia enana, específica para enanos de dicha región.

Absalom: cachivaches y artilugios: este atlas versa sobre la Ciudad del Centro del Mundo y los cachivaches de relojería y otros avances que pueden encontrarse allí.

Arcadia: cañones bestiales y metales celestes: esta sección descorre la cortina del continente de Arcadia, con una mirada centrada sobre la región conocida como las Tierras del Disparo Letal, donde se producen armas de fuego poco usuales hechas con materiales increíblemente difíciles de obtener en cualquier otra parte de Golarion.

El Imperio Jistka: antiguos autómatas: aprende cosas acerca del antiguo imperio conocido como el Imperio Jistka, cuya cultura aún se conserva en los recuerdos de los autómatas eternos creados en la cima del poder jistkano.

Los Grilletes: cañones y batallas navales: aquí hay un informe detallado sobre la proliferación de armas de fuego entre los piratas de Los Grilletes y cómo dichas armas influenciaron las mareas de la historia.

Tian Xia y Vudra: el nacimiento de la pólvora negra: este tratado presenta una breve historia del comercio de la pólvora negra que empezó en Tian Xia antes de cruzar a Vudra y después al Mar Interior y examina el desarrollo y el descubrimiento de una gran variedad de armas y de explosivos.

Ustalav: la chispa y la sombra: este manuscrito contiene un relato sobre la extraña ciencia y la retorcida tecnología que están siendo desenterrados en la sombría nación de Ustalav, en particular lo relacionado con el aprovechamiento del desenfrenado poder de la electricidad mediante los aparatos conocidos como bobinas estasianas.

La tecnología no avanza a partir de un genio solitario que experimenta en una torre oculta en las tierras vírgenes, sino a través del intercambio de ideas entre diversas personas de diferentes culturas, cada una de las cuales aporta sus propios y únicos elementos e ideas. Tanto los investigadores como los pistoleros se ven a menudo atraídos a alguna de dichas regiones cuando pretenden avanzar y perfeccionar sus oficios, aprendiendo de las diversas innovaciones y tradiciones que hay en el mundo. Cualquier erudito que aspire a entender cómo la ciencia y el ingenio mortal han dado forma a Golarion no puede aspirar a semejante comprensión sin conocer los detalles que se contienen en este libro.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

EL BASTIÓN DONGUN Y ALKENSTAR

Cuando apareciste en nuestra puerta, Ancil Alkenstar, muchos insistieron en que concederte una audiencia nos llevaría a la perdición. En vez de ello, te convertiste en uno de mis amigos más apreciados y en un aliado permanente de nuestra gente, una alianza que no ha hecho sino hacerse más fuerte tras tu muerte, puesto que la ciudad que lleva tu nombre se ha vinculado inseparablemente de nosotros mediante la sangre y la batalla.

¿Sabías que eso iba a suceder, verdad? Apenas eras más que un vagabundo con las suelas de los zapatos agujereadas, pero tus planes de futuro me inspiraron desde el principio. Siempre supiste ver amigos y oportunidades con un ojo capaz de avergonzar a cualquier francotirador. Viste un futuro que nadie más podía ver y me dejaste a mí para salvaguardarlo mientras te embarcabas en tu siguiente y grandiosa aventura. ¡Cómo te extraño y cómo te envidio!

Aún hay enanos que dicen que jamás tenía que haberme aliado contigo, barbagrises que responden a cualquier prueba de las bondades que nos ha aportado la alianza con asentimientos dudosos y avisos tremebundos del tipo "dale tiempo". ¡Son unos mentecatos! He visto crecer a cuatro generaciones de la humanidad desde niños hasta adultos de gran renombre y carácter intachable. y en ese tiempo no he visto surgir de entre sus filas más villanos o delincuentes que de entre las nuestras. El mundo que ayudaste a crear es más fuerte que el que yo heredé. Tus hijos comparten el pan y cantan canciones con los nuestros. Si Geb y Nex se atrevieran de nuevo a llevar su guerra hasta nuestras puerta, los humanos y los enanos les haríamos frente unidos, empuñando armas que pueden defendernos de cualquier amenaza. ¡Si tan sólo vivieras para ver lo que hemos construido, amigo mío!

—Del diario de Anong Arunak, Rey Supremo del Bastión Dongun

EL BASTIÓN DONGUN

Atrapados entre los ejércitos en guerra de Geb y Nex durante más de un milenio, los enanos del Bastión Dongun soportaron que sus tierras se convirtieran en los retorcidos Yermos de Maná y que el mundo de la superficie que tanto lucharon para encontrar se volviera inhabitable. Determinados a trazar su propio rumbo (no como víctimas o supervivientes sino como cuidadores desafiantes de su propio destino) los enanos del Bastión Dongun dijeron adiós a sus parientes kulenett, destruyeron la entrada al Bastión Dongun y se retiraron bajo tierra.

Aquél pudo haber sido su final puesto que, sin lugar ni propósito, muchos enanos se encontraron sin esperanza, pero el descubrimiento de una extraña pólvora negra cambió el curso de sus vidas. Aquella volátil curiosidad se convirtió en un bálsamo para el desespero y proporcionó esperanza para el futuro. A cada chispa, explosión e impacto de bala, los enanos del Bastión Dongun se acercaban aún más a perfeccionar nuevas armas que esperaban pudieran asegurar su supervivencia contra unos enemigos a los que no habían ni olvidado ni perdonado.

Tras cuatro milenios, los enanos han recuperado el Bastión Dongun y se han aliado con Alkenstar. La próxima vez que las naciones de Geb y de Nex se enfrenten en una guerra, los enanos estarán listos. No están dispuestos a perder de nuevo el Bastión.

Historia del bastión Dongun

En el distante pasado, cuando los enanos nómadas completaron su Búsqueda del Cielo y se extendieron por toda la superficie de Golarion, construyeron diez enormes fortalezas denominadas Ciudadelas Celestes, que se convirtieron en bastiones de la cultura, la artesanía y el comercio de los enanos. Mientras la mayoría de enanos se enzarzaba en una guerra interminable contra sus enemigos orcos de toda la vida, los enanos de la Ciudadela Celeste del Bastión Dongun se enfrentaban a una amenaza diferente: una guerra entre magos. Cuando las naciones rivales de Geb y de Nex se enfrentaron, el Bastión Dongun quedó atrapado en el fuego cruzado. Sus antiguamente bellas tierras se convirtieron en un yermo mágicamente asolado, donde la magia era inestable, los muertos caminaban y la vida mutaba. Conforme se movían las líneas de batalla, las tierras enanas pasaban de una mano a otra entre las facciones humanas en guerra.

En el 572 RA, los enanos del Bastión Dongun admitieron que su forma de vida era insostenible. Demasiado orgullosos como para ceder sus propiedades a los insignificantes humanos en guerra que habían asolado sus tierras, dijeron adiós a sus parientes enanos, los kulenett, intercambiaron con ellos noticias y regalos por última vez y después se retiraron bajo tierra, derrumbando tras ellos la entrada al Bastión Dongun. Con el tiempo, se asentaron a gran profundidad en las Tierras Oscuras, en un complejo de cavernas de magia muerta en Sekamina, donde se aislaron de la superficie.

Experimentos en el exilio

Entre las mercancías y los regalos finales que se intercambiaron los enanos del Bastión Dongun y los kulenett había una extraña pólvora negra. Una novedad cara importada a un gran coste de las cortes de Tian Xia, mercaderes vudranos llevaron la pólvora a Garund. Increíblemente volátil, la pólvora negra tenía propiedades explosivas y fue rápidamente considerada demasiado peligrosa para ser de mucha utilidad. Pero conforme avanzaron los siglos, los enanos del Bastión Dongun vieron potencial en ella.

Empujados por la preocupación acerca de los magos en guerra de la superficie, los enanos del Bastión Dongun trabajaron para crear armas capaces de superar a sus oponentes arcanos y a sus esbirros: constructos, infernales, muertos vivientes y los mutantes de los Yermos de Maná. Con fervientes plegarias a Torag y a Angradd, los dioses enanos de la creación y de la guerra, los enanos del Bastión Dongun desafiaron los límites de la invención, creando nuevos métodos de fabricar armas y armaduras. Algunos de entre ellos experimentaron con la pólvora negra, creando explosivos menores. Aquellos herreros enanos habían recibido una versión más controlada pero más débil de la pólvora negra que Tian Xia había permitido que se extendiera a Vudra. Aprendieron la composición de la pólvora, la duplicaron y después la mejoraron, descubriendo los secretos de una pólvora más volátil y más fuerte y preparando el escenario para innovaciones futuras. En su momento, los enanos utilizaron la pólvora negra para crear nuevas armas de guerra, incluyendo las primeras armas de fuego de mecha y más tarde de chispa.

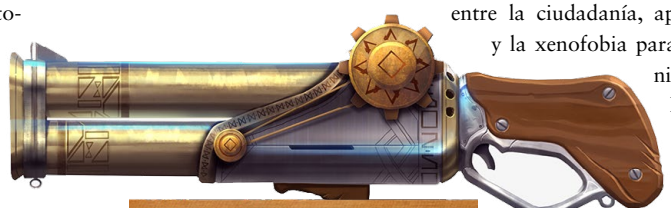
Aunque las nuevas armas de pólvora negra demostraron ser poderosas, su creación y su uso no estuvieron carentes, ni de incidentes, ni de detractores. Tanto los herreros como los combatientes enanos perdieron dedos, manos, extremidades y vidas en explosiones y disparos fallidos, lo que llevó a muchos a cuestionarse el valor de dichas armas: ¿de qué sirve un arma capaz de dañar a un amigo a la vez que a un enemigo? Vivir en un rincón remoto de las Tierras Oscuras obligó a los enanos a confiar en sí mismos para curarse y recuperarse de dichos accidentes, lo que consumía recursos que de otra forma hubieran podido utilizarse para mantener su sociedad a salvo de los peligros de Sekamina, que eran una amenaza constante. Además de las armas de pólvora negra, los herreros enanos del Bastión Dongun consiguieron avances en el antiguo arte de crear prótesis y artilugios de movilidad, lo que permitía a combatientes y herreros volver a la forja y al campo de batalla. Efectivas, fiables y diseñadas para ser cómodas, las prótesis enanas han evolucionado a lo largo del tiempo hasta convertirse en obras de exquisita artesanía e ingenio, cada una de ellas decorada y altamente apreciada, incluso en países con tradición propia de fabricar semejantes artilugios.

A lo largo de los milenios, los enanos del Bastión Dongun ampliaron los límites de la invención, creando una gran multitud de armas de fuego, balas, explosivos, armas de asedio y herramientas. Hoy en día, utilizan armas de fuego de chispa de retrocarga, incluyendo una gran variedad de pistolas, mosquetes y escopetas. Muchos armeros enanos continúan investigando para crear tipos de armas de fuego nuevos y más efectivos, aunque los prototipos de dichas armas experimentales son increíblemente raros, están fuertemente protegidos y suelen ser extremadamente volátiles.

EL RETORNO AL BASTIÓN DONGUN

Tras generaciones de aislamiento, un refugiado humano llamado Ancil Alkenstar visitó a los humanos del Bastión Dongun. El Rey Supremo Anong Arunak se reunió con el extraño, discutiendo el estado del mundo de la superficie y el final de las hostilidades abiertas entre Geb y Nex (*NdT: en el texto queda claro que Arunak es una mujer, y sin embargo la llaman 'rey'; consultado Paizo, es intencional*). Poco después, los enanos volvieron a la superficie, restauraron su caída Ciudadela Celeste y finalmente volvieron a su hogar en los antiguos salones tallados en piedra del Bastión Dongun. Mientras los enanos reconstruían, Ancil unió a los demás refugiados y clanes de los Yermos de Maná y estableció un asentamiento justo en el exterior del Bastión Dongun, al que denominó el Gran Ducado de Alkenstar.

A pesar de la xenofobia de su gente, el Rey Supremo Arunak se alió con Alkenstar, protegiendo a los colonizadores novatos con francotiradores y pistoleros enanos. A lo largo de los siglos, Alkenstar ha crecido drásticamente en tamaño. Los innovadores de la enorme Armería de Alkenstar fabrican armas de fuego y explosivos enanos, ingresando una parte de los beneficios en las arcas del Bastión Dongun. Cuando hay problemas, los francotiradores enanos siguen defendiendo la ciudad junto a sus vecinos de Alkenstar. Por todos los Yermos de Maná, el Rey Supremo Arunak y los enanos del Bastión Dongun continúan siendo aplaudidos como héroes valerosos.



ARMA DE FUEGO DE DONGUN

A pesar de su repentina prosperidad, los enanos del Bastión Dongun luchan para encontrar su lugar en un mundo que ha cambiado enormemente. Presentan un frente unido ante los extraños, pero a puerta cerrada hay divisiones. La mayoría de los enanos confían en el buen juicio de su Rey Supremo y celebran haber vuelto al Bastión Dongun, endureciéndose sobremanera en su posición como respetados defensores, tanto del Bastión Dongun como de Alkenstar. A pesar de un siglo de contacto estrecho con Alkenstar, algunos enanos individuales siguen acostumbrados a la reclusión y los relatos de la guerra humana que expulsó a sus antepasados del Bastión Dongun siguen vivos en su memoria. Para estos enanos tradicionalistas, extender la confianza y la amistad con sus vecinos es un desafío con el que se sienten incómodos.

En el interior de los salones del Bastión Dongun, hay tres facciones principales que se disputan el apoyo del Rey Supremo Arunak y del pueblo enano: los Guardianes de la Llama Celeste (tradicionalistas), la Logia Mano de Oro (mercantilistas) y el Colectivo Chispa de la Forja (inventivos).

Los Guardianes de la Llama Celeste

Los Guardianes de la Llama Celeste son tradicionalistas enanos que llevan mucho tiempo oponiéndose al uso de la pólvora negra y de los muchos inventos que han surgido de ella. Citando el peligro y el dolor que los ingenios han causado, los Guardianes urgen a sus congéneres enanos a abandonar el uso de las armas de fuego y los explosivos y en su lugar centrarse en los métodos de guerra tradicionales.

Enfrentados con el Colectivo Chispa de la Forja, los Guardianes de la Llama Celeste hace mucho tiempo que perdieron el respeto al Rey Supremo Arunak, cuando eligió invertir fuertemente en armas de fuego, triplicando los recursos y los herreros dedicados a su producción y convirtiendo muchos batallones de combate tradicionales en escuadras de armas de fuego y de demolición. Los Guardianes se opusieron a la alianza con Alkenstar y urgieron al Rey Supremo a que cortara de inmediato todo lazo con la nación humana. Consideran que el estatus del Bastión Dongun como "posesión" de Alkenstar es un insulto imperdonable por el que todo Alkenstar debe una reparación.

Aunque a los Guardianes de la Llama Celeste no les gustan las armas de fuego, no niegan su potencial y temen en gran medida que caigan en manos indignas, lo que típicamente quiere decir todos los que no son enanos. Creen que el hecho de que el Rey Supremo Arunak comparta la tecnología de las armas de fuego con Alkenstar representa una peligrosa traición que amenaza a todo el pueblo enano.

Como quiera que sus avisos y sus peticiones han sido sistemáticamente ignorados, algunos de entre ellos están dispuestos a recurrir a medidas extremas para preservar el futuro del Bastión Dongun. Los chismosos extienden las semillas de la duda entre la ciudadanía, aprovechándose del miedo y la xenofobia para darle la vuelta a la opinión popular en contra del Rey Supremo Arunak; los políticos frustran negociaciones comerciales y alianzas extranjeras; los sacerdotes e historiadores animan a un retorno a las formas de vida tradicionales y respetadas, pintando de rosa el pasado y glorificando los héroes ancestrales; los sinvergüenzas roban o estropean cargamentos de pólvora negra; y los renegados sabotean los envíos de forjas y de armas de fuego. Los más osados de entre ellos, planean acciones más directas incluyendo el asesinato y los recientes ataques contra la Armería de Alkenstar.

Sean cuales sean los métodos que utilicen estos enanos desesperados, luchan para mantener en secreto sus acciones, a menudo echándole la culpa (y ocasionalmente contratando) a extranjeros para que les hagan el trabajo sucio. La mayoría de enanos que son descubiertos llevando a cabo acciones delictivas por cuenta de los Guardianes están dispuestos a asumir personalmente el castigo por sus delitos en vez de implicar a su organización, considerando que se trata de un sacrificio honorable hecho para asegurarse la supervivencia del Bastión Dongun y de quienes pretenden salvarlo. Tan tozudo fanatismo ha permitido a los Guardianes de la Llama Celeste llevar a cabo sus operaciones sin contratiempos mayores.

Aunque el Rey Supremo Arunak ha intentado mantener la paz entre las facciones del Bastión Dongun, conforme crecen las tensiones acabará por tener que tomar partido entre estas cuestiones ideológicas principales. Conociendo la opinión del Rey Supremo sobre su orden, los Guardianes de la Llama Celeste se preparan para ser públicamente condenados, lo que esperan utilizar para volver contra ella al populacho enano y contraatacar con una insurrección que podría cambiar el curso del futuro.

La logia de la Mano de oro

La Logia de la Mano de Oro es una alianza mercantil que pretende asegurarse de la prosperidad del Bastión Dongun y de sus habitantes a través del comercio. Sus miembros animan la venta de bienes y servicios, desde oro, metalistería y armas de fuego hasta los contratos mineros, la construcción y las compañías mercenarias. Durante el largo exilio de los enanos en las Tierras Oscuras, la Logia de la Mano de Oro disminuyó en importancia. Bajo el reinado del Rey Supremo Arunak, el Bastión Dongun volvió a abrirse, cerró una alianza con Alkenstar y concedió una licencia para crear armas de fuego enanas a la Armería, medidas todas ellas que potenciaron grandemente a la Logia.

De todas las formas posibles, la Logia de la Mano de Oro busca incrementar los beneficios tanto para sus miembros como para el conjunto del Bastión Dongun. Van en contra de la tradición, intentan superar los límites y abrazan aquello que es nuevo… si genera beneficios. Sus miembros más influyentes negocian acuerdos comerciales con Alkenstar y otras naciones extranjeras, incluyendo contactos con Nex y con Geb. Como quiera que muchos enanos siguen considerando como enemigos a los habitantes de Nex y de Geb, dichas maniobras han generado muy poco apoyo entre el populacho enano. Esperando buscar un compromiso provechoso, la Logia de la Mano de Oro trabaja para establecer casas comerciales en Nex y en Geb, lo que permitiría vender productos enanos muy lejos, sin que los artesanos enanos tuvieran que tratar en persona con extranjeros de mal gusto.

Desde la creación de la Armería, el Rey Supremo Arunak ha controlado férreamente el número de armas de fuego que fabrica, para asegurarse de que tan sólo sale de la misma un número limitado. Si bien muchos enanos aplaudieron este movimiento como práctico, puesto que asegura que las armas de fuego enanas se venden a un precio alto y pocos enemigos consiguen adquirirlas, los miembros de la Logia de la Mano de Oro hace mucho que se oponen a la maniobra, afirmando que es un estorbo que impide que las mercancías enanas lleguen a mercados que están deseando recibirlas. Temen que otros creen pronto sus propias armas de fuego y la necesidad de armas de la Armería disminuya. La Logia anima al Rey Supremo Arunak a incrementar enormemente las cuotas de producción en la Armería y a permitir a los armeros enanos vender sus armas de fuego directamente a los clientes con ayuda de representantes de la Logia. Hasta conseguir la aprobación para semejantes leyes, algunos miembros de la Logia están sacando mercancía de contrabando (y otras tácticas aún más turbias) para asegurarse de que las mercancías y las armas de fuego enanas llegan al mercado y la riqueza fluye a sus arcas.

Los miembros de la Logia de la Mano de la Oro permanecen ojo avizor en busca de artesanos innovadores que necesiten conexiones mercantiles. Contratan de forma regular negociadores con pico de oro, mercenarios expertos y canallas que no tienen miedo a saltarse las reglas. El tercer día del fuego (*NdT: viernes*) de cada mes, abren sus oficinas en el Bastión Dongun y en Alkenstar a todo inventor ambicioso, empresario y líder de expedición, invitándoles a mostrar sus creaciones, negocios y planes de expedición. Allí compran directamente ideas prometedoras u ofrecen financiamiento inversor a cambio de una propiedad parcial o del control y de una parte sustancial de los beneficios.

El colectivo Chispa de la forja

Partiendo de unos inicios muy humildes, el Colectivo Chispa de la Forja se ha convertido en una de las organizaciones más influyentes y controvertidas del Bastión Dongun. Originalmente un grupo de seis artesanos enanos que experimentaban con pólvora negra, ahora consiste en centenares de inventores y armeros, casi un millar de francotiradores, pistoleros y expertos en demoliciones, además de incontables otros enanos. Sea cual sea su papel o su estatus, los miembros del Colectivo Chispa de la Forja creen que el futuro del Bastión Dongun y la Supervivencia de su gente están en el uso de la pólvora negra. Los miembros fundadores del Colectivo descubrieron la forma de crear pólvora negra, utilizarla y aplicarla a las armas, así como la de crear explosivos, armas de fuego y otras herramientas.

En las generaciones transcurridas desde su fundación, el Colectivo Chispa de la Forja ha crecido velozmente, aunque sus objetivos siguen siendo consistentes: desarrollar nuevas innovaciones de pólvora negra y mejorar las tecnologías y los métodos de artesanía actuales relacionados con ella. Abrazando estos objetivos, los miembros del Colectivo buscan continuamente, no sólo crear nuevas armas de fuego, herramientas y explosivos para una amplia gama de especialidades y aplicaciones, sino también mejorar la seguridad y la fiabilidad de los artilugios y los métodos artesanos existentes relacionados con la pólvora negra.

Antaño un grupo menor de excéntricos, el Colectivo se ha expandido por todo el Bastión Dongun y a fecha de hoy, la mayoría de enanos apoyan sus acciones y perciben la sabiduría inherente al uso de las armas de fuego. Los artesanos y los combatientes asociados al Colectivo Chispa de la Forja son muy respetados en todo el Bastión, y aquellos que se sabe que crean, prueban y utilizan las creaciones y prototipos experimentales más recientes son considerados héroes, puesto que semejante trabajo es increíblemente peligroso. Los combatientes prácticos y estoicos que prueban artilugios, herramientas y armas para el Colectivo deben tener una mano firme y una concentración extrema para asegurarse de minimizar los disparos fallidos y otros accidentes. En contraste, los inventores y los armeros experimentales suelen tener el cabello y la barba rizado y chamuscado, y la piel manchada, signo de haber soportado numerosas explosiones y fuegos. Si bien algunos considerarían estas cualidades como los síntomas de un herrero poco experimentado, en el Colectivo Chispa de la Forja se lucen como medallas al valor, el ingenio y el honor.

El Colectivo lleva mucho tiempo oponiéndose a los Guardianes de la Llama Celeste y suele ser el objetivo de la ira de estos. Por su parte, la mayoría de los miembros del Colectivo Chispa de la Forja consideran que los Guardianes están tan atascados en el pasado que ignoran el auténtico progreso. El Colectivo tiene el apoyo del Rey Supremo Arunak y de la Logia de la Mano de Oro, aunque el Colectivo y la Logia no siempre están de acuerdo, puesto que los miembros del primero a menudo se centran más en la innovación y el progreso que en los beneficios. El Colectivo Chispa de la Forja siempre anda en busca de herreros, alquimistas e inventores que quieran unirse a sus filas y de combatientes fiables para que prueben sus creaciones en la práctica.

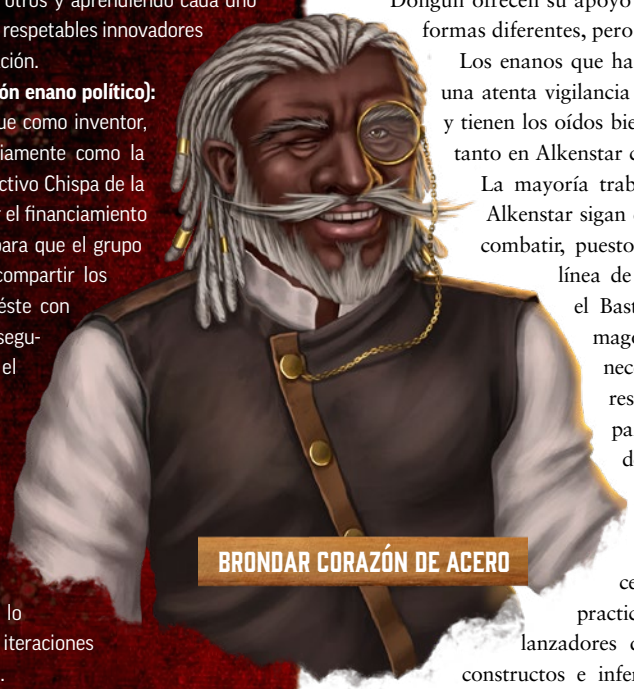
ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Innovadores de la pólvora negra

El advenimiento de la tecnología de la pólvora negra cambió drásticamente la vida en los Yermos de Maná para los enanos del Bastión Dongun y sus aliados de Alkenstar. Aunque muchos alquimistas, inventores y herreros han contribuído a la evolución y el avance de las armas de pólvora negra, las contribuciones de seis enanos están por encima de todas las demás. Dichos enanos fueron los miembros fundadores del Colectivo Chispa de la Forja, y los primeros también en dominar la pólvora negra. Colaboraron a lo largo de sus carreras, compartiendo descubrimientos, construyendo unos sobre los éxitos de otros y aprendiendo cada uno de los fallos de los demás. Estos respetables innovadores enanos se relacionan a continuación.

Jarvek Lengua de oro (N varón enano político): recordado más como político que como inventor, a Jarvek se le considera ampliamente como la mente maestra que creó el Colectivo Chispa de la Forja. Responsable de conseguir el financiamiento y las instalaciones necesarias para que el grupo llevara a cabo su labor y de compartir los avances y las invenciones de éste con el liderazgo y los consejos de seguridad. Sin su incansable política, el Colectivo no existiría.

Maribun Enbit (NB mujer enana alquimista): alquimista de profesión, Maribun fue la primera en deducir la composición de la pólvora negra y en reproducirla con éxito. Aunque su fórmula ha sido refinada a lo largo de los años, casi todas las iteraciones comunes se basan en su trabajo.



BRONDAR CORAZÓN DE ACERO

Brondar Corazón de Acero (N sin género enano herrero): Brondar experimentó con las cualidades explosivas de la pólvora negra y fue el primero en crear una explosión controlada utilizándola. Sus esfuerzos por crear y catalogar explosiones de pólvora negra sentaron las bases para la creación segura de explosivos, armas de fuego y una gran variedad de herramientas de pólvora negra.

Alrune Thengor (CB varón enano experto en demoliciones): un ingeniero y cantero de gran talento, Alrune era experto en demoliciones. Creó el primer explosivo de pólvora negra compacto, que colocó en el interior de una carcasa de hongo inflamable.

Herrod el Audaz (CM varón enano experto en demoliciones): conocido por sus cambios de humor, Herrod fue el primero en combinar con éxito las armas de pólvora negra con los detonadores.

Nelbi Ceño de Fuego (LN mujer enana armera, fallecida): Nelbi creó la primera arma de fuego de pólvora negra. Increíblemente volátil y encendida a mano, su creación es una de las invenciones más influyentes de la historia de los Yermos de Maná.

Otros avances principales en las armas de pólvora negra incluyen la creación de la primera arma de fuego de llave de mecha por parte de **Kravik el Sin Clan** (desconocido) y la creación del mecanismo de pedernal por **Oga Ulstod** (LB mujer enana ingeniera).

Preparativos para la guerra

A pesar de sus diferencias, los enanos del Bastión Dongun nunca han olvidado el origen de sus problemas y de su largo exilio: fueron las naciones humanas en guerra de Geb y de Nex quienes asolaron sus tierras y expulsaron a los enanos de su hogar. Conscientes de que en cualquier momento los antiguos agravios entre ambas naciones de magos podrían volverse a inflamar en una guerra devastadora, los habitantes de Bastión Dongun permanecen alerta en busca de señales del conflicto que a la vez temen y consideran inevitable. Las diversas facciones y enanos de Bastión Dongun ofrecen su apoyo a los preparativos de guerra de formas diferentes, pero muy valiosas.

Los enanos que habitan en la superficie mantienen una atenta vigilancia en busca de señales de conflicto y tienen los oídos bien abiertos en busca de rumores, tanto en Alkenstar como en los propios Geb y Nex, La mayoría trabaja para que los habitantes de Alkenstar sigan de su parte y estén a punto para combatir, puesto que Alkenstar es una primera línea de defensa muy conveniente entre el Bastión Dongun y las naciones de magos vecinas. Otros enanos permanecen en contacto con sus congéneres kulenett, armándoles en secreto para prepararse ante la posibilidad de una invasión de muertos vivientes a la autopista subterránea de los kulenett. Los combatientes se entrenan e inventan sin cesar nuevos estilos de combate, y practican métodos para enfrentarse a lanzadores de conjuros, muertos vivientes, constructos e infernales. Muchos enanos utilizan armas de fuego y explosivos, e incluso quienes no lo hacen saben cómo funcionan las armas por su propia seguridad.

Herreros de todo tipo adoran a Torag y a Angradd como dioses de la creación y de la guerra, buscando su bendición para desarrollar nuevas armas y armaduras para protegerse a sí mismos y a su pueblo. Los armeros enanos inventan, avanzan y amplían los límites, determinados a crear armas capaces de abrumar a sus enemigos. A gran profundidad en el Bastión, los enanos crean las armas más ingeniosas en forjas bendecidas con el sello de Angradd y de Torag y las mantienen en secreto respecto al mundo de la superficie.

Muchos enanos de Dongun se muestran recelosos ante los lanzadores de conjuros y los muertos vivientes, sea cual sea su origen y raramente se admite a un extraño en los salones del Bastión. Muchos enanos decoran su cabello, su barba y su armadura con incensarios en miniatura, ascuas o ramitas yesqueras (objetos todos ellos que resultan útiles para crear rápidamente chispas y llama) y embadurnan su cabello con una crema no inflamable mientras cubren su piel con ungüentos y lociones que repelen la llama.

