

GUERRERO (Nivel 1)

De corazón noble, y leal a sus amigos, Valeros oculta sus sentimientos bajo una apariencia de hastío y de grosería, comentando muchas veces que no hay nada mejor que acabar el día bebiendo, y pasar la noche en agradable compañía.

VALEROS

Humano guerrero 1
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +0

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenido 15 (+5 armadura, +2 Des)
hp 16 (1d10+6)
Fort +4, Ref +2, Vol +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +3 (1d8+3/19-20) y Espada corta +2 (1d6+1/19-20); o Espada larga +5 (1d8+3/19-20); o Espada corta +4 (1d6+3/19-20).
A distancia Arco corto +3 (1d6/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 11
Ataque base +1; BMC +4; DMC 16
Dotes Combate con dos armas*, Dureza, Soltura con un arma (espada larga)*
Habilidades Montar +2, Nadar +3, Saber (dungeons) +5, Tregar +3;
Penalizador por armadura -4
Rasgos fe inquebrantable*, luchador sucio.
Idiomas común, varisio
Consumibles de combate frasco de ácido, fuego de alquimista; Equipo antorchas (3), arco corto con 20 flechas, armadura de escamas, cuerda (50 pies[15 m], espada corta, espada larga, garfio de escalada, mochila, odre, palanqueta, raciones de viaje (2), saco de dormir, vaina, 6 po.
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Armas de dispersión el ácido y el fuego de alquimista pueden ser lanzados como ataque de toque a distancia con un incremento de 10 pies (3 m), que causa 1d6 pg de daño en esa casilla y 1 pg de daño a las criaturas a 5 pies (1,5 m) de donde cae el frasco. El daño es por ácido o por fuego, y el fuego de alquimista causa otro d6 de daño en el asalto siguiente al lanzado.

Dureza Valeros es particularmente duro y tiene 3 pg extra a 1^{er} nivel, ya sumados en su total.

Fe inquebrantable la fe de Valeros en su dios es fuerte, y a cambio obtiene un +1 a sus tiradas de Voluntad.

Lucha con dos armas Valeros lucha con una espada en cada mano, y puede atacar con las dos si lleva a cabo una acción de asalto

completo.

Luchador sucio cuando Valeros golpea mientras flanquea, causa 1 punto de daño adicional, que se suma al causado, y se multiplica si confirma un crítico.

Soltura con un arma Valeros se ha entrenado duramente en el manejo de la espada larga, lo que le garantiza un bonificador +1 al ataque con dicha arma.

Penalizador por armadura su armadura pesa demasiado como para llevar a cabo con ella ciertos ejercicios físicos sin molestias. Sufre un penalizador -4 a todas las habilidades basadas en la Destreza y en la Fuerza, ya contado en sus habilidades listadas.

Valeros nació en una tranquila granja en Andoran y, un mes antes de casarse por conveniencia con la hija de un granjero local, lo que le habría retenido en aquel lugar para siempre, vio claro que la puerta a una vida de aventuras se le cerraba para siempre. Presa de una repentina y desesperada necesidad de algo más que ganado y cultivos, hizo la mochila y huyó en silencio en mitad de la noche.

En los años siguientes recorrió un largo camino, del chico de tierna mirada que sólo buscaba descubrir nuevos lugares (y tal vez una mujer hermosa o dos) al mercenario en el que se acabó convirtiendo. La vida en el camino es mucho más dura de lo que las historias de los bardos cuentan, y un Valeros ya adulto tiene las cicatrices que lo demuestran. Dándose cuenta de su habilidad con la espada, pronto entró en el mundo de los mercenarios, recorriendo los caminos más sucios y crudos de la lucha. Tras trabajar como escolta de docenas de clientes diferentes, llegó a la conclusión de que era hora de trabajar para sí mismo como aventurero.

Aunque no es el mejor siguiendo órdenes, es un luchador de gran talento con dos espadas, ganándose con facilidad su sitio en cualquier grupo gracias a su tenacidad y a la actitud sin temor alguno (algunos dicen que inconsciente) con la que se lanza al combate. A pesar de su reputación de matón y de malhechor, ha adquirido algo de educación en sus viajes, e incluso sabe leer (algo que sus 'respetables' padres jamás aprendieron). Valeros adopta una actitud informal para con la vida, la riqueza, y las relaciones.

Es un amante de las armas ligeras y de las comodidades, y nunca falta una jarra en su cinto (después de todo, nunca se sabe cuándo pueden ofrecerte un trago). Este recipiente simboliza su devoción a Cayden Cailean, el dios de la valentía, la cerveza, la libertad, y el vino, todo aquello que Valeros ama con pasión.



“Por la cicatriz te perdono,
por la bebida derramada tendrás tu merecido.”

GUERRERO (Nivel 4)

De corazón noble, y leal a sus amigos, Valeros oculta sus sentimientos bajo una apariencia de hastío y de grosería, comentando muchas veces que no hay nada mejor que acabar el día bebiendo, y pasar la noche en agradable compañía.

VALEROS

Humano guerrero 4
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +3; Sentidos Percepción +0

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+7 armadura, +3 Des)
hp 44 (4d10+16)
Fort +7, Ref +5, Vol +3, +1 contra efectos de miedo
Habilidades defensivas Valentía +1*

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +1 +7 (1d8+6/19-20) y Espada corta de gran calidad +6 (1d6+3/19-20); o Espada larga +1 +9 (1d8+6/19-20); o Espada corta de gran calidad +8 (1d6+3/19-20).
A distancia Arco corto +7 (1d6/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 11
Ataque base +4; BMC +7; DMC 20
Dotes Combate con dos armas, Doble tajo, Dureza*, Especialización con un arma (espada larga), Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada larga)*
Habilidades Montar +8, Nadar +8, Saber (dungeons) +8, Trepar +8;
Penalizador por armadura -2
Rasgos fe inquebrantable*, luchador sucio.
Idiomas común, varisio
CE entrenamiento en armadura 1*

Consumibles de combate agua bendita, contraveneno, frasco de ácido, fuego de alquimista, poción de agrandar persona, pociones de curar heridas moderadas (2), poción de protección contra el mal;
Equipo antorcha siempre ardiente, arco corto con 20 flechas, capa de resistencia +1, coraza +1, cuerda (50 pies [15 m]), espada corta de gran calidad, espada larga +1, garfio de escalada, jarra, maza pesada, mochila, odre, palanqueta, raciones de viaje (2), saco de dormir, 38 po.

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Combate con dos armas Valeros lucha con una espada en cada mano y puede atacar con las dos si lleva a cabo una acción de asalto completo. La primera línea de 'Ataque' indica todos los ataques y los bonificadores que se le aplican.

Luchador sucio cuando Valeros golpea mientras flanquea, causa 1 punto de daño adicional, que se suma al causado, y se

multiplica si confirma un crítico.

Penalizador por armadura su armadura le pesa demasiado como para llevar acabo con ella ciertos ejercicios físicos sin molestias. Sufre un penalizador -2 a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza y en la Fuerza, ya contado en sus habilidades.

Reflejos de combate Valeros puede llevar a cabo hasta 4 ataques de oportunidad por asalto, y puede hacer ataques de oportunidad incluso estando desprevenido.

Valeros nació en una tranquila granja en Andoran y, un mes antes de casarse por conveniencia con la hija de un granjero local, lo que le habría retenido en aquel lugar para siempre, vio claro que la puerta a una vida de aventuras se le cerraba para siempre. Presa de una repentina y desesperada necesidad de algo más que ganado y cultivos, hizo la mochila y huyó en silencio en mitad de la noche.

En los años siguientes recorrió un largo camino, del chico de tierna mirada que sólo buscaba descubrir nuevos lugares (y tal vez una mujer hermosa o dos) al mercenario en el que se acabó convirtiendo. La vida en el camino es mucho más dura de lo que las historias de los bardos cuentan, y un Valeros ya adulto tiene las cicatrices que lo demuestran. Dándose cuenta de su habilidad con la espada, pronto entró en el mundo de los mercenarios, recorriendo los caminos más sucios y crudos de la lucha. Tras trabajar como escolta de docenas de clientes diferentes, llegó a la conclusión de que era hora de trabajar para sí mismo como aventurero.

Aunque no es el mejor siguiendo órdenes, es un luchador de gran talento con dos espadas, ganándose con facilidad su sitio en cualquier grupo gracias a su tenacidad y a la actitud sin temor alguno (algunos dicen que inconsciente) con la que se lanza al combate. A pesar de su reputación de matón y de malhechor, ha adquirido algo de educación en sus viajes, e incluso sabe leer (algo que sus 'respetables' padres jamás aprendieron). Valeros adopta una actitud informal para con la vida, la riqueza, y las relaciones.

Es un amante de las armas ligeras y de las comodidades, y nunca falta una jarra en su cinto (después de todo, nunca se sabe cuándo pueden ofrecerte un trago). Este recipiente simboliza su devoción a Cayden Cailean, el dios de la valentía, la cerveza, la libertad, y el vino, todo aquello que Valeros ama con pasión.



“Por la cicatriz te perdono,
por la bebida derramada tendrás tu merecido.”

GUERRERO (Nivel 7)

De corazón noble, y leal a sus amigos, Valeros oculta sus sentimientos bajo una apariencia de hastío y de grosería, comentando muchas veces que no hay nada mejor que acabar el día bebiendo, y pasar la noche en agradable compañía.

VALEROS

Humano guerrero 7
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +7; Sentidos Percepción +0

DEFENSA

CA 24, toque 15, desprevenido 20 (+7 armadura, +1 desvío, +3 Des, escudo +1, +1 esquiva, +1 natural)
hp 74 (7d10+28)
Fort +8, Ref +6, Vol +4, +2 contra efectos de miedo
Habilidades defensivas Valentía +2*

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +2 +13/+8 (1d8+9/19-20) y Espada corta +1 +10 (1d6+5/19-20); o Espada larga +2 +15/+10 (1d8+9/19-20); o Espada corta +1 +12/+7 (1d6+5/19-20)
A distancia Arco corto de gran calidad +11/+6 (1d6/x3)
Ataques especiales entrenamiento en armas (espadas pesadas +1).

ESTADÍSTICAS

Fue 18, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 11
Ataque base +7; BMC +11; DMC 26
Dotes Combate con dos armas, Defensa con dos armas, Doble tajo, Dureza*, Especialización con un arma (espada larga), Esquiva, Iniciativa mejorada*, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada larga)*
Habilidades Montar +12, Nadar +13, Saber (dungeons) +11, Preparar +13;
Penalizador por armadura -1
Rasgos fe inquebrantable*, luchador sucio.
Idiomas común, varisio
CE entrenamiento en armadura 2*
Consumibles de combate agua bendita, contraveneno, frasco de ácido, fuego de alquimista (2); poción de agrandar persona, poción de curar heridas graves, poción de curar heridas moderadas, poción de volar; Equipo anillo de protección +1, antorcha siempre ardiente, amuleto de armadura natural +1, arco corto de gran calidad con 20 flechas, capa de resistencia +1, cinturón de fuerza de gigante +2, coraza +1, cuerda (50 pies [15 m]), espada corta +1, espada larga +2, garfio de escalada, jarra, maza pesada de gran calidad, mochila, odre, palanqueta, raciones de viaje (2), saco de dormir, 88 po.
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Combate con dos armas Valeros lucha con una espada en cada mano y puede atacar con las dos si lleva a cabo una acción de asalto completo. La primera línea de 'Ataque' indica todos los

ataques y los bonificadores que se le aplican.

Defensa con dos armas Valeros obtiene un bonificador +1 por escudo a su CA cuando empuña dos armas (ya incluido en sus estadísticas), que se incrementa a +2 cuando lucha a la defensiva o utiliza la acción de defensa total.

Luchador sucio cuando Valeros golpea mientras flanquea, inflige 1 punto de daño adicional, que se añade al causado, y se multiplica si confirma un crítico.

Reflejos de combate Valeros puede llevar a cabo hasta 4 ataques de oportunidad por asalto, y puede hacer ataques de oportunidad estando desprevenido.

Valeros nació en una tranquila granja en Andoran y, un mes antes de casarse por conveniencia con la hija de un granjero local, lo que le habría retenido en aquel lugar para siempre, vio claro que la puerta a una vida de aventuras se le cerraba para siempre. Presa de una repentina y desesperada necesidad de algo más que ganado y cultivos, hizo la mochila y huyó en silencio en mitad de la noche.

En los años siguientes recorrió un largo camino, del chico de tierna mirada que sólo buscaba descubrir nuevos lugares (y tal vez una mujer hermosa o dos) al mercenario en el que se acabó convirtiendo. La vida en el camino es mucho más dura de lo que las historias de los bardos cuentan, y un Valeros ya adulto tiene las cicatrices que lo demuestran. Dándose cuenta de su habilidad con la espada, pronto entró en el mundo de los mercenarios, recorriendo los caminos más sucios y crudos de la lucha. Tras trabajar como escolta de docenas de clientes diferentes, llegó a la conclusión de que era hora de trabajar para sí mismo como aventurero.

Aunque no es el mejor siguiendo órdenes, es un luchador de gran talento con dos espadas, ganándose con facilidad su sitio en cualquier grupo gracias a su tenacidad y a la actitud sin temor alguno (algunos dicen que inconsciente) con la que se lanza al combate. A pesar de su reputación de matón y de malhechor, ha adquirido algo de educación en sus viajes, e incluso sabe leer (algo que sus 'respetables' padres jamás aprendieron). Valeros adopta una actitud informal para con la vida, la riqueza, y las relaciones.

Es un amante de las armas ligeras y de las comodidades, y nunca falta una jarra en su cinto (después de todo, nunca se sabe cuándo pueden ofrecerte un trago). Este recipiente simboliza su devoción a Cayden Cailean, el dios de la valentía, la cerveza, la libertad, y el vino, todo aquello que Valeros ama con pasión.



“Por la cicatriz te perdono,
por la bebida derramada tendrás tu merecido.”

CLÉRIGO (Nivel 1)

Kyra ha consagrado su vida y su brazo armado a Sarenrae, haciendo la promesa de defender a los indefensos, y no duda en usar su espada cuando el tiempo para la redención ha expirado.

KYRA

Humana clérigo de Sarenrae 1
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +0; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 armadura)
hp 13 (1d8+5)
Fort +3, Ref +1, Vol +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Cimitarra +2 (1d6+2/18-20)
A distancia Honda +0 (1d4+2)
Ataques especiales canalizar energía positiva 5/día (CD 12, 1d6 [+1 contra muertos vivientes]);
Aptitudes sortilegas de Dominio (NL 1; concentración +4)
6/día — *Reprender a la muerte* (1d4)
Conjuros de clérigo preparados (NL 1; concentración +4)
1º — *bendecir*, *curar heridas leves*^D, *escudo de la fe*
o (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*
D Conjuro de dominio; **Dominios** Curación, Sol

ESTADÍSTICAS

Fue 14, Des 10, Con 12, Int 11, Sab 17, Car 14
Ataque base +0; BMC +2; DMC 12
Dotes Canalización selectiva, Dureza*
Habilidades Curar +7, Diplomacia +6, Saber (religión) +4; **Penalizador por armadura** -2
Rasgos evasor diestro*, llama de la Flor del Alba (*Guía del jugador avanzada*)

Idiomas común, keleshio

CE aura (débil de bien), lanzamiento espontáneo.