Los enanos más cautelosos animan al Rey Supremo Arunak a reabrir el retiro en las Tierras Oscuras que antaño fuera su hogar, mientras que los sacerdotes refuerzan las antiguas protecciones y los canteros fortifican de nuevo almenas, cavernas y otras defensas.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ALKENSTAR, LA CIUDAD DEL HUMO

Aunque Golarion no carece de ciudades y ubicaciones fantásticas, pocas son tan únicas como el Gran Ducado de Alkenstar por pura necesidad. Acunado en el devastado corazón de los Yermos de Maná, el origen de casi todas las armas de fuego del Mar Interior podría parecer a un observador casual poco más que una ciudad grande y amurallada. Sin embargo, la poca fiabilidad de la magia, de la que depende la mayoría de otras sociedades, ha dado origen a un nivel de innovación que no sería posible en ningún otro lugar. En esta nación joven y aislada, la ciencia y la tecnología son una necesidad, con la innovación humana uniéndose a la ingeniería enana para conseguir todo tipo de avances tecnológicos maravillosos a velocidad de vértigo. Fundada por el refugiado Ancil Alkenstar tras huir del arresto en Nex, la nación se ha alzado a la prosperidad ejerciendo de enlace comercial entre los artesanos del Bastión Dongun y el resto del mundo. Con poco terreno cultivable, Alkenstar se basa en sus exportaciones especializadas de vino helado a Geb y de sus armas y armamentos forjados por hábiles artesanos al resto del Mar Interior para mantener alimentados a sus habitantes.

El ducado nunca olvida la deuda que tiene con la fortaleza enana del Bastión Dongun a cuenta de los avances compartidos entre ambos pueblos, como por ejemplo el desarrollo de la pólvora negra y las armas de fuego, y la repetida asistencia que la Ciudadela Celeste continúa proporcionando. Aún así, incluso los herreros del Bastión Dongun se sorprenden y se impresionan ante algunos de los avances que los humanos han conseguido en el ámbito del desarrollo de las armas de fuego. Actuando como hogar para algunos de los artesanos más hábiles que tanto la humanidad como la raza enana tienen que ofrecer, Alkenstar se ha convertido en un verdadero destino de peregrinaje para inventores, alquimistas, arquitectos y cualesquiera otros fascinados por la innovación.

Situada cerca del corazón de los Yermos de Maná entre Nex y Geb, a la Ciudad del Humo no se puede acceder fácilmente desde dirección alguna utilizando medios de transporte convencionales. La mayoría de los viajeros se dirigen al sur a través de Katapesh y de Nex, aunque a menudo la probabilidad de que los guías no regulados que actúan como escolta en este viaje roben a sus patrones y los dejen por muertos es la misma que la de que les lleven con seguridad a su destino. Una de las opciones más seguras es viajar con una de las caravanas mercantiles que recorren la ruta en un sentido y en el otro. Los ingenieros que viajan al Humo en busca de fortuna, raramente vuelven a su país de origen, puesto que la seriedad y la excitación de las industrias de Alkenstar consiguen centrar toda su atención.

La fortaleza factoría

Una pequeña fortaleza en sí misma, la enorme factoría que ocupa el corazón de Alkenstar, conocida como la Armería, es el centro de la fabricación de armas de fuego en el Mar Interior. Aunque el Sumo Parlamento de Alkenstar regula la producción de armas de fuego con el beneplácito de los enanos del Bastión Dongun, diversas compañías fabricantes independientes alquilan espacio en el interior de la Armería en beneficio propio. Si bien la producción se ha doblado en los últimos años, permitiendo que haya un flujo lo suficientemente grande de armas de fuego y de asedio como para llevar a cabo un comercio menor y bien orientado fuera de los muros de Alkenstar, la capacidad sin límite de la Armería sigue dejando un espacio significativo para el desarrollo y la expansión. Los mecánicos se esfuerzan en incontables subniveles de la factoría, planificando mejoras a la enorme bombarda conocida como las Fauces de Rovagug, experimentando con mezclas aún más fuertes de pólvora de cañón y diseñando nuevos tipos de armas de fuego.

MARSHAL ESCUDO

Cada nivel de la Armería se ocupa de un propósito específico, con unos sótanos aún más profundos excavados con ayuda de los ingenieros enanos del Bastión Dongun según necesidad. El nivel inmediatamente por debajo de la superficie es el depósito principal, donde la Armería almacena las armas de fuego fabricadas para uso de emergencia o para alguna venta especial. Por debajo se encuentra el campo de la metralla, donde se prueba cada arma según rigurosos estándares de funcionamiento. Aún a más profundidad se encuentran las líneas de fabricación, que albergan centenares de bancos de trabajo donde los artesanos construyen los componentes individuales de un arma de fuego antes de que un capataz ensamble el arma en una sala aparte, para limitar la probabilidad de que un trabajador desleal se vaya con el conocimiento completo de la creación del producto. La estructura amurallada que reside en lo alto del complejo es una fortaleza segura, lo que permite el envío de pedidos y el control de la Armería en su conjunto.

Esta seguridad fue puesta recientemente a prueba de forma especialmente rigurosa desde que el Rey Gorila robara en la Armería en el 4690 RA. Los Guardianes de la Llama Celestial llevan mucho tiempo protestando la decisión de Anong Arunak de entregar a Ancil Alkenstar los secretos de la forja de armas de fuego y del procesado de la pólvora negra. Las tensiones han crecido a lo largo del último siglo y más allá, con los miembros más jóvenes de la facción trazando planes para plantarse firmemente. En el 4719 RA una docena de Guardianes que se hacían pasar por contratistas enanos del Bastión, se hicieron con el control de una bombarda cerca de la entrada del depósito principal y le pegaron fuego al enorme suministro. La explosión resultante derrumbó los puntos de salida para todos los trabajadores que estaban más abajo, dejándolos atrapados. El Rey Supremo Arunak envío rápidamente trabajadores para excavar túneles de evacuación temporales mientras los *marshales* escudo responsables de la seguridad de la ciudad montaban un ataque desesperado y costoso contra los insurgentes. Cuando se consiguió derrotar a los asaltantes y rescatar a los supervivientes, las bajas se contaban por centenares, incluyendo a todos los Guardianes menos uno. El asaltante superviviente asumió toda la responsabilidad por el ataque, evadiendo cualquier conexión que pudiera implicar al conjunto de los Guardianes. El Sumo Parlamento sigue trabajando con el Rey Supremo Arunak para encontrar una solución aceptable al incidente y para aminorar la preocupación acerca de ataques futuros. Incluso sin pruebas, muchos siguen sospechando que los miembros de los Guardianes de la Llama Celeste animaron el ataque. Mientras tanto, ingenieros de confianza de Bastión Dongun han reparado la Armería sin coste para Alkenstar y el Bastión Dongun ha aumentado la seguridad alrededor del lugar con veteranos y retirados que han cumplido con sus otras obligaciones.

Humo en las calles

A pesar de ser la fuente principal de armas de pólvora en el Mar Interior, las armas de fuego no son una herramienta

universal entre la ciudadanía de la ciudad-estado. Las pistolas se han convertido en un símbolo de estatus entre los bien equipados de la alta sociedad de Alkenstar, con los mercaderes y los nobles prósperos blandiendo abiertamente sus armas para mostrar un estridente chapado en oro y unas culatas de marfil intrincadamente talladas. En el aristocrático barrio de Caoba de la ciudad, ha florecido un comercio secundario, centrado alrededor del diseño de accesorios para armas de fuego y para intercambiar piezas de moda cuando cambian los estilos o las armas cambian de propietario. A su vez esto ha ayudado a impulsar todo tipo de negocios relacionados con la personalización de las armas de fuego, desde miras telescópicas hasta bandoleras con correa de *mithril*.

Para los menos afortunados de Alkenstar, la forma más rápida de obtener un arma de fuego es alistarse como miembro del cuerpo principal de mantenimiento de la ley, los *marshals* escudo. Especialmente armados con armas de pólvora negra y entrenados en su uso, los *marshals* escudo a la vez mantienen el orden en la Ciudad del Humo y vigilan sus muros frente a amenazas procedentes de los Yermos de Maná. Ser un *marshal* escudo requiere un compromiso extenso, aunque la paga es muy superior a lo que la mayoría (a excepción de la nobleza) podría esperar como salario en cualquier otra ocupación. Aún así, la autoridad que deriva de empuñar un arma destructiva y el peso de hacer cumplir la ley puede implicar el potencial de una influencia corruptora. Una buena cantidad de *marshals* escudo han utilizado su posición para tratar de sacar ventaja, extorsionando tanto a los habitantes comunes como a los nobles. En el 4718 RA, una investigación sobre armas de fuego desaparecidas de la Armería expusio a más de doscientos *marshals* escudo que formaban parte de una red de contrabando organizada, a la par que empresa delictiva. Los perpetradores fueron despojados de su rango y exiliados a los Yermos de Maná, dejando a los marshals escudo con un enorme déficit de personal.

Aunque dirigidos nominalmente por el **Amo del Hierro Vulane**, la mayoría de *marshals* escudo tienen al **Sumo *Marshal* Escudo Armand Maneley** (LB varón humano pistolero) como su verdadero comandante. Armand detenta un escaño en el Sumo Parlamento de Alkenstar, donde actúa como contrapeso tanto de la Gran Duquesa como de los nobles menos escrupulosos del Parlamento. El (ya entrado en años) agente del orden, discute con voz potente tanto en favor de dispensar con cuidado armas de fuego para proteger la Ciudad del Humo como contra la siempre creciente corrupción en las filas de los *marshals* escudo (algo que en privado sospecha se debe a los propios tratos ilícitos del Amo del Hierro). También choca frecuentemente con **Eliza Baratella** (NB mujer humana creadora de constructos), la diseñadora de los guardianes de hojalata, que han empezado a reemplazar a la guardia humanoide de Alkenstar.

La continua corrupción en las filas de los *marshals* escudo ha animado al Parlamento a buscar alternativas y, donde hay una oportunidad en la ciudad, hay inventores deseosos de crear soluciones. Aunque inicialmente creó sus centinelas de relojería para proteger contra los mutantes que se arrastran, procedentes del aislado barrio Férreo, Eliza abogó para que se desplegaran por toda la ciudad como fuerzas suplementarias y, en contra de las acaloradas objeciones de Armand, el Sumo Parlamento aprobó la moción. En la última década, estos seres han empezado a superar en número a los *marshals* escudo vivos, resultando en que una patrulla típica suele consistir en múltiples guardianes de hojalata y un par de oficiales humanoides que se comunican con ellos y les proporcionan directivas. A pesar de sus supuestos beneficios, estos constructos limitados no son capaces de juzgar la moralidad de sus órdenes. Así, algunos *marshals* escudo corruptos han podido reforzar sus esfuerzos con unos imponentes guardaespaldas de relojería que actúan de forma decisiva sin apenas utilizar la persuasión. A pesar de que hay informes sobre *marshals* escudo que han ordenado a sus escoltas de relojería destruir propiedades como medio de extorsión, Eliza insiste en que se trata de incidentes aislados y que la próxima actualización de la mecánica de los guardianes rectificará el problema.

GUARDIANES DE LATÓN

La creación de constructos mágicos es excepcionalmente difícil y temerariamente peligrosa en la mayor parte de los Yermos de Maná, incluyendo a los guardianes de hojalata, guardianes de relojería diseñados para servir como guardias en Alkenstar. Sin embargo, en la mitad de Alkenstar que da al este, denominada el Lado del Cielo, la magia tiene un funcionamiento bastante normal. El Gremio de Latón crea todos los autómatas en esta próspera sección de la Ciudad del Humo antes de desplegar a sus vigilantes en las zonas de magia muerta. Durante décadas, esta línea de producción ha demostrado ser efectiva y funcional. Sin embargo, en el verano del 4719 RA, empezaron a llegar a los oídos del Gremio quejas sobre guardianes de hojalata descontrolados. Una investigación de las unidades mostró pruebas de una degradación rápida de los córtex mágicos de los soldados de relojería. Los investigadores fueron capaces de averiguar que todas las unidades rebeldes habían patrullado recientemente por diversos barrios del Lado del Humo, las secciones de magia muerta de la ciudad. Pocas semanas más tarde, el Sumo Parlamento recibió un informe sobre una agitación significativa de los mutantes de los Yermos. Como quiera que no creía en las coincidencias, Eliza Baratella, dirigente del Gremio de Latón y creadora de los primeros guardianes de hojalata, organizó un cuerpo especial de sus mejores ingenieros para averiguar si los Yermos de Maná estaban empezando a empeorar de una forma que pudiera afectar negativamente a sus creaciones.

Los resultados de la investigación continúan llegando, pero los hallazgos preliminares indican que la naturaleza fundamental de los Yermos de Maná puede estar mutando de forma aún más rápida que las criaturas que la habitan. La degradación de los núcleos de procesado de los guardianes de hojalata es el resultado de una fuerza activa, no de un simple efecto antimágico.

Más o menos al mismo tiempo que el cuerpo especial de Eliza determinaba esto, las forjas de carne en Ecanus (una ciudad cercana de Nex) volvían a la vida expulsando monstruosidades desconocidas desde la época del legendario fundador de Nex. La mayor parte de los investigadores señalan un cambio repentino en las extrañas propiedades de los Yermos de Maná, pero un disidente propuso una teoría aún más inquietante: el inminente retorno del archimago Nex. De momento, Eliza ha preferido mantener en secreto sus averiguaciones, pero este tipo de información raramente permanece oculto durante mucho tiempo.

La política de la pólvora

Si bien quienes conocen los últimos movimientos en Geb y en Nex han conseguido de momento evitar que la información se convierta en rumores salvajes, Alkenstar no es tan remoto ni tan aislado que las noticias del mundo exterior no consigan traspasar sus murallas. La gente de Alkenstar sabe que su país es una especie de cuña entre las dos superpotencias mágicas de Geb y Nex. La mayor parte de los *marshals* escudo llevan por lo menos un bala de plata mágica consigo cuando salen más allá de los muros de la ciudad, por si se encuentran con un explorador vampiro u otra criatura muerta viviente que intente cruzar la frontera de los Yermos de Maná.

Conforme la actividad militar en los reinos vecinos continúa creciendo, la Gran Duquesa ha formado una alianza improbable (pero políticamente astuta) con la nación de Vidrian. Vidrian tiene sus propios problemas con los piratas y con los corsarios chelaxianos, pero dispone de una potente marina, algo de que la ciudad-estado de Alkenstar, sin litoral, carece por completo. Las dos naciones han cerrado un acuerdo mediante el cual Alkenstar proporciona una pequeña cantidad de cañones y de armas de fuego a Vidrian a cambio de que Vidrian proporcione escolta naval a las mercancías valiosas y que presione políticamente tanto a Nex como a Geb para que mantengan sus diferencias entre ellos. Aunque ambas naciones están en lados opuestos del continente, separadas por una peligrosa cadena montañosa, las comunicaciones mágicas y los intereses compartidos han permitido a ambas beneficiarse de esta relación.

Artilleros de fortuna e infamia

Como origen de la mayoría de armas de fuego del Mar Interior, sorprende poco que Alkenstar también sea el origen de los pistoleros más conocidos de la zona. Si bien el Sumo Parlamento fija reglas para contener la adquisición de armas de fuego, no fija regla auténtica alguna sobre quién puede llevarlas o abandonar la ciudad con una en su poder. Robar un arma o simplemente quedarse con un arma de servicio después de abandonar los *marshals* escudo es mucho más común que comprar una. Sin embargo, el conocimiento de la fórmula de la pólvora de cañón es mucho más difícil de obtener, puesto que no se utiliza fuera de los confines seguros de la Armería. Los *marshals* escudo saben que, sin este proceso crítico, una pistola no tardará mucho en ser poco más que un palo corto. Como resultado, la mayor parte de la pólvora de cañón debe ser adquirida en Alkenstar o bien robada, lo que hace que los pistoleros permanezcan cerca de la Ciudad del Humo.

El más infame y más activo de estos ladrones de pólvora es un trío de vagabundos llamado el Triángulo de los Amantes. **Kastus** (CN varón humano rufián) es el líder aparente, un antiguo reponedor de la Armería que decidió que robar botes a lo largo del río Ustradi era una carrera más fácil y entretenida. **Tarluc** (NM varón semielfo charlatán) se dice que es el explorador y el estafador del Triángulo, atrayendo a guardias y a viajeros con relatos de mutantes que atacan u otras mentiras. **Elysse** (N mujer semiorca pistolera) es el músculo del grupo, y hay más de una docena de pasquines que ofrecen recompensas por su captura, acusada de asesinato. La banda se reunió cuando Kastus liberó a Tarluc y Elysse durante un traslado de prisioneros hace años, y desde entonces se ha convertido en una plaga para las rutas mercantiles que entran y salen de Alkenstar. Sus esquemas de robo y sus objetivos preferidos son erráticos, y van desde saquear transportes de municiones que van en dirección a Vidrian hasta robar envíos de comida procedentes de Geb.

Más allá de los muros de Alkenstar, los viajeros han informado de una visión aparentemente imposible: una masa de goblins, cada uno de los cuales empuña un mosquete improvisado. Al principio los lugareños pensaban que se trataba de simples palos, confundidos a distancia con armas de fuego, hasta que el clan goblin abrió fuego contra una barcaza, siendo sus risotadas apenas audibles por encima de los disparos. Se envió a una patrulla de los *marshals* escudo para investigar y volvió con la noticia de que los goblins se hacían llamar el clan de los Dientes de Pólvora. El líder del clan fue capaz de mostrar un recibo de compra de las armas de fuego, datado años atrás. El humano indicado en el recibo era una contrabandista de Alkenstar y cuando los *marshals* escudo presionaron a los goblins en busca de más información, éstos revelaron que les vendió las armas a cambio de una colección de gemas. Más tarde, admitieron los goblins, volvió para robarles la mercancía, subestimando la seguridad del

campamento y la velocidad con la que los goblins aprendieron a manejar sus nuevas armas de pólvora negra. Ninguna negociación pudo convencer a los goblins de que revelaran cómo renovaban su suministro de pólvora de cañón, pero el informe de los *marshals* escudo describe la existencia de cráteres por todo el campamento, lo que sugiere experimentos.

No todos los que empuñan armas de fuego más allá de los muros de Alkenstar, ni en su interior son mala gente. Muchos *marshals* escudo están indignados por la corrupción de algunos de sus compañeros y trabajan el doble para mejorar la reputación de su organización en la ciudad, a la vez que tienen están ojo avizor en busca de pruebas viables que lleven ante la justicia a sus compañeros corruptos. Los guardias retirados y los *marshals* escudo a menudo eligen comprar su arma de servicio una vez ha acabado la duración del servicio, utilizando el arma para ganarse una nueva vida más allá de lo que puede proporcionar una pensión de 10 años. **Dobra Brak** (N varón semiorco *marshal* escudo) y su compañera **Betta Blunak** (LN mujer enana francotiradora) dirigen una pequeña compañía aventurera de este tipo de personal retirado, escoltando a los mercaderes a través de los Yermos de Maná.

Innovadores en una nueva era

Toda la habilidad y la proliferación de los mecanismos de Alkenstar, serían irrelevantes sin el genio de los inventores que los crean. La Ciudad del Humo atrae a las mejores mentes en ingeniería del Mar Interior, así como a aventureros que buscan refinar su oficio entre la sinfonía de los engranajes que cliquetean y los pistones que tamborilean. Talleres dedicados a objetos de relojería, soluciones alquímicas e incluso extremidades protésicas listas para ajustar se alinean en las calles doradas del barrio de Caoba. Hay guardianes de relojería conocidos como guardianes de latón en cada esquina, y el metódico tictac de sus sistemas es un leve recordatorio de los avances tecnológicos de Alkenstar.

El Dispensario Sangre y Grasa, a pesar de su poco delicado nombre, es un edificio al que fluyen los desafortunados. Fundado por **Adrick Juntapizarra** (NB varón enano físico) y **Tonra Juntapizarra** (CB varón enano ingeniero), el Dispensario es el lugar donde se desarrollan las extremidades protésicas más avanzadas de Alkenstar. Los Juntapizarra, un matrimonio del Bastión Dongun, utilizan una solución dual de alquimia y relojería para tratar a sus pacientes, curando a quienes enferman de los humos de los millares de chimeneas de la ciudad y reemplazando apéndices perdidos en accidentes fabriles. Aunque el coste de los tratamientos puede ser alto, los pacientes pagan tan sólo lo que se pueden permitir. Tonra procede de la vieja aristocracia enana y siempre está preparado para utilizar la fortuna de su familia para cubrir cualquier pérdida en la que incurra el Dispensario, aunque la gran calidad de las prótesis que fabrican lo convierte en un suministrador preferido para la aristocracia, y es increíblemente raro que los gastos operativos del Dispensario sean superiores a sus ingresos.

Si bien Alkenstar no carece de ingenieros de relojería, ninguno tiene ni el prestigio ni los recursos del **profesor Radpol** (LN varón gnomo inventor). El científico llegó a Alkenstar hace décadas, centrándose en el estudio de los autómatas de relojería como forma de mantener a raya la Decoloración. Aunque ninguno de sus diseños llegó jamás al mercado, atrajo la atención de la Gran Duquesa Ricia, que desde entonces ha financiado en exclusiva su trabajo. Diez años de silencio han transcurrido desde que el profesor desvelara la Efemérides Negra, una enorme creación de acero color ébano que se alza sobre el elevado patio exterior del Castillo Alkenstar, en una taciturna guardia. Nadie puede negar la imponente presencia del constructo, pero pocos le han visto moverse, lo que ha llevado a acusaciones de que su funcionalidad es simplemente una ilusión. Como quiera que el profesor Radpol no hace apariciones públicas ni publica ningún informe académico, aún no ha refutado esta afirmación.

Con la falta de grano y otros productos en Alkenstar, los caballos han demostrado ser una mercancía difícil de obtener, incluso entre los ricos de la élite de la ciudad. Las carreras se han convertido en un deporte de prestigio, donde hay soluciones alternativas a la alimentación de los atléticos corceles. Capitalizando esta demanda, **Jamiria Pezuñadebronce** (N no binario inventor mediano) acaparó el mercado de carreras de caballos de relojería, propiciando una evolución del deporte que gira alrededor de la optimización de los corceles artificiales. Los jinetes requieren habilidades diferentes a los de los corceles mundanos, lo que ha dado origen a un grupo de atletas distinto de quienes compiten en otras regiones del Mar Interior. La optimización de las monturas de relojería, así como los jinetes de talento que pueden hacerlas funcionar, se ha convertido en una obsesión en algunos círculos de la élite. Los jinetes que tienen mano para pilotar corceles artificiales se han convertido rápidamente en una mercancía en la Ciudad del Humo, lo que permite a los mecenas acomodados financiar equipos competidores en las lucrativas copas de carreras que sirven de entretenimiento tanto a espectadores ricos como pobres.

Echar una mano

Con la presencia de las armas de pólvora negra, los mutantes mortíferos y los ocasionales ataques de insurgentes, las heridas graves en Alkenstar son mucho más comunes que la magia capaz de repararlas. Tanto el Bastión Dongun como Alkenstar tienen en alta estima a sus veteranos y, como resultado, el gobierno suministra prótesis de calidad a los veteranos heridos en el ejercicio de sus funciones.

Aunque los enanos del Bastión Dongun tenían prótesis bien desarrolladas desde mucho antes de la llegada de Alkenstar, otros muchos seguían sufriendo de movilidad, artritis y otros achaques debido a sus heridas. En años recientes, los *marshals* escudo humanos que se recuperan de la pérdida de una extremidad han desarrollado diversas formas de terapia física y ejercicio dirigido, y han compartido dichas prácticas con sus aliados enanos. Ahora es bastante común ver grupos mixtos de veteranos humanos y enanos haciendo estiramientos y ejercicios juntos, cerca del perímetro de la ciudad, antes de una carrera diaria u otra actividad. Los guardias más jóvenes que se unen a dichos grupos en cuanto empiezan su recuperación de una herida traumática, a menudo son capaces de volver al servicio al cabo de unos pocos meses.

Dotes de ascendencia de los enanos dongun

Las siguientes dotes de ascendencia son poco comunes, pero los enanos del Bastión Dongun o de Alkenstar tienen acceso a las mismas.

1.er nivel

Educación dongun — Dote 1

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Te las arreglas bien con los negocios importantes para la supervivencia y los intereses comerciales de tu gente. Elige dos de las siguientes habilidades de Saber: Saber (ingeniería), Saber (explosivos) o bien Saber (armas de fuego). A 2.º nivel obtienes competencia a nivel experto en estas habilidades de Saber; a 7.º nivel, la obtienes a nivel maestro; y a 15.º nivel la obtienes a nivel legendario.

Entendido del fuego — Dote 1

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Has crecido alrededor de una forja y estás bien adaptado a trabajar con el humo y la llama. Tu prueba plana para eliminar daño persistente por fuego tiene CD 10 en lugar de CD 15, que se reduce a CD 5 con la ayuda apropiada. Además, si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra la asfixia o el sofoco debido al humo o a las cenizas, en vez de ello obtienes un éxito crítico.

Pistola de clan — Dote 1

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Criado en los antiguos salones del Bastión Dongun o en la región circundante, exhibes tu linaje con una pistola de clan en lugar de una daga de clan. Obtienes gratis una pistola de clan de tu clan, que te fue obsequiada cuando naciste. Esto reemplaza a tu daga de clan. Vender esta pistola es un tabú terrible y te podría granjear el desdén de otros enanos. Dispones del nivel entrenado con la pistola de clan. Además, cuando tu pistola de clan es visible, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Reunir información o bien Causar impresión cuando interactuas con habitantes de Alkenstar, el Bastión Dongun o sus aliados.

Sabio de los explosivos — Dote 1

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Toda una vida empuñando armas de fuego o explosivos en el caos de la batalla te ha concedido una gran habilidad con las armas volátiles. Obtienes el nivel entrenado en las bombas y armas de fuego sencillas y marciales.

Visión adaptativa — Dote 1

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Tras años de utilizar armas de pólvora negra en espacios con luz tenue, te has acostumbrado a fogonazos deslumbrantes de luz y a repentinos cambios de iluminación. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos visuales. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto visual, en vez de ello obtienes un éxito crítico.

5.º nivel

Puño de chispa ❖ — Dote 5

Poco común · Enano · Fuego · Manipular

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Frecuencia Una vez por minuto

Espolvoreas pólvora negra explosiva sobre tu puño o tu guante antes de atacar, que combustiona en cuanto impacta contra un oponente. La explosión de llama resultante te daña a ti y a tu enemigo.

Hasta el final de tu siguiente turno, tu puño pierde el rasgo no letal e inflige 1 daño por fuego adicional en un Golpe con éxito. Cada vez que tienes éxito en un Golpe de puño, sufres 1 daño por fuego. Si tu puño infligiría más de un dado de daño por arma, el daño por fuego infligido en un Golpe con éxito a ti y a tu oponente es igual al número de dados de daño de arma.

Resistencia a las explosiones — Dote 5

Poco común · Enano

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Estás acostumbrado al clamor del acero, al crujido de un arma de

fuego y al estallido tronante de las explosiones. Obtienes resistencia 3 a sónico. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto auditivo que causa el estado ensordecido, en vez de ello obtienes un éxito crítico.

9.º NIVEL

EXPERTO EN DEMOLICIONES — DOTE 9

POCO COMÚN ENANO

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Sabes cómo destruir objetos con una explosión bien colocada. Siempre que impactas con un Golpe de bomba contra una trampa o un objeto no atendido, ignoras los primeros 5 puntos de Dureza del mismo.

VISTA DE HUMO — DOTE 9

POCO COMÚN ENANO

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Estás acostumbrado a pelear y a ocultarte entre una nube de humo y llamas. Tienes éxito automáticamente en la prueba plana CD 5 para designar como objetivo a una criatura oculta si sólo lo está gracias al humo. Cuando estás oculto o escondido en el humo, incrementa la CD de la prueba plana para designarte como objetivo a 6 si estás oculto o a 12 si estás escondido.

13.º NIVEL

EXPERTO EN EXPLOSIVOS — DOTE 13

POCO COMÚN ENANO

Prerrequisitos Sabio de los explosivos

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Has continuado entrenando con armas volátiles y obtenido una comprensión mayor. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia a nivel experto o superior en ciertas armas, también obtienes dicha competencia para las bombas y las armas de fuego sencillas y marciales.

INSTINTO DEL ARTESANO — DOTE 13

POCO COMÚN ENANO FORTUNA

Prerrequisitos nivel maestro en Artesanía

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Tu arma de fuego no dispara o sufres un fallo en un Golpe con un arma a distancia.

Notas un fallo menor en el arma cuando la disparas, y ajustas rápidamente y sobre la marcha tu puntería para evitar el fallo. Si el Golpe desencadenante fue un disparo fallido, obtienes en vez de ello un fallo normal. Si el Golpe desencadenante fue un fallo, se convierte en un impacto de refilón que inflige daño mínimo para el Golpe (sumando cualquier bonificador de la forma normal pero obteniendo un resultado de 1 para todos los dados de daño que se tirarían con un éxito). El impacto de refilón no aplica otros efectos que sucederían normalmente sólo con un impacto.

MIRADA ESCRUTADORA — DOTE 13

POCO COMÚN ENANO

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Las tradiciones de tu familia para defenderse de los muertos vivientes de Geb te han concedido un sexto sentido para detectar espíritus, apariciones y otros muertos inquietos, sea cual sea su forma o la fuerza de su presencia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para Averiguar intenciones cuando intentas determinar si una criatura está poseída o bajo la influencia de un efecto que la tendría controlada, un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción hechas para ver a través de los disfraces utilizados por los muertos vivientes y un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la acción de Buscar para encontrar apariciones escondidas o no detectadas o muertos vivientes a 30 pies (*9 m*) o menos de ti.

Si no estás usando la acción de Buscar o registrando, el DJ hace automáticamente una prueba secreta para que te des cuenta igualmente de la existencia de apariciones o muertos vivientes a 30 pies (*9 m*) o menos. Esta prueba no obtiene el bonificador +2 por circunstancia habitual, y en su lugar sufre un penalizador -2 por circunstancia.

DICHOS DEL BASTIÓN DONGUN

Los enanos del Bastión Dongun desarrollaron dichos propios y únicos en el tiempo que pasaron escondidos en las cavernas de Sekamina y su difusión cultural en Alkenstar.

Imán auxiliar: una persona que acaba llevándose el mérito, aunque no necesariamente intentara hacerlo.

Entre amasijos y zombis: tener que elegir entre dos opciones igual de terribles. Si bien la nación de Nex no es tan maligna como la de Geb, eso no ayudó mucho a los enanos Dongun.

Nariz: el cañón de un arma de fuego.

Indiscreto: quien resuelve todos los problemas con un arma.

Empolvarme la nariz: recargar mi arma de pólvora negra.

Aceptar la apuesta de Arunak: extender la confianza y hacerse vulnerable para ganarse la confianza, a menudo implicando que uno se sitúa en una situación social incómoda. Originalmente utilizado de forma estrecha y con significado positivo, los Guardianes de la Llama Celeste han empezado a utilizarlo más amplia y negativamente para que signifique hacer una apuesta o un trato ingenuo.