Consumibles de combate *pergamino de soportar los elementos*; **Equipo** camisote de mallas, cantimplora, cimitarra, honda con 10 proyectiles, mochila, símbolo sagrado de madera, 6 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Bendición del Sol cuando Kyra canaliza energía positiva para dañar muertos vivientes, suma 1 pg de daño (contados en sus estadísticas). Además, los muertos vivientes no pueden añadir su bonificador por resistencia a la canalización a su tirada de salvación.

Canalización selectiva cuando Kyra canaliza energía positiva, puede seleccionar hasta 2 criaturas dentro de la explosión, que no se verán afectadas por la energía canalizada.

Canalizar energía positiva Kyra puede lanzar una ola de energía positiva canalizando el poder divino a través de su símbolo, que puede utilizarse para dañar criaturas muertas vivientes, o sanar a las vivas. Canalizar energía provoca una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo (vivos o muertos vivientes) en un radio de 30 pies (9 m) centrado en Kyra. Las criaturas que sufrirán daño sufren tan sólo la mitad si superan una salvación de Voluntad CD 12. Las criaturas sanadas no pueden exceder su máximo. Kyra puede canalizar energía 5 veces al día como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, puede elegir incluirse o no en el efecto, y debe poder exhibir su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.

Conjuros puede lanzar los siguientes conjuros que ha memorizado. Para una descripción completa de estos y de todos los que puede preparar, consulta el Capítulo 10 de las *Reglas básicas*.

Bendecir: otorga a ella y a todos sus aliados a 50 pies (15 m) o menos un +1 por moral a las tiradas de ataque, y a las salvaciones contra los efectos de miedo.

Curar heridas leves: su toque cura 1d8+1 pg de daño a una criatura viva, o causa el mismo daño a un muerto viviente.

Detectar magia: detecta todos los efectos y objetos mágicos en un cono de 60 pies (18 m).

Escudo de la fe: la criatura tocada obtiene un +2 por desvío a su CA.

Estabilizar: una criatura a 25 pies (7,5 m) o menos de ella, que esté por debajo de 0 pg, se estabiliza.

Luz: el objeto tocado emite luz como una antorcha durante 10 minutos.

Lanzamiento espontáneo puede cambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración (Nivel 0) o un conjuro de dominio, por un conjuro de curación del mismo nivel o inferior.

Llama de la Flor del Alba cuando Kyra confirma un crítico con su cimitarra, suma 2 pg de daño por fuego al daño causado.

Reprender a la muerte 6 veces/día, Kyra puede tocar a una criatura viva como una acción estándar, sanándola 1d4 pg; sólo puede utilizar esta habilidad con criaturas por debajo de 0 pg.

Kyra fue uno de los pocos supervivientes del brutal asalto a su poblado y, sobre las humeantes ruinas de su hogar, consagró su vida y su espada a Sarenrae, la diosa del Sol, la redención, la honestidad, y la curación. Dotada de una poderosa fuerza de voluntad, orgullosa de su fe, y diestra en el manejo de la cimitarra, ha viajado mucho desde entonces. Donde a otros les hubiera consumido la sed de venganza, ella encontró la paz en la Flor del Alba, así como en la creencia de que, si arrebatara tan sólo una muerte a los malvados, su pérdida no habría sido en vano. Aunque se siente feliz de librar al mundo de servidores del mal, se siente aún más feliz cuando puede redimirlos.



“Que la bendición de la Flor del Alba ilumine los lugares más oscuros de Golarion”

CLÉRIGO (Nivel 4)

Kyra ha consagrado su vida y su brazo armado a Sarenrae, haciendo la promesa de defender a los indefensos, y no duda en usar su espada cuando el tiempo para la redención ha expirado.

KYRA

Humana clériga de Sarenrae 4
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +0; Sentidos Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (+7 armadura)
hp 35 (4d8+12)
Fort +6, Ref +3, Vol +9

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Cimitarra +1 +6 (1d6+3/18-20)
A distancia Honda +3 (1d4+2)
Ataques especiales canalizar energía positiva 5/día (CD 16, 2d6 [+4 contra muertos vivos]);
Aptitudes sortilegas de Dominio (NL 4º; concentración +8)
7/día — *Reprender a la muerte* (1d4+2)
Conjuros de clérigo preparados (NL 4º; concentración +8)
2º — *arma espiritual*, *curar heridas moderadas*^D, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (CD 16)
1º — *bendecir*, *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *soportar los elementos*^D
0 (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*, *orientación divina*
D Conjuro de dominio; **Dominios** Curación, Sol

ESTADÍSTICAS

Fue 14, Des 10, Con 12, Int 11, Sab 18, Car 14
Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 15
Dotes Canalización mejorada*, Canalización selectiva, Dureza*
Habilidades Curar +11, Diplomacia +9, Saber (religión) +7; **Penalizador por armadura** -3
Rasgos evasor diestro*, llama de la Flor del Alba (*Guía del jugador avanzada*)
Idiomas común, keleshio

CE aura (moderada de bien), lanzamiento espontáneo
Consumibles de combate *pergamino de comprensión idiomática*, *pergamino de restablecimiento menor*, *poción de esplendor de águila*, *poción de protección contra el mal*, *varita de curar heridas leves (50 cargas)*; **Equipo** *capa de resistencia* +1, *cimitarra* +1, *coraza* +1, honda con 10 proyectiles, mochila, odre, símbolo sagrado de plata, 32 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Bendición del Sol cuando Kyra canaliza energía positiva para dañar muertos vivos, suma 4 pg de daño (contados en sus estadísticas).

Además, los muertos vivos no pueden añadir su bonificador por resistencia a la canalización a su tirada de salvación.

Canalización selectiva cuando Kyra canaliza energía positiva, puede seleccionar hasta 2 criaturas dentro de la explosión, que no se verán afectadas por la energía canalizada.

Canalizar energía positiva Kyra puede lanzar una ola de energía positiva canalizando el poder divino a través de su símbolo, que puede utilizarse para dañar criaturas muertas vivientes, o sanar a las vivas. Canalizar energía provoca una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo (vivos o muertos vivos) en un radio de 30 pies (9 m) centrado en Kyra. Las criaturas que sufrirán daño sufren tan sólo la mitad si superan una salvación de Voluntad CD 16. Las criaturas sanadas no pueden exceder su máximo. Kyra puede canalizar energía 5 veces al día como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, puede elegir incluirse o no en el efecto, y debe poder exhibir su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.

Conjuros puede lanzar los siguientes conjuros que ha memorizado. Para una descripción completa de estos y de todos los que puede preparar, consulta el Capítulo 10 de las *Reglas básicas*.

Arma espiritual: crea un arma de fuerza que ataca a distancia cada asalto durante 4 asaltos.

Bendecir: otorga a ella y a todos sus aliados a 50 pies (15 m) o menos un +1 por moral a las tiradas de ataque, y a las salvaciones contra los efectos de miedo.

Curar heridas leves: su toque cura 1d8+4 pg de daño a una criatura viva, o causa el mismo daño a un muerto viviente.

Curar heridas moderadas: como curar heridas leves pero 2d8+4 pg de daño.

Detectar magia: detecta todos los efectos y objetos mágicos en un cono de 60 pies (18 m).

Escudo de la fe: la criatura tocada obtiene un +2 por desvío a su CA.

Favor divino: obtiene un +2 por suerte a los ataques y a las tiradas de daño.

Fuerza de toro: la criatura tocada obtiene un +4 a su puntuación de Fuerza.

Inmovilizar persona: paraliza a un humanoide hasta 140 pies (42 m).

Luz: el objeto tocado emite luz como una antorcha durante 10 minutos.

Soportar los elementos: la criatura tocada no sufre daño por estar expuesta a un entorno caluroso o frío.

Lanzamiento espontáneo puede cambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración (Nivel 0) o un conjuro de dominio, por un conjuro de curación del mismo nivel o inferior.

Llama de la Flor del Alba cuando Kyra confirma un crítico con su cimitarra, suma 2 pg de daño por fuego al daño causado.

Reprender a la muerte 7 veces/día, Kyra puede tocar a una criatura viva como una acción estándar, sanándola 1d4+2 pg; sólo puede utilizar esta aptitud con criaturas por debajo de 0 pg.

Kyra fue uno de los pocos supervivientes del brutal asalto a su poblado y, sobre las humeantes ruinas de su hogar, consagró su vida y su espada a Sarenrae, la diosa del Sol, la redención, la honestidad, y la curación. Dotada de una poderosa fuerza de voluntad, orgullosa de su fe, y diestra en el manejo de la cimitarra, ha viajado mucho desde entonces. Donde a otros les hubiera consumido la sed de venganza, ella encontró la paz en la Flor del Alba, así como en la creencia de que, si arrebatada tan sólo una muerte a los malvados, su pérdida no habría sido en vano. Aunque se siente feliz de librar al mundo de servidores del mal, se siente aún más feliz cuando puede redimirlos.



“Que la bendición de la Flor del Alba ilumine los lugares más oscuros de Golarion”

CLÉRIGO (Nivel 7)

Kyra ha consagrado su vida y su brazo armado a Sarenrae, haciendo la promesa de defender a los indefensos, y no duda en usar su espada cuando el tiempo para la redención ha expirado.

KYRA

Humana clérigo de Sarenrae 7
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +0; Sentidos Percepción +4

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 19 (+8 armadura, +1 desvío)
hp 59 (7d8+21)
Fort +7, Ref +4, Vol +10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Cimitarra +1 +8 (1d6+3/18-20)
A distancia Honda +5 (1d4+2)
Ataques especiales canalizar energía positiva 7/día (CD 17, 6d6 [-7 contra muertos vivientes]);
Aptitudes sortilegas de Dominio (NL 7º; concentración +11) [+15 conjurando a la defensiva]
7/día — *Reprender a la muerte* (1d4+3)
Conjuros de clérigo preparados (NL 7º; concentración +11) [+15 conjurando a la defensiva]
4º — *azote sacrilego* (CD 18), *curar heridas críticas*, *escudo de fuego*^D
3º — *curar heridas serias*, *disipar magia*, *luz abrasadora*^D, *purgar invisibilidad*
2º — *arma espiritual*, *calentar metal*^D (CD 16), *curar heridas moderadas*, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (CD 16)
1º — *bendecir*, *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *soportar los elementos*^D, *orden imperiosa* (CD 15)
o (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*, *orientación divina*
D Conjuro de dominio; **Dominios** Curación, Sol

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** 12, **Int** 11, **Sab** 18, **Car** 14
Ataque base +5; **BMC** +7; **DMC** 18
Dotes Canalización adicional*, Canalización mejorada*, Canalización selectiva, Conjurar en combate*, Dureza*
Habilidades Curar +14, Diplomacia +12, Saber (religión) +10; **Penalizador por armadura** -3
Rasgos evasor diestro*, llama de la Flor del Alba (*Guía del jugador avanzada*)
Idiomas común, keleshio
CE aura (fuerte de bien), bendición del sanador, lanzamiento espontáneo
Consumibles de combate *aceite de alinear arma*, *aceite de luz del día*, *contraveneno*, *pergamino de comprensión idiomática*, *pergamino de círculo mágico contra el mal*, *pergamino de restablecimiento menor*, *piedras de trueno* (2), *poción de esplendor de águila*, *varita de curar heridas leves* (50 cargas); **Equipo** anillo de protección +1, capa de resistencia +1, cimitarra +1, coraza +2, filacteria de canalización positiva*, honda con 10

proyectiles, mochila, odre, símbolo sagrado de plata, 47 po
*Los efectos de estas habilidades ya están contados en sus estadísticas.

HABILIDADES ESPECIALES

Bendición del sanador los conjuros de curación de Kyra se tratan como si estuviesen potenciados, incrementando la cantidad de daño curado un 50%. Esto no se aplica al daño causado a un muerto viviente con un conjuro de curación.
Bendición del Sol cuando Kyra canaliza energía positiva para dañar muertos vivientes, suma 7 pg de daño (contados en sus estadísticas). Además, los muertos vivientes no pueden añadir su bonificador por resistencia a la canalización a su tirada de salvación.
Canalización selectiva cuando Kyra canaliza energía positiva, puede seleccionar hasta 2 criaturas dentro de la explosión, que no se verán afectadas por la energía canalizada.
Canalizar energía positiva Kyra puede lanzar una ola de energía positiva canalizando el poder divino a través de su símbolo, que puede utilizarse para dañar criaturas muertas vivientes, o sanar a las vivas. Canalizar energía provoca una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo (vivos o muertos vivientes) en un radio de 30 pies (9 m) centrado en Kyra. Las criaturas que sufrirán daño sufren tan sólo la mitad si superan una salvación de Voluntad CD 17. Las criaturas sanadas no pueden exceder su máximo. Kyra puede canalizar energía 7 veces al día como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, puede elegir incluirse o no en el efecto, y debe poder exhibir su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.
Lanzamiento espontáneo puede cambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración (Nivel 0) o un conjuro de dominio, por un conjuro de curación del mismo nivel o inferior.
Llama de la Flor del Alba cuando Kyra confirma un crítico con su cimitarra, añade 2 puntos de daño por fuego al daño causado.
Reprender a la muerte 7 veces al día, Kyra puede tocar a una criatura viva como acción estándar, sanándola 1d4+3 pg. Sólo puede utilizar esta habilidad con criaturas por debajo de 0 puntos de golpe.

Kyra fue uno de los pocos supervivientes del brutal asalto a su poblado y, sobre las humeantes ruinas de su hogar, consagró su vida y su espada a Sarenrae, la diosa del Sol, la redención, la honestidad, y la curación. Dotada de una poderosa fuerza de voluntad, orgullosa de su fe, y diestra en el manejo de la cimitarra, ha viajado mucho desde entonces. Donde a otros les hubiera consumido la sed de venganza, ella encontró la paz en la Flor del Alba, así como en la creencia de que, si arrebatara tan sólo una muerte a los malvados, su pérdida no habría sido en vano. Aunque se siente feliz de librar al mundo de servidores del mal, se siente aún más feliz cuando puede redimirlos.



“Que la bendición de la Flor del Alba ilumine los lugares más oscuros de Golarion”

PÍCARO (Nivel 1)

Merisiel nunca ha sido excesivamente aguda, pero lo compensa llevando siempre encima como mínimo una docena de afilados cuchillos, esté donde esté, y haga lo que haga.