17.º NIVEL

DISPARO BENDECIDO POR LA FORJA — DOTE 17

POCO COMÚN DIVINO ENANO

Prerrequisitos adorador de Torag o de Angradd

Acceso Eres del Bastión Dongun o de Alkenstar.

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Das un Golpe a distancia

Entonas una plegaria a los dioses enanos Torag o Angradd, deseando que te concedan un poder superior para que guíe tu puntería en medio de la batalla. En tu siguiente Golpe con un arma a distancia antes de final de tu turno, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu tirada de ataque e ignoras el estado oculto de tu objetivo, asi como si este dispone de cobertura menor, estándar o mayor.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Absalom: Cachivaches y artilugios

La Ciudad del Centro del Mundo atrae mercaderes de todo Golarion y lugares aún más allá, convirtiéndola en un lugar ideal donde encontrar bienes y servicios especializados. Los mecanismos se puedebn encontrar entre los objetos raros a la venta en los bazares de Absalom y la ciudad dispone de unos cuantos inventores y manitas muy hábiles, capaces de encargarse de todo tipo de encargos personalizados.

El flujo de la innovación

Hace mucho tiempo que Absalom es un refugio para la innovación y el desarrollo, tanto de nuevas ideas como de invenciones. Si bien su inmenso tamaño y sus atestadas calles satisfacen más a los urbanitas que a quienes prefieren el campo, la ciudad atrae de forma consistente a muchos inventores. Las tres razones clave para que esta atracción haya sido tan duradera para un grupo tan diverso y animado son que Absalom es un mercado en el que no faltan compradores, la concentración de especialistas y la gran disponibilidad de una gran variedad de componentes. El tamaño de Absalom y su prominente ubicación la convierten en un mercado de demanda para las mercancías ordinarias, puesto que la competencia en la ciudad es extremadamente alta.

Los huevos, los muebles sencillos o las herramientas que podrían venderse a un precio razonable en pequeñas comunidades como Otari o Abberton se venden aquí a bajo precio o nadie los compra. No sucede lo mismo con los objetos especializados. Absalom sigue siendo uno de los mejores lugares de la Región del mar Interior donde vender mercancías especializadas. Un ingenioso juguete a cuerda podría no encontrar mercado en una comunidad pequeña donde la gente no tiene tiempo o dinero para semejantes lujos. Los inventores que viven lejos de una ciudad pujante podrían plantearse vender un artilugio especializado a un patrón rico, pero si éste cambia de idea o baja el precio, a menudo no hay mucho que el vendedor pueda hacer. Ese no es el caso en Absalom: no importa lo poco usual o lo personalizado que sea algo, seguro que habrá alguien en la ciudad dispuesto a comprarlo. Por supuesto, encontrar a dicho comprador presenta sus propios desafíos.

El mercado de la ciudad para mercancías especializadas atrae a especialistas desde una gran distancia. Si estás en el negocio de crear constructos a medida o artilugios que ahorran mano de obra, pronto aprenderás que vivir y trabajar cerca de tu mercado definitivo es más eficiente. La proximidad a los especialistas con intereses similares (que frecuentan los mismos

vendedores, consultan las mismas bibliotecas de referencia, etc.) significa que es mucho más probable que encuentres a otro especialista con intereses complementarios. Por ejemplo, los sacerdotes de Brigh cuentan con esta camaradería para espolear la innovación vía disertaciones frecuentes en su templo de la Corte de la Ascensión. Los mecánicos son algo estrafalarios; algunos son misántropos y no les gusta compartir sus hallazgos con los demás, pero la mayoría disfrutan de avanzar su conocimiento consultando con sus pares. Este aprendizaje colegial se ve amplificado aún más por las muchas universidades y academias de Absalom. El ejemplo más significativo es la Catedral Mecánica, la institución más preeminente para especialistas a quienes podría venir bien hacer unos cuantos cursos para expandir sus horizontes, frecuentar la institución para conocer gente de ideas similares o incluso dar clase a otras mentes ávidas.

Como quiera que la ciudad desarrolla múltiples especialistas, los componentes poco usuales se vuelven cada vez más fáciles de encontrar. Cuando se fabrican nuevas herramientas y maquinaria de precisión se necesitan especificaciones muy precisas y por lo tanto cualquier manitas reclusivo que necesita un engranaje o muelle en particular tendrá que hacérselo el mismo o pedírselo a un fabricante lejano. Sin embargo, estos fabricantes llevan sus mercancías a Absalom, puesto que allí hay un número suficiente de compradores que aprecia sus componentes.

Otros objetos se construyen por entero en Absalom, puesto que la ciudad es un gran centro manufacturero. Y no tan sólo eso, sino que los fabricantes producen grandes cantidades de dichos componentes conforme crece la demanda, lo que a veces requiere más ingenieros hábiles para incrementar la producción de forma efectiva. Los componentes premontados y fácilmente adquiridos son particularmente importantes para los fabricantes de mecanismos de relojería, puesto que elaborar cada engranaje y cada rueda dentada es laborioso, incluso para el mecánico más preciso. La mayoría de inventores prefiere recibir materiales base en los que saben que se puede confiar para que cumplan sus estándares hasta el más mínimo detalle. Así centran sus esfuerzos en lugar de soñar qué tipo de nuevas invenciones pueden construir combinando estos componentes de forma única.

Todos estos factores se combinan para espolear la innovación en la ciudad de Absalom, pero sólo unas pocas de dichas innovaciones se mantienen completamente en secreto o restringidas y por lo tanto el progreso no queda confinado entre sus muros. Un especialista con una educación completa podría tener muchas razones para abandonar la ciudad: un empleo de prestigio en una metrópolis distante, un cambio en las circunstancias financieras o familiares o simplemente el deseo de alejarse de las aplastantes multitudes de la Ciudad del Centro del Mundo. Quienes abandonan Absalom se llevan su conocimiento (y a menudo su equipo y sus innovaciones) consigo a sus nuevos hogares, extendiendo así sus habilidades a otros en tierras distantes. Después de todo, ¡la oportunidad de aprender de un alumno de la Catedral Mecánica no es algo que un inventor en, por ejemplo Puerto Enigma, pueda experimentar dos veces! Esta educación, a su vez, anima a los inquisitivos o a los que tienen talento para volver a Absalom, ya sea en los años o en las generaciones venideros. Y así continúa el flujo de la innovación a través de Absalom.

ERRORES MECÁNICOS

Cualquiera que busque artilugios de bajo coste en los mercados de Absalom es probable que encuentre objetos intrigantes que no funcionan completamente como se esperaba. Aquí tienes unos cuantos defectos que puedes incluir en cualquier artilugio mecánico.

Desprende humo: la máquina emite una bocanada de humo cada pocos minutos. Durante el asalto posterior a aquél en que el efecto se hace evidente, todo lo que hay en el espacio ocupado por la máquina queda oculto y todas las criaturas quedan ocultas de cualquier criatura en dicho espacio. El humo podría acabar por causar una molestia significativa o incluso problemas respiratorios si no hay suficiente renovación de aire.

Falla erráticamente: el mecanismo tiene una prueba plana de activación (por lo general con una CD de 2 o de 3); con un fallo, el artilugio simplemente no se activa. Si la máquina se activa con éxito, funciona normalmente después, a menos que tenga otro defecto de esta lista.

Hiere a los transeúntes: la máquina tiene un volante de inercia, una espiga de metal u otra pieza que sobresale al exterior a intervalos irregulares. Cuando falla, cada criatura cercana debe tener éxito en una salvación de Reflejos con una CD apropiada al nivel del objeto (*Reglas básicas*, pág. 503) o sufrir daño de un tipo apropiado al efecto. Normalmente, no es más que 1d4 pero podría ser más peligroso para mecanismos más grandes o más complejos.

Tiene fugas: una vez al día, el mecanismo fuga aceite, refrigerante o algún otro fluido en su espacio y en una casilla adyacente al azar (o, si el DJ lo desea, cualquier espacio adyacente que cause el máximo de problemas al grupo). Las casillas afectadas se consideran terreno desigual (*Reglas básicas*, pág. 476), lo que requiere que las criaturas que atraviesan tengan éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio con una CD apropiada al nivel del objeto.

Traquetea: cuando se mueve o se la empuja, la máquina emite un traqueteo ruidoso durante 1 asalto que puede ser oído claramente por las criaturas cercanas.

Quema aceite: la máquina emite un hedor a aceite o caucho quemado a intervalos impredecibles (pero por lo general no más de una vez por hora). Las criaturas adyacentes a la máquina cuando sufre el defecto quedan indispuestas 1 debido al olor.

Explota violentamente: los mecanismos internos de la máquina salen volando, destruyéndola. Obviamente, sólo puede sufrir este defecto una vez, y el DJ debería tener un buen motivo para destruir un mecanismo en el que el grupo confía.

Ubicaciones de Absalom

Los siguientes lugares en Absalom son útiles para cualquier aventura en la Ciudad del Centro del Mundo, pero son de particular interés para aquellos asociados con la tecnología inusual o que la estén buscando.

LA CATEDRAL MECÁNICA

La Catedral Mecánica se alza en el cuartel de las Monedas de

Absalom. La imponente estructura de placas metálicas y enormes engranajes se parece a un enorme ciempiés mecánico, con una torre de reloj que se alza en su parte posterior. Los mecanismos que festonean el edificio no son meramente decorativos; las paredes, las cámaras internas y las placas exteriores se mueven todas a las órdenes de los inescrutables e invisibles amos del edificio. El nombre de la estructura es un poco confuso, puesto que no es un edificio religioso sino uno educativo.

Los aspirantes a alumnos vienen de todo Golarion para aprender del claustro de la Catedral Mecánica, todos los cuales son alumnos con años de experiencia. Los misteriosos amos del recinto envían a sus laboriosos constructos servidores por toda la academia para que se ocupen de sus asuntos. Dichos asuntos no solo son mundanos, como apretar tuercas o barrer, sino también entregar los documentos de admisión y cobrar la matrícula (cuyo importe jamás se vuelve a ver). Los visitantes aprenden a esquivar a los decididos servidores, que raramente se preocupan en desviarse de sus asuntos para no chocar contra un alumno distraido o un transeúnte Las decisiones sobre la admisión y el importe de la matrícula parecen ser totalmente arbitrarias, puesto que los ávidos aspirantes a alumno tienen la misma probabilidad de ser invitados a los sombríos salones de hierro de la Catedral Mecánica que de ser rechazados.

CLÉRIGO DE BRIGH

Los alumnos y el claustro se reúnen en grupos denominados cognados. Estos grupos suelen centrarse en una sola disciplina o área de experiencia; por ejemplo, el cognado Vivito y Coleando se especializa en la curación, aplicando una mentalidad mecánica al tratamiento de las dolencias del cuerpo. El cognado El Mejor Amigo del Mecanismo se centra en la creación de compañeros constructos, haciendo todo lo posible para inspirar conceptos efímeros (como el de la lealtad) en los mecanismos de relojería.

El fundador e inventor de la Catedral Mecánica es una misteriosa figura envuelta en una túnica llamada el **Ensamblador** (N sin género constructo 19). El Ensamblador llegó hace casi un siglo al puerto de Absalom a bordo de una nave de relojería, afirmando ser la única criatura viva a bordo. Tras comprar los derechos de un solar abandonado cerca del callejón de la Miseria, el Ensamblador transportó allí mágicamente la nave de relojería y, a lo largo de un mes, la transformó en la forma actual de la academia.

A pesar de los muchos misterios de su funcionamiento, la Catedral Mecánica goza de gran estima. Los graduados de sus estudios de ingeniería, metalurgia y mecánica están muy demandados en toda la Región del mar Interior. Cualquiera interesado en el saber de los mecanismos y las ciencias relacionadas haría bien en intentar matricularse, aunque sólo fuera durante uno o dos semestres.

LA GALERÍA DE LA INNOVACIÓN

La Catedral Mecánica no es el único lugar de Absalom donde adentrarse en los misterios de los mecanismos de relojería. A los sacerdotes de Brigh en la Corte de la Ascensión les encanta hablar con los visitantes de temas de ingeniería y de innovación. Aunque cada uno tiene su propia especialidad, por lo general tienen conocimiento de las áreas de investigación de otros adoradores y pueden indicar a quien pregunta el mejor interlocutor para contestar preguntas específicas o detalladas.

El prominente templo de Brigh en Absalom se denomina la Galería de la Innovación. Además de funcionar como un museo (con exposiciones tecnológicas detalladas, que rotan de forma regular), el templo contiene unos cuantos auditorios, en los que se dan o se organizan conferencias de forma regular. La mayor parte de estas conferencias versan sobre temas abstrusos o altamente especializados, por lo que el calendario se fija con meses de antelación para asegurarse la mayor audiencia posible de buscadores de conocimientos especializados de toda la Región del mar Interior. Los sacerdotes

entienden que la colaboración impulsa la innovación y a menudo no aplican tasas de entrada para asistentes interesados pero incapaces de pagarlas, pero que parecen dispuestos a contribuir con algún conocimiento útil.

Se requiere de los sacerdotes de la Galería de la Innovación que den conferencias como parte de sus deberes normales en el templo, pero quienes detestan hablar en público traspasan la obligación a los acólitos más jóvenes. Si bien este deber es una gran oportunidad para los miembros más recientes del templo (puesto que nada refina más el reconocimiento de un tema como tener que hablar de él a una sala llena de expertos en el mismo), esta práctica hace que muchas de las conferencias sean un tanto caóticas, con la audiencia a menudo proporcionando opiniones y correcciones. **Flindish Tanwhirl** (N mujer gnoma, clériga 10), la actual suma sacerdotisa de Brigh, es una gnoma enigmática de quienes muchos afirman que es más un mecanismo que una persona. Pasa tal cantidad de tiempo en la Catedral Mecánica que sus raras apariciones en la Galería de la Innovación causan oleadas de excitación. Las pocas conferencias que pronuncia Flindish cada año suelen estar muy abarrotadas y a la vez ser muy enrevesadas.

JUGUETE DE CUERDA

CORDARIO

El Cordario (en Puerta del Oeste) es a menudo la primera parada de todo inventor en busca de suministros, puesto que sus propietarios venden todo tipo de tornillos, muelles, engranajes y componentes surtidos. Un matrimonio, **Symo** (LB varón semiorco experto 11) y **Mirtion** (LN varón humano mercader 6) dirige la tienda; Symo es el genio mecánico mientras que Mirtion es mejor en la gestión del stock y las ventas. Symo aceptó recientemente una posición de alto nivel en el ejército de Absalom, supervisando las armas de asedio y los ingenios mecánicos similares, por lo que a menudo un frenético Mirtion dirige el Cordario solo. Debido a su falta de conocimientos mecánicos, se suele agobiar si algún comprador experto le plantea preguntas detalladas. El Cordario también vende juguetes, artilugios y curiosidades completos a precios modestos; la mayoría son inventos de Symo, creados durante su tiempo libre. Aunque estas curiosidades suelen ser fiables y virtualmente nunca peligrosas, Mirtion no da garantía alguna acerca de la efectividad de las tictaqueantes y repiqueteantes mercancías fabricadas por su marido.

MERCADOS

Los pujantes mercados de Absalom son un excelente lugar para buscar innovaciones mecánicas, aunque alguien nuevo podría tener que preguntar para encontrar el vendedor adecuado. El Gran Bazar es el mejor sitio para comprar artilugios ingeniosos de relojería, pero el Mercado del Dios comercia dinámicamente con innovaciones brighitas. A menos que un comprador esté buscando algo muy sencillo, es muy probable que las mercancías sean caras y estén bien protegidas. Como cualquier suministrador de objetos caros, los mercaderes de mecanismos de Absalom suelen emplear guardias, discretos o visibles. Dichos guardias son a veces soldados de relojería o constructos similares, particularmente cuando el mercader quiere demostrar la efectividad de sus mercancías a la vez que las protege.

MERCADERES DE CACHIVACHES

Si necesitas disponer rápidamente de un vendedor de mecanismos o artilugios en alguno de los mercados de Absalom, aquí hay varios que podrías considerar.

El Amo de los Engranajes: este mediano excitable y de cabello púrpura tiene colgada una banderola encima de su tenderete que proclama que es el "Amo de los Engranajes". Es todo un artista que podría haber destacado como charlatán de feria, a quien le encanta describir cada uno de sus objetos como "innovaciones futuristas" o "artilugios que ahorran tiempo" a quien quiera escucharle. En realidad, sabe bastante poco acerca del funcionamiento de sus mercancías; se limita a comprarlas barato y confía en su labia para justificar el precio que pide por ellas.

Humphrin Green: un hombre demacrado y de rostro cetrino, vestido con un traje que le ajusta mal, Humphrin expone sus mercancías mecánicas en mesas más altas de lo normal, como para mantenerlas alejadas de las manos de los medianos o de los gnomos. En realidad, le encantan los niños y sabiendo que algún muelle sobresaliente o algún engranaje descontrolado podría pellizcar sus inquisitivos dedos, no quiere correr ningún riesgo.

Ortiga: esta quisquillosa leshy de los girasoles (*Bestiario 2*, pág. 181) tiene una atención escrupulosa a los detalles y una mesa meticulosamente organizada de piezas sueltas, llaves de cuerda, muelles y otros cachivaches que los inventores podrían encontrar útiles. Le gusta mucho más ordenar sus mercancías que venderlas, y tiene una tendencia poco agradable a comentar desfavorablemente la apariencia poco arreglada o las manos sucias de sus clientes.

Ostinna Barbetler: esta adusta y meticulosa enana exhibe una gran variedad de mercancías, todas ellas claramente marcadas con precios justos. La práctica de regatear le disgusta sobremanera; si alguien sugiere pagar siquiera una moneda de cobre menos que el precio indicado, expulsa al infractor de su tenderete de forma poco ceremoniosa. Después, denuncia ruidosamente al "desvergonzado tacaño" a los vendedores cercanos, la mayoría de los cuales ignoran sus exabruptos.

Rargin Hoffnatler: un taldano recio como un oso, con una amplia sonrisa y unas risotadas ensordecedoras, a Rargin le encantan las bromas. Además de los juguetes de cuerda y los artilugios de su tenderete, también tiene una mesa con artículos de broma del tipo polvos pica-pica y matasuegras. Cuando escasean los clientes, incorpora hábilmente dichos objetos a sus mercancías ordinarias, ofreciendo al siguiente cliente una "demostración cercana" del objeto manipulado, para gastar una broma.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ARCADIA: CAÑONES BESTIALES Y METALES CELESTES

Arcadia ha dispuesto de armas de fuego durante más de diez mil años, aunque de un tipo bastante diferente al que se puede encontrar en el Mar Interior. En los días distantes anteriores a la Gran Caída (que no azotó a Arcadia con enormes y devastadores meteoritos sino con una lluvia de metales celestes a través del continente central, que dio origen a grandes héroes y extraños efectos mágicos), figuras legendarias empuñaban tubos metálicos potenciados por magia, que disparaban proyectiles de energía arcana concentrada. Conocidos como cañones estelares o armas místicas, estas armas de fuego iban desde pistolas a una mano hasta largos fusiles. La mayor parte de pistolas estelares disparaban energía al rojo blanco que brillaba como una estrella, lo que les granjeó su nombre, pero las armas más sofisticadas podían cambiar la energía del arma mediante unos ingeniosos interruptores o incluso mediante la mera voluntad del usuario.

Las pistolas estelares arcadianas las empuñaban grandes héroes de leyenda en el centro y el norte de Arcadia, a menudo oficiales de justicia ambulantes que luchaban contra bandidos y monstruos para asegurar la paz. A veces, villanos intrigantes empuñaban tan poderosas armas para promover su propia riqueza e influencia. Janshar el Imparcial, Valliek Botas Oxidadas y Onki el Hábil son algunos de aquellos pistoleros míticos. Cualquiera con una pistola estelar podía infligir un daño devastador, y pocos tenían igual entre los demás que las blandían. El Código Estelar vinculaba a todos los que empuñaban dichas armas: no atacar jamás a un oponente desarmado, parlamentar con el débil que lo solicitaba, desdeñar el engaño, honrar los términos de un duelo, respetar la propia pistola estelar y muchas reglas más que varían según quien lo cuenta. Los usuarios malvados cumplían de boquilla el Código Estelar, aunque sus relatos de cómo tergiversar el texto del código para fomentar sus propios fines aparecen en relatos populares por toda Arcadia.

Crear una pistola estelar requiere conocimientos especializados. Los artesanos más notables (y quizá los únicos) era una gente demacrada y aislacionista que vivía en monasterios a gran altura en las montañas Mildanesas. Imponentes y mudos, con coronas de piedra que sobresalían de sus largas cabezas, aquellos reclusos utilizaban nombres, pero eran conocidos como los Regentes Coronados. A pesar de su poderosa magia y de su intrincada artesanía (no limitada a las fabulosas pistolas estelares) los Regentes Coronados no mostraban interés alguno por expandir sus dominios

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

ni su influencia. Comerciaban con unos cuantos foráneos de confianza y las historias de valerosos viajeros que viajaban a un monasterio de montaña para regatear por una pistola estelar aparecen en muchos relatos populares de Arcadia, como el *Ascenso de Banjara y la Osada Petición de Janshar.* La pujante ciudad de Klesh Superior está construida alrededor de las ruinas del más bajo de los monasterios; sus habitantes humanos y medianos son ricos gracias a las reliquias que dejaron atrás los Regentes Coronados y los miembros del Consejo de la Espira de la ciudad van todos ellos armados con una pistola estelar. Se pueden encontrar otros monasterios completamente abandonados o habitados por monstruos peligrosos; los Regentes Coronados se han desvanecido en las brumas de la historia y la leyenda.

Hoy en día, las pistolas estelares son extremadamente raras. Descubrir una pistola estelar intacta es un acontecimiento monumental, y los rumores acerca de pistolas estelares perdidas han inspirado a generaciones de buscadores de tesoros. Aunque dichas fabulosas armas prácticamente han desaparecido, el Código Estelar se ha filtrado hasta los códigos legales modernos de toda Arcadia, proporcionando protección a los desposeídos y a los pisoteados. Las leyendas de los pistoleros y de sus gestas despuntan en los relatos de Arcadia.

El saber de las armas de fuego

Las armas de fuego imponen respeto y autoridad en toda Arcadia, un legado del poder de las pistolas estelares y de los pistoleros que vivían según el Código. Mucha gente en todo el continente no ha visto jamás una pistola estelar de verdad; sólo saben de aquellas antiguas armas gracias a las leyendas. Este legado ha demostrado ser un terreno fértil para la invención. Durante milenios, arcadianos inventivos y determinados han ingeniado armas similares durante generaciones para capitalizar el poder y el prestigio de las pistolas estelares. Éstas son las armas que ahora, por lo general, equipan a quienes detentan la autoridad, o empuñan quienes desafían a dicha autoridad.

La innovación tecnológica tiene su máximo exponente en la región conocida como los Tres Cráteres, donde factorías que emiten hollín muestran un insaciable apetito de minerales. Estas factorías fabrican un número sorprendente de la maravillas tecnológicas más sofisticadas del continente.

Durante siglos, los Tres Cráteres fabricaron pistolas impulsadas por aire y fusiles que adolecían de un alcance corto y de un poder de detención insuficiente; como imitaciones obviamente inferiores de las pistolas estelares, estas armas eran de uso limitado excepto como símbolos de estatus. Sin embargo, hace casi una década, nuevas técnicas de forja de metales celestes se abrieron camino hasta los Tres Cráteres. Los Señores del Humo, que gobiernan la ciudad, hicieron que sus mejores inventores aplicaran ingeniería inversa a estas pistolas estelares renacidas para replicarlas. Inicialmente, los astutos Señores del Humo intentaron mantener las armas de fuego para su uso exclusivo; se daban cuenta de que su ventaja desaparecería si las armas superiores se volvían públicamente disponibles. Su petulante animosidad y sus implacables intrigas consiguieron que no se tardara mucho en que los secretos de la creación de armas de fuego de metales celestes se expandieran a todos los ingenieros de la ciudad-estado. Los fabricantes de las factorías rápidamente reorganizaron sus instalaciones para producir en masa armas de fuego de metales celestes. Una competencia feroz hizo bajar los costes y aumentar la fiabilidad, y las armas de fuego ahora son comunes en todo Tres Cráteres. Se han extendido a muchos lugares más allá, tan lejos como la imperialista Razatlan en el distante sur y los reinos subterráneos de Braskoff al norte.

Más allá del norte y centro de Arcadia, las pistolas de metal celeste híbridas de magia y tecnología ceden terreno a las armas de fuego más puramente mágicas vinculadas a las antiguas tradiciones arcadianas; en los extremos más alejados del continente, la tradición mágica es tan prevalente que la tecnología sofisticada es tan rara como innecesaria. Incluso entre las culturas que desarrollan la magia en lugar de la tecnología, el saber de las armas de fuego que data de cuando las pistolas estelares es muy fuerte. En lugar de crear armas a partir de acero, muchas de estas culturas aprendieron a construir armas a partir de hueso y de carne mágicamente alterados. Hace milenios, dichos innovadores averiguaron que incorporar componentes de monstruos poderosos hacía que sus armas fueran más poderosas, con creaciones como por ejemplo los lanzadores de fuego de garganta de dragón y los fusiles de espinas de mantícora. Estos cañones bestiales son completamente diferentes, tanto de las antiguas pistolas estelares arcanas como de las maravillas tecnológicas de las pistolas de aire, y sus portadores lucen sus armas, únicas y potentes, con el honor y el orgullo comunes entre los pistoleros de Arcadia.

A lo largo de los siglos, los señores-magos y las academias cercanas de toda Arcadia han afirmado haber conseguido averiguar los secretos de volver a crear las pistolas estelares (estas afirmaciones son particularmente comunes en la magocracia de Heyopan, cuyas Nueve Dinastías pujan por la supremacía política). Si bien estas armas de fuego de metal celeste y sus mecanismos de disparo mágicos son ciertamente impresionantes, no son pistolas estelares de verdad. Los esfuerzos que se hacen por recrearlas consiguen a veces armas completamente extrañas, como por ejemplo pistolas que utilizan elementales vinculados para comprimir el aire y lanzar proyectiles de metal al rojo, fusiles que lanzan balas de luz solar concentrada o escopetas que escupen fragmentos de alma. Esos inventos son muy poco aplicables a gran escala y a menudo su desarrollo se ha acelerado en demasía, haciendo que su funcionamiento sea (en el mejor de los casos) poco fiable y que dé lugar incluso a unos cuantos fallos desastrosos. Sin embargo, un héroe determinado o incluso un viajero curioso tiene una buena probabilidad de localizar (o encargar) un arma de fuego auténticamente única.

Las tierras del Disparo Letal

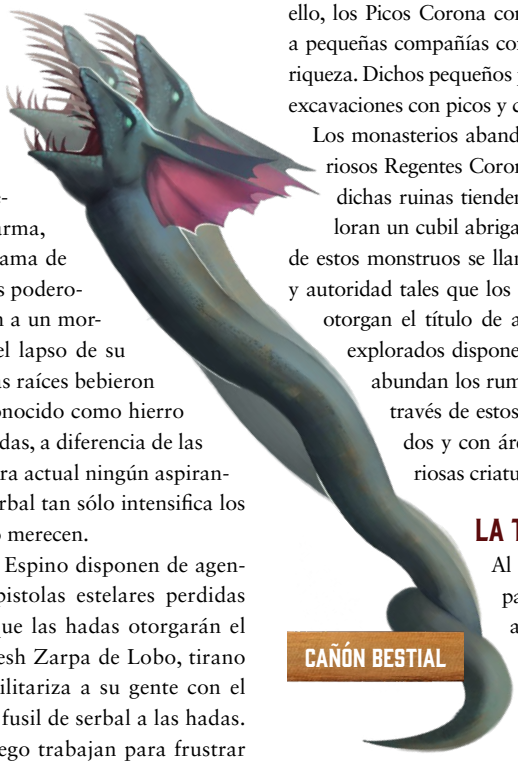
Arcadia es el hogar de millares de naciones, desde la helada Vallenhall, en el lejano norte, pasando por Xopatl cerca de los golfos centrales, y que fue forjada por héroes, hasta las meridionales Tierras Fantasma. Las armas de fuego predominan sobre todo en la región conocida como las Tierras del Disparo Letal en el norte y centro de Arcadia, donde el saber de las pistolas estelares sigue siendo fuerte. Esta región se parece a un libro abierto boca abajo; las montañas Mildanesas, donde los Regentes Coronados antaño fabricaran su incomparable artesanía, recorren su centro de norte a sur. Hay extensos desiertos al oeste y fértiles llanuras y bosques al este. Cada una de estas regiones retumba con el saber de las armas de fuego, pero los ecos resuenan de forma diferente.

Arcadia

Puerto Valen
LIGA PRIMIGENIA
LAS TIERRAS DEL DISPARO LETAL
Tres Cráteres
TIERRA DE LOS LAGOS SEPTENTRIONALES
Teocracia de Halana
Llanuras Illani
Picos Corona
Segada
Rama de Espino
Tazuni
VIEJO RAZATLAN
EXTENSIÓN DE SAL
Xopatí
Isla Iscadero
TIERRAS DE LAS SEGUNDAS ALMAS
N
O
E
S

RAMA DE ESPINO

Durante siglos incontables, el vasto bosque Rama de Espino ha sido el hogar de seres bestiales que viven en una vaga coalición de asentamientos en lo alto de los árboles. Los bestiales marcan sus dominios con estelas de piedra, pero estos megalitos no denotan tanto fronteras actuales como áreas de influencia protegidas por magia antigua. Hace muchos años, la gente de Rama de Espino se unió para repeler a los invasores del Ejército de Fuego de Razatlan, cuyas incursiones quemaron gran parte del bosque y crearon la Cicatriz de Fuego, una región todavía plagada por la magia de los invasores. Después, los asentamientos cayeron en una feroz lucha entre sí, reclamando todos el crédito por la victoria y exigiendo el fusil de serbal. Esta legendaria pistola estelar es tanto un emblema como un arma, que denota el dominio sobre todo Rama de Espino. El fusil está en manos de unos poderosos custodios feéricos, que lo otorgan a un mortal que lo merece durante tan sólo el lapso de su vida. Hecho a partir de un árbol cuyas raíces bebieron profundamente de dzejet (el metal conocido como hierro raudo), el arma no incomoda a las hadas, a diferencia de las armas de fuego de hierro. Que en la era actual ningún aspirante haya recibido todavía el fusil de serbal tan sólo intensifica los choques entre quienes creen que se lo merecen.