MERISIEL

Elfa pícara 1
CN humanoide Mediano (elfo)
Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +7

DEFENSA

CA 17, **toque** 14, **desprevenido** 13 (+3 armadura, +4 Des)
hp 10 (1d8+2)
Fort +2, **Ref** +6, **Vol** +1; +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera +4 (1d6+2/18-20)
A distancia Daga +4 (1d4+2/19-20)
Ataques especiales ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +0; **BMC** +2; **DMC** 16
Dotes Sutileza con las armas*
Habilidades Acrobacias +7, Escapismo +7, Inutilizar mecanismo +7 (+8 para inutilizar trampas), Juego de manos +8, Percepción +7 (+8 para encontrar trampas), Saber (local) +4, Sigilo +7, Trepar +5; **Penalizador por armadura** -1

Rasgos exiliado*, reactivo*

Idiomas común, elfo

CE encontrar trampas +1*, familiaridad con las armas, magia élfica*, sentidos agudos*

Consumibles de combate frasco de ácido, fuego de alquimista; **Equipo** armadura de cuero tachonado, cuerda de seda (50' [15 m]), dagas (6), espada ropera, frascos de aceite (5), herramientas de ladrón, linterna sorda, mochila, 13 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque furtivo si ataca a un enemigo que no puede defenderse de manera efectiva, puede golpear un punto vital para causar más daño. Su ataque provoca +1d6 pg de daño adicional siempre que el enemigo no pueda aplicar su bonificador por Destreza (lo tenga o no) o esté flanqueado. Si consigue un crítico con este ataque, este daño adicional no se multiplica. Los ataques a distancia pueden causar daño furtivo sólo hasta 30' [9 m] de distancia como máximo.

Encontrar trampas añade +1 a las pruebas de Percepción para encontrar trampas e Inutilizar mecanismos. Además puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

Exiliado ha vivido fuera de la sociedad élfica tradicional la mayor parte de su vida, y sabe que el mundo puede ser cruel, peligroso e implacable con los débiles; obtiene un +1 por rasgo a las tiradas de

salvación de Fortaleza.

Familiaridad con las armas los elfos son competentes con arcos largos, arcos cortos, espadas largas y espadas roperas, y tratan cualquier arma con la palabra 'élfico' en su nombre como un arma marcial.

Inmунidades élficas los elfos son inmunes al sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar.

Penalizador de armadura su armadura le molesta cuanto intenta llevar a cabo ciertas tareas físicas. Sufre una penalización -1 a todas las habilidades basadas en la Destreza y en la Fuerza (ya está contado en sus estadísticas).

Reactivo reacciona con rapidez a cualquier situación, y obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de iniciativa.

Sentidos agudos los elfos obtienen un +2 racial a las pruebas de Percepción.

Sutileza con las armas con armas ligeras, cadenas armadas, espadas roperas, y látigos, utiliza su bonificador por Destreza en lugar del bonificador por Fuerza para atacar (ya está contado en sus estadísticas).

Visión en la penumbra como elfa, puede ver el doble que los humanos en condiciones de poca luz.

Los elfos tienen un nombre para aquellos desafortunados bebés de su raza nacidos y crecidos en comunidades humanas: los Abandonados, y Merisiel es uno de ellos. Sus padres la abandonaron en un templo de Calistria en Varisia. Los sacerdotes la criaron, pero ella tenía poca paciencia para maestros y oraciones. De vez en cuando se escapaba y vagaba por las calles de Magnimar, aprendiendo a vivir independientemente como una pícara. Cuando su reputación como ladrona creció hasta causarles inconvenientes, decidió que era el momento de buscar nuevos lugares donde divertirse y explorar.

Se convirtió en una maestra en colarse de polizón en los barcos, dejando sus problemas de lado, y buscando su camino en nuevos lugares. Tuvo su hogar en docenas de ciudades, dejando una por otra cuando sus compañeros envejecían, o les sobrevivía por su naturaleza élfica. Enfrentada a múltiples situaciones de las que una lengua rápida o el sigilo no la podían sacar, se ha acostumbrado a llevar consigo una docena de cuchillos. Cuando las cosas no suceden como sus laboriosos planes pretenden (cosa habitual), aparecen sus cuchillos. Hasta hoy, no se ha enfrentado a ninguna situación que dichas armas no le puedan solucionar, de una forma u otra.

Las experiencias de la vida han enseñado a Merisiel a disfrutar al máximo de las cosas cuando ocurren, y que es imposible saber cuándo terminarán los buenos momentos. Es abierta y expresiva, siempre en movimiento, y 'trabajando' las casas nobles cercanas para conseguir dinero fácil. Al final todo se reduce a ser más rápida que los demás, ya sea con los pies o con los cuchillos. No sabría hacerlo de otra manera.



"Si mi problema es grande, lo corto a trocitos. ¡Eso suele solucionarlo!"

PÍCARO (Nivel 4)

Merisiel nunca ha sido excesivamente aguda, pero lo compensa llevando siempre encima como mínimo una docena de afilados cuchillos, esté donde esté, y haga lo que haga.

MERISIEL

Elfa pícara 4

CN humanoide Mediano (elfo)

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 19, toque 15, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des, +1 esquiva)

hp 35 (4d8+12)

Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +3; +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *Espada ropera* +1 +8 (1d6+3/18-20)

A distancia *Daga* +7 (1d4+2/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +2d6

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 10

Dotes Dureza*, Esquiva*, Disparo a bocajarro, Sutileza con las armas*

Habilidades Acrobacias +11, Escapismo +11, Juego de manos +11, Inutilizar mecanismo +13 (+15 para inutilizar trampas), Percepción +10 (+12 para encontrar trampas), Saber (local) +7, Sigilo +11, Trepar +9

Rasgos exiliado*, reactivo*

Idiomas común, elfo

CE encontrar trampas +2*, familiaridad con las armas, magia élfica*, sentidos agudos*, talentos de pícaro (pícaro sutil*, truco de combate*)

Consumibles de combate *aceite de afiladura*, bolsa de maraña, frasco de ácido, fuego de alquimista, *pociones de curar heridas leves* (2), *poción de invisibilidad*, *poción de salto*; **Equipo** *armadura de cuero tachonado* +1, *capa de resistencia* +1, cuerda de seda (50' [15 m]), dagas (12), *disolvente universal*, *espada ropera* +1, frascos de aceite (5), herramientas de ladrón de gran calidad, linterna sorda, mochila, 31 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque furtivo si ataca a un enemigo que no puede defenderse de manera efectiva, puede golpear un punto vital para causar más daño. Su ataque provoca +2d6 pg de daño adicional siempre que el enemigo no pueda aplicar su bonificador por Destreza (lo tenga o no) o esté flanqueado. Si consigue un crítico con este ataque, este daño adicional no se multiplica. Los ataques a distancia pueden causar daño furtivo sólo hasta 30' (9 m) de distancia como máximo.

Disparo a bocajarro tiene un +1 al ataque y al daño con ataques a distancia contra objetivos hasta 30' (9 m).

Encontrar trampas añade +2 a las pruebas de Percepción para encontrar trampas e Inutilizar mecanismos. Además puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

Esquiva asombrosa no puede quedar desprevenida ni pierde su bonificador por Destreza a la CA ni siquiera si su enemigo es invisible. Si que pierde el bonificador si está inmovilizada o si un enemigo lleva a cabo contra ella una finta con éxito.

Evasión si supera una tirada de salvación de Reflejos contra un efecto que normalmente le causaría la mitad de daño, no recibe ningún daño. Si está indefenso no recibe los beneficios de esta aptitud.

Sentido de las trampas obtiene un +1 a las tiradas de salvación de Reflejos para evitar los efectos de las trampas y un +1 por esquiva a la CA contra ataques llevados a cabo por trampas.

Los elfos tienen un nombre para aquellos desafortunados bebés de su raza nacidos y crecidos en comunidades humanas: los Abandonados, y Merisiel es uno de ellos. Sus padres la abandonaron en un templo de Calistria en Varisia. Los sacerdotes la criaron, pero ella tenía poca paciencia para maestros y oraciones. De vez en cuando se escapaba y vagaba por las calles de Magnimar, aprendiendo a vivir independientemente como una pícara. Cuando su reputación como ladrona creció hasta causarles inconvenientes, decidió que era el momento de buscar nuevos lugares donde divertirse y explorar.

Se convirtió en una maestra en colarse de polizón en los barcos, dejando sus problemas de lado, y buscando su camino en nuevos lugares. Tuvo su hogar en docenas de ciudades, dejando una por otra cuando sus compañeros envejecían, o les sobrevivía por su naturaleza élfica. Enfrentada a múltiples situaciones de las que una lengua rápida o el sigilo no la podían sacar, se ha acostumbrado a llevar consigo una docena de cuchillos. Cuando las cosas no suceden como sus laboriosos planes pretenden (cosa habitual), aparecen sus cuchillos. Hasta hoy, no se ha enfrentado a ninguna situación que dichas armas no le puedan solucionar, de una forma u otra.

Las experiencias de la vida han enseñado a Merisiel a disfrutar al máximo de las cosas cuando ocurren, y que es imposible saber cuándo terminarán los buenos momentos. Es abierta y expresiva, siempre en movimiento, y 'trabajando' las casas nobles cercanas para conseguir dinero fácil. Al final todo se reduce a ser más rápida que los demás, ya sea con los pies o con los cuchillos. No sabría hacerlo de otra manera.



“Si mi problema es grande, lo corto a trocitos. ¡Eso suele solucionarlo!”

PÍCARO (Nivel 7)

Merisiel nunca ha sido excesivamente aguda, pero lo compensa llevando siempre encima como mínimo una docena de afilados cuchillos, esté donde esté, y haga lo que haga.

MERISIEL

Elfa pícara 7

CN humanoide Mediano (elfo)

Inic +11; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +13

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenido 17 (+5 armadura, +5 Des, +1 desvío, +1 escudo, +1 esquiva)

hp 59 (7d8+21)

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +4; +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +2; **Inmune** dormir

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *Espada ropera afilada* +1 +11 (1d6+3/15-20)

A distancia *Daga* +10 (1d4+2/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +4d6

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 20, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +5; **BMC** +7; **DMC** 24

Dotes *Dureza**, *Esquiva**, *Disparo a bocajarro*, *Iniciativa mejorada**, *Movilidad*, *Sutileza con las armas**

Habilidades *Acrobacias* +20, *Escapismo* +15, *Juego de manos* +15, *Inutilizar mecanismo* +17 (+20 para inutilizar trampas), *Percepción* +13 (+16 para encontrar trampas), *Saber (local)* +10, *Sigilo* +15, *Trepar* +12

Rasgos *exiliado**, *reactivo**

Idiomas común, elfo

CE *encontrar trampas* +3*, *familiaridad con las armas*, *magia élfica**, *sentidos agudos**, *talentos de pícaro (pícaro sutil*, sigilo rápido, truco de combate*)*

Consumibles de combate *bolsa de maraña*, *frasco de ácido*, *fuego de alquimista*, *poción de curar heridas graves*, *poción de invisibilidad*; **Equipo** *anillo de protección* +1, *armadura de cuero tachonado* +2, *botas élficas*, *capa de resistencia* +1, *cinturón de destreza increíble* +2, *cuerda de seda* (50' [15 m]), *dagas* (12), *disolvente universal*, *espada ropera afilada* +1, *frascos de aceite* (5), *herramientas de ladrón de gran calidad*, *linterna sorda*, *mochila*, *rodela de gran calidad*, 14 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque furtivo si ataca a un enemigo que no puede defenderse de manera efectiva, puede golpear un punto vital para causar más daño. Su ataque provoca +4d6 pg de daño adicional siempre que el enemigo nopueda aplicar su bonificador por Destreza (lo tenga o no) o esté flanqueado. Si consigue un crítico con este ataque, este daño adicional no se multiplica.

Los ataques a distancia pueden causar daño furtivo sólo hasta 30' (9 m) de distancia como máximo.

Disparo a bocajarro tiene un +1 al ataque y al daño con ataques a distancia contra objetivos hasta 30' (9 m).

Encontrar trampas añade +3 a las pruebas de Percepción para encontrar trampas e Inutilizar mecanismos. Además puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

Esquiva asombrosa no puede quedar desprevenida ni pierde su bonificador por Destreza a la CA ni siquiera si su enemigo es invisible. Sí que pierde el bonificador si está inmovilizada o si un emigo lleva a cabo contra ella una finta con éxito.

Evasión si supera una tirada de salvación de Reflejos contra un efecto que normalmente le causaría la mitad de daño, no sufre ningún daño. Si está indefensa no obtiene los beneficios de esta aptitud.

Sentido de las trampas obtiene un +2 a las tiradas de salvación de Reflejos para evitar los efectos de las trampas y un +2 por esquiva a la CA contra ataques llevados a cabo por trampas.

Sigilo rápido puede moverse su velocidad completa sin penalización cuando utiliza Sigilo.

Los elfos tienen un nombre para aquellos desafortunados bebés de su raza nacidos y crecidos en comunidades humanas: los Abandonados, y Merisiel es uno de ellos. Sus padres la abandonaron en un templo de Calistria en Varisia. Los sacerdotes la criaron, pero ella tenía poca paciencia para maestros y oraciones. De vez en cuando se escapaba y vagaba por las calles de Magnimar, aprendiendo a vivir independientemente como una pícara. Cuando su reputación como ladrona creció hasta causarles inconvenientes, decidió que era el momento de buscar nuevos lugares donde divertirse y explorar.

Se convirtió en una maestra en colarse de polizón en los barcos, dejando sus problemas de lado, y buscando su camino en nuevos lugares. Tuvo su hogar en docenas de ciudades, dejando una por otra cuando sus compañeros envejecían, o les sobrevivía por su naturaleza élfica. Enfrentada a múltiples situaciones de las que una lengua rápida o el sigilo no la podían sacar, se ha acostumbrado a llevar consigo una docena de cuchillos. Cuando las cosas no suceden como sus laboriosos planes pretenden (cosa habitual), aparecen sus cuchillos. Hasta hoy, no se ha enfrentado a ninguna situación que dichas armas no le puedan solucionar, de una forma u otra.

Las experiencias de la vida han enseñado a Merisiel a disfrutar al máximo de las cosas cuando ocurren, y que es imposible saber cuándo terminarán los buenos momentos. Es abierta y expresiva, siempre en movimiento, y 'trabajando' las casas nobles cercanas para conseguir dinero fácil. Al final todo se reduce a ser más rápida que los demás, ya sea con los pies o con los cuchillos. No sabría hacerlo de otra manera.



“Si mi problema es grande, lo corto a trocitos. ¡Eso suele solucionarlo!”

HECHICERO (Nivel 1)

Seoni es meticulosa, siempre alberga muchos planes a largo plazo en la cabeza. Está ligada a un código que no revela, y mantiene sus emociones a buen recaudo.