CAÑÓN BESTIAL

Muchos gobernantes de Rama de Espino disponen de agentes que buscan desesperadamente pistolas estelares perdidas u otras armas de fuego, creyendo que las hadas otorgarán el Fusil a pistoleros superlativos. Varkesh Zarpa de Lobo, tirano de Nueverramas, amasa armas y militariza a su gente con el objetivo de arrancar por la fuerza el fusil de serbal a las hadas. Los Bombarderos de Cicatriz de Fuego trabajan para frustrar dichos planes, recorriendo el terreno desde la desolada Cicatriz de Fuego y deslizándose a través de las estelas encantadas por Varkesh en la frontera, pero estos alquimistas y pirómanos tampoco son héroes.

LOS PICOS CORONA

Las montañas Mildanesas son una enorme cordillera que recorre casi toda la longitud de Arcadia. Su parte septentrional, antaño habitada por los Regentes Coronados, se conoce hoy en día como los Picos Corona. Los pocos pasos que atraviesan la región son altos, la mayoría se vuelven infranqueables, con feroces tormentas y fuertes acumulaciones de nieve, durante el invierno. La próspera ciudad de Klesh Superior, al este, es el mejor lugar para encontrar guías con los que atravesar los Picos Corona, puesto que sus exploradores conocen la mejor manera de negociar con los Guardianes de los Pasos, una confederación de medianos montados en rocs que vigilan los pasos y exigen tributo. Algunos Guardianes de los Pasos prefieren fusiles largos con los que amenazan a los viajeros desde una distancia segura y están dispuestos a pagar una buena cifra por semejante armamento. Los inconstantes Guardianes de los Pasos no son los únicos peligros que hay en las montañas: criaturas parecidas a los yeti denominadas antimoks, wendigos y monstruos más extraños aun frecuentan los picos. Unos pocos y pequeños asentamientos como Rasgajuramento y Estante del Piquete proporcionan hospitalidad a los viajeros, pero la hospitalidad puede ser difícil de encontrar en las montañas.

Los Picos Corona disponen de pocos recursos que no sean minerales, pero de eso tienen en abundancia. Las excavaciones mineras más extensas y avanzadas están en las montañas más cercanas a Tres Cráteres, donde los Amos del Humo ordenan la agotadora labor que extrae hierro, estaño y plata de minas grandes y lucrativas. Estos picos albergan muchas vetas menores de esos y otros metales útiles, incluyendo metales celestes de la Gran Caída. Por ello, los Picos Corona continuan atrayendo a individuos recios y a pequeñas compañías con ganas de trabajar y que sueñen con la riqueza. Dichos pequeños prospectores protegen diligentemente sus excavaciones con picos y con armas de fuego.

Los monasterios abandonados que antaño ocuparan los misteriosos Regentes Coronados están altamente buscados, aunque dichas ruinas tienden a albergar criaturas peligrosas que valoran un cubil abrigado en los inclementes picos. El principal de estos monstruos se llama Dwashtil, una wendigo de un poder y autoridad tales que los demás wendigos de los Picos Corona le otorgan el título de ama. Algunos de los monasterios mejor explorados disponen de extensos pasadizos subterráneos, y abundan los rumores acerca de que existen conexiones a través de estos pasadizos con otros monasterios perdidos y con áreas más profundas habitadas por misteriosas criaturas que jamás han visto la luz del día.

LA TEOCRACIA DE HALANA

Al noroeste de Tazuni, el desierto cede el paso a unas colinas onduladas y fértiles y a una línea costera de acantilados empinados. En esta región habitan muchos tengus, aunque los humanos siguen siendo muy superiores en número. Aunque esta tierra parece pastoril, está bajo el firme control de un gobierno despótico conocido como la Teocracia de Halana. Con su cuartel general en la ciudad de Colonia de Grajos, de múltiples agujas, la iglesia hace todo lo que puede para controlar todos los aspectos de la vida dentro de sus fronteras, desde el momento de las cosechas hasta la educación de sus jóvenes. Sin embargo, lejos de ser un lugar ordenado, los dictados de la iglesia son erráticos y a menudo contradictorios, por lo que la nación está sumida en la paranoia, el esfuerzo y la miseria. La propia fe no es menos retorcida, adorando a un panteón cambiante de dioses malignos del cielo centrado en el señor demoníaco Pazuzu. Se considera una herejía pronunciar el nombre de cualquier dios celeste del panteón; la iglesia afirma que hacerlo invita a la corrupción y a la locura. Los líderes de Halana, los tres Teócratas Llevados por el Aire, pueden controlar el clima, aunque prefieren convocar tormentas para mostrar su ira en lugar de buen tiempo para beneficiar al populacho. Se sabe que son físicamente débiles a pesar de su divino poder, y sus sellos de poder están hechos de un metal celeste venenoso llamado abisio, o piedra febril.

La Teocracia de Halana hace que su voluntad se cumpla mediante un grupo de élite de soldados malignos conocidos como los mivanianos. La mayoría son tengus, pero la fuerza admite también a un buen número de bestiales aviares y de tiflins con rasgos aviares. Todos los mivanianos llevan cañones bestiales creados a partir de monstruos voladores, lo que les concede un alcance sin paralelo.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Para cualquiera que no sea mivaniano, la tenencia de un arma de fuego de cualquier tipo es una ofensa capital. Una extensa y sorprendentemente bien armada rebelión se está preparando para derrocar a la teocracia y tiene alijos de armas de fuego escondidos por toda Halana; sólo necesita reclutar suficientes héroes que quieran luchar para liberar sus tierras.

LAS LLANURAS DE ILLANI

Las extensas llanuras que cruzan el centro de Arcadia están manchadas de sangre antigua. Grandes civilizaciones de señores de los caballos y de sus atronadoras monturas han pisoteado estas llanuras durante miles de años. El extremo occidental de estas llanuras ha visto una época de paz relativa en las últimas generaciones, gracias a la protección que le ha proporcionado la tecnología de los Tres Cráteres, así como la resiliencia de sus habitantes orcos y humanos.

Hace siglos, y después de hacer piña con un grupo de enanos para derrotar la masiva amenaza de un gogiteth, los orcos de Arcadia se agruparon para ayudar a los enanos en su búsqueda de la superficie. Desde entonces, unos y otros han mantenido buenas relaciones. Habiendo recibido una bienvenida poco entusiasta por parte de los bestiales de Rama de Espino, los orcos emigraron a las llanuras de Illani. En lugar de llegar como conquistadores belicosos, sabían que su apurado pueblo tenía que hacer la paz para sobrevivir. A su vez, los humanos de las llanuras, recientemente liberados de unos opresores procedentes del este y cuyo liderazgo era presa de la agitación, necesitaban su ayuda. Los humanos y los orcos se convirtieron en aliados firmes y lo han sido desde entonces. Los humanos contribuyeron su saber agrícola y ecuestre y los orcos aportaron numerosas habilidades y secretos de sus hogares subterráneos. El de utilizar trofeos arrancados de enemigos monstruosos como arma no fue el menor de ellos. Combinado todo ello con el saber de las pistolas estelares, la gente de las llanuras de Illani fue uno de los primeros grupos de Arcadia en crear los cañones bestiales. Las cacerías en las cavernas que hay bajo los antiguos cuellos volcánicos de las llanuras proporcionan la materia prima para este antiguo arte que hoy en día aún se practica.

Las prósperas granjas y ranchos que hay repartidas por las llanuras de Illani dan de comer a Tres Cráteres y a muchas otras naciones cercanas. Incluso los habitantes más pobres de Latwaria y Grassbutte, las mayores ciudades de Illani, nunca se enfrentan a la hambruna, aunque una plaga maligna se está extendiendo en estos centros urbanos. La plaga está siendo contenida por los sacerdotes de Desna (conocida aquí como la Dama de la Hierba Alta) de la región, que suelen llevar armas al cinto, pero hay serias preocupaciones por el destino de la región si la plaga se extiende a la fértil campiña.

TAZUNI

El desierto occidental que se extiende desde los Picos Corona está limitado hacia el sur por el salado lago Tapipallati y hacia el norte por la Teocracia de Halana y las ciudades de la insular Liga Primigenia. Esta es una tierra salvaje y polvorienta, de gente dura, bandidos desesperados y agentes de la ley de mirada fría. La civilización se arracima en ciudades como Altameda, Caramba y Nueva Hayewood; todas ellas están rodeadas de granjas y ranchos miserables.

El país necesita urgentemente héroes que maten a las bestias merodeadoras, rastreen a los cuatreros y protejan a los carromatos que viajan de una población a otra. A menudo los *sheriffs* agradecen la ayuda, si no están ellos mismos detrás del bandidaje, puesto que no todos los agentes de la ley están a la altura del honor de sus placas. El alcance de la ley en Tazuni no se extiende más allá de un disparo de fusil, por lo que los delincuentes que se pierden de vista en el desierto son libres para trasladarse a otro lugar.

Viajar es una forma de vida en Tazuni. Diligencias de línea regular trasladan colonos, mercancías y correo entre las distintas comunidades. Los rancheros deben mantener en movimiento a sus

grandes manadas de reses para asegurarse de que están adecuadamente alimentadas antes de llevarlas al mercado. Los pocos ríos del país son una fuente de vida indispensable, puesto que todos fluyen al lago Tapipallati, que no es potable. La mayoría de las poblaciones grandes están construidas junto a los ríos; algunas, como Carama, en el río Carama, están situadas sobre una vía de agua mediante una serie de pasarelas de madera atiborradas de tiendas, tenderetes, posadas y plataformas de pesca. A pesar de sus pintorescos puentes y de sus atiborrados muelles, estos ríos distan mucho de ser dóciles. Los peligros acuáticos de estas vías de agua dan tanto que hacer como los bandidos a las líneas de diligencias.

Explicar relatos es una fuerte tradición en Tazuni. Se espera de los visitantes que expliquen relatos sobre éxitos pasados, tanto si son suyos como de otros, reales o exagerados. Se espera que los relatos sean gratuitos; por lo tanto, muchos bardos y otros cuentacuentos deben también jugar a los dados o a las cartas en tabernas polvorientas para llegar a fin de mes.

Rolsk Cabeza de Piedra, un astuto gigante de piedra y nigromante que colecciona lápidas y se las arroja a sus enemigos, combinó hace poco unas cuantas bandas de humanos y de medianos bajo su brutal liderazgo, suplementando a la Banda de Cabeza de Piedra con unos cuantos guls a los que reanimó. Se rumorea que pretende incrementar las actividades de la Banda de Cabeza de Piedra desde robar y matar ganado hasta asaltar poblaciones. El ineficaz *sheriff* de Nueva Hayewood, llamado Brondell Chanrodine, ignora activamente los rumores acerca de los movimientos de Rolsk cerca de la población, para desaliento de sus habitantes.

TRES CRÁTERES

Una enorme ciudad-estado situada entre tres grandes lagos en la parte norte-centro de Arcadia, Tres Cráteres es una de las mayores metrópolis de Arcadia. Sus fábricas, que vomitan hollín, fabrican maravillas tecnológicas sin igual en Arcadia y quizá en todo el mundo. Los Señores del Humo, los gobernantes, hacen todo lo que pueden para mantener el control de la región, pero sus continuas luchas internas minan su autoridad. Tres Cráteres es extraordinariamente cosmopolita; además de extensas conexiones comerciales con las ciudades de Klesh Superior, Latwaria y Grassbutte en las naciones vecinas, también tiene extensos tratos con la región conocida como la Tierra de los Lagos Septentrionales, que está al noreste.

Tres Cráteres tiene un apetito virtualmente inacabable por el mineral necesario para construir su tecnología. Los Señores del Humo emplean mineros submarinos que extraen mineral de las aguas de los tres lagos circundantes (el prístino Lágrima de la Luna, el turbio Sartén de Aceite y el neblinoso lago Awnkawak). Unos acuerdos comerciales con la Tierra de los Lagos Septentrionales, rica en metales celestes, aportan envíos tremendamente valiosos que recorren caminos pavimentados con hierro y fuertemente patrullados hacia el este.

Aunque la mayor parte de los habitantes de Tres Cráteres son humanos, hay poblaciones importantes de medianos, rátidos y una raza insectil denominada klinkois que también viven aquí. La gente se divide mucho más a menudo por clase social que por ascendencia y por lo tanto se mezcla habitualmente. Las armas de fuego son lo suficientemente comunes como para que cualquiera sepa cómo mantener y hacer funcionar una de ellas, y se considera que los arcos son pintorescos y anacrónicos.

CRONOLOGÍA DE LAS TIERRAS DEL DISPARO MORTAL

Las Tierras del Disparo Mortal no es la única región grande y temáticamente vinculada de Arcadia (la Liga Primigenia al norte, la Tierra de los Lagos Septentrionales al noreste, la Extensión de Sal al sur y la Caída Razatlan al sureste son algunas de ellas). Las siguientes son unas cuantas fechas clave en la historia de las Tierras del Disparo Mortal.

-5293 RA	La Gran Caída; llueven metales celestes sobre muchas regiones de Arcadia.
-5111 RA	Se registra el último contacto definitivo con un Regente Coronado.
-4949 RA	Tras ayudar a los enanos a encontrar la superficie, los orcos emigran a las Tierras del Disparo Mortal y se asientan junto a los indígenas humanos que habitan en las llanuras de Illani.
-3009 RA	Se funda Nueverramas en Rama de Espino.
-2602 RA	La imperialista Razatlan invade Rama de Espino, carbonizando una sección conocida hoy en día como la Cicatriz de Fuego.
2973 RA	Se desarrollan las armas de fuego impulsadas por aire en Tres Cráteres.
4077 RA	Los seis Señores del Humo se hacen cargo de la producción en Tres Cráteres.
4399 RA	Los Nómadas del Aceite, un ejército de constructos cubiertos de grasa, asaltan Tres Cráteres pero son repelidos, lo que cimienta el gobierno de los Señores del Humo (que actualmente se cuentan por docenas); los residuos de los constructos manchan permanentemente el lago que ahora se llama la Sartén de Aceite.
4473 RA	Seguidores de Pazuzu se hacen con el poder en Halana, estableciendo la Teocracia de Halana.
4675 RA	Los antimoks, parientes lejanos de los yetis, destruyen la población de Estante Ancho en los Picos Corona; se reconstruye la primavera siguiente como Estante del Piquete, con mejores defensas.
4691 RA	Los Bombarderos de Cicatriz de Fuego se unen y empiezan a hacer incursiones en Rama de Espino.
4699 RA	Los antimoks destruyen tres puestos avanzados en los Picos Corona; el erudito Fowalka Churrick postula que las incursiones de los antimoks tienen lugar cada 24 años.
4710 RA	Una bonanza tecnológica en el diseño de armas de fuego hace que nuevas armas forjadas a partir de metales celestes se extiendan por las Tierras del Disparo Letal.
4716 RA	Los mivanianos de la Teocracia de Halana exponen a un grupo de supuestos rebeldes y los ejecutan dejándoles caer en las plazas de las poblaciones de toda la región desde miles de pies (centenares de metros) de altura; empieza a crecer una resistencia secreta a la teocracia.
4719 RA	Aparece una plaga tenaz en las ciudades de Grassbutte y Latwaria.
4721 RA	Rolsk Cabeza de Piedra reúne todas las lápidas y todos los cadáveres del cementerio de Nueva Hayewood y se retira con ellos... de momento.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

EL IMPERIO JISTKA: ANTIGUOS AUTÓMATAS

Golarion se estremeció hace diez mil años, cuando la Gran Caída fracturó el terreno, dispersando a sus habitantes y borrando del mapa la antigua civilización azlante. Cuando los materiales de eyección ensombrecieron el cielo, las plantas se marchitaron, las redes comerciales se desintegraron y las sociedades de Golarion se resquebrajaron, empujando al planeta a una edad oscura literal de supervivencialismo amargo. Y sin embargo, restos de la cultura azlante sobrevivieron. Siglos más tarde, a lo largo de la costa meridional del recién formado mar Interior, un joven analfabeto local llamado Arustun descubrió un alijo de escritos azlantes. Ya fuera mediante una iluminación sobrenatural o un genio natural, consiguió de alguna manera descifrar los textos, utilizando aquellos secretos redescubiertos para revolucionar sus comunidades locales. Arustun agotó rápidamente los textos y quiso más. Con la ayuda de su mujer Minurna y de su amigo Venistos, construyó un navío para navegar por los mares en busca de culturas dispersas y de otra literatura perdida, un viaje que acabó viéndole viajar a otros planos de existencia. A su vuelta décadas más tarde, recopiló sus relatos en el *Poleiheira*, un libro de leyendas y de enseñanzas, que demostró ser fundacional para la civilización que Arustun ayudó a fundar: el Imperio Jistka.

Esta nueva monarquía se centraba principalmente en el desarrollo tecnológico y en la expansión militar, pensando en sí misma como un imperio que uniría a la humanidad en una nueva edad de oro. A su disposición, el Imperio tenía dos herramientas cruciales: servidores extraplanarios y artificios mágicos. En sus viajes, Arustun forjó miles de conexiones con seres alineados con la ley y con los elementos, y los poderosos magistrados que se alzaron en el Imperio Jistka mantuvieron dicha tradición conjurando eones y genios para dirigir sus ejércitos y evangelizar la visión imperial de un futuro brillante (aunque no negociable). Mientras tanto, los artificieros-sacerdotes jistkanos adaptaron manuscritos azlantes incompletos sobre mecanismos para crear sus propias escuelas de creación de gólems y de mecanización, que sobrepasaron enormemente a sus predecesores.

La arrogancia y la beligerancia del Imperio Jistka pusieron en riesgo su crecimiento y su estabilidad. Los magistrados y los artificieros-sacerdotes competían cada vez más por el poder y la influencia con la creciente aristocracia. Las inexorables conquistas

de los ejércitos sobrenaturales del Imperio marcaban a Jistka como invasores malignos a los ojos de sus vecinos. Tan sólo la ascendencia de Osirion hacia el este unía los esfuerzos del Imperio y ambas naciones chocaron amargamente en una guerra de atrición que Jistka perdió lentamente, pero no antes sin crear y conjurar unos seres extremadamente peligrosos que amenazaron con destruir al Imperio con la misma facilidad que aplastaban a sus enemigos. Al final, Jistka se desmoronó debido tanto a las crisis sobre la sucesión imperial como a la guerra, reducido a polvo por los igualmente adustos ejércitos de Osirion.

A diferencia de los renacimientos culturales de que han disfrutado Thassilon y Osirion, Jistka ha sido siendo una civilización muerta y largamente olvidada cuya influencia raramente vuelve de forma directa a la superficie. Los arqueólogos y los exploradores descubren de vez en cuando alguna ruina prístina o algún alijo de emergencia donde el Imperio ocultó gólems para un contrataque final. Sin embargo, el legado vivo de Jistka también sobrevive en sus autómatas (ver pág. 36), que han empezado a reaparecer tras un hiato de mil años de duración.

Constructos infundidos

Sin una fuerza que lo anime, un constructo no es más que una estatua glorificada. Donde los constructos ensamblados con más ética se basan en una poderosa mota de energía positiva, cada constructo jistkano requería un ser atrapado, como por ejemplo un elemental de tierra; cuanto más abultaba el gólem, más poderoso tenía que ser el espíritu vinculado. Aunque los constructos jistkanos originales son ahora lo suficientemente raros como para que la mayoría piense en ellos como una tecnología monolítica, las técnicas de golemistería del Imperio evolucionaron ininterrumpidamente durante más de mil años conforme los artífices redescubrían técnicas perdidas, ensayaban teorías, agotaban recursos, inventaban nuevas herramientas y ponían los cimientos para el diseño de constructos en la era moderna.

Constructos elementales

Durante sus viajes, Arustun descubrió y recopiló fragmentos de antiguos mecanismos azlantes y la teoría subyacente a los mismos. Sus compañeros descifraron ávidamente estas técnicas y crearon unos cuantos servidores de relojería propios, pero sus creaciones mecánicas siempre parecían huecas y sin vida, réplicas funcionales de la tecnología de otra cultura que no reflejaban ni los valores jistka ni la propia visión de Arustun. Al inicio, Jistka había construido grandes ciudades, atrayendo a las dispersas gentes del Garund septentrional para que prosperaran allí. Tal y como razonaban los aprendices de artífice, sus propios constructos deberían alzarse de la misma forma, creando un magnífico hogar articulado, obligando mágicamente a los espíritus a que habitaran los cuerpos físicos y beneficiándose como recompensa del trabajo de aquellos nuevos habitantes. Así fue como aquellos jistkanos desarrollaron gradualmente su propia tecnología de gólems, potenciada no por muelles y engranajes, sino por elementales que habitaban y animaban los inermes cuerpos.

Pero, ¿cómo? A menudo, la golemistería moderna se basa en el lanzamiento de conjuros arcanos. A pesar de haber desenterrado elementos de los mecanismos azlantes, aquellos jistkanos vivieron siglos antes de que el legendario lanzador de conjuros conocido como el Viejo Mago Jatembe devolviera la magia arcana a Golarion. Por lo tanto, la magia que vinculaba a aquellos primeros gólems jistkanos evolucionó a partir de largas tradiciones de relatos orales, narrativa y magia ocultista. En lugar de vincular a los elementales por la fuerza, aquellos artífices tempranos influyeron a cada gólem con una narrativa convincente. Una vez un elemental con libre albedrío se acercaba, la magia le atraía, atrapándole dentro de un cuerpo poderoso y dentro también de un relato insidioso que reforzaba su lealtad hacia su amo. Sin duda muchos artífices creyeron que habían hecho un favor a aquellos elementales proporcionándoles un hogar, y algunos liberaron a los atrapados espíritus después de años de servidumbre obligatoria. Pero en el fondo, esta magia no era más que un lavado de cerebro glorificado y puso las bases para el milenio de esclavización elemental subsiguiente.

Aunque la dependencia de los elementales persistió, las técnicas y las demandas evolucionaron con el tiempo. Las técnicas ocultistas adolecían de límites inherentes, puesto que capturar elementales errantes requería una personalización cuidadosa y sólo podía atrapar a aquellos seres que ya vagaban por el norte de Garund. Una vez el suministro decreció, la creación de gólems se hizo más lenta. Más tarde, y una vez se reintegró la magia arcana en las tecnologías jistkanas, se desarrolló una opción más económica y directa: conjurar una cantidad ingente de elementales desde los Planos para insertarlos en los cuerpos de constructo que les esperaban. Una vez desaparecidas las restricciones de suministro, la creación de gólems se expandió desde una artesanía de prestigio a una industria imperial, soportada por una creciente clase de artífices-sacerdotes que construían poder de conjuros arcano para impulsar sus creaciones. Si bien dichos artífices mantenían parte de los valores culturales de sus predecesores, los rituales de ligadura adicionales no podían competir con aquellas nuevas soluciones cercanas y las técnicas ocultistas se desvanecieron de la práctica y de la memoria. Incluso en la era moderna, la metodología de ligadura arcana de Jistka forma el núcleo de la creación de gólems y la antigua aproximación oculta sigue siendo extremadamente rara.

Sin embargo, por cada problema resuelto surgía uno nuevo. La hipnótica narrativa que atrapaba a los elementales en los gólems ocultistas funcionaba como un laberinto, redirigiendo siempre los pensamientos del elemental y engañándole para que se adentrara cada vez más en la trampa mental. Las técnicas cercanas funcionan más como cárceles, basándose en el poder en bruto y en fórmulas cuidadosas para neutralizar a sus cautivos. Pero no existe ninguna pared impenetrable. Bajo una gran agitación, la fuerza que anima a un gólem arcano lucha contra dichas barreras y a veces consigue liberarse de ellas. Para los que lo ven desde fuera, esta lucha se parece a la confusión y a una furia violenta conforme las desesperadas luchas del elemental toman el control de su cuerpo artificial antes de que la magia recupere el control.

A pesar de ello, sólo los diseños arcanos satisfacían las necesidades de Jistka, puesto que sus ejércitos dependían cada vez más de grandes cantidades de gólems preparados como mano de obra, tropas de asalto y guardianes. Los mineros y los leñadores de Jistka dirigían a los gólems para que cosecharan recursos cada vez más vastos que intercambiar por reactivos y para alimentar las forjas. Las áridas condiciones del Garund septentrional recuerdan en parte esta hambrienta expansión. Pocos se podían oponer al poder completo del Imperio, por lo menos hasta que se alzó Osirion.

Constructos infernales

Siendo al principio una curiosidad distante hacia el este, Osirion creció rápidamente, invadiendo las esferas de influencia de Jistka e

interceptando el crucial comercio que sostenía el Imperio. Las tensiones estallaron en una guerra total y las ventajas iniciales de que Jistka disponía, las perdió durante siglos de luchas internas entre magísteres y artífices. Para cuando el Imperio pudo presentar un frente unido, Osirion no tan sólo disponía de herramientas con las que devastar a los ejércitos combinados de gólems, genios y mortales, sino que también había desarrollado estrategias insidiosas para debilitar a Jistka desde dentro, como por ejemplo la terrible Plaga Nocturna. Con sus recursos menguando, Jistka necesitaba un arma nueva e imbatible.

La respuesta vino de sus territorios septentrionales, creada en la ciudad-forja de Rachikan y rápidamente compartida entre los bastiones de los artífices. Durante generaciones, los constructores se basaban en elementales capaces y relativamente dóciles para animar a los constructos. Bajo presión para suministrar tropas de asalto, en su lugar los ingenieros de Rachikan empezaron a conjurar infernales para que animaran a los gólems. En muchos aspectos, era una solución brillante. Los infernales ya tenían tendencia a la posesión, por lo que una fracción mayor de su poder en bruto podía ser transferida a los cuerpos mecánicos de los gólems, y una pizca de su Inteligencia se manifestaba como una astucia rudimentaria que concedía a los gólems mayor adaptabilidad en combate. A diferencia de los elementales, muchos de los infernales también cerraban tratos abiertamente con los artífices-sacerdotes para habitar voluntariamente las estatuas sin vida, lo que reducía enormemente el coste de vincular y neutralizar a los seres extraplanarios.

Muchos infernales eran más fuertes que sus contrapartidas de los Planos Interiores, lo que les permitía animar máquinas de guerra aún mayores. Los gólems resultantes, infundidos por infernales, proporcionaron exactamente lo que el desesperado Imperio necesitaba, permitiendo la creación de motores legendarios como el temible behemoth llamado gólem fortaleza, una fortaleza elefantina andante de más de 50 pies (*15 m*) de altura, que derrumbaba las fortificaciones convencionales con la potencia bruta de sus pisadas.

Aunque estos gólems infernales al principio borraron del mapa a sus oponentes, los relatos de fallos terribles mancillaron rápidamente las victorias. Un gólem típico siempre corre el riesgo de que su espíritu elemental se rebele; estos nuevos gólems raramente eran lo bastante recios como para contener la furia infernal sellada en su interior. Los constructos entraban de forma regular en furias de combate que sus comandantes no podían controlar, resultando a menudo en que el infernal se liberara por completo en un estallido de energía impía. Incluso aquellos habitados por infernales voluntarios se salían de control. La única ventaja es que aquellos terrores blasfemos infligían mucho más daño contra los enemigos osirianos del Imperio que contra sus supuestos aliados.

Si los artífices del Imperio se hubieran basado en la experiencia de los magistrados en la ligadura de criaturas extraplanarias y si una repugnante guerra no hubiera limitado sus ensayos, esta incursión en los constructos animados por infernales podía haber tenido resultados fiables y relativamente seguros. Sin embargo, los artífices habían desarrollado aquellas máquinas de guerra relativamente en secreto y, para evitar quedar mal con sus rivales magistrados, destruyeron activamente pruebas y sembraron desinformación para ocultar los desmanes de sus constructos experimentales. Al Imperio no podía preocuparle menos. Las crisis sucesorias y las tramas de asesinato dejaron desorganizados los niveles de mando superiores, mientras que los pretendientes solían respaldar y atribuirse el crédito de cualquier victoria contra Osirion, fueran cuales fueran las circunstancias, mientras apoyaran sus intereses. Por ello, más demonios, daimonions y diablos fueron introducidos en cascarones de constructo.

Los constructos infundidos con infernales resultaron ser finalmente inestables, no tan sólo en combate sino con el paso de los años, con muchos de los infernales liberándose en los milenios transcurridos desde entonces. Así pues, los gólems jistkanos redescubiertos son en su gran mayoría animados por elementales. Combinadas con las molestias que se tomaron algunos artífices para ocultar las fechorías de sus impías creaciones o para destruir su propia investigación, las técnicas para crear constructos y vincular infernales en su interior apenas sobrevivieron el paso del tiempo. Sin embargo, con el reciente redescubrimiento de Rachikan, aquellos mortíferos secretos están cada vez más disponibles para los ingenieros más insensatos.

AUTÓMATA Y ARTESANO

CONSTRUCTOS MORTALES

Jistka se moría. Asaltado por enemigos externos y pudriéndose por dentro, sólo era cuestión de tiempo que

el Imperio se resquebrajara, y sus extraordinarias innovaciones fueran borradas del mapa por los ejércitos de Osirion. En un último esfuerzo para salvaguardar su cultura y su ciencia, una cábala relativamente escrupulosa formó el Cónclave de los Artífices, dedicado a preservar su manera de ser y con el tiempo restaurar el Imperio a su antigua gloria. Al cabo de unos pocos años, algunos miembros habían perecido y los supervivientes podían ver la imposible enormidad de su tarea. Nunca podrían conseguir sus objetivos solos, y ciertamente nunca podrían hacerlo si las dolencias y la aparición reducían su número. En respuesta, adaptaron sus tradiciones de golemistería para aceptar un tipo diferente de fuerza animadora: ni un elemental ni un infernal, sino su propia fuerza vital y su alma.

Los experimentos superaron todas las expectativas, sobrepasando cualquier golemistería previa en su complejidad y en sus prestaciones. Conocidos como autómatas (pág. 36), cada uno de estos constructos conservaba la inteligencia, la personalidad y las habilidades de un sujeto mortal, proporcionando a éste el poder físico y la longevidad de un gólem. El secreto era el núcleo autómata, una fusión maravillosa de tradiciones de lanzamiento de conjuros que mantenía el arma mortal y animaba el cuerpo del autómata. Igual que con la filacteria de un liche, la destrucción del núcleo destruía al individuo. En teoría los artífices esperaban que, si el núcleo sobrevivía, pudiera ser trasplantado a un nuevo cuerpo de autómata, permitiendo a cada jistkano conservado sobrevivir incluso a una aparente destrucción.