SEONI

Humana hechicera 1
LN humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +3

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenida 10 (+2 Des, +1 esquiva)
hp 8 (1d6+2)
Fort +1, Ref +2, Vol +3; +2 contra miedo.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón +0 (1d6)
distancia Daga +2 (1d4/19-20)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 1º; concentración +5)
1º (4/día) — *armadura de mago*, *proyector mágico*
o (a voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada* (CD 15),
salpicadura de ácido
Linaje arcano

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 18
Ataque base +0; BMC +0; DMC 13
Dotes Abstención de materiales, Alerta*, Esquiva*, Soltura con los conjuros (evocación)*
Habilidades Averiguar intenciones +4, Engañar +8, Conocimiento de conjuros +4, Percepción +3, Saber (los Planos) +4, Trepar +3
Rasgos coraje*, viajero del mundo*
Idiomas común, varisio
CE vínculo arcano* (familiar)
Consumibles de combate ahumadera, pergamino de manos ardientes, pergamino de rociada de color, poción de curar heridas leves; Equipo bastón, cetros solares (5), daga, mochila, raciones de viaje (4)
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Abstención de materiales puede lanzar conjuros con un coste de 1 po o menos sin necesidad del componente.
Conjuros conoce los siguientes conjuros o los posee en pergaminos. Para una descripción completa de estos consulta el capítulo 10 de las *Reglas básicas*.
Armadura de mago: concede un bonificador +4 por armadura a la CA durante 1 hora.
Detectar magia: detecta todos los efectos y objetos mágicos en un cono de 60 pies (18 m).
Leer magia: descifra escrituras mágicas.
Lllamarada: deslumbra una criatura hasta a 25 pies (7,5 m) (Fortaleza niega CD 15).

Manos ardientes: cono de fuego de 15 pies (4,5 m) que causa 1d4 pg de daño por fuego a todo lo que haya en su área (Reflejos mitad CD 11).

Proyector mágico: dardo de fuerza que impacta automáticamente hasta a 110 pies (33 m) de distancia causando 1d4+1 pg de daño por fuerza.

Rociada de color: aturde criaturas en un cono de 15 pies (4,5 m), puede además cegar y dejar inconsciente (Voluntad niega CD 11).

Salpicadura de ácido: ataque de toque a distancia (+2 a tocar, rango 25 pies [7,5 m]) que causa 1d3 pg de daño por ácido.

Vínculo arcano Seoni tiene un familiar, un lagarto de cola azul llamado Dragón. La mayoría de sus efectos están integrados en las estadísticas. Mientras tiene a Dragón al alcance de su mano obtiene la dote Alerta (aplicada en las estadísticas).

Miembro de la raza errante conocida como los varisianos, Seoni luce las marcas mágicas de su cultura en forma de elaborados tatuajes que recorren todo su cuerpo, pero ella no sigue las tradiciones. Como hija de un jefe de caravanas, pasó gran parte de su juventud viajando y esperando dirigir algún día su propia caravana, o tal vez desarrollar el talento necesario para leer los presagios, las cartas de leer la fortuna de su pueblo. Una noche, mientras su familia estaba acampada en el lindero del misterioso bosque Acecho, la joven Seoni se fue a explorar lejos de las hogueras del campamento. Encontró un gran árbol blanco y, en sus antiguas raíces, un círculo de piedra rúnica. Al investigarlo, parte de la corteza se cayó, revelando una serie de símbolos e imágenes que relataba una breve historia: el relato de su corta vida. Seoni salió corriendo, pero volvió con los suyos poco después para no encontrar más que un árbol viejo pero normal, y una extraña roca.

Los tatuajes rúnicos de Seoni juegan un papel fundamental en su identidad. Según las costumbres de su pueblo, los tatuajes son a la vez una manifestación de su poder, y una herramienta para ayudarlo a lanzar conjuros. La gran cantidad de tatuajes que adornan su piel, así como los esquemas similares que luce en sus ropas, son un símbolo de estatus entre su pueblo, aunque muchos de los habitantes más civilizados de Varisia la miran con desagrado, considerando que ha mancillado su cuerpo.

A pesar de ser una aventurera consumada, Seoni es un enigma para sus compañeros. Tranquilamente neutral en la mayoría de los asuntos, y ligada a códigos y mandatos que rara vez se siente obligada a explicar, se guarda sus emociones para sí. Es detallista en extremo (los miembros más beligerantes de su grupo dicen que es una fanática del control), y una planificadora cuidadosa y meticulosa, una maquinadora que a menudo ve frustrados sus planes por los actos improvisados de sus compañeros más impulsivos. A pesar de todo, Seoni se ha mantenido junto a sus compañeros a través de numerosos lugares peligrosos y mortales. Como con tantas cosas, sin embargo, si Seoni entiende sus motivaciones, las mantiene en secreto para sí misma.



“Todos elegimos nuestro camino en la vida. Tú procura no cruzarte en el mío”

HECHICERO (Nivel 4)

Seoni es meticulosa, siempre alberga muchos planes a largo plazo en la cabeza. Está ligada a un código que no revela, y mantiene sus emociones a buen recaudo.

SEONI

Humana hechicera 4

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +2; Sentidos Percepción +3

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenida 12 (+2 Des, +1 desvío, +1 esquiva, +1 natural)

hp 26 (4d6+8)

Fort +2, Ref +3, Vol +5; +2 contra miedo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Bastón +2 (1d6)

distancia Daga +4 (1d4/19-20)

Conjuros de hechicero conocidos (NL 4º; concentración +8 [+12 conjurando a la defensiva])

2º (4/día) — rayo abrasador

1º (7/día) — armadura de mago, identificar, manos ardientes (CD 16)

proyectil mágico

o (a voluntad) — detectar magia, leer magia, llamarada (CD 15), luz,

perturbar muertos vivos, salpicadura de ácido

Linaje arcano

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 19

Ataque base +2; BMC +2; DMC 16

Dotes Abstención de materiales, Alerta*, Conjurar en combate*,

Esquiva*, Soltura con los conjuros (evocación)*

Habilidades Averiguar intenciones +4, Engañar +11, Conocimiento

de conjuros +7, Percepción +3, Saber (Los planos) +7, Trepas +3

Rasgos coraje*, viajero del mundo*

Idiomas común, varisio

CE vínculo arcano* (familiar)

Consumibles de combate ahumadera, pergamino de invisibilidad,

pergamino de partículas rutilantes, pociones de curar heridas leves (3), varita

de proyectiles mágicos (NL 3º, 33 cargas); Equipo amuleto de armadura

natural +1, anillo de protección +1, bastón, cetros solares (5), daga,

mochila, raciones de viaje (4), 29 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Abstención de materiales puede lanzar conjuros con un coste de 1 po o menos sin necesidad del componente.

Conjurar en combate obtiene un +4 a sus pruebas de concentración cuando lanza un conjuro o una habilidad sortillega conjurando a la defensiva o mientras está apresada.

Conjuros conoce los siguientes conjuros o los posee en pergaminos.

Para una descripción completa de estos consulta el capítulo 10 de las Reglas básicas.

Armadura de mago: concede un bonificador +4 por armadura a la CA durante 4 horas.

Identificar: detecta magia y facilita la identificación de objetos mágicos.

Invisibilidad: convierte una criatura u objeto en invisible durante 4 minutos o hasta que ataque.

Manos ardientes: cono de fuego de 15 pies (4,5 m) que causa 4d4 pg de daño por fuego a todo lo que haya en su área (Reflejos mitad CD 16).

Proyectil mágico: 2 dardos de fuerza que impactan automáticamente a un blanco o dos a no más de 15 pies (4,5 m) el uno del otro hasta a 140 pies (42 m) de distancia, causando 1d4+1 pg de daño por fuerza cada uno.

Partículas rutilantes: partículas doradas lo cubren todo en una explosión de 10 pies (3 m), cegando criaturas (Voluntad niega CD 13) y volviendo visible el contorno de las cosas invisibles.

Rayo abrasador: ataque de toque a distancia (+4 al impacto, rango 35 pies [10,5 m]) que causa 4d6 pg de daño de fuego.

Vínculo arcano Seoni tiene un familiar, un lagarto de cola azul llamado Dragón. La mayoría de sus efectos están integrados en las estadísticas. Mientras tiene a Dragón al alcance de la mano obtiene la dote Alerta (aplicada en las estadísticas).

Miembro de la raza errante conocida como los varisianos, Seoni luce las marcas mágicas de su cultura en forma de elaborados tatuajes que recorren todo su cuerpo, pero ella no sigue las tradiciones. Como hija de un jefe de caravanas, pasó gran parte de su juventud viajando. Una noche, mientras su familia estaba acampada en el lindero del misterioso bosque Acecho, la joven Seoni se fue a explorar lejos de las hogueras del campamento.

Encontró un gran árbol blanco y, en sus antiguas raíces, un círculo de piedra rúnico. Al investigarlo, parte de la corteza se cayó, revelando una serie de símbolos e imágenes que relataba una breve historia: el relato de su corta vida. Seoni salió corriendo, pero volvió con los suyos poco después para no encontrar más que un árbol viejo pero normal, y una extraña roca.

Los tatuajes rúnicos de Seoni juegan un papel fundamental en su identidad. Según las costumbres de su pueblo, los tatuajes son a la vez una manifestación de su poder, y una herramienta para ayudarle a lanzar conjuros. La gran cantidad de tatuajes que adornan su piel, así como los esquemas similares que luce en sus ropas, son un símbolo de estatus entre su pueblo.

A pesar de ser una aventurera consumada, Seoni es un enigma para sus compañeros. Tranquilamente neutral en la mayoría de los asuntos, y ligada a códigos y mandatos que rara vez se siente obligada a explicar, se guarda sus emociones para sí. Es detallista en extremo, y una planificadora cuidadosa y meticulosa, una maquinadora que a menudo ve frustrados sus planes por los actos improvisados de sus compañeros más impulsivos.



“Todos elegimos nuestro camino en la vida. Tú procura no cruzarte en el mío”

HECHICERO (Nivel 7)

Seoni es meticulosa, siempre alberga muchos planes a largo plazo en la cabeza. Está ligada a un código que no revela, y mantiene sus emociones a buen recaudo.

SEONI

Humana hechicera 7
LN humanoide Mediano (humano)
Inic +6; Sentidos Percepción +3

DEFENSA

CA 17, toque 15, desprevenida 14 (+2 Des, +2 desvío, +1 esquiva, +2 natural)
hp 44 (7d6+14)
Fort +3, Ref +4, Vol +6; +2 contra miedo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón +3 (1d6)
distancia Daga +5 (1d4/19-20)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 7º; concentración +12 [+16 conjurando a la defensiva])
3º (5/día) — *acelerar, disipar magia, rayo relampagueante* (CD 20)
2º (7/día) — *invisibilidad, partículas rutilantes* (CD 17), *rayo abrasador, telaraña* (CD 17)
1º (8/día) — *agrandar persona* (CD 16), *armadura de mago, escudo, identificar, manos ardientes* (CD 18) *proyector mágico*
o (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, llamarada* (CD 17), *luz, perturbar muertos vivientes, prestidigitación* (CD 15), *salpicadura de ácido*

Linaje arcano

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 21

Ataque base +3; BMC +3; DMC 18

Dotes Abstención de materiales, Alerta*, Conjurar en combate*, Esquiva*, Iniciativa mejorada*, Prolongar conjuro, Soltura con los conjuros (evocación), Soltura mayor con los conjuros (evocación)*

Habilidades Averiguar intenciones +4, Engañar +15, Conocimiento de conjuros +10, Percepción +3, Saber (Los planos) +10, Trepar +3

Rasgos coraje*, viajero del mundo*

Idiomas común, varisio

CE adepto metamágico (2/día), linaje arcano (+1 a la CD del conjuro si le aplica una dote metamágica que incremente el nivel original), vínculo arcano* (familiar)

Consumibles de combate *pergamino de bola de fuego, pergamino de volar, pociones de curar heridas leves* (3), *poción de gracia felina, varita de proyectiles mágicos* (NL 3º, 50 cargas); **Equipo** *amuleto de armadura natural* +2, *anillo de protección* +2, *bastón, daga, diadema de carisma seductor* +2, *mochila, raciones de viaje* (4), 44 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Abstención de materiales puede lanzar conjuros sin utilizar componentes con un coste de 1 po o menos sin necesidad del componente.

Adepto metamágico dos veces al día, puede aplicar una dote metamágica que conozca (normalmente Prolongar conjuro) sin incrementar el tiempo de lanzamiento.

Linaje arcano cuando utiliza una dote metamágica (como Prolongar conjuro) que incrementa el nivel del conjuro, el conjuro incrementa su CD en 1.

Prolongar conjuro (metamágico) usando un espacio de conjuro superior que el nivel actual del conjuro, puede hacer que el conjuro dure el doble. El tiempo que se tarda para lanzarlo es normalmente una acción estándar y se incrementa a un asalto completo. Si el tiempo de lanzamiento es superior a una acción estándar, este tarda una acción de asalto completo extra para ser lanzado.

Vínculo arcano Seoni tiene un familiar — un lagarto de cola azul llamado Dragón. La mayoría de efectos están integrados en las estadísticas. Mientras tenga a Dragón al alcance de su mano gana la dote Alerta (ya está aplicada en las estadísticas).

Miembro de la raza errante conocida como los varisianos, Seoni luce las marcas mágicas de su cultura en forma de elaborados tatuajes que recorren todo su cuerpo, pero ella no sigue las tradiciones. Como hija de un jefe de caravanas, pasó gran parte de su juventud viajando. Una noche, mientras su familia estaba acampada en el linderos del misterioso bosque Acecho, la joven Seoni se fue a explorar lejos de las hogueras del campamento. Encontró un gran árbol blanco y, en sus antiguas raíces, un círculo de piedra rúnica. Al investigarlo, parte de la corteza se cayó, revelando una serie de símbolos e imágenes que relataba una breve historia: el relato de su corta vida. Seoni salió corriendo, pero volvió con los suyos poco después para no encontrar más que un árbol viejo pero normal, y una extraña roca.

Los tatuajes rúnicos de Seoni juegan un papel fundamental en su identidad. Según las costumbres de su pueblo, los tatuajes son a la vez una manifestación de su poder, y una herramienta para ayudarlo a lanzar conjuros. La gran cantidad de tatuajes que adornan su piel, así como los esquemas similares que luce en sus ropas, son un símbolo de estatus entre su pueblo.

A pesar de ser una aventurera consumada, Seoni es un enigma para sus compañeros. Tranquilamente neutral en la mayoría de los asuntos, y ligada a códigos y mandatos que rara vez se siente obligada a explicar, se guarda sus emociones para sí. Es detallista en extremo, y una planificadora cuidadosa y meticulosa, una maquinadora que a menudo ve frustrados sus planes por los actos improvisados de sus compañeros más impulsivos.



“Todos elegimos nuestro camino en la vida. Tú procura no cruzarte en el mío”

MAGO (Nivel 1)



Pragmático, escéptico, y ateo, el mago autodidacta Ezren es a menudo tosco y gruñón, pero su maestría en las artes arcanas hace de él un valioso miembro de la Sociedad Pathfinder.