El Cónclave reclutó rápidamente a los mejores, los más brillantes y los más escrupulosos de los jistkanos, creando una hueste de autómatas que conservaran dichos parangones. La mayor parte de aquellos campeones se dispersaron por Golarion y los Planos, buscando ayuda militar contra los enemigos del Imperio, magia para reconstruir las devastadas ciudades de éste y filosofías para restaurar su alma. Aislados mediante cuerpos inmortales y confrontados con el infinito potencial de los Planos, muchos de estos buscadores se distrajeron, dándose cuenta tan sólo de que el Imperio ya se había resquebrajado para cuando volvieron de un siglo casual de investigación. Otros consiguieron ayuda pero volvieron para darse cuenta de que era demasiado poco y demasiado tarde; el Imperio estaba demasiado acosado y demasiado en bancarrota moral como para ser salvado. Quienes permanecieron en el norte de Garund no lo tuvieron mucho mejor; algunos, que organizaron fuerzas de resistencia para mantener a raya tanto a Osirion como a los pretendientes imperiales, fueron destruidos o dispersados por las imposibles probabilidades. Otros escoltaron a los supervivientes jistkanos a santuarios olvidados donde, o bien abandonaron sus antiguas afiliaciones o perecieron, dejando tan sólo a sus desmoralizados guardianes autómatas.

Finalmente, el Cónclave de Artífices se desintegró. No ha sobrevivido relación alguna de sus miembros y mucho menos se sabe dónde fueron. Si bien siguen existiendo los autómatas por todo el multiverso, no hay forma de decir en qué número. Algunos viven en el Eje, donde habitan entre los eones que inspiraron a los primeros jistkanos. Hay por lo menos unos pocos circulando por Golarion; entre ellos, algunos se aferran a un sueño jistkano que se desvanece, mientras que otros olvidaron hace tiempo su fútil misión y adoptaron nuevas causas. Otros permanecen tan sólo como núcleos, atrapados e indefensos en cuerpos rotos o bajo ruinas derrumbadas.

RUINAS JISTKANAS

El tiempo y las antiguas venganzas de Osirion demolieron muchas de las maravillas de Jistka, y sin embargo lugares olvidados salen a la superficie periódicamente, tentando a exploradores del mundo entero.

La Perdida Yemal: antiguamente una ciudad remota a lo largo de la frontera meridional de Jistka, Yemal fue uno de los últimos refugios contra la ira de Osirion. Los funcionarios jistkanos escondieron allí muchos de los mayores tesoros del Imperio, sellándolos en el interior de una tumba fatídica. Al final, Osirion aplastó la población, pero alguna fuerza sobrenatural atrapó y consumió a todos los soldados que entraron en la tumba. El monumento sigue en pie, desafiando a quien quiera robar el último legado de Jistka.

Rachikan: considerada la mayor de las ciudades-forja, Rachikan fue construida en el interior de uno de los enormes Pilares de Anferita, que se alzan a lo largo de la costa occidental de Cheliax. Allí se refinaron y se crearon los terroríficos gólems infundidos por infernales hasta que un terremoto enterró gran parte de la ciudad. Los saqueadores desvalijaron gran parte de las ruinas superiores, pero muchos de los constructos siguen funcionales y vigilantes y la ciudad fue olvidada y redescubierta por los *pathfinders* hace tan sólo una década. Además de las maravillas animadas que permanecen selladas en su interior, hay rumores de que los territoriales morlocks habitan en los niveles más profundos; tanto su idioma como sus herramientas y su religión se parecen a los de Jistka.

Teskra: la denominada Ciudad Colgante iba de lado a lado de un enorme cañón en las montañas Napsune de Rahadoum, siendo una de las últimas proezas arquitectónicas de finales del Imperio Jistka. Además de sus magníficos puentes, Teskra albergaba jardines palaciegos ocupados por constructos que imitaban la vida de forma maravillosa, pareciéndose a animales reales y comportándose como ellos. Poco después de que Teskra se completara, sus habitantes empezaron a desaparecer misteriosamente, con el resto de la menguante población de la ciudad desapareciendo sin dejar rastro en las montañas en el -3388 RA. En los milenios transcurridos desde entonces, los constructos en forma de criatura han escapado y recorren libremente la ciudad, mantenidos por cuidadores humanoides de aspecto igualmente vivo pero que no envejecen. Sin duda algunas de las mayores tecnologías de constructos de Jistka yacen ocultas bajo las ruinas de Teskra.

Sea cual sea el caso, el paso de las eras ha reforzado una de las mayores debilidades de los autómatas: su psique mortal. Siendo seres que se suponía deberían vivir un siglo, sólo los de voluntad más fuerte han conseguido mantener sus memorias, su sentido de sí mismos y su lucidez después de más de ocho mil años. Muchos autómatas no pueden recordar su antiguo pasado. Otros han desarrollado tics nerviosos mientras su mente luchaba contra la inmortalidad. Otros más se han disociado por completo de sus identidades mortales, transformándose lentamente en constructos carentes de mociones excepto algunos momentos en los que pueden recordar lo que significa estar vivo. Quedando tan pocos del Cónclave, no es de extrañar que el secreto de la creación de núcleos se considere perdido.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

AVENTURAS EN JISTKA

Los milenios y la malicia han reducido a polvo gran parte de las ruinas de Jistka, pero sin embargo hay lugares en que su legado físico sobrevive y puede impulsar excitantes aventuras.

Ingeniería maligna: vinculado a un gólem de hierro incompleto, olvidado en un antiguo taller y recientemente recuperado para un museo, un diablo de hielo ha recuperado su libre albedrío y ahora acepta tratos telepáticamente con cualquiera que visita la exposición jistkana. Algunos de los papanatas engañados por él han planeado un golpe para robar el cuerpo de gólem de su amo en anticipación de delitos mayores.

Fes prohibidas: después de milenios recorriendo los Planos, un poderoso autómata vuelve y se encuentra Jistka demolida y su patria ocupada por un régimen ateo. Averiguando que unos cuantos lugares sagrados Jistka siguen sin ser descubiertos, el autómata reúne equipos para infiltrarse en Rahadoum y llevarse tesoros sagrados para su salvaguarda, todo ello evitando a la Legión Pura.

Antiguas deudas: una familia de shaitanes sirvió a Jistka en sus guerras y sus descendientes han aparecido en Rahadoum exigiendo que Jistka pague sus antiguas deudas o será castigada. El contrato de los genios parece alterado para extorsionar sumas e intereses enormes, pero sin una copia jistkana con la que comparar, los negociadores de Rahadoum no pueden convencer a los shaitanes de que desistan de su queja. Rahadoum ha emitido una llamada a exploradores capaces de introducirse en las ruinas de la Pérdida Yemal en busca de la tablilla que conserva los términos originales de esta antigua deuda.

Agente durmiente: a veces, las prótesis jistkanas recicladas imparten antiguos recuerdos a sus nuevos anfitriones, y una prótesis desenterrada sigue resonando con el odio hacia Osirion de un magistrado jistkano muerto hace mucho. Instalado ahora en un nuevo anfitrión, el miembro ha tomado sutilmente el control y ha empezado a tramar el asesinato del Príncipe de Rubí. Lo que es peor, docenas de poderosos elementales debían favores al magistrado y el anfitrión del brazo ha empezado a llamarlos para organizar una nueva guerra entre Osirion y Rahadoum.

Implantes

Todo constructo requiere una energía animadora que da forma a sus poderes y a su personalidad. Si bien la mayoría de los artificios jistkanos implicaban la vinculación de seres enteros en cascarones artificiales, es igualmente viable desviar cantidades minúsculas de la esencia vital de un anfitrión para animar una prótesis.

Los primeros de estos implantes mágicos eran enormes, diseñados con tecnologías apropiadas para gólems de gran tamaño, pero poco ajustados a las comparativamente delicadas articulaciones y a la constitución mortal de un anfitrión vivo. Con el tiempo llegó la sofisticación y, hacia el cenit del Imperio, las prótesis eran ligeras y elegantes. Dados los muchos peligros de la Era de la Angustia, dichas prótesis eran comunes y las ventajas mecánicas condujeron a algunos a adquirir aumentos artificiales para reemplazar incluso a miembros completamente funcionales. La aristocracia se maravillaba ante unas prótesis con una apariencia tan natural como para ser indistinguibles de la carne, miembros artificiales hechos a partir de metales preciosos con elementos decorativos intercambiables y brazos infundidos con conjuros mágicos que el usuario podía canalizar.

Los archivos y las inscripciones muestran un repentino declive en la calidad de las prótesis y una punta en su omnipresencia al avanzar las guerras de Jistka contra Osirion, con trabajos bastante chapuceros y recursos menguantes proporcionando lo mínimo antes de devolver al frente a un combatiente reparado, para proseguir un conflicto que duró varias generaciones. Gracias a los restos incalculables de gólems recuperados de los campos de batalla, muchas prótesis de los siglos finales del Imperio se reciclaron de los constructos destruidos. Aquellos miembros no tan sólo encajaban mal en sus nuevos usuarios sino que además restos de los antiguos espíritus que los animaban infectaban a los nuevos anfitriones, un fenómeno que los desesperados militares intentaron convertir en arma con un efecto muy limitado.

Al final, una combinación de prácticas poco seguras y la destrucción de las ciudades de Jistka por parte de los ejércitos de Osirion puso fin a una tradición de prótesis que había durado milenios, enterrándola hasta su descubrimiento y nuevo auge en el 4327 RA. Desenterradas por buscadores de tesoros de Rahadoum, las cinco primeras prótesis llegaron a un par de estudios de artífice en Manaket, donde unos inventores capaces descifraron y adaptaron la tecnología. En los cuatro siglos transcurridos desde entonces, el uso de prótesis basadas en gólems en Rahadoum se ha vuelto más extenso y barato, sobre todo porque reemplazar miembros con injertos permite saltarse la magia de regeneración divina que tanto se desdeña allí. Dicha tecnología llamó la atención del mundo entero en el 4660 RA cuando unos exploradores no autorizados saquearon unas cuantas prótesis originales en unas ruinas de las montañas Napsune y publicaron sus hallazgos en las Crónicas *Pathfinder*, como si fueran inventos propios. El artículo fue rápidamente denunciado y retirado, aunque desde entonces ha aumentado la preocupación sobre los robos industriales.

A pesar de las muchas mejoras sobre los diseños Jistka, el artículo despertó una ávida demanda por originales con milenios de antigüedad, muchos de los cuales siguen funcionando correctamente. Sin embargo, igual que los componentes de gólem reciclados instilaban parte de la antigua energía y personalidad del gólem en sus nuevos anfitriones hace siglos, estas antiguas prótesis imbuyen de vez en cuando a sus nuevos usuarios con recuerdos inconexos, rarezas o incluso aptitudes mágicas. Unos cuantos habitantes de Rahadoum empezaron a adorar a dioses jistkanos largo tiempo olvidados poco después de serles implantadas unas prótesis, lo que puso en alerta a la Legión Pura de Rahadoum.

Aún así, el turismo protésico sigue siendo una industria menor pero pujante en Manaket, con turistas discapacitados llegando desde medio continente de distancia para obtener un nuevo miembro u ojo. Existen alternativas, pero pocas se pueden comparar con la tecnología elegante y constante de Rahadoum. Tanto la Golemistería de Magnimar como la familia Ardoc de Kaer Maga hacen experimentos con dicha tecnología, pero raramente ofrecen públicamente el servicio. La Catedral Mecánica de Absalom y las fundiciones de Alkenstar han creado también miembros de relojería experimentales, aunque dichas soluciones mecánicas requieren más mantenimiento que los miembros de gólem. Y si bien tanto las forjas de carne de Nex como los mercados de necroinjertos de Geb proporcionan prótesis funcionales, hay muy pocos con suficientes redaños como para soportar tan macabras opciones.

LOS GRILLETES: CAÑONES Y BATALLAS NAVALES

Sin temor alguno a saquear implacablemente la tecnología de la pólvora negra para conseguir lo que querían, los piratas de Los Grilletes fueron uno de los primeros grupos en conseguir suficiente acceso a las nuevas armas de fuego procedentes de la Armería de Alkenstar para adoptarlas por completo. Un Capitán Libre típico controla un solo navío, a menudo un cúter o una balandra y, si tiene suerte, podría haber reemplazado por cañones algunas de sus balistas y catapultas. Quienes gozan de más renombre están al mando de bajeles mayores, o incluso de múltiples navíos. Esta ventaja viene acompañada de una dependencia mayor de los suministros: unos cañones sin pólvora no son más que lastre. El uso incrementado de las armas de fuego ha obligado a estos capitanes a buscar cantidades adecuadas de pólvora, munición y dotaciones bien entrenadas para mantener adecuadamente armados a sus navíos.

Las primeras armas de fuego en Los Grilletes fueron fusiles y pistolas de chispa, resultado de robos esporádicos, contrabando y tratos del mercado negro. Si bien las armas de fuego las podían llevar miembros individuales de la tripulación de un barco, inicialmente se vieron como locuras de piratas débiles. Conforme las armas de pólvora empezaron a estar más ampliamente disponibles a través de incursiones más osadas, las armas de fuego personales fueron al final aceptadas (a regañadientes) como armas válidas. Con el paso de las décadas se convirtieron en el arma a distancia de elección para la mayoría de los piratas de la zona, aunque el riesgo de incendio hace que muchos piratas sigan utilizando arcos. A pesar del omnipresente peligro del fuego en un navío, los piratas encuentran que el ruido, el humo y la confusión generadas por una batalla con cañones proporcionan ventaja en su búsqueda del asesinato y el saqueo.

Comparadas con las armas de mano, las armas pesadas como los cañones eran mucho más difíciles de robar y por ello no aparecieron en Los Grilletes hasta hace poco. Algunos Capitanes Libres consiguieron echarle el guante a unos pocos y empezaron a armar sus navíos con cañones en lugar de balistas o escopetas. La armada de Cheliax acabó por capturar uno de estos navíos y adoptó lentamente el armamento, concentrando sus pocos bajeles equipados con cañones en pequeñas flotillas de élite contra la piratería, que patrullaban por el océano Arcadiano. Con el paso del tiempo ambos bandos vieron un uso incrementado de los cañones,

con lo que las escaramuzas entre navíos individuales se volvieron más sangrientas y más decisivas, acabando por lo general en la destrucción completa de un navío o del otro.

El equilibrio del poder

En el 4715 RA, la capitana **Tessa Viento Favorable** (CN mujer semielfa pirata) destronó al antiguo líder del Concejo Pirata, el Rey del Huracán Kerdak Puño de Hueso y ocupó su puesto, conduciendo su flota contra una armada invasora de Cheliax y acabando la batalla con una victoria abrumadora. La valentía de la capitana Viento Favorable y su hazaña impresionaron a la tripulación de muchos navíos, la mayoría de los cuales la ven como una figura casi mítica a quien le cuadra el título de Reina del Huracán. En contraste, muchos de los Capitanes Libres (e incluso algunos del Concejo Pirata) están preocupados por su arriesgado comportamiento y se preguntan cuánto durará su suerte. Incluso quienes carecen de redaños para dar un golpe contra ella se preparan para el día en el que lleguen finalmente las noticias sobre la prematura muerte de la capitana Viento Favorable.

En las sangrientas batallas que condujeron a su nuevo título como Reina del Huracán, la capitana Viento Favorable pudo ver de primera mano el poder de los cañones en el mar y se dio cuenta de que cambiarían para siempre la naturaleza del poderío naval. Haciéndose con la oportunidad y con el impulso obtenidos con su victoria sobre la armada de Cheliax, empezó a armar todos los barcos de Los Grilletes que pudo con cañones y bombardas de pólvora negra. Con muchas naciones pujando por el suministro relativamente limitado de armamento pesado robado o sacado de contrabando de Alkenstar, la capitana Viento Favorable no podía obtener el número requerido de cañones para su flota sólo mediante el comercio, un hecho que encajaba particularmente bien con su naturaleza arriesgada.

Empezando a finales del 4719 RA y, con una visión asombrosa, los piratas de Los Grilletes empezaron a asaltar los navíos de carga que llevaban a Vidrian cañones recién forjados, a pesar de los intentos de los vidrianos de utilizar tropas y buques de guerra para proteger su precioso (y peligroso) cargamento. Así, muchos de los cañones comprados por Vidrian específicamente para defenderse contra la amenaza pirata acabaron armando bajeles pirata. Una intensa investigación en Alkenstar reveló que agentes de la Reina del Huracán se habían infiltrado no tan sólo en todos los puertos comerciales sino también en la propia Armería, permitiendo a los piratas de Los Grilletes hacerse con las armas antes de que llegaran a sus compradores. Más o menos al mismo tiempo, los piratas de Los Grilletes empezaron a ofrecer un trato a las dotaciones artilleras de cualquier navío capturado: unirse a los piratas o morir. De cualquiera de las dos formas, reducían las dotaciones artilleras disponibles para sus enemigos y simultáneamente reducían la escasez de dotaciones entrenadas entre los piratas. Sin embargo esto trajo el efecto secundario de incrementar la tasa de motines de las dotaciones artilleras, que se ha convertido en un problema creciente.

En respuesta a estas incursiones, Vidrian empezó a enviar tropas para escoltar los cañones en el largo y peligroso viaje por tierra a fin de frustrar los planes de los piratas, reclutando valerosos aventureros para proteger los cañones, después de verificar cuidadosamente que no estaban a sueldo de la Reina del Huracán. Dichas caravanas deben enfrentarse a numerosas otras amenazas y peligros al cruzar Garund y ¿quién sabe qué emboscadaa les ha preparado la Reina del Huracán?

Un nuevo origen

Aunque sus recientes actividades han conseguido que los cañones no sean un arma principal para sus enemigos, la capitana Tessa Viento Favorable no ha sido capaz de obtener todos los cañones pesados que deseaba para sus navíos. El limitado suministro y los largos tiempos de viaje desde Alkenstar significan que su flota no dispondrá durante al menos varios años de la potencia de fuego suficiente para resistir un asalto combinado de dos o más de sus enemigos.

Para remediar esta situación, la capitana Viento Favorable ha recurrido a un aliado secreto: un astuto pirata goblin llamado **Volmurk** (CN varón goblin inventor). Volmurk resultó gravemente herido en un combate con la armada de Cheliax hace una década, perdiendo un brazo y ambas piernas debido a la andanada de un navío de linea chelaxiano. Incapaz de continuar su vida como pirata, Volmurk volvió a sus raíces como manitas e inventor, fabricando una silla de ruedas personalizada para moverse más libremente y un aparato mecánico para reemplazar su perdida mano. Con el tiempo, utilizó las riquezas obtenidas en su vida de pirata para construir un taller en el puerto pirata de Quent, fabricando prótesis de miembros, artilugios mecánicos y algún que otro mecanismo a vapor para sus clientes. Conforme crecía su reputación, el poco convencional abordaje de la ingeniería por parte de Volmurk le llevó a experimentar con artilugios más grandes y más peligrosos. Su intento de crear una máquina voladora a vapor tuvo como resultado una explosión que destruyó unos cuantos almacenes en los muelles de Quent y atrajo hacia él de nuevo la atención de la capitana Viento Favorable

Juntos, empezando en el 4720 RA, Volmurk y la capitana trazaron un astuto plan: harían ingeniería inversa con armas de pólvora negra de Alkenstar y fabricarían sus propias versiones con las que equipar la flota pirata. Tessa ayudó a Volmurk a organizar un "accidente" que destruyó su antiguo taller y supuestamente le mató a él y a sus mejores trabajadores. Con su apoyo, Volmurk abrió un nuevo taller cerca de la caldera de un volcán activo en el corazón de la isla Motaku, poniéndose a recrear los cañones de Alkenstar. Tras casi un año de experimentos, Volmurk, que oculta su identidad bajo el seudónimo "Inventor en Jefe", descubrió un método de forja que permite que los tubos de cañón resistan la intensa presión de la explosión de pólvora sin el peligro de fractura que había convertido los primeros cañones en una proposición arriesgada. El primero de estos "nuevos" cañones fue probado en el mar a mitad del 4721 RA; el primer cañón que sobrevivió a sus pruebas de fuego sin fallos peligrosos o tubos reventados le siguió dos meses más tarde. La producción de las armas empezó a un ritmo frenético, con pocas preocupaciones sobre control de calidad o seguridad.

Para ocuparse de la venta de tan poco fiables armas, la capitana Viento Favorable creó la Fundición de la isla Motaku como tapadera. La compañía vende objetos de hierro comunes y accesorios metálicos para navíos, procedentes de sus forjas en Quent, pero sólo un Capitán Libre puede adquirir los cañones y la munición fabricados en la forja volcánica por el Inventor en Jefe y su equipo.

Sin embargo, los nuevos diseños no están a la altura de los

estándares de Alkenstar y el proceso de manufactura no está exento de problemas. Utilizando el calor natural de un volcán para propulsar la forja y generar el vapor necesario para los mecanismos de ensamblaje, los ingenieros perdieron el grado de control sobre el proceso de forja necesario para asegurarse de su regularidad. Como resultado, algunos tubos de cañón de la Fundación de la isla Motaku explotan en combate, destrozando el cañón y a menudo hiriendo a la dotación. Unos cuantos han explotado violentamente, aunque esto ha tenido lugar en el fragor de la batalla, por lo que nadie ha podido atribuir el incidente a un fallo de construcción. Sin embargo, conforme las armas de la Fundición de la isla Motaku se vuelven más comunes en los buques pirata, la verdad acabará saliendo a la luz a menos que Volmurk pueda mejorar su proceso productivo a la vez que surte la insaciable demanda de armas de pólvora negra que tienen los piratas. Está por ver si la capitana Viento Favorable puede capear la tormenta de oposición a la que se enfrentará cuando los Capitanes Libres averigüen que es su empresa la que fabrica los cañones defectuosos. En términos de juego, los cañones y las armas de Motaku siempre tienen una posibilidad de fallo, sean cuales sean los intentos de hacerles mantenimiento durante los preparativos diarios.

Distribución desigual

Si bien las armas de fuego tanto de Alkenstar como de la Fundición de la isla Motaku van llegando lentamente a otras partes del Mar Interior, su número y su origen distan mucho de ser equilibrados. Con los Capitanes Libres constantemente en conflicto con las armadas de Cheliax, Vidrian y Rahadoum, muchos cañones y armas de fuego de Motaku han sido confiscados. Debido al astuto hábito que tiene Volmurk de estampar alguna de sus copias con marcas y cimeras normalmente utilizadas para identificar al armero de Alkenstar que ha creado un arma en particular, estas armas apropiadas son entregadas ocasionalmente como regalo a oficiales navales por superiores bienintencionados que carecen de la familiaridad suficiente con las armas de fuego para distinguir entre una copia de Motaku y un original de Alkenstar.

Como Capitana Libre de habilidad y renombre significativos, la corsaria **Stella Fane** (CN mujer humana corsaria) tiene acceso a la compra de armas de fuego y de cañones de la Fundición de la isla Motaku. También es un agente doble que trabaja para la Sociedad *Pathfinder*, utilizando su navío y sus conexiones para pasar de contrabando a agentes *pathfinder* a través de bloqueos navales piratas e incluso al propio Puerto Peligro. Stella compra ocasionalmente cañones y armas de fuego de Motaku para revender a la Sociedad *Pathfinder* y a sus agentes.

Debido a que los *pathfinders* anotan y publican sus aventuras, los relatos recientes han empezado a incluir precauciones sobre mosquetes y pistolas que explotan en mitad de un combate. Los armeros y los fabricantes de arcos más tradicionales se fijan en dichos relatos y se los repiten a los clientes mientras sugieren que una maza o una ballesta fiables son un arma más segura para un aspirante a aventurero. Aunque la Fundición de la isla Motaku ha incrementado en gran medida la accesibilidad de las armas de fuego, la historiada poca fiabilidad de sus armas ha empezado a generar desconfianza en las armas de pólvora negra en otras partes del Mar Interior.

Encuentros navales en Los Grilletes

Ha habido enfrentamientos ocasionales entre navíos de los Capitanes Libres y los de la Tierra de los Reyes de los Linnorm, pero nada que se parezca a una batalla naval de verdad. Navíos incursores de ambos bandos a menudo hacen incursiones lo suficientemente lejanas como para encontrarse unos con otros. Una vez empieza la batalla, raramente acaba sin el hundimiento de un bando o de otro, y actualmente los barcoluengos ulfen a menudo maniobran para embestir a los navíos piratas de Los Grilletes en cuanto los ven en lugar de arriesgarse al fuego de cañón.

STELLA FANE

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Tian Xia y Vudra: El nacimiento de la pólvora negra

Como algunos de los primeros lugares del mundo en disponer de pólvora negra, las naciones y reinos de Tian Xia y de Vudra disponen de su propia gama de tecnología de pólvora negra, la mayor parte de la cual evolucionó a partir de los diseños básicos de las primeras herramientas y armas que utilizaban explosivos. A lo largo de los años, la fórmula de la pólvora negra ha cambiado de vez en cuando dependiendo del uso, lo que condujo a que algunos descubrimientos se perdieran y más tarde se descubrieran y se mejoraran. Hoy en día, además de las invenciones domésticas como la pirotecnia y las lanzas de fuego, las armas de fuego de otros continentes son cada vez menos raras a pesar de los muchos intentos que se han hecho de limitar su extensión.

Tian Xia

El descubrimiento de la pólvora negra fue un largo proceso que empezó en una región remota de lo que hoy en día sería la parte oriental de Minkai. Durante siglos, las minas y las canteras de aquella zona en particular a menudo experimentaban derrumbes y corrimientos de tierra después de una explosión. Por algún tiempo, muchos creyeron que la introducción de aire y llamas de vela en el área causaban el derrumbe. No fue hasta los últimos siglos del Imperio Yixing que los alquimistas se interesaron en el fenómeno y empezaron a experimentar con la composición mineral del terreno alrededor de los lugares donde tenían lugar los accidentes.

Tras concluir que la combinación de azufre, salitre y polvo de grafito eran los culpables, los mineros utilizaron este conocimiento para buscar ubicaciones potencialmente peligrosas que evitar. Sin embargo, y conforme creció la demanda de piedra debido a las necesidades de la construcción, la gente se dio cuenta de que quizás la naturaleza explosiva de la muestra se podía utilizar de forma ventajosa.

La formulación fue una tarea peligrosa y tediosa, y muchos investigadores murieron antes de que emergiera una fórmula particularmente estable y fiable. A partir de ella, muchas compañías mineras desarrollaron sus propias fórmulas, que protegían celosamente. Versiones más débiles empezaron también a circular entre la gente común, que vio posibilidades de uso en áreas como la agricultura, la pesca y las festividades. Incluso los lanzadores de conjuros empezaron utilizar la pólvora en combinación con los conjuros relacionados con el fuego, aunque su volátil naturaleza empujó a muchos a mantener la distancia.

El uso de la pólvora negra en combate no tuvo lugar hasta la disolución del Imperio Yixing. El conflicto entre los rebeldes dio lugar a muchos casos de sabotaje y de trampas defensivas, por lo general dirigido todo ello contra la caballería. Su uso rampante y las bajas causadas dejaron una profunda impresión en el primer emperador de Shu. Una vez llegado al poder, ordenó rápidamente que la sustancia (y su creación) quedara prohibida a menos que fuera controlada muy de cerca por sus funcionarios. Si bien esto limitó en gran medida la capacidad de desarrollar nuevas tecnologías periféricas a la pólvora negra, también empujó a los inventores a refinar sus creaciones para superar el intenso escrutinio de los reguladores imperiales.

LOS FUEGOS ARTIFICIALES

La pirotecnia fue una de las primeras "creaciones" de la tecnología de la pólvora negra, puesto que las impurezas y las rudimentarias técnicas de empaquetado de las primeras mezclas resultaban en muchas explosiones inesperadamente coloridas y en cohetes accidentales.

Durante la rebelión que dio origen a Shu, los fuegos artificiales se utilizaron como bengalas para enviar señales a los refuerzos, o para informar a gran distancia del resultado de una batalla. Después de la guerra, los funcionarios gubernamentales se hicieron cargo de los talleres que habían creado dichas bengalas y la mayoría hicieron la transición a fábricas de fuegos artificiales, un puñado de las cuales aún existen. En lugar de intentar controlar dichas empresas, el gobierno tomó el control de algunas minas cruciales y ahora supervisa la logística de sus suministros. Algunas factorías sólo reciben lo suficiente para hacer petardos pequeños y fuegos artificiales en caja, mientras que a otras se les da tanto que deben crear fuegos artificiales grandes y elaborados para poder utilizar su cuota.

Además, utilizando recipientes de prueba de bambú, el ruido que hacían demostró ser un método increíblemente efectivo de asustar a los pájaros o los monos que devastaban las cosechas. Por todo ello, algunos llegaron a creer que el ruido, el calor y el color de las explosiones protegían contra el mal y empezaron a utilizar pirotecnia menuda durante las ceremonias y celebraciones religiosas y culturales. El uso de la pirotecnia para celebrar la mayoría de edad del primer heredero del Imperio Shu cimentó la práctica en la historia.

Las flores son una inspiración popular y un tema clásico en el diseño de fuegos artificiales, seguidas por otros fenómenos naturales, como los ríos y la nieve. A menudo se puede distinguir el origen de unos fuegos artificiales por la flor que representan, como por ejemplo el crisantemo para Minkai y el mugunghwa para Hwanggot. De vez en cuando, algún benefactor rico encargaba unos fuegos artificiales de tema religioso. Un ejemplo particularmente famoso son los Nubarrones Tronantes, creados por la primera casa de pirotecnia doméstica de Kwanlai. Dedicado a Hei Feng, el Duque del Trueno, el efecto rugiente replicaba tan fielmente unos truenos reales que muchos habitantes incautos cerca del lugar de las pruebas evacuaron el lugar preventivamente, temiendo una inundación.

EXPLOSIVOS

El uso de la pólvora negra en minas y canteras llevó de forma natural a su uso durante la guerra, en particular para generar peligros ambientales como derrumbes o corrimientos de tierra. El uso indiscriminado de los efectos, en particular un corrimiento de tierras que mató por millares tanto a soldados como a civiles antes de la fundación de Minkai, hizo que la población local se molestara con los saboteadores. Sin embargo y con el tiempo, los ingenieros militares desarrollaron explosivos más precisos. Primero llegaron las bombas de pólvora negra arrojadizas, que ofrecen una gran variedad de beneficios, como el de cortar las líneas visuales del enemigo con humo, haciendo el aire difícil de respirar, creando chispas para asustar a las monturas y potencialmente hiriendo a los enemigos. Sin embargo, la dificultad en temporizar y lanzar dichas bombas de forma precisa vio un cambio de táctica tras el colapso del imperio Shu. Diversos grupos empezaron a desarrollar

EL SECRETO DE LA PÓLVORA NEGRA

Hay muchos relatos acerca de cómo se llegó a obtener la formulación de la pólvora negra, la mayoría basados en rumores y relatos de oídas. Algunos de los más estrambóticos comparten sorprendentes puntos en común, citando una competición entre aventureros que fueron hasta las Tierras Oscuras para recuperar un legendario manual de alquimia que al parecer contenía muchas fórmulas sorprendentes, entre ellas la de la pólvora negra. La historia de Kana es la más ampliamente explicada, aunque también es la más fácil de desacreditar. Tras muchas expediciones, fracasos y muertes, un único explorador llamado Kana (su herencia y su género se han perdido en el tiempo) consiguió salir incólume, llevando en la mano una página arrancada que contenía la codiciada fórmula. La fórmula se vendió rápidamente al mejor postor, lo que permitió al explorador retirarse y vivir en el lujo el resto de su vida. Cuando se le preguntó en sus años finales como consiguió semejante gesta, dicen los relatos, Kana evadió la pregunta relatando historias sobre todas las veces que había fracasado así como la ridícula cantidad de alcohol necesaria para conseguir su objetivo.