EZREN

Humano mago 1
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +1

DEFENSA

CA 12, toque 12, desprevenido 10 (+2 Des)
hp 8 (1d6+2)
Fort +3, Ref +2, Vol +3; +1 contra conjuros divinos

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón de gran calidad +1 (1d6), o Daga +0 (1d4/19–20)
A distancia Ballesta ligera +2 (1d8/19–20)
Ataques especiales mano del aprendiz (7/día; +5 al ataque, 1d6 daño)
Conjuros de mago preparados (NL 1º; concentración +7 [+11 conjurando a la defensiva])
1 — *manos ardientes* (CD 16), *proyectil mágico*
0 (a voluntad) — *detectar magia*, *luz*, *salpicadura de ácido*

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 13, Int 18, Sab 12, Car 10
Ataque base +0; BMC +0; DMC 12
Dotes Conjurar en combate*, Gran fortaleza*, Soltura con los conjuros (evocación)*.
Habilidades Conocimiento de conjuros +8; Lingüística +8, Saber (arcano) +8, Saber (historia) +8, Saber (Naturaleza) +8, Saber (los Planos) +8, Tasación +8.
Rasgos historia de herejía*, mente enfocada*
Idiomas común, dracónico, goblin, infernal, osiriano, térraro
CE vínculo arcano (bastón)

Consumibles de combate bolsa de maraña, *pergamino de armadura de mago*; Equipo ballesta ligera con 10 virotes, bastón de gran calidad, bolsa de componentes de conjuros, caja para pergaminos, daga, libro de conjuros (todos los de nivel 0, *armadura de mago*, *dormir*, *grasa*, *manos ardientes*, *proyectil mágico*, *retirada expeditiva*, y *rociada de color*), mochila, 15 po.

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Conjuros Ezren puede lanzar los siguientes conjuros (de su memoria o de su libro de conjuros). Para una descripción de estos, consulta el capítulo 10 de las *Reglas básicas*.

Armadura de mago: otorga un bonificador +4 por armadura durante 1 hora.

Detectar magia: detecta todos los efectos y objetos mágicos dentro de un cono de 60' (18 m).

Luz: el objeto tocado brilla como una antorcha durante 10 minutos.

Manos ardientes: cono de 15' (4,5 m) de fuego que causa 1d4 pg de daño por fuego a todos los que alcanza (salvación de Reflejos para mitad de daño).

Proyectil mágico: dardo de fuerza que impacta a un blanco hasta a 110' (33 m) de distancia causando 1d4+1 pg de daño por fuerza.

Salpicadura de ácido: ataque de toque a distancia (+2 al ataque, rango 25' [7,5 m]), causa 1d3 pg de daño por ácido.

Mano del aprendiz puede, como una acción estándar, llevar a cabo un ataque a distancia (30' [9 m]) con su bastón; el arma vuela de su mano, golpea a su enemigo, y vuelve al instante. Este ataque se trata como un ataque a distancia con un arma arrojada, con un +5 al ataque. Esta habilidad no puede ser utilizada para llevar a cabo maniobras de combate (empujar, arrollar, desarmar, derribar, etc).

Vínculo arcano si intenta lanzar un conjuro sin tener su bastón empuñado deberá superar una tirada de concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) o perderlo. Una vez al día, puede usar su bastón para lanzar un conjuro de su libro, aunque no lo haya preparado o memorizado al amanecer.

Nacido en una próspera familia de comerciantes de especias de uno de los barrios más influyentes de Absalom, la infancia de Ezren fue tranquila y holgada. Disfrutaba de las comodidades de una familia acomodada, en un barrio relativamente seguro de criminalidad, y parecía preparado para llevar una vida mediocre.

Todo cambió cuando su padre fue acusado de herejía por la iglesia de Abadar. Aunque su progenitor escapó a la excomuniación, el daño ya estaba hecho, y los negocios familiares cayeron en picado. Convencido de que su padre era inocente, invirtió gran parte de su vida adulta intentando reparar la arruinada reputación de éste. Cuando descubrió una prueba de la culpabilidad de su padre, se dio cuenta de que había malgastado su vida en una farsa, convirtió la evidencia en rencor hacia las religiones, y abandonó su hogar, su familia, y su vida.

A su avanzada edad, Ezren sabe que ha desperdiciado gran parte de su vida, y sin embargo aún espera poder descubrir el mundo. Su descontento con su familia, la religión, y el gobierno, le dejó con poco más que su inteligencia (en la búsqueda de la redención de su padre, se convirtió en un dotado investigador, intelectual, y erudito). Tenía la esperanza de poder enrolarse en una prestigiosa escuela de magia, pero fue rechazado una y otra vez debido a su edad. Así tuvo que volver a ir por su cuenta una vez más.

Ha pasado la última década estudiando lo que ha podido y donde ha podido, aprendiendo trucos de diferentes magos con los que se encontraba en sus viajes. La combinación de conocimientos arcanos y la experiencia en la vida le han dado ventaja sobre los magos recién salidos de la escuela de magia.



“Algunos dicen que el conocimiento se consigue con sudor y sangre. Yo prefiero un acceso más limpio”

MAGO (Nivel 4)



Pragmático, escéptico, y ateo, el mago autodidacta Ezren es a menudo tosco y gruñón, pero su maestría en las artes arcanas hace de él un valioso miembro de la Sociedad Pathfinder.

EZREN

Humano mago 4
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +1

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenido 11 (+2 Des, +1 desvío)
hp 32 (4d6+16)
Fort +6, Ref +4, Vol +6; +1 contra conjuros divinos.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón de gran calidad +3 (1d6), o Daga +2 (1d4/19-20)
A distancia Ballesta ligera +4 (1d8/19-20)
Ataques especiales mano del aprendiz (7/día; +7 al ataque, 1d6)
Conjuros de mago preparados (NL 4º; concentración +10 [+14 conjurando a la defensiva])
2º — *escalada de araña*, *partículas rutilantes* (CD 16), *rayo abrasador*
1º — *armadura de mago*, *manos ardientes* (CD 16), *niebla de oscurecimiento*, *proyectil mágico*
o (a voluntad) — *detectar magia*, *luz*, *mano de mago*, *salpicadura de ácido*

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 12, Car 10
Ataque base +2; BMC +2; DMC 15
Dotes Conjuración en combate*, Dureza*, Gran fortaleza*, Soltura con los conjuros (evocación)*
Habilidades Conocimiento de conjuros +11, Lingüística +11, Saber (arcanos) +11, Saber (historia) +11, Saber (Naturaleza) +11, Saber (los Planos) +11, Tasación +11
Rasgos historia de herejía*, mente enfocada*
Idiomas abisal, común, dracónico, gigante, goblin, infernal, keleshio, osiriano, térraro
CE vínculo arcano (bastón)
Consumibles de combate *aceite de arma mágica*, *bolsa de maraña*, *pergamino de comprensión idiomática*, *pergamino de contorno borroso*, *pergamino de hechizar persona*, *perla de poder* (nivel 1), *pociones de curar heridas leves* (2), *poción de volar*, *varita de proyectil mágico* (50 cargas);
Equipo *anillo de protección* +1, *ballesta ligera* con 10 virotos, *bolsa para componentes de conjuros*, *capa de resistencia* +1, *bastón de gran calidad*, *daga*, *estuche para pergaminos*, *libro de conjuros* (contiene todos los conjuros preparados y todos los de nivel 0 y los siguientes: 1º — *dormir*, *escudo*, *hechizar persona*, *retirada expeditiva*, *rociada de color*; 2º — *fuerza de toro*), *mochila*, 65 po
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Conjuros Ezren puede lanzar los siguientes conjuros de nivel 1 ó 2 de su memoria. Para una descripción de estos, de los conjuros de los pergaminos, y de los no preparados en su libro de conjuros, consulta el capítulo 10 de las *Reglas Básicas*.

Armadura de mago: otorga un bonificador +4 por armadura durante 4 horas.

Escalada de araña: la criatura tocada obtiene velocidad de escalada 20 pies (6 m) durante 40 minutos.

Manos ardientes: cono de 15 pies (4,5 m) de fuego que causa 4d4 pg de daño por fuego a todos los que están dentro del alcance (salvación de Reflejos para mitad de daño).

Niebla de oscurecimiento: una nube de 20 pies (6 m) de radio que lo oscurece todo a la vista, y otorga ocultación total a los que están en su interior.

Partículas rutilantes: partículas doradas que lo cubren todo en una explosión de 10 pies (3 m), cegando a las criaturas (Voluntad niega) y haciendo visible el contorno de las cosas invisibles.

Proyectil mágico: dos dardos de fuerza que impactan automáticamente a uno o más blancos a no más de 15 pies (4,5 m) el uno del otro a una distancia de hasta 140 pies (42 m) causando 1d4+1 pg de daño por fuerza cada uno.

Rayo abrasador: ataque de toque a distancia (+4 al ataque, rango 35 pies [10,5 m]) que causa 4d6 pg de daño por fuego.

Mano del aprendiz puede, como una acción estándar, llevar a cabo un ataque a distancia (30' [9 m]) con su bastón; el arma vuela de su mano, golpea a su enemigo, y vuelve al instante. Este ataque se trata como un ataque a distancia con un arma arrojadiza, con un +7 al ataque. Esta habilidad no puede ser utilizada para llevar a cabo maniobras de combate (empujar, arrollar, desarmar, derribar, etc).

Vínculo arcano si intenta lanzar un conjuro sin tener su bastón empuñado deberá superar una tirada de concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) o perderlo. Una vez al día, puede usar su bastón para lanzar un conjuro de su libro, aunque no lo haya preparado o memorizado al amanecer.

Nacido en una próspera familia de comerciantes de especias de uno de los barrios más influyentes de Absalom, la infancia de Ezren fue tranquila y holgada. Disfrutaba de las comodidades de una familia acomodada, en un barrio relativamente seguro de criminalidad, y parecía preparado para llevar una vida mediocre.

Todo cambió cuando su padre fue acusado de herejía por la iglesia de Abadar. Aunque su progenitor escapó a la excomunión, el daño ya estaba hecho, y los negocios familiares cayeron en picado. Convencido de que su padre era inocente, invirtió gran parte de su vida adulta intentando reparar la arruinada reputación de éste. Cuando descubrió una prueba de la culpabilidad de su padre, se dio cuenta de que había malgastado su vida en una farsa, convirtió la evidencia en rencor hacia las religiones, y abandonó su hogar, su familia, y su vida.

A su avanzada edad, Ezren sabe que ha desperdiciado gran parte de su vida, y sin embargo aún espera poder descubrir el mundo. Su descontento con su familia, la religión, y el gobierno, le dejó con poco más que su inteligencia (en la búsqueda de la redención de su padre, se convirtió en un dotado investigador, intelectual, y erudito). Tenía la esperanza de poder enrolarse en una prestigiosa escuela de magia, pero fue rechazado una y otra vez debido a su edad. Así tuvo que volver a ir por su cuenta una vez más.

Ha pasado la última década estudiando lo que ha podido y donde ha podido, aprendiendo trucos de diferentes magos con los que se encontraba en sus viajes. La combinación de conocimientos arcanos y la experiencia en la vida le han dado ventaja sobre los magos recién salidos de la escuela de magia.



“Algunos dicen que el conocimiento se consigue con sudor y sangre. Yo prefiero un acceso más limpio”

MAGO (Nivel 7)

Pragmático, escéptico, y ateo, el mago autodidacta Ezren es a menudo tosco y gruñón, pero su maestría en las artes arcanas hace de él un valioso miembro de la Sociedad Pathfinder.

EZREN

Humano mago 7
NB humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +1

DEFENSA

CA 16, toque 15, desprevenido 13 (+2 Des, +2 desvío, +1 esquiva, +1 natural)
hp 58 (7d6+28)
Fort +8, Ref +6, Vol +8; +1 contra conjuros divinos.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón +1 +4 (1d6+1), o Daga +3 (1d4/19-20)
A distancia Ballesta ligera de gran calidad +6 (1d8/19-20)
Ataques especiales mano del aprendiz (8/día; +9 al ataque, 1d6+1)
Conjuros de mago preparados (NL 7º; concentración +14 [+18 conjurando a la defensiva])
4º — alarido (CD 21), puerta dimensional
3º — acelerar, bola de fuego (CD 20), disipar magia
2º — escalada de araña, llamada, partículas rutilantes (CD 17), rayo abrasador
1º — armadura de mago, escudo, manos ardientes (CD 18), niebla de oscurecimiento, proyectil mágico
o (a voluntad) — detectar magia, luz, mano de mago, salpicadura de ácido

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 14, Int 20, Sab 12, Car 10
Ataque base +3; BMC +3; DMC 18
Dotes Conjurar en combate*, Conjuros perforantes, Dureza*, Esquiva*, Gran fortaleza*, Soltura con los conjuros (evocación)*, Soltura mayor con los conjuros (evocación)*
Habilidades Conocimiento de conjuros +15, Lingüística +15, Saber (arcanos) +15, Saber (historia) +15, Saber (Naturaleza) +15, Saber (los Planos) +15, Tasación +15, Volar +12
Rasgos historia de herejía*, mente enfocada*
Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, elfo, gigante, goblin, ígnaro, infernal, infracomún, keleshio, osiriano, térraro
CE vínculo arcano (bastón)
Consumibles de combate bolsa de maraña, pergamino de arma mágica, pergamino de contorno borroso, pergamino de hechizar persona, perla de poder (nivel 1), poción de curar heridas moderadas, poción de don de lenguas, poción de gracia felina, poción de volar, varita de proyectil mágico (50 cargas); Equipo amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +2, ballesta ligera de gran calidad con 10 virotes, bastón +1, bolsa para componentes de conjuros, capa de resistencia +2, daga, diadema de vasta inteligencia +2, estuche para pergaminos, libro

de conjuros (contiene todos los conjuros preparados y todos los de nivel o y los siguientes: 1º — dormir, hechizar persona, rociada de color; 2º — fuerza de toro; 3º — rayo relampagueante), mochila, 40 po.
*Los efectos de estas habilidades ya están contados en sus estadísticas.

HABILIDADES ESPECIALES

Conjuros perforantes añade un +2 a las pruebas de nivel de lanzador para vencer la resistencia a los conjuros.
Mano del aprendiz puede, como una acción estándar, llevar a cabo un ataque a distancia (30' [9 m]) con su bastón; el arma vuela de su mano, golpea a su enemigo, y vuelve al instante. Este ataque se trata como un ataque a distancia con un arma arrojada, con un +9 al ataque. Esta habilidad no puede ser utilizada para llevar a cabo maniobras de combate (empujar, arrollar, desarmar, derribar, etc).
Vínculo arcano si intenta lanzar un conjuro sin tener su bastón empuñado deberá superar una tirada de concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) o perderlo. Una vez al día, puede usar su bastón para lanzar un conjuro de su libro, aunque no lo haya preparado o memorizado al amanecer.

Nacido en una próspera familia de comerciantes de especias de uno de los barrios más influyentes de Absalom, la infancia de Ezren fue tranquila y holgada. Disfrutaba de las comodidades de una familia acomodada, en un barrio relativamente seguro de criminalidad, y parecía preparado para llevar una vida mediocre.

Todo cambió cuando su padre fue acusado de herejía por la iglesia de Abadar. Aunque su progenitor escapó a la excomunión, el daño ya estaba hecho, y los negocios familiares cayeron en picado. Convencido de que su padre era inocente, invirtió gran parte de su vida adulta intentando reparar la arruinada reputación de éste. Cuando descubrió una prueba de la culpabilidad de su padre, se dio cuenta de que había malgastado su vida en una farsa, convirtió la evidencia en rencor hacia las religiones, y abandonó su hogar, su familia, y su vida.