Muchos relatos suponen que Kana quería decir que tuvo que consumir muchas bebidas para enfrentarse a los terrores de las Tierras Oscuras. Sin que se mencione ni en las leyendas más exageradas, Kana llevaba barriles de alcohol a dicho lugar como tributo para la entonces juvenil dragona del inframundo Kuenen. Si bien ella no poseía el tan buscado manual, su familia dracónica si, por lo que tenía permiso para consultarlo en pro de sus propios intereses alquímicos. Por lo tanto, el libro de fórmulas químicas de Kuenen tenía instrucciones parciales sobre la preparación de la pólvora negra. Una vez se supo que el secreto de la pólvora negra había sido liberado al reino de los mortales, Kuenen fue severamente castigada. Fue atada para siempre a su forma humanoide mediante un poderoso ritual, una gran humillación para la orgullosa dragona. Después, su familia la exilió y le prohibió entrar en las Tierras Oscuras, alegando que no podría volver hasta que hubiera borrado del mundo de la superficie el reconocimiento de la pólvora negra.

Si bien no existe información sobre los avances de Kuenen, es muy probable que se vengara de Kana. Cuenta la leyenda que Kana murió tras beber alcohol envenenado en medio de una juerga.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

minas terrestres y activadas por cable con diversa efectividad y estabilidad y durante un tiempo tras la creación de Lung Wa, diversas regiones permanecieron inhabitables debido al número de explosivos que quedaron atrás. Actualmente, muchas naciones ven con malos ojos el mero concepto de las minas terrestres. Los diseños históricos fueron sistemáticamente destruidos o ignorados y la tecnología ha sido intencionadamente dejada estancar.

Las minas subacuáticas son un concepto relativamente nuevo en Tian Xia, aunque hay rumores entre la comunidad de ingenieros de armamento y alquimistas que sugieren una carrera de armamentos implicando dichos artilugios, que estaría teniendo lugar en el extremo nororiental del continente debido a las tensiones entre Wanshou y Xidao. Desde entonces, muchos expertos en explosivos que viajan por ambas regiones han desaparecido, y otros gobiernos cercanos han empezado a considerar la colocación de espías o el envío de investigadores para averiguar qué ha sucedido con dichos expertos. Otro lugar que ha estado acumulando explosivos (en este caso, bombas arrojadizas) es Hongal, supuestamente como preparación para las previsibles escaramuzas con los oni de Chu Ye.

FLECHAS DE FUEGO Y COHETES

Además de su reciente acumulación de bombas, Hongal ha estado fabricando muchas flechas de fuego con el añadido de bolsitas o tubos de pólvora negra. Originalmente, los alquimistas fabricaron las primeras flechas de fuego en Tian Xia en un intento de hacer explotar las poco fiables minas terrestres cuando no explotaban de la forma prevista. En su momento, fueron vistas como armas efectivas para un asedio, especialmente por su capacidad de prender fuego a las estructuras. Otras naciones las utilizaban en lugar de bengalas pirotécnicas antes de diseñar un mecanismo autopropelente estable. Esto, junto con la investigación en pirotecnia, condujo al desarrollo de los cohetes, que eran capaces de impactar con aún más material incendiario en sus objetivos.

Estas tecnologías vieron relativamente más uso durante la expansión imperialista de Lung Wa. Superadas en número contra el creciente imperio, las naciones que se defendían buscaron armas anti asedio que pudieran utilizar para defenderse. Los *hwacha* de Hwanggot, capaces de disparar hasta un centenar de flechas por carro, surgieron de esta necesidad. Aunque la pacifista nación los utilizó en tan sólo unas pocas escaramuzas menores para defender fortalezas en la frontera, dieron lugar a otras armas anti asedio similares en Dtang Ma y Xa Hoi, lo que les ayudó a repeler a Lung Wa cuando el imperio puso la mira en ellas.

LANZAS DE FUEGO

La caballería y las tropas de Lung Wa eran muy temidas en parte debido a su extenso uso y su entrenamiento con las lanzas de fuego. Si bien el concepto de dichas armas de corto alcance llevaba circulando desde los primeros días del uso de la pólvora negra, la fiabilidad de la fórmula de Lung Wa y sus técnicas de producción permitieron al imperio armar hasta la mitad de los soldados con ellas. Desarrollaron lanzas de fuego que generaban una corriente concentrada de chispas y, aunque sólo representaban una amenaza a muy corta distancia, el calor y la luz eran una táctica psicológica adicional, especialmente contra las monturas. Algunas de las lanzas de fuego eran cargadas intencionalmente con materiales que producen humo para cegar a los enemigos antes de una devastadora puñalada letal. Las tropas más entrenadas utilizaban lanzas de fuego preparadas para explotar con una sencilla manipulación, enviando metralla hacia el objetivo como una escopeta. Estos lanceros de fuego utilizaban monturas entrenadas para la batalla, que no temían el ruido de la explosión.

Los textos históricos señalan a la general Tang Ye Fei como una de las más legendarias utilizadoras de la lanza de fuego. En un caso en particular, cuando estaba rodeada por la caballería del enemigo, fue capaz de cambiar el paquete de pólvora negra húmedo de su lanza y de calcular perfectamente el tiempo de la explosión con un giro circular para cegar a todos sus enemigos y escapar de la refriega. Su arma, la Flor del Peral Blanco, se exhibe en el Palacio de Gokan y muchos lanceros de fuego moderno sueñan con poder verla allí, aunque sea de refilón.

Hoy en día, muy pocas naciones tienen un batallón dedicado al uso de las lanzas de fuego, lo que quiere decir que la mayoría de usuarios, o bien han aprendido por sí mismos, o bien han sido entrenados por un profesional. Algunos han jurado lealtad a una nación para obtener acceso a un suministro constante de pólvora negra, mientras que otros son más discretos y compran sus explosivos o los ingredientes que los componen en el mercado negro. Por suerte, estos lanceros de fuego solitarios han sido lo suficientemente escasos en número como para que ninguna autoridad se haya tomado un interés particular en invertir recursos para rastrearlos.

CAÑONES

El concepto de los cañones surgió más o menos al mismo tiempo en que la pirotecnia se hizo popular. La visión de los fuegos artificiales y los cohetes cruzando el aire hizo que muchos ingenieros militares se preguntaran si sería posible hacer lo mismo con un proyectil de peso sustancial. Durante siglos, los inventores tropezaron una y otra vez en la misma piedra: no podían encontrar un metal o aleación lo suficientemente fuerte como para resistir el estallido de una explosión lo suficientemente poderosa como para lanzar de forma efectiva un proyectil. Archivos históricos recientes sugieren que la metalurgia tan sólo pudo desarrollar un hierro fundido lo suficientemente fuerte como para impulsar una bala de cañón del tamaño de una cabeza poco después de la formación de Lung Wa. La rebelión de los rátidos fue la oportunidad perfecta para probar aquellos cañones, que demostraron su efectividad repeliendo la invasión. El imperio de Lung Wa fabricó cañones en masa y los utilizó a menudo tanto en los asedios como en la guerra naval, así como en la defensa costera conforme el imperio continuaba su expansión. También desarrolló cañones de mano portátiles más pequeños, que utilizaban las tropas de asalto para abrirse paso a través de las defensas enemigas.

A pesar de los archivos históricos escritos que afirman que los cañones no existían en absoluto antes de Lung Wa, los buques naufragados alrededor de Minata sugieren lo contrario. Los buzos han recuperado cañones destrozados, varias veces más intrincados y ligeros, pero quizá igual de recios. Basándose en los grabados que lucen dichos cañones, sus propietarios originales los llamaban *cetbang* o *lantaka* y probablemente son reliquias de una civilización avanzada cuyos archivos escritos aún no han sido recuperados. Hasta ahora ha sido imposible repararlos o replicarlos.

PISTOLAS Y FUSILES

Si bien los proyectiles pequeños y los perdigones aparecieron en las armas de pólvora negra como las lanzas de fuego y las bombas, las pistolas y los fusiles utilizados actualmente en Tian Xia son extremadamente raros y no son inventos locales. En Tian Xia, las armas cortas como las pistolas tienen su origen en su gran mayoría en la distante Alkenstar. Debido a su rareza y a la prohibición imperial, las armas de fuego se ven más a menudo como obras de arte expuestas. Unas pocas se utilizan como armas de caza o de deporte por los aristócratas más poderosos y ricos, cuyos terrenos de caza privados y sus campos de tiro tienen el privilegio de eludir el escrutinio de las autoridades.

Por supuesto, algunas naciones están creando en secreto sus propias armas de fuego, a la vez que mantienen una prohibición completa. Tras interceptar y robar unos fusiles y unos diagramas de diseño que iban dirigidos a Hongal, se cree que Minkai creó su primer prototipo de un nuevo tipo de arma corta, el *hinawaju*, en el 4721 RA. No queda claro de momento si el prototipo fue un éxito o si es posible producir en masa *hinawajus* utilizables por alguien diferente a su inventor.

El ejército de Hongal evalúa si las armas de fuego serían una buena defensa contra la incursión de los oni. Mientras tanto hay rumores que las naciones del sur como Nagajor, Xa Hoi y Dtang Ma han empezado también a entrenarse con las pocas armas de fuego que han podido conseguir, ocultando dichas actividades en las profundidades de las junglas de sus respectivos territorios. Los rumores más extendidos en las partes centrales de Tian Xia afirman que un pequeño grupo de armeros y pistoleros se ha reunido en Quain, donde pretenden convertirse en el primer gremio de armas de fuego del continente, si consiguen convencer al rey Wen de que sus armas pueden ser un activo y no un pasivo.

VUDRA

Situada cerca de la metrópolis comercial de Goka, en Tian Xia, Vudra fue consciente de la existencia de la pólvora negra en épocas tempranas de la historia. Sin embargo, el secretismo de la compañía minera al respecto de la fórmula tuvo como resultado que sólo llegaran hasta allí pequeñas cantidades. Incluso cuando la tecnología se extendió más, los intentos de exportar barriles experimentaron diversos contratiempos: muchos de ellos llegaron demasiado húmedos para ser de utilidad, y eso si el navío conseguía llegar a puerto. Las explosiones a medio viaje tenían lugar de forma desafortunadamente común. La rareza de la pólvora negra y su tecnología asociada la convirtieron, como resultado, en un sujeto de fascinación en la historia temprana de Vudra. Lo más común era que los artistas lanzadores de conjuros utilizaran pequeñas cantidades para llevar a cabo extraordinarios efectos durante sus actuaciones.

Tras el establecimiento del Imperio Shu, muchos de los reinos de Vudra obtuvieron fórmulas pirotécnicas y un libro de diseños como gesto diplomático de buena voluntad por parte del recién formado imperio. A partir de allí, los Reinos Imposibles pudieron formular su propia versión de la pólvora negra a fin de fabricar más. Sin embargo, las armas de fuego llegaron mucho más recientemente, datando de la reciente formación del Gran Ducado de Alkenstar, que se encuentra al oeste de la península, al otro lado del océano.

FUEGOS ARTIFICIALES

Las fórmulas de los fuegos artificiales entregadas a Vudra (rompiendo en su momento un precedente) eran de una escala, potencia y diseño muy limitados si se comparan con las contrapartidas Tian existentes. Esto significa que los fuegos artificiales vudranos eran pequeños y simples, pero la versión debilitada de la pólvora negra llegó con un regalo inesperado: la pólvora negra doméstica de Vudra era mucho más segura que la de Tian Xia, lo que significaba que los no expertos podían manejarla a corta distancia.

Las primeras creaciones que reflejaron este paradigma fueron las bengalas de mano. El tamaño, el color y la velocidad de las chispas emitidas dieron lugar a miles de diseños con nombres como la flor, la tormenta y la cinta prismática. Tal y como sugieren dichos nombres, las bengalas vudranas son capaces de cambiar de color cuando arden y estos objetos siguen siendo utilizados en celebraciones y fiestas.

Hoy en día, las bengalas son lo suficientemente populares en todas partes que algunas compañías pirotécnicas vudranas tienen factorías en otros continentes dedicadas a su producción y distribución, incluyendo en la nación insular de Jalmeray, el punto de apoyo de Vudra en el Mar Interior. Además de las bengalas, también fabrican otros fuegos artificiales que se centran en crear formas y esquemas geométricos. Esto es bastante difícil de llevar a cabo y el hecho de que los ingenieros pirotécnicos de Vudra parezcan haber perfeccionado las técnicas necesarias para hacerlo es un hecho asombroso de ingeniería y diseño.

PROHIBICIÓN TOTAL CONTRA CONCESIÓN CONTROLADA

Las actitudes de Tian Xia y de Vudra hacia las pistolas no podrían ser más diferentes. Mientras que Tian Xia las desprecia abiertamente pero se perece por ellas, Vudra las acepta con reverencia y respeto. La prohibición de Tian Xia a la importación de armas empezó casi de inmediato tras la creación de las primeras armas de fuego en Alkenstar, lo que convino al Gran Ducado, que no tenía intención alguna de extender sus secretos de ingeniería por el mundo. Sin embargo una sola arma consiguió llegar al continente a través de Goka pocos meses después de su creación, y han continuado llegando más de forma esporádica desde entonces. La mayoría de los gobernantes temían el potencial letal de las armas y las veían como un instrumento que podía fácilmente desafiar su poder si las masas tenían acceso al mismo en número suficiente. Como resultado, las ventas actuales de pistolas en Tian Xia tienen lugar casi exclusivamente en el mercado negro, y las penas asociadas a dicho comercio son implacables.

Los vendedores extralegales cuestionan a menudo los motivos de las autoridades para prohibir las pistolas; aunque la finalidad declarada cívicamente es desanimar su uso y controlar su distribución, los contrabandistas argumentan que semejantes deseos suenan a hueco y a hipócrita cuando las propias autoridades buscan luego reforzar sus propias existencias de dichas armas. Actualmente no existe prohibición alguna sobre los manuales o los diseños de las pistolas, lo que significa que tanto los funcionarios como los gobernantes pueden poseerlos e importarlos legalmente si pueden localizar los, a menudo caros y secretos, documentos. Los funcionarios que intervienen un envío raramente destruyen el cargamento de inmediato, lo que les permite almacenar las armas de fuego confiscadas bajo el pretexto de poner en práctica la prohibición. Para los mercaderes ricos y miembros de la nobleza es relativamente fácil importar un arma de fuego que carece de gatillo como un "objeto de arte". Por supuesto, una vez hecho eso, pueden hacer forjar secretamente un nuevo gatillo de forma local, si tienen acceso a los planos necesarios.

Mientras tanto en Vudra, las pistolas no están prohibidas de forma universal, aunque a muchos rajás les preocupa su impacto sobre diversos aspectos de la vida cotidiana. Por lo tanto, la venta de pistolas físicas y de diseños está controlada y regulada y los mercaderes pueden tan sólo vender todo ello a quienes pertenecen a unas castas y rangos específicos, por razones limitadas. Ahora que Vudra ha empezado a poner en marcha sus propias instalaciones productivas, la mayoría de pistolas fabricadas allí se considera que pertenecen a los fabricantes y se entregan a los compradores como "préstamo a largo plazo". Esto concede al gobierno el derecho legal a confiscar un arma, si cree que semejante decisión está justificada.

EXPLOSIVOS Y CAÑONES

Antes de la introducción de la pólvora negra, Vudra ya tenía acceso a un fuego de alquimista de calidad. Considerando que la fórmula de pólvora negra que recibieron de Tian Xia era tan débil, no parecerá ninguna sorpresa que sus primeros intentos de crear explosivos de pólvora negra implicaran mezclarla con dicha pegajosa sustancia, para ver qué pasaba. El resultado fue parecido a un fuego alquímico potente y de larga duración que disponía de una amplia zona de salpicadura, al que llamaron nafta. Demasiado volátil para utilizarse en bombas sencillas, la nafta sin embargo resultó valiosa en aplicaciones militares para crear zonas de peligro por fuego. Sin embargo vio un uso limitado, puesto que causaba más daño del esperado al utilizarse en las áreas urbanas o de jungla comunes en Vudra.

La idea de los cañones surgió también de forma independiente en Vudra, y los vudranos fueron mucho más persistentes en la búsqueda de un diseño que pudiera resistir la explosión comparada a los esfuerzos hechos en otras partes como por ejemplo Tian Xia. Su pólvora negra, más débil, ayudaba de alguna forma, aunque limitaba el poder destructivo de sus primeros cañones. En una pequeña satrapía de Vudra, de la que no nos ha llegado el nombre, el resultado de décadas de cuidadosa investigación fue un cañón de bronce fundido de increíble tamaño, diseñado como arma de asedio que pudiera reemplazar a un ariete. Dicho éxito motivó a los rajás y a los sátrapas de las regiones a perseguir creaciones similares, lo que dio origen a una amplia gama de cañones de todos los tamaños, desde grandes cañones defensivos que requerían numerosos caballos u otras formas de potencia física para moverlos, hasta morteros ligeros que podía transportarse fácilmente a mano. La invención más inesperada que surgió de la carrera de armamentos, sin embargo, fue el cañón acuático; fácil de ocultar, es capaz de disparar y de transmitir una explosión a través de una masa de agua hasta un buque enemigo.

ARMAS DE FUEGO

Situada entre Alkenstar y Tian Xia, Vudra tuvo contacto con unas cuantas de las nuevas armas de fuego del Gran Ducado aún antes que el lugar de origen de la pólvora negra, adoptando diseños y técnicas de producción unos cuantos años por delante de sus vecinos. Comparado con Tian Xia, el populacho también ha aceptado estas nuevas armas de fuego rápidamente, y algunos incluso las ven como un símbolo de estatus. Sin embargo, simbólicas o no, estas armas de fuego han dado origen a cierta cantidad de heridas y muertes por accidente; la mayoría de reinos han puesto en práctica una prohibición temporal y la penalización por semejantes actos e intentan imaginarse la mejor forma de reducir los peligros de los disparos celebratorios.

Si bien algunos reinos incrementaron la producción de los fuegos artificiales para hacerlos más accesibles en lugar de estas nuevas armas de fuego, otros reinos derivaron rápidamente a sus ingenieros pirotécnicos para que trabajaran en nuevos diseños de armas con la intención de construir sus propias unidades de artillería. Con una preferencia hacia los mosquetes, estos reinos han empezado hace poco a autorizar a algunos artesanos hábiles para que funden armerías reales. Los reinos planean ofrecer a la venta una parte de las armas al público a través de "préstamos de larga duración", manteniendo el ejército del reino la propiedad de la inmensa mayoría de estas armas de fuego. Tener el control sobre la fabricación de las armas también les concede el control sobre el número y tipo de balas vendidas, lo que permite a los reinos proporcionar al público munición de fogueo con la esperanza de que ello reduzca la tasa de heridas y muertes por accidente.

USTALAV: LA CHISPA Y LA SOMBRA

En los últimos años, cierto número de bobinas estasianas, llamadas así por su supuesto vínculo con la llegada y la ascensión de la reina Anastasia, han llegado a Ustalav con cuentagotas desde el helado reino de Irrisen. Aunque esta extraña y nueva tecnología es peligrosa y poco entendida, se ha vuelto muy buscada en los principados de la nación, donde algunos creen que podría ser la clave para rechazar a las fuerzas del Tirano Susurrante, o por lo menos para escapar de ellas. Como siempre ha sucedido en Ustalav, otros utilizan estos nuevos artilugios para seguir líneas morbosas de investigación, persiguiendo sus propios y excéntricos motivos.

Los extraños relámpagos violeta o azules de las bobinas estasianas han llevado a muchas innovaciones: algunas puramente científicas y otras hibridadas con magia. Cantores espirituales, zombis de corazón galvánico o aeronaves impulsadas a remo por los brazos desmembrados de los muertos no son más que un ejemplo de las creaciones que han surgido. Aunque entre los ciudadanos más supersticiosos ha empezado un predecible rechazo, esto ha hecho poco por apagar la excitación (o la desesperación) con la que otros se han aferrado al potencial de estos artilugios. Puedes encontrar más información sobre la mecánica de la tecnología estasiana en la pág. 82.

Para quienes pretendan robar o sacar de contrabando bobinas estasianas de Irrisen y después arriesgarse a negociar con los volátiles inventores y los traicioneros aristócratas de Ustalav, las recompensas pueden ser enormes. Igual que el peligro.

CÓMO OBTENER BOBINAS ESTASIANAS

Nadie sabe (o por lo menos nadie admitirá saber) el origen preciso de las bobinas estasianas en Irrisen. Sólo un delgadísimo hilo de tecnología escapa de la garra helada de Irrisen, y gran parte de lo que consigue llegar hasta Ustalav está cubierto de oxido y medio roto para cuando llega. Aún así, unos cuantos contrabandistas pueden proporcionar dichas mercancías, aunque ninguno de ellos lo hace con regularidad.

Uno de dichos raros tratantes es Vaskili Demarr, un pirata de río que se ha labrado un nicho de mercado en las bobinas estasianas y en sus falsificaciones. Trata con las piezas auténticas lo bastante a menudo como para haber establecido una clientela regular entre quienes saben del asunto, pero no titubea en venderle falsificaciones a los compradores menos entendidos. Vaskii no está especialmente versado en la tecnología, y a menudo almacena incorrectamente las piezas, causandoles a veces daños significativos. Sin embargo, mientras el pirata siga siendo uno de

los pocos mercaderes con acceso a objetos estasianos genuinos, sus servicios serán inestimables.

Los inventores de Lepidstadt y de cualquier otra parte también han empezado a aplicar la ingeniería inversa a los objetos estasianos, para fabricar sus propias réplicas e iteraciones. Muchas de estas piezas, particularmente las más antiguas, que fueron creadas antes de que sus principios fundamentales hubieran sido ni siquiera remotamente entendidos, son inestables y altamente peligrosas. Sin embargo, siguen estando celosamente protegidas y son extraordinariamente difíciles de obtener, puesto que a muchos de estos inventores les preocupa que un alumno inteligente y con recursos sea capaz de examinarlas y fabricar a su vez sus propias versiones.

CANTORES ESPIRITUALES Y AURAS ESPECTRALES

Entre las primeras invenciones de Ustalav basadas en la nueva tecnología están los etéreos cantores espirituales, compuestos de dos varillas de metal largas y perpendiculares que sobresalen de una caja cubierta de runas que contiene por lo menos una bobina estasiana. Las propiedades de cada cantor espiritual varían ligeramente, dependiendo de los metales utilizados para fabricarlo, las dimensiones de las varillas, los sellos y los materiales de su caja de contención y otros factores. Sin embargo todos ellos funcionan según el mismo principio básico: detectan perturbaciones de las energías etéreas entre las dos varillas, que emiten un gorjeo inquietante y espectral como respuesta. El tono y el volumen de la canción del cantor espiritual varían según la posición de la perturbación, lo que permite al usuario tocar el ingenio como un instrumento musical mediante la manipulación del éter.

El descubrimiento de que los cantores espirituales etéreos podían notar la esencia espiritual incorporal, incluyendo fantasmas y apariciones, y responder a la misma desató una considerable excitación en Ustalav. Cantores espirituales han sido instalados como sistemas de alarma a fin de detectar intrusos espectrales, particularmente en las fortificaciones defensivas de los puestos de vigilancia cercanos a las Tierras de las Sepulturas. También han sido adoptados por exorcistas ambulantes que dan pases con ellos en los lugares donde se ha informado de una aparición para determinar si hay un espíritu presente y si ha sido disipado con éxito. Los fraudes están a la orden del día, puesto que los cantores espirituales genuinos son extraordinariamente caros y delicados y una simple ilusión auditiva puede replicar el efecto.

Sin embargo, quizá el uso más popular para los cantores espirituales etéreos son las sesiones melódicas. En dichas interpretaciones, encargadas por la nobleza de Ustalav sin reparar en gastos, el fantasma de un antepasado u otro espíritu es invitado a visitar a la audiencia y comunicarse a través de un cantor espiritual. Otros músicos, ilusionistas o magos pueden acompañar a la interpretación o bien un "intérprete de la canción" podría traducir a palabras los sobrenaturales sonidos del cantor espiritual.

Recientemente ha empezado a salir a la superficie una nueva variación: atrapadores de espíritus etéreos, que utilizan la misma tecnología de base pero que convierten las perturbaciones etéreas en impresiones visuales el lugar de sonido. También han empezado a surgir inquietantes rumores acerca de estos artilugios. Se rumorea que sus imágenes tienen el potencial de causar efectos turbadores y persistentes en la mente de quienes los ven, mucho más perniciosos que la inquietante pero inocua música de los cantores espirituales. Algunos dicen que los atrapadores de espíritus no se limitan a atrapar imágenes alucinatorias sino los propios espíritus, con un efecto macabro o incluso de pesadilla.

EL ENCAJE DE ZEFIRENDI

En un taller frío y no iluminado a gran altura sobre un apartamento casi en ruinas de Caliphas, la inventora y astróloga de Garund llamada Zefirendi ha construido un notable telar propulsado por mecanismos de relojería y guiado por los movimientos de un planetario de precisión. Pasa muchas noches en el tejado de su taller, estudiando los cielos mediante un potente telescopio y ajustando su modelo. Conforme los cuerpos celestes del planetario se mueven a lo largo de sus arcos, cambian los filamentos del ornamentado encaje que se teje en el telar. Ninguna mano viva toca ni los hilos ni los telares, por lo que el encaje es una creación de pura ciencia mecánica, y el reflejo de los misterios que hay entre las estrellas.

Zefirendi lleva años tejiendo y perfeccionando su encaje. Está casi acabado, y la excitación (y el temor) de la astróloga casi ha llegado a su cénit. Empezó el proyecto para probar una hipótesis de que había algún mensaje oculto en el movimiento de las estrellas y de los planetas a través de la infinita negrura de la noche. Sin embargo, y conforme avanzaba el encaje, se convenció cada vez más de que el propio Tapiz Oscuro hablaba a través de su planetario. Ahora, con el encaje casi completo, tiene la certeza de que es así y de que pronto podrá leer el misterio de los cielos grabado por sus máquinas.

LA FRANCOTIRADORA DE LA LENTE DE PLATA

Entre los primeros en adoptar las nuevas tecnologías en Ustalav está una asesina y mercenaria muy reservada, a quien tan sólo se conoce como la Francotiradora de la Lente de Plata. Luce un manto de terciopelo gris y guantes a juego rematados con garras de madreperla, y oculta su rostro tras unas lentes de piedra lunar de gran tamaño que brillan de color azul opalescente. Aunque cada rumor explica una historia diferente sobre la apariencia de su arma, está claro que utiliza algún tipo de arcabuz que mezcla una combinación de magia y de tecnología estasiana.

La maravilla mágica y tecnológica de su arcabuz y su puntería sobrenatural son lo que hacen tan terrorífica a la Francotiradora; puede matar a sus víctimas a gran distancia, a menudo sin que nadie sepa que estuvo allí. La confianza que tiene en su habilidad es tan legendaria que se rumorea que sólo prepara cinco balas al inicio de cada encargo. Si su objetivo sobrevive a los cinco disparos, acaba su persecución y devuelve el importe del contrato.

La característica más famosa de la Francotiradora de la Lente de Plata es que rehúsa matar objetivos humanos. Acepta sin miedo encargos contra vampiros, hombres lobo e incluso una vez un liche, pero no derrama sangre humana, sean cuales sean las intenciones del contrato. Cuando se le da un nuevo trabajo, la Francotiradora espía primero a su víctima para determinar si el objetivo es aceptable, rechazando el contrato si su evaluación es desfavorable. No importa lo bien disfrazada que pueda estar una presa no humana, la Francotiradora no se ha equivocado jamás. No se sabe cómo atraviesa los engaños de sus objetivos y por qué se niega a matar humanos.

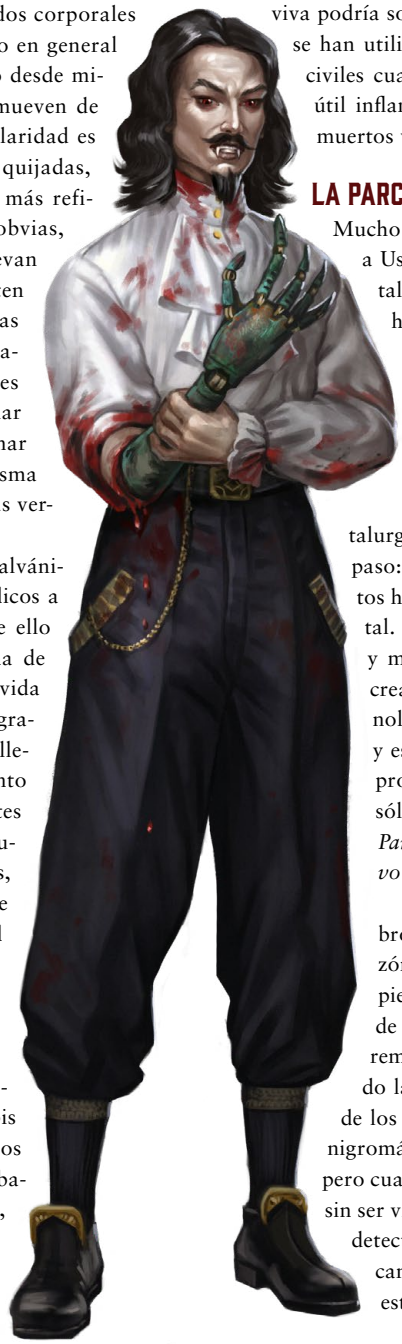
EL CORAZÓN GALVÁNICO DE LOS MUERTOS

Las esferas galvánicas son configuraciones complejas y nudosas de diversos metales, encerradas en una esfera agujereada de hierro o de acero recubierta de zinc. Dichos artilugios se implantan en un cuerpo de carne, donde la sangre u otros fluidos pueden entrar en la esfera para causar una oleada de "electricidad animal" cuando tocan los metales. La disposición correcta de los nudos y las combinaciones de metales que funcionan para dar como resultado el efecto son de los secretos mejor guardados de la tecnología derivada de la estasiana.

Si bien los métodos de creacion de las esferas galvánicas son secretos, sus efectos no lo son mucho: las esferas reaniman cadáveres mediante impulsos eléctricos, de una forma similar a la de los zombis o los gólems de carne, pero distintivamente propia. La duración del efecto depende del tamaño del cadáver, el estado de sus fluidos corporales y la calidad de la esfera galvánica, pero en general un cadáver puede permanecer animado desde minutos hasta días. Dichas criaturas se mueven de una forma torpe y errática, y su irregularidad es obvia en sus vacuos ojos y sus caídas quijadas, aunque hay rumores acerca de esferas más refinadas que pueden eliminar pistas tan obvias, permitiendo que los cuerpos se muevan sin ser detectados. Igualmente, persisten los rumores acerca de esferas galvánicas reforzadas y quizá potenciadas mágicamente que pueden revivir las facultades mentales del cadáver, además de reanimar su cuerpo, pero aún lo han de confirmar testigos reputados y la Iglesia de Farasma ha declarado anatema dichas hipotéticas versiones mejoradas, si existieran.

La intención original de las esferas galvánicas era ayudar a los investigadores médicos a entender el cuerpo. Algunos creían que ello podía tener aplicaciones en la medicina de combate, donde podían mantener con vida lo suficiente el corazón de un soldado gravemente herido para dar tiempo a que llegara un sanador. Los inventores pronto descubrieron que las poderosas corrientes eléctricas de las esferas galvánicas abrumaban y detenían el corazón de los vivos, lo que limitaba a los muertos el posible uso de dichos aparatos. En Ustalav, el morboso descubrimiento no lentificó en absoluto el interés de los investigadores; al contrario, abrió nuevas avenidas de posibilidad. Cuando los inventores se dieron cuenta de que los zombis de corazón galvánico (a diferencia de los zombis verdaderos) eran inmunes a muchos de los medios de control y disuasión mágicos basados en la manipulación nigromántica, su potencial táctico pareció enorme.

Aunque en la mayor parte de Ustalav son ampliamente desconocidos, los zombis de corazón galvánico han sido utilizados como señuelos, infiltradores y saboteadores por todas las Tierras de las Sepulturas. Como quiera que la sangre de un zombi de corazón galvánico ha sido calentada alquímicamente y su corazón late físicamente debido a las corrientes eléctricas que pulsan a través de su cuerpo, dichas criaturas suelen ser mejoradas con magia de ilusión, se les dosifica plata coloidal y se les dispone como cebo para los vampiros, que se debilitan al alimentarse de sus envenenadas venas. Alimentarse de una sangre alterada así, no solo no sirve de sustento a un vampiro sino que por lo general le inflige tanto daño como el que se hubiera curado normalmente Bebiendo sangre y hace que quede drenado 2. Otros zombis de corazón galvánico llevan artilugios de escudriñamiento al otro lado de las líneas enemigas o traspasan defensas orientadas a muertos vivientes que ninguna persona viva podría sobrevivir. A veces se comenta en susurros que se han utilizado otros para cometer atrocidades contra civiles cuando los gobernantes de Ustalav han creído útil inflamar a la ciudadanía contra los "ataques de muertos vivientes".



LA PARCA Y LA MALDICIÓN

Mucho antes de que la tecnología estasiana llegara a Ustalav, los alquimistas sabían que ciertos metales, al sumergirlos en ácido, expulsaban gas hirviendo. También se había informado extensamente que dicho gas era muy inflamable y más ligero que el aire, de forma que podía hacer elevarse vejigas de cerdo y otros materiales ligeros si se conseguía almacenarlo. Sin embargo, no fue hasta la llegada de las bobinas estasianas y sus innovaciones en metalurgia y en aislamiento, que se dio el siguiente paso: aeronaves construidas alrededor de esqueletos huecos de metal y rellenas de gas de ácido-metal. De momento, solo unos pocos inventores y mecánicos de vehículos se han acercado a la creación de semejantes maravillas mágicas y tecnológicas, pero muchos más se están acercando y están a unos pocos años de la creación de sus propias aeronaves. De momento, sin embargo, sólo dos navíos surcan los cielos de Ustalav: la *Parca de Doce Brazos y la Maldición del Cuervo de la Tormenta*.

La *Parca de Doce Brazos* es un navío macabro. La piel que lleva extendida sobre su armazón es un ser semi vivo juntado a partir de la piel de un centenar de víctimas y una docena de brazos desmembrados tiran de los enormes remos que lo propulsan por el cielo, ofreciendo la incansable fuerza de los zombis sin el peso de los cuerpos intactos. Por lo general, es la magia nigromántica la que impulsa tan macabro conjunto, pero cuando su capitán quiere hacer que la *Parca* pase sin ser vista junto a custodias o criaturas que podrían detectar la presencia de muertos vivientes, el navío cambia a la potencia galvánica de sus bobinas estasianas para animar los brazos. Luciendo

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

una máscara de acero y sin pronunciar palabra, su capitán es un misterio. Ni siquiera es una certeza si es un ser vivo o un autómata construido para disfrazar el hecho de que la Parca podría gobernarse a sí misma. Todo lo que se sabe es que se trata de una monstruosidad parcialmente muerta en vida, al parecer impulsada por el deseo de destruir a otros muertos vivientes, a los que ataca con bombardeos aéreos en los que suelta bombas incendiarias, gases corrosivos o ácidos que devoran la piel.

La *Maldición del Cuervo de la Tormenta* es un navío negro y estilizado con una cabeza de cuervo en la proa y alas pintadas en los costados. Su capitana es Jacquinde Cuervo de la Tormenta, una semiorca con un *piercing* en un labio y una distintiva capa de plumas negras iridiscentes. Aunque cultiva una personalidad inquietante, la capitana es más enigmática que maligna. Utilizando su catalejo para localizar candidatos prometedores, sobrevuela los campos de batalla entre Belkzen y las Tierras de las Sepulturas, ofreciendo a los supervivientes transporte seguro en su aeronave a cambio de objetos de valor, favores o información, la mayor parte de la cual tiene relación con las Montañas Hambrientas. Las extrañas peticiones de Jacquinde y los rumores extendidos por quienes ha salvado sugieren que está buscando algo que está escondido y que construyó la aeronave para hacerlo.

Si bien otros inventores han intentado construir y botar aeronaves propias, de momento nadie más lo ha logrado y más de unos pocos han acabado en desastres espectaculares. De momento, solo dos dirigibles flotan sobre Ustalav y aunque sus caminos se habrán cruzado (dados los logros técnicos implicados en la forma de volar de cada uno) ambos suelen flotar por separado en el cielo nocturno, con sus siluetas recortándose sobre la fría luna.

EL AMO DE LA LUNA

El profesor Gregorias Demaske, antiguo profesor de Ciencias Naturales en la Universidad de Lepidstadt, afirma haber descubierto una técnica con la que dominar el poder de las bobinas estasianas para crear un efecto que denomina "magnetismo lunar". Gregorias ha creado unos colgantes de magnetita y piedra lunar vinculados mediante bobinas metálicas, que afirma pueden bloquear la aflicción de la licantropía, e incluso "paralizar" a los licántropos naturales en una forma o en la otra.

Otros expertos en tecnología estasiana dudan públicamente de las afirmaciones de Gregorias, afirmando que no existe conexión alguna entre el electromagnetismo de las bobinas estasianas y las mareas lunares que ejercen tan dramáticos efectos sobre los licántropos afligidos. Además, no es la primera vez que Gregorias ha propuesto temas científicos cuestionables: perdió su posición en la Universidad de Lepidstadt después de un trágico accidente en el que un joven alumno resultó mutilado y otro docente, muerto. El incidente fue ampliamente considerado como previsible y quizá menos que accidental. Gregorias abandonó la universidad poco después bajo un pesado manto de sospecha, aunque los registros oficiales afirman que la abandonó para centrarse en sus investigaciones y la propia universidad no comenta ningún detalle adicional.

A pesar de la dudosa reputación del profesor, quienes se ven sujetos a la maldición de la licantropía y sus seres queridos a menudo están lo bastante deseperados como para ofrecer fuertes sumas por uno de los imanes lunares de Gregorias. Y por lo menos superficialmente parece que funionan, ya sea debido a la tecnología estasiana o a otros medios. Algunos licántropos han roto el silencio y la verguenza de su estado para proporcionar testimonios favorables acerca de los beneficios de los imanes lunares.

Sin embargo, ninguno de dichos licántropos ha mostrado públicamente el rostro durante mucho tiempo. Aunque nuevos beneficiarios apararecen de forma regular para hablar bien de la cura milagrosa de Gregorias, sus pacientes anteriores se desvanecen al cabo de unos pocos meses (como máximo) después de ponerse un imán lunar. El profesor afirma que esto se debe a que, habiéndose curado, quieren volver a su vida privada sin más alboroto y ha declinado ofrecer más información.

EL GROBELARCA

El Grobelarca, un intento temprano de crear una armadura mecanizada, se originó como un proyecto para crear una armadura completa extraordinariamente pesada y tres veces reforzada, entretejida con bobinas estasianas. Unas articulaciones mecánicas tenían que hacer posible para el portador moverse con la imposiblemente engorrosa armadura, púas electrificadas cubrirían las placas metálicas en un crepitante despliegue defensivo y bobinas concentradoras en los guanteletes permitirían al usuario canalizar los pulsos eléctricos en rayos incapacitantes o incluso letales.

Ese, al menos, era el plan. Sin embargo, desde el principio la armadura estuvo gafada. Las primeras versiones adolecían de un aislamiento insuficiente y se recalentaron o propinaron una descarga a sus portadoes, con resultados fatales. Fallos de disparo de los guanteletes y juntas del cuello arrancadas violentamente se cobraron la vida de otros testeadores. Más tarde, cuando los accidentes se volvieron más macabros y menos probables, quienes trabajaban en el Grobelarca llegaron a creer que la armadura había absorbido tanta desracia y muerte que había obtenido una consciencia maldita y una voluntad asesina propia. Creada para la guerra, parecía no entender nada más.

Eventualmente, los trabajadores se rebelaron contra su patrón e intentaron destruir la armadura, tan solo para encontrarse con que sus temores estaban bien fundados. El Grobelarca, actuando con su propio poder, mató a media docena de metalistas y mecánicos en un terrible espasmo de destrucción. Con el visor de vidrio manchado de sangre chamuscada y los puños de guantelete encendidos con arcos interrumpidos de

plasma titilante, el enorme autómata salió a grandes zancadas del taller, dejando un rastro de sangre hirviente.

Desde entonces, los avistamientos fiables del Grobelarca han sido muy escasos y ningún superviviente está seguro de las especificidades exactas de su capacidad. Sin embargo, cada pocos meses, surgen nuevos relatos acerca de los estragos de una monstruosidad recubierta de armadura completa, con una multitud de rostros como de aparecido que suben y bajan tras el visor transparente y manchado de sangre de su rostro. Algunos dicen que el Grobelarca mata para capturar la energía vital de sus víctimas en sus propias bobinas y que está intentando reunir los suficientes fragmentos de consciencia robada como para encontrar una salida a su pena. Si es así, el esfuerzo parece estar abocado al fracaso puesto que semejante criatura no puede aspirar a capturar otra cosa que no sea más violencia y dolor.

LOS PÁJAROS CANTORES DE LA VIVISECCIONISTA

La doctora Jerivale de Caliphas, una cirujana de renombre debido a su extraordinaria habilidad quirúrgica y su ligeramente indecorosa pasión por la vivisección, ha empezado a experimentar con los injertos y con la implantación de tecnología derivada de la estasiana en animales vivos. Ha creado pájaros cantores cuyas melodías revierten los efectos de los cantores espirituales, produciendo extrañas perturbaciones de aire y el éter en lugar de sonidos; perros que cacarean; piernas prostéticas parecidas a las de las arañas que trepan por techos y paredes con la misma facilidad que por el terreno llano; y palomas mensajeras que llevan mensajes vocales grabados en cajitas metálicas en lugar de trozos de papel.

Unos pocos de estos animales se han vendido como mascotas o curiosidades científicas, y otros han caído en manos de bandas de ladrones que esperan entrenarlos para una gran variedad de usos delictivos. Conforme los animales de la doctora Jerivale han empezado a ser más conocidos localmente, un druida local llamado Kheseban el Podador ha empezado a vituperar contra ellos como perversiones del orden natural, "monstruosidades mecánicas" y el resultado de una crueldad imperdonable hacia los animales. El gobierno local ha ignorado a Kheseban, por lo que el druida ha recurrido a agitar a las masas callejeras. Dichos esfuerzos han tenido más fruto y ahora existe la amenaza real de que, con la chispa adecuada, una turba asalte el laboratorio de la doctora Jerivale.

EL LABORATORIO DE GALAFRAEL

En una desvencijada fortaleza en lo alto de un poblado aislado de Versex, la amarga exiliada Galafrael, antaño una dama noble de Última Muralla, traza planes contra el Tirano Susurrante, que destruyó sus tierras ancestrales y masacró a su familia. Galafrael ha abrazado la tecnología estasiana como respuesta a su búsqueda de armas que puedan destruir al ejército de Tar-Baphon y ha invertido todo lo que le queda de su antaño gran fortuna en comprar bobinas y equipo de apoyo, contratando inventores e ingenieros, e invirtiendo en talleres que puedan convertir recursos naturales en el devastador armamento que busca.

Quienes han visitado el laboratorio de Galafrael hablan de los horrores que contiene. Las armas que ha creado son distintas a todo lo que se haya visto jamás, capaces de desatar una devastación total. No tan solo son terribles las armas en sí, sino que hay rumores que apuntan a que la propia Galafrael ha permitido que su monomaníaca obsesión por derrotar al Tirano Susurrante consuma su humanidad. Los mozos de cuerda y los carreteros hablan de científicos eminentes retenidos como prisioneros en la fortaleza, encerrados en talleres donde se les obliga a trabajar en los ingenios mortales de Galafrael. También se dice que las antiguas mazmorras de la fortaleza están llenas de muertos vivientes capturados, esperando macabros finales como conejillos de indias y que, cuando a Galafreal se le acaban los muertos vivientes capturados, a veces repone las filas de estos permitiendo que un muerto viviente errante cree engendros a partir de vendedores ambulantes capturados, de refugiados y de otros desventurados que le parece poco probable que alguien eche de menos.

Todo intento de clamar justicia para esas víctimas (suponiendo que los rumores sean ciertos) se ve complicado por el hecho de que el magistrado local, Elassus Vandershale, es el dueño de diversas minas cercanas que se han vuelto enormemente más provechosas debido a la innovativa maquinaria de Galafrael y los elevados precios que paga por mineral de buena calidad. Elassus ha amasado una fortuna mediante este golpe de suerte y no está dispuesto a que algo la haga peligrar.

LA CAJA DE LOS SUEÑOS DEL DOCTOR OSTREA

El reputado doctor Sovrok Ostrea, un erudito de los sueños y de los deseos reprimidos, ha inventado un artilugio al que denomina "El Ataúd de los Sueños Indeseados", que enrolla bobinas estasianas alrededor de la cabeza de un paciente durmiente y las baña en una red de energía electromagnética de baja intensidad, finamente calibrada. El doctor Sovrok afirma que su procedimiento puede extraer de la mente de un paciente impulsos turbadores y pesadillas recurrentes, enterrándolos de forma segura en un ataúd anexo, de forma que el paciente no se vea ya molestado por tan oscuros deseos.

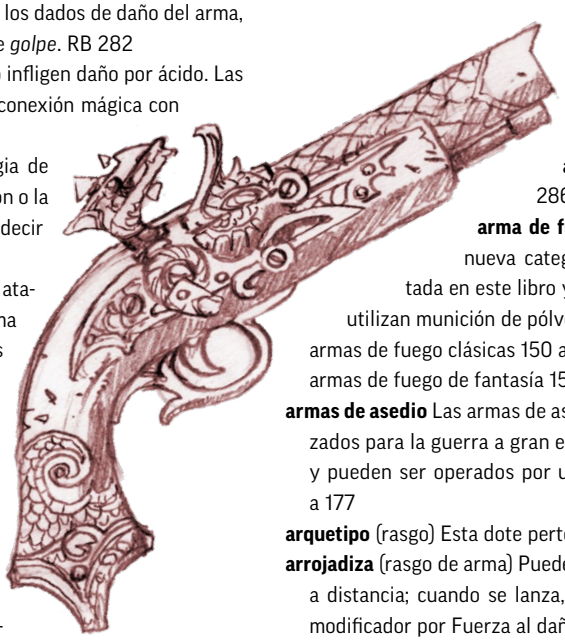
El procedimiento parece funcionar puesto que los pacientes del doctor informan, con gran alivio, de que han sido liberados de todo tipo de obsesiones inquietantes. Pero el ataúd no destruye los pensamientos, sino que se limita a almacenarlos y no queda claro para qué los guarda el doctor. Afirma que sólo quiere estudiar semejantes obsesiones en un contexto inocuo y neutralizado, para encontrar tratamientos más efectivos. Sin embargo, persisten los rumores acerca de que el doctor reúne la información para propósitos menos benévolos: que se la vende a horrores incognoscibles que se alimentan de emociones venenosas, refinándolas en forma de fantasmagorías de terror incapacitante, e incluso que algún día podría desatar las pesadillas capturadas sobre nuevas víctimas. Los rumores podrian ser ciertos, o simplemente deberse a que los siempre suspicaces habitantes de Ustalav encuentran difícil aceptar que la amabilidad del doctor podría ser tan simple como parece.

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

GLOSARIO E ÍNDICE

a dos manos (rasgo de arma) Esta arma puede ser empuñada con las dos manos. Hacerlo cambia su dado de daño de arma al valor indicado. Este cambio se aplica a todos los dados de daño del arma, como los procedentes de las runas de *golpe*. RB 282

ácido (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión mágica con el ácido.



adivinación (rasgo) La escuela de magia de adivinación suele implicar la obtención o la transferencia de información, o predecir acontecimientos.

ágil (rasgo de arma) El penalizador por ataque múltiple que sufres con esta arma en el segundo ataque de tu turno es -4 en lugar de -5 y -8 en lugar de -10 en el tercer ataque y subsiguientes en dicho turno. RB 282

agua (rasgo) Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan, o bien conjuran agua. Los que manipulan agua carecen de efecto en un área sin agua. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en agua o tienen una conexión mágica con el elemento.

aire (rasgo) Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan, o bien conjuran aire. Los que manipulan aire no tienen efecto alguno en el vacío o en un área sin aire. Las criaturas con este rasgo son principalmente de aire o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

alcance (rasgo de arma) Esta arma es larga y se puede utilizar para atacar a criaturas que están hasta a 10 pies (*3 m*) de distancia en lugar de sólo a criaturas adyacentes. Para criaturas que ya tienen alcance con el miembro o miembros con que empuña el arma, ésta incrementa en 5 pies (*1,5 m*) su alcance. RB 282

alquímico (rasgo) Las sustancias químicas se alimentan de las reacciones de los reactivos alquímicos. Las sustancias químicas no son mágicas y no irradian un aura mágica.

amarrada (rasgo de arma) Esta arma está atada a un trozo de cuerda o de cadena que te permite recuperarla una vez que ha abandonado tu mano. Si tienes una mano libre, puedes utilizar una acción de Interactuar para traer el arma de vuelta a tu mano después de haberla lanzado como un ataque a distancia o tras haber sido desarmado de ella (a menos que la sostenga otra criatura). 159

aparición (rasgo) Un peligro con este rasgo es un eco espiritual, a menudo de alguien que ha muerto trágicamente. Conceder el descanso eterno a una aparición a menudo implica resolver los asuntos inacabados de la misma. Una aparición a la que no se ha concedido el descanso eterno siempre vuelve al cabo de un tiempo.

arcano (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que está basada en la lógica y en la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. Una criatura con este rasgo está constituida principalmente de magia arcana o tiene una fuerte conexión con la misma.

arma 62 a 64, 150 a 167, RB 278 a 286, GJA 248

arma de fuego Las armas de fuego son una nueva categoría de armas a distancia presentada en este libro y que, típicamente pero no siempre, utilizan munición de pólvora negra.

armas de fuego clásicas 150 a 153

armas de fuego de fantasía 154 a 167

armas de asedio Las armas de asedio son poderosos artilugios utilizados para la guerra a gran escala. Son similares a los vehículos y pueden ser operados por uno o más individuos. 72 a 77, 172 a 177

arquetipo (rasgo) Esta dote pertenece a un arquetipo.

arrojadiza (rasgo de arma) Puedes lanzar esta arma como un ataque a distancia; cuando se lanza, es un arma a distancia. Sumas tu modificador por Fuerza al daño como harías en un arma cuerpo a cuerpo. Cuando este rasgo aparece en un arma cuerpo a cuerpo, también incluye el incremento de rango de distancia. Las armas a distancia con este rasgo utilizan el incremento de rango de distancia que aparece en la entrada Rango de distancia del arma. RB 282

ascendencia Una amplia familia de gente a la que pertenece una criatura. Cada personaje elige una ascendencia como primer paso de la creación de personaje. RB 32 a 59, GJA 6 a 47

auditivo (rasgo) Las acciones y los efectos auditivos se basan en el sonido. Una acción con el rasgo auditivo sólo se puede llevar a cabo con éxito si la criatura que la utiliza puede hablar o, de alguna manera, emitir los sonidos requeridos. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto sólo se aplica a las partes del efecto basadas en el sonido, a determinar por el DJ. Es diferente a un efecto sónico, que sí afecta a objetivos que no podrán oírlo (como por ejemplo objetivos sordos) mientras el efecto en sí produzca sonido.

aura (rasgo) Un aura es una emanación que fluye continuamente de ti, afectando a las criaturas que se encuentran a un cierto radio. El aura también se puede referir a la signatura mágica de un objeto o criatura con un fuerte alineamiento.

autómata (rasgo) Los autómatas son constructos vivos mantenidos por un núcleo mágico. 36, 212 a 216

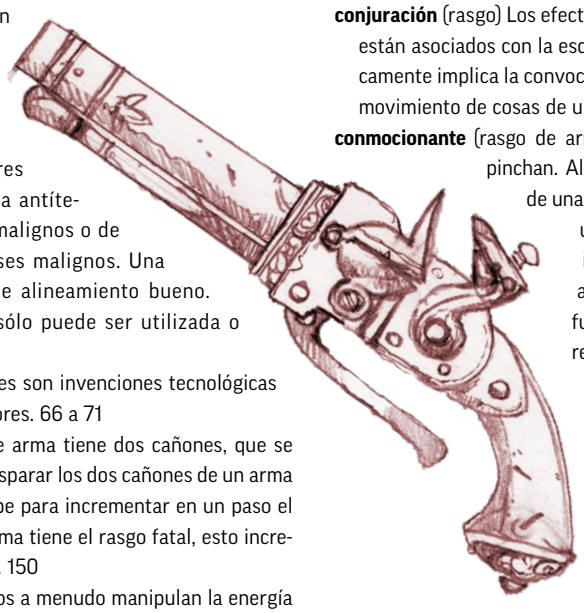
bagaje RB 60, GJA 48 a 51

barrido (rasgo de arma) Esta arma hace amplios ataques de barrido o giratorios, lo que posibilita atacar con ella a enemigos múltiples.

Cuando atacas con esta arma, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque si ya has intentado atacar a un objetivo diferente este turno utilizando esta arma. RB 282

beneficios básicos del lanzamiento de conjuros Estos beneficios los conceden los arquetipos de lanzadores de conjuros. RB 219

bomba (rasgo) Una bomba alquímica combina componentes alquímicos volátiles que explotan cuando impacta a una criatura u objeto. La mayoría infligen daño, aunque otras tienen efectos variados.



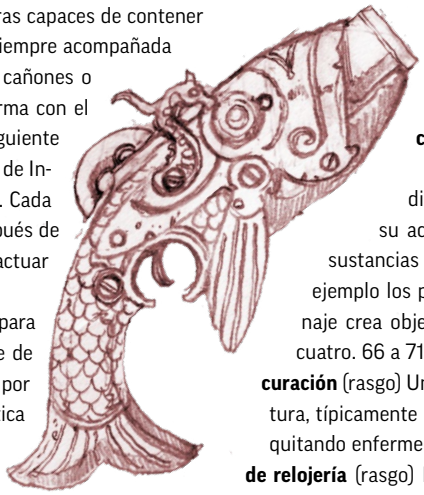
bueno (rasgo) Los efectos buenos a menudo manipulan energía de los Planos Exteriores alineados con el bien y son la antítesis de los sirvientes divinos malignos o de los sirvientes divinos de dioses malignos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento bueno. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o elegida por criaturas buenas.

cachivache (rasgo) Los cachivaches son invenciones tecnológicas consumibles con usos innovadores. 66 a 71

cañón doble (rasgo de arma) Este arma tiene dos cañones, que se cargan por separado. Puedes disparar los dos cañones de un arma de doble cañón en un solo Golpe para incrementar en un paso el dado de daño del arma. Si el arma tiene el rasgo fatal, esto incrementa en un paso el dado fatal. 150

caótico (rasgo) Los efectos caóticos a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con el caos, y son anatema para los sirvientes divinos legales o los sirvientes divinos de dioses legales. Una criatura con este rasgo es de alineamiento caótico. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada o utilizada por criaturas caóticas.

capacidad (rasgo de arma) Las armas que tienen el rasgo capacidad suelen tener cañones múltiples o recámaras capaces de contener una pieza de munición. La capacidad va siempre acompañada de un número que indica la cantidad de cañones o de recámaras. Después de disparar un arma con el rasgo capacidad, puedes seleccionar la siguiente recámara o cañón cargado con una acción de Interactuar que no requiere una mano libre. Cada cañón o recámara se puede recargar después de ser disparado como una acción de Interactuar aparte. 150



CD de clase Una CD de clase fija la dificultad para algunas aptitudes concedidas por tu clase de personaje. La CD es = 10 + bonificador por competencia + modificador por característica clave. RB 29

clase La profesión de aventurero elegida por un personaje. Cada personaje elige una clase durante la creación de personaje. RB 67 a 68, GJA 52 a 143

combinación (rasgo de arma) La combinación es un rasgo nuevo para las armas, que combina la funcionalidad de las armas cuerpo a cuerpo y las armas de fuego de formas únicas o poco usuales. Un arma de combinación tiene a la vez una forma o uso de arma de fuego y una forma o uso de arma cuerpo a cuerpo. La Tabla 4-3: Armas de combinación poco comunes indica primero las estadísticas del arma de fuego, y las estadísticas del arma cuerpo a cuerpo van sangradas debajo, justo encima de la munición. 158

compañero constructo 32 a 33

complejo (rasgo) Un peligro con este rasgo tiene derecho a turnos en un encuentro.

concentrar (rasgo) Una acción con este rasgo requiere cierto grado de concentración mental y de disciplina.

conjuración (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de conjuración, que típicamente implica la convocación, la creación, el teletransporte o el movimiento de cosas de un lugar a otro.

conmocionante (rasgo de arma) Estas armas aplastan tanto como pinchan. Al determinar la resistencia o inmunidad de una criatura al daño causado por esta arma, utiliza la más débil de las resistencias o inmunidades del objetivo a perforante o a contundente. Por ejemplo si la criatura fuera inmune a perforante y no tuviera resistencia alguna al daño contundente, sufriría daño completo de un arma conmocionante. La resistencia o la inmunidad a todo tipo de daño físico, o a todo tipo de daño se aplican de la forma normal. 150

constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial animada por una fuerza distinta a la nigromancia. Los constructos son a menudo descerebrados; inmunes al daño por sangrado, los efectos de muerte, la enfermedad, la curación, la nigromancia, los ataques no letales, el veneno y los estados condenado, drenado, fatigado, paralizado, indispuesto e inconsciente; y pueden tener una Dureza basada en los materiales utilizados para construir su cuerpo. Los constructos no son criaturas vivas y tampoco muertos vivientes. Cuando se ve reducido a 0 Puntos de Golpe, un constructo queda destruido.

consumible (rasgo) Un objeto con este rasgo sólo se puede utilizar una vez. A menos que se diga lo contrario, quedara destruido después de su activación Los objetos consumibles incluyen las sustancias químicas y los consumibles mágicos como por ejemplo los pergaminos y los talismanes. Cuando un personaje crea objetos consumibles, los puede hacer en lotes de cuatro. 66 a 71, RB 555 a 567, GJA 252 a 259

curación (rasgo) Un efecto curativo restaura el cuerpo de una criatura, típicamente restableciéndole Puntos de Golpe, pero a veces quitando enfermedades u otros efectos debilitantes.

de relojería (rasgo) Los de relojería son constructos intrincados y complejos que se pueden programar para llevar a cabo funciones específicas. A una criatura de relojería se le da cuerda de forma regular para que funcione.

dedicación (rasgo) Tienes que seleccionar una dote con este rasgo para aplicar un arquetipo a tu personaje. RB 219

derribo a distancia (rasgo de arma) esta arma puede utilizarse para derribar con la habilidad Atletismo a una distancia igual al primer incremento de rango de distancia del arma. La prueba de habilidad sufre un penalizador -2 por circunstancia. Puedes sumar

el modificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Igual que cuando se usa un arma cuerpo a cuerpo para derribar, un arma de derribo a distancia no inflige daño cuando se usa para Derribar. Por lo general este rasgo sólo aparece en un arma arrojadiza. 17, GJA 248

desarmar (rasgo de arma) Puedes utilizar esta arma para Desarmar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma (si lo hay) a las tiradas de ataque como bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo critico en una prueba de Desarmar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico. Con un éxito crítico, sigues necesitando una mano libre si quieres recuperar el objeto.

disparo fallido Las armas de fuego con un mantenimiento impropio o sujetas a un esfuerzo inusual pueden dar lugar a disparos fallidos. 107

dispersión (rasgo de arma) Esta arma dispara un racimo de perdigones en una amplia rociada. La dispersión siempre tiene un área indicada junto a ella, que mide el radio de la rociada. Con un impacto, el objetivo principal de los ataques con un arma de dispersión sufre el daño indicado y tanto el objetivo como todas las demás criaturas en el interior del área indicada a su alrededor sufren 1 punto de daño de dispersión por dado de daño de arma. 150

divino (rasgo) Esta magia procede de la tradición divina, extrayendo su poder de los dioses o de fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. RB 299

dormir (rasgo) Este efecto puede hacer que una criatura se quede dormida o somnolienta.