A su avanzada edad, Ezren sabe que ha desperdiciado gran parte de su vida, y sin embargo aún espera poder descubrir el mundo. Su descontento con su familia, la religión, y el gobierno, le dejó con poco más que su inteligencia (en la búsqueda de la redención de su padre, se convirtió en un dotado investigador, intelectual, y erudito). Tenía la esperanza de poder enrolarse en una prestigiosa escuela de magia, pero fue rechazado una y otra vez debido a su edad. Así tuvo que volver a ir por su cuenta una vez más.

Ha pasado la última década estudiando lo que ha podido y donde ha podido, aprendiendo trucos de diferentes magos con los que se encontraba en sus viajes. La combinación de conocimientos arcanos y la experiencia en la vida le han dado ventaja sobre los magos recién salidos de la escuela de magia.



“Algunos dicen que el conocimiento se consigue con sudor y sangre. Yo prefiero un acceso más limpio”

PALADÍN (Nivel 1)

Una paladín joven, Seelah cree que la muerte de la también paladín Acemi fue culpa suya, y por eso lleva el pelo con su mismo corte en honor a su memoria. Espera poder continuar con las buenas obras que Acemi podría haber llevado a cabo en vida.

SEELAH

Humana paladín de lomedae 1
LB humanoide Mediano (humano)
Inic +0; **Sentidos** Percepción +1

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenida 17 (+5 armadura, +2 escudo)
hp 13 (1d10+3)
Fort +4, **Ref** +0, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +5 (1d8+3/19-20)
A distancia Arco corto +1 (1d6/x3)
Ataques especiales castigar el mal 1/día (+2 ataque y CA, +1 daño)
Aptitudes sortilegas de paladín (NL 1º; concentración +3)
A voluntad — *detectar el mal*

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 15
Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 14
Dotes Ataque poderoso, Soltura con un arma (espada larga)*
Habilidades Averiguar Intenciones +5, Diplomacia +6, Saber (religión)+4, Supervivencia +2; **Penalizador por armadura** -5
Rasgos experto en armaduras*, golpeado por la pobreza*
Idiomas común, osiriano

CE aura (bondad débil), código de conducta

Consumibles de combate agua bendita; **Equipo** arco corto con 20 flechas, armadura de escamas, cetro solar (2), escudo pesado de madera, espada larga, mochila, símbolo sagrado de madera, raciones de viaje (4), 13 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque poderoso antes de atacar, puede elegir aplicarse a todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate un penalizador -1 hasta el siguiente asalto, y obtener a cambio en sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo un bonificador +2.

Aura tiene un aura de bondad igual a su nivel de paladín, que puede ser detectada con el conjuro *detectar el bien*.

Castigar el mal como una acción rápida 1 vez/día puede elegir castigar a un objetivo a la vista. Si es maligno, añade su bonificador por Carisma sus tiradas de ataque, y su nivel de paladín a las tiradas de daño. Si se trata de un ajeno del subtipo maligno, un dragón de alineamiento maligno, o un muerto viviente, el bonificador a la tirada de daño en el primer ataque aumenta en 2 puntos por nivel de paladín. El castigo atraviesa también la RD de la criatura. Seelah obtiene además un bonificador por desvío a la CA igual a su modificador por Carisma contra los ataques de su objetivo. El castigo dura hasta que el objetivo está muerto, o hasta que Seelah descansa y recupera el uso de esta habilidad. Si intenta castigar a una criatura no maligna, el castigo se

desperdicia.

Código de conducta si voluntariamente cometiera un acto maligno, perdería todas las aptitudes especiales de su clase, excepto las habilidades normales entrenadas.

Detectar el mal como una acción estándar, y tantas veces como quiera, Seelah puede detectar la presencia del mal en un cono de 60 pies (18 m).

Penalizador por armadura su armadura pesa demasiado como para llevar a cabo determinados ejercicios físicos sin molestias. Sufre un penalizador -5 a todas las habilidades basadas en la Destreza y en la Fuerza. Esta penalización es más baja de lo normal que en la mayoría de personajes, porque dispone del rasgo experto en armaduras.

Seelah se enfrentó de joven a numerosas tragedias. La pérdida de su hogar llevó a su familia a la ciudad de Solku en Katapesh, y allí su familia pereció en una incursión gnoll. A los 14 años se quedó huérfana y sin dinero, viviendo en la calle de una ciudad desconocida; hizo lo que pudo con tal de sobrevivir: robar, asaltar, estafar a los viajeros, incluso hizo carrera como joven mercenaria. De manera periódica, un grupo de paladines de lomedae acudía a Solku para ayudar en la defensa contra las hordas gnoll, e inmediatamente se enamoró del brillante acero de los defensores extranjeros. Seelah robó uno de sus yelmos, un gran yelmo adornado con la imagen de un pájaro de oro.

Durante la Batalla del Grito Rojo, se dio cuenta de que uno de los paladines más valientes era una mujer llamada Acemi, que libraba la batalla sin su yelmo. Mientras protegía las puertas de Solku, la paladín sufrió una herida mortal en la cabeza y sobrevivió ese día, pero durante la noche murió a causa de la herida.

Atormentada por la culpa, Seelah se acercó al cuerpo de Acemi mientras sus compañeros preparaban la pira funeraria; estos observaron en silencio cómo Seelah colocaba el yelmo robado en la cabeza de la difunta, y después subía a la pira a su lado. Los paladines sabían desde el principio que Seelah había robado el casco, pero Acemi les había prohibido recuperarlo, esperando que el casco reportara a la desesperada huérfana dinero suficiente para unas cuantas comidas. Esa noche se alistó en los caballeros de lomedae. Aunque ya ha superado la muerte de Acemi, aún lamenta el robo que la llevó a caer en brazos de lomedae. Con el paso de los años, aquella culpabilidad se ha transformado en una poderosa fe, y un gran amor hacia su diosa.

La joven paladín lleva el pelo al estilo de Acemi, y entrena sin descanso con la espada. De este modo, espera poder continuar las buenas obras que Acemi podría haber lleva a cabo si no hubiese caído en la batalla. Piensa que es lo mínimo que puede hacer para compensar la muerte que causó.



“Tomadae es mi guía y mi fuerza! ¡Ella guiará mi espada hasta el corazón del mal!”

PALADÍN (Nivel 4)

Una paladín joven, Seelah cree que la muerte de la también paladín Acemi fue culpa suya, y por eso lleva el pelo con su mismo corte en honor a su memoria. Espera poder continuar con las buenas obras que Acemi podría haber llevado a cabo en vida.

SEELAH

Humana paladín de lomedae 4
LB humanoide Mediano (humano)
Inic +0; Sentidos Percepción +1
Aura de valor 10 pies [6 m]

DEFENSA

CA 22, toque 10, desprevenida 22 (+10 armadura, +2 escudo)
hp 40 (1d10+12)
Fort +9, Ref +4, Vol +8
Inmune enfermedad, miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo *Espada larga* +1 +9 (1d8+4/19-20)
A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +5 (1d8+3/x3)
Ataques especiales canalizar energía positiva (CD 15, 2d6), castigar el mal 2/día (+3 al ataque y a la CA, +4 al daño)
Aptitudes sortilegas de paladín (NL 4º; concentración +7)
A voluntad — *detectar el mal*
Conjuros de paladín preparados (NL 9º; concentración +4)
1º — *restablecimiento menor*

ESTADÍSTICAS

Fue 16, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 16
Ataque base +4; BMC +7; DMC 17
Dotes Ataque poderoso, Imposición de manos adicional*, Soltura con un arma (espada larga)*
Habilidades Averiguar intenciones +8, Diplomacia +10, Saber (religión) +7, Supervivencia +2; Penalizador por armadura -6
Rasgos experto en armaduras*, golpeado por la pobreza*
Idiomas común, osiriano
CE aura (moderada buena), código de conducta, imposición de manos (2d6, 7/día), merced (indispuesto)
Consumibles de combate agua bendita, *varita de curar heridas leves* (15 cargas); Equipo *armadura completa* +1, arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, cetro solar (2), escudo pesado de madera, *espada larga* +1, mochila, símbolo sagrado de plata, raciones de viaje (4), 44 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque poderoso antes de atacar, puede elegir aplicarse a todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate un penalizador -2 hasta el siguiente asalto, y obtener a cambio en sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo un bonificador +4.
Aura tiene un aura de bondad igual a su nivel de paladín, que puede ser detectada con el conjuro *detectar el bien*.

Aura de valor mientras está consciente, cada aliado a 10 pies (6 m) de ella obtiene un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Canalizar energía positiva puede gastar dos usos de Imposición de manos para lanzar una oleada de energía positiva, energía que puede utilizarse para curar a los vivos o dañar a los muertos vivientes. Canalizar energía crea una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo determinado (los vivos o los muertos vivientes) en un área de 30 pies (9 m) centrada en Seelah. Esta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Puede elegir incluirse o no en el efecto, y debe poder mostrar su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.

Castigar el mal como una acción rápida 2 veces/día puede elegir castigar a un objetivo a la vista. Si es maligno, añade su bonificador por Carisma a sus tiradas de ataque, y su nivel de paladín a las tiradas de daño. Si se trata de un ajeno del subtipo maligno, un dragón de alineamiento maligno, o un muerto viviente, el bonificador a la tirada de daño en el primer ataque aumenta en 2 puntos por nivel de paladín. El castigo atraviesa también la RD de la criatura. Seelah obtiene además un bonificador por desvío a la CA igual a su modificador por Carisma contra los ataques de su objetivo. El castigo dura hasta que el objetivo está muerto, o hasta que Seelah descansa y recupera el uso de esta habilidad. Si intenta castigar a una criatura no maligna, el castigo se desperdicia.

Código de conducta si voluntariamente cometiera un acto maligno, perdería todas las aptitudes especiales de su clase, excepto las habilidades normales entrenadas.

Conjuros puede lanzar el siguiente conjuro (para una descripción completa, consulta las páginas 349-350 de las *Reglas básicas*).

Restablecimiento menor: este conjuro disipa todo efecto mágico que reduce una de las puntuaciones de característica del receptor, o cura 1d4 pg de daño temporal de característica a una de sus puntuaciones de característica. También elimina cualquier fatiga del personaje, y mejora su estado de exhausto a fatigado.

Detectar el mal como una acción estándar, y tantas veces como quiera, Seelah puede detectar la presencia del mal en un cono de 60 pies (18 m).

Imposición de manos puede curar 2d6 pg de daño como acción estándar (o como acción rápida si se cura a sí misma) 7 veces al día mediante un simple toque. Puede utilizar esta aptitud para dañar a los muertos vivientes llevando a cabo un ataque de toque que no provoca ataques de oportunidad.

Merced cuando utiliza su Imposición de manos para curar, también elimina el estado indispuesto del objetivo.

A los 14 años, Seelah se quedó huérfana y sin dinero, viviendo en las calles de Solku tras perecer su familia en una incursión gnoll. Tuvo que recurrir al robo y al atraco para poder sobrevivir. Cuando un grupo de paladines de lomedae acudió a ayudar en la defensa contra las hordas gnoll, Seelah robó uno de sus yelmos. Durante la Batalla del Grito Rojo se dio cuenta de que el paladín más valiente (una mujer llamada Acemi) libraba la batalla sin su yelmo. Mientras protegía las puertas de Solku, Acemi sufrió una herida mortal en la cabeza, y sobrevivió ese día, pero durante la noche murió a causa de la herida.

Atormentada por la culpa, Seelah se acercó al cuerpo de Acemi mientras sus compañeros preparaban la pira funeraria, le puso el yelmo, y después subió a la pira a su lado. Esa noche se alistó en los caballeros de lomedae. Aunque aún lamenta el robo que la llevó a caer en brazos de lomedae, aquella culpabilidad se ha transformado en una poderosa fe, y un gran amor hacia su diosa.



“Tomadae es mi guía y mi fuerza! ¡Ella guiará mi espada hasta el corazón del mal!”

PALADÍN (Nivel 7)

Una paladín joven, Seelah cree que la muerte de la también paladín Acemi fue culpa suya, y por eso lleva el pelo con su mismo corte en honor a su memoria. Espera poder continuar con las buenas obras que Acemi podría haber llevado a cabo en vida.

SEELAH

Humana paladín de lomedae 7
LB humanoide Mediano (humano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +1

Aura de valor 10 pies [6 m]

DEFENSA

CA 25, toque 10, desprevenida 25 (+11 armadura, +4 escudo)

hp 67 (7d10+21)

Fort +11, **Ref** +6, **Vol** +10

Inmune enfermedad, miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo *Espada larga* +1 +13/+8 (1d8+5/19-20)

A distancia *Arco largo compuesto* +1 +8/+3 (1d8+5/x3)

Ataques especiales canalizar energía positiva (CD 16, 4d6), castigar el mal 3/día (+3 al ataque y a la CA, +7 al daño)

Aptitudes sortilegas de paladín (NL 7°; concentración +10)

A voluntad — *detectar el mal*

Conjuros de paladín preparados (NL 4; concentración +7)

2° — *esplendor de águila*

1° — *favor divino, restablecimiento menor*

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 16

Ataque base +7; **BMC** +11; **DMC** 21

Dotes Ataque poderoso, Golpe vital, Hendedura, Imposición de manos adicional*, Soltura con un arma (espada larga)*

Habilidades Averiguar intenciones +11, Diplomacia +13, Saber (religión) +10, Supervivencia +2; **Penalizador por armadura** -5

Rasgos experto en armaduras*, golpeado por la pobreza*

Idiomas común, osiriano

CE aura (fuerte buena), código de conducta, imposición de manos (3d6, 8/día), mercedes (enfermo, indispuerto), vínculo divino (arma +1, 1/día)

Consumibles de combate agua bendita, *varita de curar heridas moderadas* (38 cargas); **Equipo** *armadura completa* +2, *arco largo compuesto* +1 (+4 Fue) con 20 flechas, *capa de resistencia* +1, cetro solar (2), *cinturón de fuerza de gigante* +2, *escudo pesado de madera* +2, *espada larga* +1, mochila, símbolo sagrado de plata, raciones de viaje (4), 99 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Ataque poderoso antes de atacar, puede elegir aplicarse a todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate un penalizador -2 hasta el siguiente asalto, y obtener a cambio en sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo un bonificador +4.

Aura tiene un aura de bondad igual a su nivel de paladín, que puede ser detectada con el conjuro *detectar el bien*.

Aura de valor mientras está consciente, cada aliado a 10 pies (6 m) de ella obtiene un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Canalizar energía positiva puede gastar dos usos de Imposición de manos para lanzar una oleada de energía positiva, energía que puede utilizarse para curar a los vivos o dañar a los muertos vivientes. Canalizar energía crea una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo determinado (los vivos o los muertos vivientes) en un área de 30 pies (9 m) centrada en Seelah. Esta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Puede elegir incluirse o no en el efecto, y debe poder mostrar su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.

Castigar el mal como una acción rápida 3 veces/día puede elegir castigar a un objetivo a la vista. Si es maligno, añade su bonificador por Carisma a sus tiradas de ataque, y su nivel de paladín a las tiradas de daño. Si se trata de un ajeno del subtipo maligno, un dragón de alineamiento maligno, o un muerto viviente, el bonificador a la tirada de daño en el primer ataque aumenta en 2 puntos por nivel de paladín. El castigo atraviesa también la RD de la criatura. Seelah obtiene además un bonificador por desvío a la CA igual a su modificador por Carisma contra los ataques de su objetivo. El castigo dura hasta que el objetivo está muerto, o hasta que Seelah descansa y recupera el uso de esta habilidad. Si intenta castigar a una criatura no maligna, el castigo se desperdicia.