efecto Un efecto es el resultado de una aptitud, aunque el efecto exacto de una aptitud depende a veces del resultado de una prueba o de otra tirada.

electricidad (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad. Una criatura con este rasgo tiene una conexión mágica con la electricidad.

empujar (rasgo de arma) Puedes utilizar esta arma para Empujar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo critico en una prueba de Empujar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

enano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia enana. Los enanos son gente recia, que a menudo vive bajo tierra y típicamente dispone de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por enanos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los enanos. 200 a 201, RB 38 a 41, GJA 42

encantamiento (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de encantamiento, y típicamente implican el control mental, la alteración de emociones y otros efectos mentales.

enorme (tamaño) Una criatura Enorme ocupa un espacio de 15 x 15 pies (*4,5 x 4,5 m*), o sea, 9 casillas en el tablero. Suele tener un alcance de 15 pies (*4,5 m*) si la criatura es alta o de 10 pies (*3 m*) si la criatura es larga.

evocación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de evocación, que implica típicamente energía y fuerzas elementales.

exploración (rasgo) Una actividad con este rasgo tarda más de un turno en utilizarse y normalmente sólo puede usarse en el modo de exploración. RB 234

fijada (rasgo de arma) Un arma fijada se tiene que combinar con otra pieza de equipo para utilizarse. El rasgo indica a qué tipo de objeto se tiene que fijar el arma. Debes estar empuñando o llevando puesto el objeto al que el arma está fijada para atacar con ella. Por ejemplo, unas púas para escudo están fijadas a un escudo, lo que te permite atacar con ellas en lugar de golpear con el escudo, pero sólo si estás empuñándolo. Un arma fijada está por lo general atornillada al objeto o construida en el mismo, y típicamente un objeto sólo puede tener un arma fijada. Un arma fijada se puede unir al objeto con 10 minutos de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 10; esto incluye el tiempo necesario para quitar el arma de un objeto previo, si es necesario. Si el objeto queda destruido, su arma fijada suele poderse recuperar.

floritura (rasgo) Las acciones de floritura son acciones que requieren demasiado esfuerzo como para hacer muchas seguidas. Sólo puedes usar una acción con el rasgo floritura por turno.

fortuna (rasgo) Un efecto de fortuna altera en tu beneficio el resultado de tu tirada de dado. No se puede alterar una tirada de dado con más de un efecto de fortuna. Si se podrían aplicar múltiples efectos, tú eliges cuál aplicar. Si a una misma tirada se podrían aplicar un efecto de fortuna y uno de infortunio, ambos se neutralizan entre sí y tiras normalmente.

frío (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.

fuego (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego o bien conjuran o manipulan fuego. Los que manipulan fuego no tienen efecto alguno en un área carente de fuego. Las criaturas con este rasgo consisten pricipalmente en fuego o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

fuerza (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de pura fuerza mágica.

fusión crítica (rasgo de arma) La fusión crítica es un nuevo rasgo para las armas de combinación que te concede dos opciones adicionales para el efecto de especialización crítica cuando se usa la versión cuerpo a cuerpo de dicha arma para llevar a cabo un

ataque cuerpo a cuerpo mientras está cargada. Si eliges utilizar una de ellas, reemplaza al efecto normal de especialización crítica del uso cuerpo a cuerpo. En primer lugar, puedes disparar el arma para crear un fuerte estallido y una conmoción, utilizando el efecto de especialización crítica para las armas de fuego en lugar del efecto de especialización física del grupo de armas cuerpo a cuerpo. En segundo lugar, puedes disparar el arma para incrementar el impulso del impacto crítico o disparar contra el enemigo a la vez que le atacas cuerpo a cuerpo, infligiendo 2 daño adicional por dado de daño de arma. Ambas opciones descargan el arma de fuego, lo que significa que típicamente tienes que recargarla antes de poderla disparar de nuevo. 159

gargantuesco (tamaño) El tamaño de esta criatura ocupa un espacio de por lo menos 20 x 20 pies (*6 x 6 m*), o sea, 16 casillas del tablero, pero puede ser mucho mayor. Las criaturas gargantuescas pueden tener un alcance de 20 pies (*6 m*) si son altas o de 15 pies (*4,5 m*) si son anchas, pero las más grandes pueden tener un alcance mucho mayor.

goblin (rasgo) Una criatura con este rasgo puede pertenecer a uno de diversos tipos de criatura, incluyendo goblins, hobgoblins y bugbears. Los goblins tienden a tener visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o elegida por goblins. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por goblins.

habilidad (rasgo) Una dote general con el rasgo habilidad mejora tus habilidades y tus acciones o te concede nuevas acciones para una habilidad. Una dote con este rasgo se puede seleccionar cuando una clase concede una dote de habilidad o una dote general. Las dotes de arquetipo con el rasgo habilidad pueden ser seleccionadas en lugar de una dote de habilidad si tienes la dote de dedicación de dicho arquetipo. RB 233 a 253

herencia Una elección que se hace para definir mejor tu ascendencia. RB 33

ilusión (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados a la escuela de magia de ilusión, lo que típicamente implica estímulos sensoriales falsos. RB 298

impedimenta Un valor que indica el tamaño, el peso y la incomodidad general de un objeto. 10 objetos de Impedimenta ligera equivalen a Impedimenta 1 y 1.000 monedas tienen Impedimenta 1. Un personaje queda impedido si lleva una Impedimenta superior a 5 más su modificador por Fuerza, y no puede llevar más que 10 más su modificador por Fuerza. RB 29, 271 a 272

improvisada (rasgo de arma) Esta arma se ha ensamblado de forma improvisada y es probable que sufra disparos fallidos. No importa lo bien que se le haga el mantenimiento, con una tirada de ataque fallida, el ataque falla y además tienes que hacer una prueba plana CD 5. Si no consigues superar esta prueba, el arma sufre un disparo fallido. 157

incapacitación (rasgo) Una aptitud con este rasgo puede sacar de la lucha por completo a un personaje o incluso matarlo, y es difícil utilizarla sobre un personaje más poderoso. Si un conjuro tiene el rasgo incapacitación, toda criatura cuyo nivel es más del doble que el del conjuro trata el resultado de su prueba para evitar la incapacitación por parte del mismo como un grado de éxito mejor, o el resultado de cualquier prueba que ha hecho el lanzador del conjuro para incapacitarla como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior al del objeto, criatura o peligro que genera el efecto, obtiene los mismos beneficios.

inestable (rasgo) Las acciones inestables se basan en funciones experimentales de tu innovación que ni siquiera tú puedes predecir por completo. Tras utilizar una acción inestable con una innovación, utilizar otra es peligroso. 17

infundido (rasgo) Creas una sustancia alquímica con el rasgo infundido utilizando tus reactivos infundidos y dispones de un tiempo limitado antes de que se vuelva inerte. Todo efecto no permanente de tus sustancias alquímicas infundidas, con la excepción de las aflicciones del tipo venenos de acción lenta, acaban cuando haces de nuevo tus prepararativos diarios. RB 72, 75

integrada Las armas integradas pueden reemplazar prótesis o miembros de autómata. 162

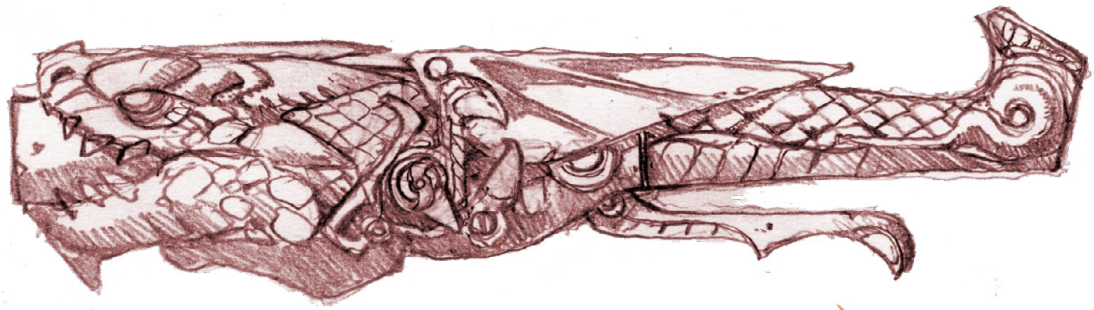
inteligente (rasgo) Un objeto con este rasgo es inteligente y tiene voluntad y personalidad propias, así como diversas estadísticas de las que carece la mayoría de objetos. Los objetos inteligentes no se pueden elaborar por medios normales, y siempre son raros o únicos. GDJ 88

inventor (clase) 15 a 33

investido (rasgo) Un personaje puede llevar puestos tan solo 10 objetos mágicos con el rasgo investido. Ninguno de los efectos mágicos del objeto aplica si el personaje no lo ha investido, ni puede ser activado, aunque el personaje sí obtiene cualquier beneficio normal de llevar puesto el objeto físico (como que un sombrero proteja la cabeza de la lluvia). RB 531

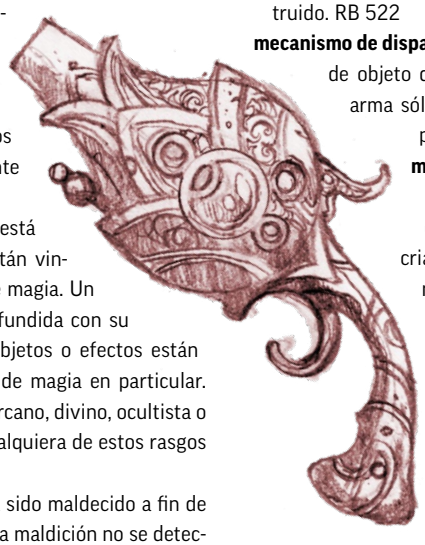
inyección (rasgo de arma) esta arma se puede rellenar con un veneno de herida. Inmediatamente después de un ataque con éxito con el arma, puedes inyectar al objetivo el veneno cargado mediante una sola acción de Interactuar. Rellenar el arma con una nueva sustancia requiere tres acciones de interactuar y utiliza las dos manos. 62

letal (rasgo de arma) Con un impacto crítico, el arma suma un dado de daño de arma del tamaño indicado. Haz esta tirada después de doblar el daño del arma. Esto se incrementa a dos dados si el arma tiene una runa de golpe mayor y a tres dados si tiene una superior.



linguistico (rasgo) Un efecto con este rasgo depende de la comprensión idiomática. Un efecto linguístico que designa como objetivo a una criatura sólo funciona si el objetivo entiende el idioma que estás utilizando.

luz (rasgo) Los efectos de luz superan la oscuridad no mágica en un área y pueden contrarrestar la oscuridad mágica. Por lo general, tienes que designar directamente como objetivo la magia de oscuridad con tu magia de luz para contrarrestarla, pero algunos conjuros de luz intentan automáticamente contrarrestar la oscuridad.



mágico (rasgo) Algo con el rasgo mágico está imbuido con enegías mágicas que no están vinculadas a ninguna tradición específica de magia. Un objeto mágico irradia un aura mágica infundida con su escuela de magia dominante. Algunos objetos o efectos están fuertemente vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar del rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico. RB 535

maldito (rasgo) Un objeto con este rasgo ha sido maldecido a fin de que cause problemas a su propietario. Una maldición no se detecta cuando el objeto es identificado, aunque un éxito crítico revela tanto la presencia como la naturaleza exacta de la maldición. Los objetos malditos no se pueden descartar una vez han sido desencadenados o investidos por vez primera. El objeto sólo se puede quitar si la maldición se elimina. GDJ 90, 252

maligno (rasgo) Los efectos malignos a menudo manipulan energía procedente de los Planos Exteriores, alineados con el mal, y son la antítesis de los servidores divinos buenos o de los servidores divinos de los dioses buenos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento maligno. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por criaturas malignas.

manipular (rasgo) Debes manipular físicamente un objeto o hacer gestos para usar una acción con este rasgo. Las criaturas que carecen de un apéndice adecuado no pueden llevar a cabo acciones con este rasgo. Las acciones de manipular a menudo desencadenan reacciones.

mano libre (rasgo de arma) Esta arma no te impide utilizar la mano, por lo general al estar incrustada en tu armadura. No se te puede desarmar de un arma de mano libre. Puedes utilizar la mano cubierta por tu arma de mano libre para empuñar otros objetos, llevar a cabo acciones de manipular, etc. No puedes atacar con un arma de mano libre si empuñas otra cosa con esa mano o la estás usando para otra cosa. Cuando no empuñas nada y no estás usando la mano para otra cosa, puedes utilizar aptitudes que requieren una mano libre, así como las que requieren que estés empuñando un arma en esa mano. Sólo puedes tener un arma de mano libre en cada una de tus manos.

mecánico (rasgo) Un peligro con este rasgo es un objeto físico construido. RB 522

mecanismo de disparo (objeto) Un mecanismo de disparo es un tipo de objeto que se puede acoplar a un arma de fuego. Un arma sólo puede tener acoplado un mecanismo de disparo. 183-184

mental (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto sobre un objeto o sobre una criatura descerebrada. Las criaturas descerebradas o los objetos son enteramente inmunes a una criatura mental y no pueden percibirla.

mira (objeto) Las miras son unos objetos que se puede fijar a un arma de fuego o a una ballesta. Una de dichas armas sólo puede tener fijada una mira en un momento dado. 180 a 182

modificación (rasgo) Una dote con este rasgo altera la construcción de tu innovación. Si tienes el rasgo de clase reconfigurar (pág. 20), puedes reconvertir esta dote con más facilidad.

modular (rasgo de arma) El arma tiene configuraciones múltiples que puedes seleccionar utilizando una acción de Interactuar. Típicamente, cambiar entre configuraciones de un arma modular permite que inflija diferentes tipos de daño (indicados en el rasgo, como por ejemplo "modular Con, Per o Cor"), aunque es posible que la descripción de un arma modular indique configuraciones más complicadas. 150

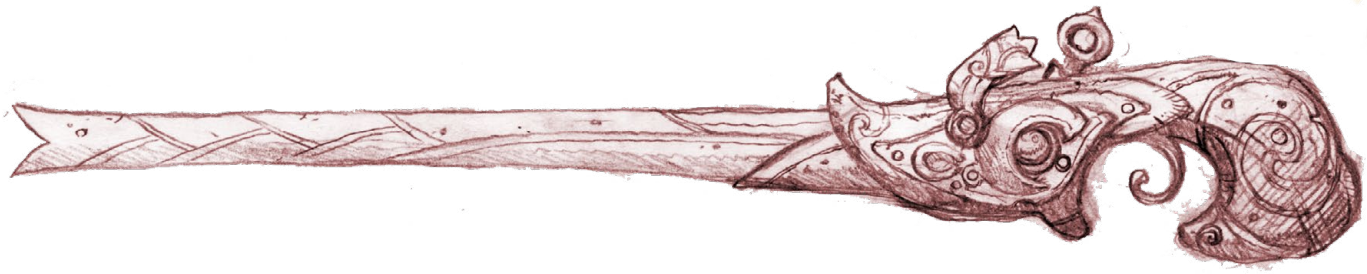
monje (rasgo de arma) Las aptitudes con este rasgo son de la clase monje. Una arma con este rasgo suele ser utilizada principalmente por los monjes. RB 283

montada (rasgo de arma de asedio) Las armas de asedio montadas ocupan cierto tamaño y espacio, y típicamente tienen estadísticas que les permiten ser atacadas. Se usan para la guerra a gran escala. 72 a 73

mover (rasgo) Una acción con este rasgo implica moverse de un espacio a otro. RB 473 a 475

munición (objeto mágico) 168 a 171, RB 556 a 558, GJA 256 a 259

nigromancia (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de nigromancia e implican típicamente a las fuerzas de la vida y de la muerte.



objeto de mano (objeto mágico) RB 589 a 594, GJA 260 a 265

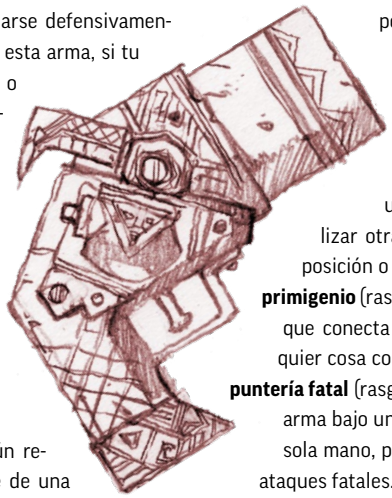
objeto puesto (objeto mágico) 179 a 180, RB 575 a 589, GJA 260 a 265

objeto Una cosa que puedes llevar, sostener o usar. A veces los objetos conceden bonificadores o penalizadores por objeto a determinadas pruebas. RB 271 a 295, 531 a 617, GJA 247 a 265
aparejos de movilidad 90 a 91
armas 62 a 64, 150 a 167, RB 278 a 286, GJA 248
cachivaches 66 a 71
equipo de aventuras 178 a 184, RB 287 a 292, GJA 248 a 249
equipo de combate 64 a 65
equipo utilitario 84 a 89
tecnología estasiana 82 a 83
trampas de lazo 78 a 81, RB 613 a 615, GJA 256

ocultable (rasgo de arma) Esta arma ha sido diseñada para pasar desapercibida o ser fácilmente ocultada. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y a las CD para esconder u ocultar un arma con este rasgo. 150

ocultismo (rasgo) Esta magia procede de la tradición ocultista, apelando a misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. RB 299

parada (rasgo de arma) Esta arma puede utilizarse defensivamente para bloquear ataques. Mientras empuñas esta arma, si tu nivel de competencia con ella es entrenado o mejor, puedes invertir una acción de Interactuar para situar tu arma defensivamente, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno. RB 283



percepción Una estadística que mide tu capacidad para darte cuenta de la presencia de objetos escondidos o situaciones inusuales. La Percepción se suele utilizar para las tiradas de iniciativa. RB 13, 27, 448, 464 a 467

pistolero (clase) 105 a 119

poco común (rasgo) Algo de rareza poco común requiere un entrenamiento especial o procede de una cultura o parte del mundo en particular. Algunas elecciones de personaje otorgan acceso a opciones poco comunes y el DJ puede permitir el acceso a cualquiera. RB 13

polimorfismo (rasgo) Estos efectos transforman al objetivo en una nueva forma. Un objetivo no puede estar bajo los efectos de más de un polimorfismo a la vez. Si se ve sujeto a un segundo efecto de polimorfismo, el segundo efecto intenta contrarrestar al primero. Si tiene éxito surte efecto y, si falla, el conjuro no surte efecto sobre dicho objetivo. Todo golpe específicamente concedido por un efecto de polimorfismo es mágico. Si no se dice lo contrario, los conjuros de polimorfismo no permiten al objetivo adoptar la apariencia de una criatura individual específica, sino la de una criatura genérica de un tipo o ascendencia determinado.Si adoptas una forma de batalla mediante un conjuro de polimorfismo, sus estadísticas especiales se pueden ajustar tan sólo mediante bonificadores por circunstancia, bonificadores por estatus y penalizadores. Si no se indica lo contrario, la forma de batalla te impide lanzar conjuros, hablar y la mayoría de acciones manipulativas que requieren las manos (si existen dudas acerca de si puedes utilizar una acción o no, es el DJ quien decide). Tu equipo se absorbe en tu cuerpo; sus aptitudes constantes siguen funcionando, pero no puedes activar objeto alguno.

pólvora negra Se utiliza para crear la munición de las armas de fuego y otras armas explosivas como los cañones. 171

portátil (rasgo de arma de asedio) Las armas de asedio portátiles, como por ejemplo los arietes, se pueden transportar más fácilmente y jugar un papel tanto en la guerra como en los conflictos menores o la exploración. 73 a 74

posición (rasgo) Una posición es una estrategia de combate general en la que entras utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres derribado, hasta que sus requisitos (si los hay) se infringen, hasta que acaba el encuentro o hasta que adoptas una nueva posición, lo que sucede primero. Después de utilizar una acción con el rasgo posición, no puedes utilizar otra durante 1 asalto. Sólo puedes entrar en una posición o estar en la misma en el modo encuentro.

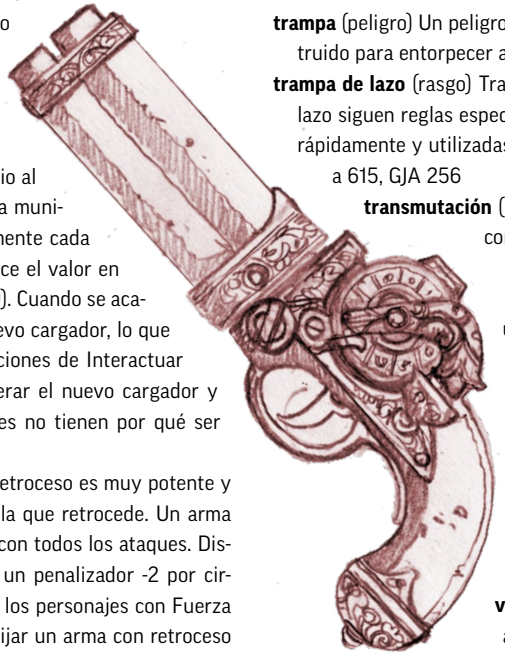
primigenio (rasgo) La magia procede de la tradición primigenia, que conecta con el mundo natural y con el instinto. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. RB 299

puntería fatal (rasgo de arma) Es posible afianzar la culata de esta arma bajo un brazo de forma que se pueda disparar con una sola mano, pero si usas las dos, el arma puede llevar a cabo ataques fatales. Cuando empuñas el arma a dos manos, obtiene el rasgo fatal con el dado de daño indicado. Mantener el arma bajo el brazo de forma lo bastante estable como para disparar es significativamente más complicado que simplemente soltar una mano del arma, por lo que cambiar entre los dos agarres requiere su propia acción de Interactuar, no vía Soltar o como parte de la recarga. 150

puñalada trapera (rasgo de arma) Cuando impactas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 daño de precisión además de su daño normal. El daño de precisión se incrementa a 2 si el arma es un arma +3.

raro (rasgo) Esta rareza indica que un elemento de las reglas es muy difícil de encontrar en el mundo de juego. Una dote, conjuro, objeto o similar con el rasgo raro sólo está disponible para los personajes si el DJ decide incluirlo en su partida, típicamente haciendo que lo descubran durante el juego. RB 13

repetición (rasgo de arma) Estas armas no se pueden cargar con virotes o balas individuales como otras ballestas y armas de fuego; en su lugar, requieren un cargador o munición especializada que se ha de colocar en un espacio al efecto. Un vez el cargador colocado, la munición se alimenta al arma automáticamente cada vez que ésta se amartilla, lo que reduce el valor en su entrada de recarga (típicamente a 0). Cuando se acaba la munición hay que colocar un nuevo cargador, lo que requiere tener una mano libre y 3 acciones de Interactuar (para quitar el cargador vacío, recuperar el nuevo cargador y colocarlo en su lugar). Dichas acciones no tienen por qué ser consecutivas. 62, 151



retroceso (rasgo de arma) Un arma con retroceso es muy potente y difícil de usar debido a la fuerza con la que retrocede. Un arma con retroceso inflige 1 daño adicional con todos los ataques. Disparar un arma con retroceso impone un penalizador -2 por circunstancia a la tirada de ataque, pero los personajes con Fuerza 14 o más ignoran dicho penalizador. Fijar un arma con retroceso a un bípode, trípode u otro estabilizador puede reducir o negar este penalizador. 152

revés (rasgo de arma) Puedes utilizar el impulso de un ataque fallido con esta arma para que te guíe en tu siguiente ataque. Tras fallar con esta arma en tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente ataque con ella antes del final de tu turno.

salpicadura (rasgo) Cuando utilizas un arma arrojadiza con el rasgo salpicadura, no sumas tu modificador por Fuerza a la tirada de daño. Si un ataque con un arma de salpicadura falla, tiene éxito o tiene un éxito crítico, todas las criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo (incluido él mismo) sufren el daño por salpicadura indicado. Con un fallo, pero no con un fallo crítico, el objetivo del ataque sufre el daño por salpicadura. Suma el daño por salpicadura con el daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las debilidades o las resistencias de éste. Con un impacto crítico, el daño por salpicadura no se multiplica. RB 602

sutileza (rasgo de arma) Puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de por Fuerza en las tiradas de ataque utilizando esta arma cuerpo a cuerpo. Sigues utilizando el modificador por Fuerza para calcular el daño.

talismán (rasgo) Un talismán es un pequeño objeto fijado a una armadura, a un escudo o a un arma (llamado el objeto fijado). Debes estar empuñando o llevando puesto un objeto para activar un talismán fijado al mismo. Una vez activado, un talismán se quema permanentemente. 184 a 185, RB 561 a 566

temerario (rasgo) Las acciones con el rasgo temerario hacen que el piloto de un vehículo corra el riesgo de perder el control del mismo. Cuando lleva a cabo una acción imprudente, el piloto debe hacer primero una prueba de pilotar apropiada para mantener el control del vehículo. 48

trampa (peligro) Un peligro o un objeto con este rasgo ha sido construido para entorpecer a los intrusos. RB 520

trampa de lazo (rasgo) Trampas típicas de los exploradores, las de lazo siguen reglas especiales que permiten que sean construidas rápidamente y utilizadas en el campo de batalla. 78 a 81, RB 613 a 615, GJA 256

transmutación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de transmutación, típicamente cambiando la forma de algo.

único (rasgo) Un elemento de las reglas con este rasgo es inimitable. RB 298

uso Una indicación de cómo se tiene que vestir, sostener o utilizar un objeto. RB 535

vapor (rasgo) Los objetos con este rasgo están alimentados por motores que hierven agua para producir vapor y mover sus componentes.

veneno (rasgo) Un efecto con este rasgo aplica un veneno o inflige daño por veneno. Un objeto con este rasgo es venenoso y podría causar una aflicción. RB 457 a 458

versátil (rasgo de arma) Un arma versátil se puede utilizar para infligir un tipo de daño diferente al indicado en la entrada Daño. En el rasgo se indica el tipo de daño alternativo. Por ejemplo, un arma perforante que es versátil Cor se puede utilizar para infligir daño perforante o cortante. Tú eliges el tipo de daño cada vez que haces un ataque. RB 283

vigorosa (rasgo de arma) Esta arma se hace más peligrosa conforme ganas impulso. Cuando atacas con ella más de una vez en tu turno, el segundo ataque obtiene un bonificador por circunstancia igual al número de dados de daño de arma, y cada ataque subsiguiente obtiene un bonificador por circunstancia igual al doble del número de dados de daño de arma.

visión en la oscuridad (sentido) Ver claramente en la oscuridad, aunque sólo en blanco y negro. RB 465

visión en la penumbra (sentido) Ves en luz tenue como si fuera luz brillante.

visual (rasgo) Un efecto visual sólo puede afectar a las criaturas que pueden verlo. Esto sólo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ. RB 301

volea (rasgo de arma) Esta arma a distancia es menos efectiva a corta distancia. Tus ataques contra objetivos a una distancia menor que el rango de distancia indicado sufren un penalizador -2. RB 283

ARMAS Y MECANISMOS
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES MECÁNICOS
EQUIPO MECÁNICO
PERSONAJES DE ARMAS
EQUIPO DE ARMAS
EL ENGRANAJE ROTATIVO
GLOSARIO E ÍNDICE

Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Guns & Gears © 2021, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jessica Catalan, John Compton, Andrew D. Geels, Steven Hammond, Sen H.H.S., Brent Holtsberry, Jason Keeley, Dustin Knight, Luis Loza, Ron Lundeen, Chris Mastey, Liane Merciel, Jacob W. Michaels, Dave Nelson, Samantha Phelan, Mikhail Rekun, Stephen Radney-MacFarland, Sydney Meeker, Kendra Leigh Speedling, Michael Sayre., Mark Seifter, Andrew Stoeckle, Calliope Lee Taylor, Andrew White, and Scott D. Young.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño visual • Sarah E. Robinson
Dirección de diseño de juego • Adam Daigle
Gestión del desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini
Desarrollo sénior de *Starfinder* • John Compton
Desarrollo de la Sociedad *Pathfinder* • Thurston Hillman
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Jenny Jarzabski
Desarrollo del Juego organizado • Mike Kimmel
Jefatura de diseño • Mark Seifter
Dirección de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner
Diseño • James Chase y Michael Sayre
Redactor en jefe • Leo Glass
Redactores *sénior* • Avi Kool y Lu Pellazar
Redactores • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad y K. Tessa Newton
Gestión de la Dirección artística • Sonja Morris
Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell
Diseño gráfico • Tony Barnett
Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Presidente • Jeffrey Alvarez
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • David Reuland
Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott
Coordinación de proyectos • Lee Rucker
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Dirección comercial • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Dirección de licencias • John Feil
Coordinación de márketing • Leah Beckleman
Dirección de márketing y medios • Aaron Shanks
Jefatura del Juego organizado • Tonya Woolridge
Asociado del Juego organizado • Alex Speidel
Operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Rei Ko
Jefatura de ingeniería de la interfaz de usuario • Andrew White
Desarrollo de *software sénior* • Gary Teter
Arquitectura de *software* • Brian Bauman
Desarrollo de *software* • Robert Brandenburg
Ingeniería de pruebas de *software* • Erik Keith y Levi Steadman
Administración de sistemas II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton
Dirección de contenido Web • Maryssa Lagervall
Coordinación de la Tienda Web • Katina Davis

Dirección de Atención al cliente y *Community manager* • Sara Marie
Dirección de Atención al cliente • Diego Valdez
Equipo de Atención al cliente • Raychael Allor, Heather Fantasia, Keith Greer y Logan Harper

Jefatura de almacén • Jeff Strand
Coordinación logística • Kevin Underwood
Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne
Equipo del Almacén • Alexander Crain, Mika Hawkins, James Mafi y Loren Walton

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol *Pathfinder* (Segunda edición).

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

Contenido de juego 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.

Armas y Mecanismos © 2023, Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Impreso en Lituania

MANUAL

¡EQUÍPATE Y ARROJA EL GUANTE!

¡Cuando la espada y el conjuro no bastan para ganar, es hora de potenciar tu partida con mecanismos de relojería, bobinas de relámpago y pólvora negra! Descifra los secretos de los mecanismos con la nueva clase inventor o haz volar por los aires a tu oposición como un pistolero que empuña un arma de fuego. Además de nuevas clases, este libro alberga una plétora de arquetipos, bagajes, vehículos, armas de asedio, cachivaches y la nueva ascendencia autómata, todos ellos listos para expandir tu partida con opciones para campos de batalla grandes y pequeños. ¡Revoluciona tu partida con *Armas y Mecanismos*!

DEVIR

paizo

PATHFINDER

paizo.com/pathfinder

8 436607 942405

PF232
Hecho en Lituania
Made in Lithuania