Código de conducta si voluntariamente cometiera un acto maligno, perdería todas las aptitudes especiales de su clase, excepto las habilidades normales entrenadas.

Detectar el mal como una acción estándar, y tantas veces como quiera, Seelah puede detectar la presencia del mal en un cono de 60 pies (18 m).

Golpe vital cuando utiliza la acción de atacar, puede llevar a cabo un ataque que causa daño adicional con su bonificador más alto. Tira dos veces los dados de daño y los suma antes de añadir cualquier otro bonificador, dados que no se multiplican con un impacto crítico.

Hendedura como una acción estándar puede decidir llevar a cabo un solo ataque. Si golpea al enemigo, le causa daño de manera normal y puede atacar a otro enemigo adyacente al primero y que esté en su área de amenaza. Tan sólo puede hacer un ataque extra por asalto con esta dote y además se le aplica un penalizador -2 a la CA hasta su siguiente asalto.

Imposición de manos puede curar 3d6 pg de daño como acción estándar (o como acción rápida si se cura a sí misma) 8 veces al día mediante un simple toque. Puede utilizar esta aptitud para dañar a los muertos vivientes llevando a cabo un ataque de toque que no provoca ataques de oportunidad.

Merced cuando utiliza su Imposición de manos para curar, también elimina los estado enfermo e indispuerto del objetivo.

Huérfana y sin dinero, viviendo en las calles de Solku tras perecer su familia en una incursión gnoll, Seelah tuvo que recurrir al robo y al atraco para poder sobrevivir. Un grupo de paladines de lomedae acudió a ayudar en la defensa contra las hordas gnoll, y Seelah robó uno de sus yelmos. La paladín Acemi entró en batalla sin su yelmo, y sufrió una herida mortal en la cabeza; sobrevivió ese día, pero durante la noche murió a causa de la herida. Atormentada por la culpa, Seelah se acercó a cuerpo de Acemi y subió a la pira a su lado. Esa noche se alistó en los caballeros de lomedae.



“Tomedae es mi guía y mi fuerza! ¡Ella guiará mi espada hasta el corazón del mal!”

DRUIDA (Nivel 1)



La gnomia Lini tiene una habilidad especial con las criaturas salvajes, aunque a otras personas les puede parecer una excéntrica, como evidencia el manojo de ramas secas que guarda siempre personalmente. Un fiel leopardo de las nieves al que llama Droogami le sigue siempre de cerca.

LINI

Gnomia druida 1

N humanoide Pequeño (gnomo)

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +9

DEFENSA

CA 14, **toque** 12, **desprevenida** 13 (+2 armadura, +1 Des, +1 tamaño); +4 por esquiva contra gigantes

hp 11 (1d8+3)

Fort +5, **Ref** +1, **Vol** +5; +2 contra ilusiones.

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Hoz -1 (1d4-2)

distancia Honda +2 (1d3-2)

Ataques especiales +1 al ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin

Aptitudes sortilegas de gnomo (NL 1º)

1/día — *hablar con los animal*, *luces danzantes*, *prestidigitación* (CD 12), *sonido fantasma* (CD 12).

Conjuros de druida preparados (NL 1º; concentración +4)

1º — *buenas bayas* (CD 14), *enmarañar*

o (a voluntad) — *conocer la dirección*, *detectar magia*, *resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 12, **Con** 16, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 15

Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 8

Dotes Autosuficiente*

Habilidades Artesanía (joyas) +3, Conocimiento de conjuros +5, Percepción +9, Saber (geografía) +6, Saber (Naturaleza) +8, Sanar +9, Supervivencia +7, Trato con animales +6; **Modificadores raciales** +2 Artesanía (joyas), +2 Percepción

Rasgos amigo animal, devota de lo verde*

Idiomas común, druídico, gnomo, goblin, silvano

CE empatía salvaje +3, sentido de la Naturaleza*, vínculo con la Naturaleza (compañero animal)

Consumibles de combate contraveneno, frasco de ácido, *pergamino de colmillo mágico*, *pergamino de curar heridas leves* **Equipo** armadura de cuero, bolsa para componentes de conjuros, bolsa para el cinto, cetro solar (2), colección de ramas, honda con 10 balas, hoz, muérdago, raciones de viaje (2), 13 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Compañero animal Droogami tiene las siguientes estadísticas:

Tamaño Pequeño; **CA** 17; **pg** 11; **Fort** +4, **Ref** +8, **Vol** +1; **Velocidad** 50' (15 m); **Cuerpo a cuerpo** Mordisco +7 (1d4+1 más derribo), 2 Zarpas +7 (1d2+1); **Fue** 12, **Des** 21, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6; **Dotes** Sutileza con las armas; **Habilidades** Percepción +5, Sigilo +13; **CE** compartir conjuros,

olfato, trucos (ataque [todas las criaturas], defiende, guarda, junta, trae, ven), unión, visión en la penumbra.

Amigo animal Lini obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Voluntad cuando el animal se encuentra a 30 pies (9 m) o menos.

Aptitudes sortilegas puede utilizar 4 aptitudes sortilegas, 1/día cada una. Para una descripción completa de las mismas, con sulta el Capítulo 10 de las *Reglas básicas*.

Hablar con los animales: puede comunicarse con los animales durante 1 minuto.

Luces danzantes: crea antorchas u otras luces.

Sonido fantasma: crea sonidos quiméricos.

Prestidigitación: lleva a cabo trucos mágicos menores.

Conjuros puede lanzar los siguientes conjuros que ha memorizado.

Para obtener una descripción completa de estos y otros conjuros que puede memorizar, consulta el Capítulo 10 de las *Reglas básicas*.

Buenas bayas: este conjuro convierte 2d4 de bayas naturales en mágicas. Cuando se comen, proporcionan alimento como si fuesen una comida completa, y curan 1 punto de daño.

Conocer la dirección: indica inmediatamente dónde está el Norte.

Detectar magia: detecta conjuros y objetos mágicos en un cono de 60 pies (18 m).

Enmarañar: las plantas en un área de radio de 40' (12 m) y a una distancia de 440 pies (132 m) enredan a las criaturas que fallan sus salvaciones de Reflejos (CD 14). Tiene una duración de 1 minuto, y convierte el área en terreno difícil. Cualquier criatura que se mueva a través del área deberá llevar a cabo una tirada de salvación de inmediato. Si la criatura tiene éxito en la salvación pero permanece en el área deberá intentar otra al final de cada uno de los turnos de Lini.

Resistencia: la criatura tocada obtiene un +1 a sus tiradas de salvación.

Conjuro espontáneo puede intercambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración mientras lo lanza por el conjuro *convocar aliado natural* de mismo nivel o inferior al conjuro a lanzar.

Empatía salvaje puede mejorar la actitud de un animal salvaje mediante la empatía (igual a como la Diplomacia funciona con la gente). El bonificador a esta tirada es +3. Puede intentar influir a una criatura mágica que tenga una puntuación de Inteligencia 1 ó 2, pero con un penalizador -4.

Lini siempre tuvo una habilidad especial para con las criaturas salvajes. Más de una vez, su enclave se vio amenazado por un gran oso o un gato salvaje de afiladas garras, y siempre consiguió calmar a la bestia y hacer que siguiera su camino. El leopardo de las nieves Droogami fue el primero en amenazarla, pero le convenció de que la ayudase, y rápidamente se convirtieron en compañeros de viaje. En los años transcurridos desde que abandonó las Tierras de los Reyes de los Linnorm, Lini ha recogido durante años más de una docena de ramas, uno por cada bosque que ha visitado. Estas ramas son como el mapa de sus viajes, y cada uno de ellos contiene para la druida gnomia gran cantidad de recuerdos.



“Sí Droogami, parecen amistosos. Pero tú avísame si tu olfato detecta problemas”

DRUIDA (Nivel 4)

La gnomia Lini tiene una habilidad especial con las criaturas salvajes, aunque a otras personas les puede parecer una excéntrica, como evidencia el manajo de ramas secas que guarda siempre personalmente. Un fiel leopardo de las nieves al que llama Droogami le sigue siempre de cerca.

LINI

Gnomia druida 4

N humanoide Pequeño (gnomo)

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenida 15 (+3 armadura, +1 Des, +1 desvío, +1 tamaño); +4 esquiva contra gigantes

hp 35 (4d8+12)

Fort +8, **Ref** +3, **Vol** +8; +4 contra hadas y contra efectos que tengan como objetivo las plantas, +2 contra ilusiones

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Hoz de gran calidad +3 (1d4-2)

distancia Honda +5 (1d3-2)

Ataques especiales +1 al ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin, forma salvaje 1/día

Aptitudes sortilegas de gnomo (NL 4º)

1/día — *hablar con los animales*, *luces danzantes*, *prestidigitación*

(CD 13), *sonido fantasma* (CD 13),

Conjuros de druida preparados (NL 4º; concentración +7)

2º — *esfera flamígera* (CD 15), *fuerza de toro*, *piel robliza*

1º — *buenas bayas*, *enmarañar* (2 CD 14), *hablar con los animales*

o (a voluntad) — *conocer la dirección*, *detectar magia*, *luz*, *resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 12, **Con** 16, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +3; **BMC** +0; **DMC** 12

Dotes Autosuficiente*, Conjuros naturales.

Habilidades Artesanía (joyas) +3, Conocimiento de conjuros +8, Curar +11, Percepción +12, Saber (geografía) +9, Saber (Naturaleza) +11, Supervivencia +11, Trato con animales +10; **Modificadores**

raciales +2 Artesanía (joyas), +2 Percepción

Rasgos amigo animal, devota de lo verde*

Idiomas común, druídico, gnomo, goblin, silvano

CE empatía salvaje +7, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza*, vínculo con la Naturaleza (compañero animal), zancada forestal.

Consumibles de combate contraveneno, frasco de ácido, *pergamino de escalada de araña*, *pergamino de piel robliza*, *pergamino de sabiduría de búho* (2), *varita de colmillo mágico* (7 cargas), *varita de curar heridas leves* (30 cargas), *varita de flamear* (20 cargas) **Equipo** anillo de protección +1, *armadura de cuero* +1, bolsa para componentes mágicos, bolsa para el cinto, *capa de resistencia* +1, cetro solar (2), colección de ramas, honda con 10 balas, hoz de gran calidad, muérdago, raciones de viaje (2), 8 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Amigo animal Lini obtiene un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación de Voluntad si el animal se encuentra a 30 pies (9 m) como máximo.

Compañero animal el leopardo de las nieves compañero animal de Lini, Droogami, tiene las siguientes estadísticas:

Tamaño Mediano; **CA** 18; **pg** 26; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +2; **Aptitudes defensivas** evasión; **Velocidad** 50' (15 m); **Cuerpo a cuerpo** Mordisco +8 (1d6+3 más derribo), 2 Zarpas +8 (1d3+3); **Fue** 17, **Des** 21, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6; **Dotes** Sutiliza con las armas, Soltura con una habilidad (Sigilo); **Habilidades** Acrobacias +9 (+17 cuando salta), Percepción +5, Sigilo +12, Preparar +7; **CE** compartir conjuros, esprintar (puede mover hasta 500 pies [150 m] cuando carga) 1 vez cada hora, olfato, trucos (ataque [todas las criaturas], atrás, defiende, guarda, junta, quieto, trae, ven), vínculo, visión en la penumbra.

Conjuros naturales mientras utiliza forma salvaje puede completar los componentes verbales y somáticos de un conjuro, y usar componentes materiales y focos que se funden en su nueva forma.

Empatía salvaje puede mejorar la actitud de un animal salvaje mediante la empatía (igual a como la Diplomacia funciona con la gente). El bonificador a esta tirada es +7. Puede intentar influir a una criatura mágica que tenga una puntuación de Inteligencia 1 ó 2, pero con un penalizador -4.

Forma salvaje una vez al día, puede convertirse en un animal Pequeño o Mediano y volver a su forma natural, como el conjuro *forma de bestia I* (Reglas básicas, pág. 296). Dura 4 horas o hasta que vuelve a su forma natural. Convertirse en animal o volver a la forma natural es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Lini no puede hablar mientras utiliza forma salvaje, pero puede comunicarse con animales de su misma especie.

Lanzamiento espontáneo puede intercambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración por un conjuro de *convocar aliado natural* del mismo nivel o inferior al conjuro cambiado.

Pisada sin rastro Lini no deja rastros en entornos naturales y no puede ser rastreada.

Zancada forestal puede moverse a través de maleza no mágica a velocidad normal y sin sufrir daño.

Lini siempre tuvo una habilidad especial para con las criaturas salvajes. Más de una vez, su enclave se vio amenazado por un gran oso o un gato salvaje de afiladas garras, y siempre consiguió calmar a la bestia y hacer que siguiera su camino. El leopardo de las nieves Droogami fue el primero en amenazarla, pero le convenció de que la ayudase, y rápidamente se convirtieron en compañeros de viaje. En los años transcurridos desde que abandonó las Tierras de los Reyes de los Linnorm, Lini ha recogido durante años más de una docena de ramas, uno por cada bosque que ha visitado. Estas ramas son como el mapa de sus viajes, y cada uno de ellos contiene para la druida gnomia gran cantidad de recuerdos.



“Sí Droogami, parecen amistosos. Pero tú avísame si tu olfato detecta problemas”

DRUIDA (Nivel 7)

La gnomina Lini tiene una habilidad especial con las criaturas salvajes, aunque a otras personas les puede parecer una excéntrica, como evidencia el manajo de ramas secas que guarda siempre personalmente. Un fiel leopardo de las nieves al que llama Droogami le sigue siempre de cerca.

LINI

Gnomina druida 7

N humanoide Pequeño (gnomo)

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +16

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevénida 16 (+4 armadura, +1 Des, +1 desvío, +1 tamaño); +4 esquivar contra gigantes

hp 59 (7d8+21)

Fort +9, **Ref** +4, **Vol** +10; +4 contra hadas y contra efectos que tengan como objetivo las plantas, +2 contra ilusiones

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo *Hoz* +1 +5 (1d4-1)

distancia *Honda* +7 (1d3-2)

Ataques especiales +1 al ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin, forma salvaje 3/día

Aptitudes sortilegas de gnomo (NL 7º)

1/día — *hablar con los animales*, *luces danzantes*, *prestidigitación* (CD 13), *sonido fantasma* (CD 13),

Conjuros de druida preparados (NL 7º; concentración +11)

4º — *disipar magia*, *tormenta de hielo*

3º — *luz del día*, *neutralizar veneno*, *quitar enfermedad* (CD 18)

2º — *escalada de araña*, *esfera flamígera* (CD 16), *fuerza de toro*, *piel robliza*

1º — *buenas bayas*, *enmarañar* (2 CD 15), *hablar con los animales* (2) o (a voluntad) — *conocer la dirección*, *detectar magia*, *luz*, *resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 12, **Con** 16, **Int** 12, **Sab** 18, **Car** 16

Ataque base +5; **BMC** +2; **DMC** 14

Dotes Autosuficiente*, Aumentar convocación, Conjuros naturales, Soltura con los conjuros (conjuración).

Habilidades Artesanía (joyas) +3, Conocimiento de conjuros +11, Curar +14, Percepción +16, Saber (geografía) +12, Saber (Naturaleza) +14, Supervivencia +13, Trato con animales +13;

Modificadores raciales +2 Artesanía (joyas), +2 Percepción

Rasgos amigo animal, devota de lo verde*

Idiomas común, druídico, gnomo, goblin, silvano

CE empatía salvaje +10, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza*, vínculo con la Naturaleza (compañero animal), zancada forestal.

Consumibles de combate contraveneno, frasco de ácido, *pergamino de llamar al relámpago* (2), *poción de esplendor del águila*, *varita de colmillo mágico mayor* (7 cargas), *varita de curar heridas moderadas* (32 cargas), *varita de flamear* (43 cargas) **Equipo** *anillo de protección* +1, *armadura de cuero* +2, bolsa para componentes de conjuro, bolsa para el cinto, *capa de resistencia* +1, cetro solar (2), colección de palos, *diadema de sabiduría inspirada* +2, honda con 10 balas,

hoz +1, *muérdago*, raciones de viaje (2), *vestidura del druida*, 8 po.

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Amigo animal Lini obtiene un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación de Voluntad si el animal se encuentra a 30 pies (9 m) como máximo.

Aumentar convocación cada criatura que convoque con cualquier conjuro de convocar obtiene un +4 por mejora a la Fuerza y a la Constitución.

Compañero animal el leopardo de las nieves compañero animal de Lini, Droogami, tiene las siguientes estadísticas:

Tamaño Mediano; **CA** 21; **pg** 39; **Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +3; +4 contra conjuros y efectos de hechizar; **Aptitudes defensivas** evasión;

Velocidad 50' (15 m); **Cuerpo a cuerpo** Mordisco +10 (1d6+4 más derribo), 2 Zarpas +11 (1d3+4); **Fue** 18, **Des** 22, **Con** 15, **Int** 2,

Sab 12, **Car** 6; **Dotes** Sutiliza con las armas, Soltura con un arma (zarpas), Soltura con una habilidad (Sigilo); **Habilidades** Acrobacias +10

(+18 cuando salta), Percepción +6, Sigilo +13, Trepar +9; **CE** compartir conjuros, devoción, esprintar (puede mover hasta 500 pies [150 m] cuando carga) 1 vez cada hora, olfato, trucos (ataque [todas las criaturas], atrás, defiende, guarda, junta, quieto, trae, ven), vínculo, visión en la penumbra.

Conjuros naturales mientras utiliza forma salvaje puede completar los componentes verbales y somáticos de un conjuro, y usar componentes materiales y focos que se funden en su nueva forma.

Empatía salvaje puede mejorar la actitud de un animal salvaje mediante la empatía (igual a como la Diplomacia funciona con la gente). El bonificador a esta tirada es +10. Puede intentar influir a una criatura mágica que tenga una puntuación de Inteligencia 1 ó 2, pero con un penalizador -4.

Forma salvaje una vez al día, puede convertirse en un animal Pequeño, Mediano o Grande y volver a su forma natural, como el conjuro *forma de bestia II* (Reglas básicas, pág. 296). Dura 7 horas o hasta que vuelve a su forma natural. Convertirse en animal o volver a la forma natural es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Lini no puede hablar mientras utiliza forma salvaje, pero puede comunicarse con animales de su misma especie.

Lanzamiento espontáneo puede intercambiar cualquier conjuro preparado que no sea una oración por un conjuro de *convocar aliado natural* del mismo nivel o inferior al conjuro cambiado.

Pisada sin rastro Lini no deja rastros en entornos naturales y no puede ser rastreada.

Zancada forestal puede moverse a través de maleza no mágica a velocidad normal y sin sufrir daño.

Lini siempre tuvo una habilidad especial para con las criaturas salvajes. Más de una vez, su enclave se vio amenazado por un gran oso o un gato salvaje de afiladas garras, y siempre consiguió calmar a la bestia y hacer que siguiera su camino. El leopardo de las nieves Droogami fue el primero en amenazarla, pero le convenció de que la ayudase, y rápidamente se convirtieron en compañeros de viaje. En los años transcurridos desde que abandonó las Tierras de los Reyes de los Linnorm, Lini ha recogido durante años más de una docena de ramas, uno por cada bosque que ha visitado. Estas ramas son como el mapa de sus viajes, y cada uno de ellos contiene para la druida gnomina gran cantidad de recuerdos.



“Sí Droogami, parecen amistosos. Pero tú avísame si tu olfato detecta problemas”

EXPLORADOR (Nivel 1)



Hosco, taciturno y solitario, Harsk es un enano atípico que prefiere las praderas y bosques a los oscuros túneles bajo las montañas.

HARSK

Enano explorador 1

LN humanoide Mediano (enano)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60' (18 m); **Percepción** +6

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des); +4 por esquiva contra gigantes

hp 12 (1d10+2)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +2; +2 contra aptitudes sortílegas, conjuros y venenos

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Hacha de batalla +3 (1d8+2/x3)

A distancia Ballesta pesada +4 (1d10/19-20)

Ataques especiales +1 a los ataques contra orcos y miembros de las razas goblin, enemigo predilecto (gigantes +2)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 16, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 16 (20 contra derribos y embestidas)

Dotes Recarga rápida (ballesta pesada)

Habilidades Curar +6, Percepción +6 (+8 para detectar trabajos inusuales en piedra), Saber (geografía) +4, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +6, Supervivencia +6 (+7 para rastrear), Tasación +0 (+2 para objetos demetal no mágicos y gemas), Trato con animales +3; **Modificadores raciales** +2 a Percepción de trabajos en piedra inusuales, +2 a Tasación con objetos metálicos no mágicos y gemas; **Penalizadopr por armadura** -1.

Rasgos asesino, resistente*

Idiomas común, enano

CE empatía salvaje +0, rastrear +1

Consumibles de combate contraveneno; **Equipo** armadura de cuero tachonado, ballesta pesada con 30 virotes, hacha de batalla, mochila, raciones de viaje (4), silbato de señales, tetera, 36 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Asesino cuando confirma un golpe crítico, suma daño adicional igual al multiplicador de crítico del arma que utiliza (+3 con el hacha de batalla, y +2 con la ballesta pesada). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.

Empatía salvaje puede cambiar la actitud de un animal utilizando empatía salvaje (igual que Diplomacia con las personas), con un bonificador a la tirada de +0. Puede intentar influenciar bestias mágicas con inteligencia 1 ó 2, aunque sufre un -4 a la tirada.

Enemigo predilecto contra gigantes, Harsk tiene un +2 a los ataques y al daño. Además tiene un +2 en Averiguar intenciones, Engañar, Percepción, Saber, y Supervivencia contra gigantes, y puede llevar a cabo tiradas para identificar gigantes aunque no tenga la habilidad entrenada.

Recarga rápida puede recargar su ballesta pesada como una acción de movimiento.

Harsk no es el típico enano. Disfruta de los cielos abiertos y de las amplias praderas más que de los claustrofóbicos túneles, prefiere el sabor del té al del alcohol, y maneja sus hachas a distancia en lugar de cuerpo a cuerpo. Cuando era joven, evitaba la compañía de sus compañeros, encontrando pocas cosas que le hicieran más feliz que agazaparse tras un árbol con su arco, escuchar el viento mecido las hojas de los árboles, y esperar que una presa pasara por allí.

Todo cambió hace 20 años cuando su hermano mayor, un capitán llamado Sigur, lideró un batallón enano desde Janderhoff contra un pequeño destacamento de gigantes. Con todo el cariño, Sigur ofreció a su poco experimentado hermano la posibilidad de acompañarles y probarse a sí mismo como explorador jefe y segundo al mando. Tranquilo y pacífico por naturaleza, Harsk rechazó el ofrecimiento, sin ser capaz de ver el honor que su hermano le estaba haciendo, hasta algunos días después de que la compañía partiese. Viajando ligero y rápido, Harsk alcanzó a su hermano, pero ya era demasiado tarde. Infravalorando el tamaño y la habilidad de la partida de incursores, Sigur había llevado a su equipo a una emboscada, donde fueron masacrados hasta el último.

Con la sangre de su hermano todavía caliente en sus manos, Harsk se volvió loco de rabia, y esa noche se infiltró en el campamento de los gigantes como un espíritu vengativo, matando a un gigante tras otro con su ballesta antes de fundirse en el bosque, sólo para aparecer después en otro lugar para cobrarse otra víctima. Cuando el último gigante agonizaba en el polvo, Harsk empuñó el hacha de su hermano y se deslizó entre los árboles, jurando por siempre ser la voz de la justicia en los lugares salvajes, mantener el equilibrio, y evitar el sacrificio de nobles guerreros como su hermano.

Harsk, como muchos de su raza, habla poco y tiene poco tiempo para lindezas, pero aquí se acaba su conexión con la raza enana. Desde que era niño, prefiere pasar el tiempo en el campo y sin compañía, en comunión con la Naturaleza, aunque ocasionalmente viaja con otros cuyas metas coinciden con las suyas. Indiferente a la cerveza y al aguardiente, que la cultura humana tanto asocia a los enanos, Harsk prefiere tomar tazas y tazas de té fuerte para mantener alerta sus sentidos. A pesar de no perder de vista nunca el hacha de su hermano, sólo la utiliza como último recurso, sabiendo que su verdadera habilidad reside en acechar y atacar desde la oscuridad.



“El oro está bien, pero dame una buena cacería y una taza de té fuerte y estaré satisfecho”

EXPLORADOR (Nivel 4)



Hosco, taciturno y solitario, Harsk es un enano atípico que prefiere las praderas y bosques a los oscuros túneles bajo las montañas.

HARSK

Enano explorador 4

LN humanoide Mediano (enano)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60' (18 m); **Percepción** +9

DEFENSA

CA 17, **toque** 13, **desprevenido** 14 (+4 armadura, +3 Des); +4 por esquiva contra gigantes

hp 40 (4d10+12)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +4; +2 contra aptitudes sortílegas, conjuros y venenos

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Hacha de batalla de gran calidad +7 (1d8+2/x3)

A distancia Ballesta pesada +1 +8 (1d10+1/19-20)

Ataques especiales +1 a los ataques contra orcos y miembros de las razas goblin, enemigo predilecto (gigantes +2)

Conjuros de explorador preparados (NL 1°; concentración +3)

1° — *enmarañar* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 19 (23 contra derribos y embestidas)

Dotes Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Recarga rápida (ballesta pesada)

Habilidades Curar +9, **Percepción** +9 (+11 para detectar trabajos inusuales en piedra), **Saber** (geografía) +7, **Saber** (Naturaleza) +7, **Sigilo** +10, **Supervivencia** +9 (+11 para rastrear), **Tasación** +0 (+2 para objetos demetal no mágicos y gemas), **Trato con animales** +6;

Modificadores raciales +2 a **Percepción** de trabajos en piedra inusuales, +2 a **Tasación** con objetos metálicos no mágicos y gemas.

Rasgos asesino, resistente*

Idiomas común, enano

CE empatía salvaje +3, **rastrear** +2*, **terreno predilecto** (montañas +2), **vínculo del cazador** (compañero animal)

Consumibles de combate ahumadera, **contraveneno**, *pociones de curar heridas leves* (3), *pociones de pasar sin dejar rastro* (2), *virotes aullantes* +2 (3); **Equipo** *armadura de cuero tachonado* +1, *ballesta pesada* +1 con 30 virotes, *capa de resistencia* +1, hacha de batalla de gran calidad, mochila, raciones de viaje (4), silbato de señales, tetera, 36 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Aguante puede dormir con armadura ligera o media sin quedar fatigado, y tiene un +4 a las pruebas relacionadas con el aguante, descritas en las páginas 117-118 de las *Reglas básicas*.

Asesino cuando confirma un golpe crítico, suma daño adicional igual al multiplicador de crítico del arma que utiliza (+3 con el hacha de batalla de gran calidad, y +2 con la *ballesta pesada* +1). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.

Compañero animal el tejón compañero animal de Harsk, Mordedor, tiene las siguientes estadísticas:

Tamaño Pequeño; **CA** 16; **pg** 15; **Fort** +5, **Ref** +6, **Vol** +1; **Velocidad** 30' (9 m), **excavar** 10' (3 m), **escalar** 10' (3 m); **Cuerpo a cuerpo** Mordisco +2 (1d4), 2 **Zarpas** +2 (1d3); **Ataques especiales** furia 6 saltos/día; **Fue** 10, **Des** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10; **Dotes** Dureza; **Habilidades** **Percepción** +6, **Trepar** +8; **CE** **compartir conjuros**, **olfato**, **trucos** (ataque [todas las criaturas], **defiende**, **guarda**, **junta**, **quieto**, **ven**), **vínculo**, **visión en la penumbra**.

Disparo a bocajarro tiene un +1 al ataque y al daño con ataques a distancia hasta 30' (9 m).

Disparo preciso puede llevar a cabo ataques a distancia contra enemigos que estén en combate cuerpo a cuerpo con aliados sin sufrir el penalizador habitual de -4 al ataque.

Empatía salvaje puede cambiar la actitud de un animal utilizando empatía salvaje (igual que **Diplomacia** con las personas), con un bonificador a la tirada de +3. Puede intentar influenciar bestias mágicas con **inteligencia** 1 ó 2, aunque sufre un -4 a la tirada.

Enemigo predilecto contra gigantes, Harsk tiene un +2 a los ataques y al daño. Además tiene un +2 en **Averiguar intenciones**, **Engañar**, **Percepción**, **Saber**, y **Supervivencia** contra gigantes, y puede llevar a cabo tiradas para identificar gigantes aunque no tenga la habilidad entrenada.

Recarga rápida puede recargar su ballesta pesada como una acción de movimiento.

Terreno predilecto cuando está en las montañas, no puede ser rastreado y obtiene un +2 a las pruebas de **iniciativa** y a las de **habilidad** en **Percepción**, **Saber** (geografía), **Sigilo**, y **Supervivencia**.

Harsk no es el típico enano. Disfruta de los cielos abiertos y de las amplias praderas más que de los claustrofóbicos túneles, prefiere el sabor del té al del alcohol, y maneja su hachas a distancia en lugar de cuerpo a cuerpo. Cuando era joven, evitaba la compañía de sus compañeros, encontrando pocas cosas que le hicieran más feliz que agazaparse tras un árbol con su arco, escuchar el viento meciendo las hojas de los árboles, y esperar que una presa pasara por allí.

Todo cambió hace 20 años cuando su hermano mayor, un capitán llamado Sigur, lideró un batallón enano desde Janderhoff contra un pequeño destacamento de gigantes. Con todo el cariño, Sigur ofreció a su poco experimentado hermano la posibilidad de acompañarles y probarse a sí mismo como explorador jefe y segundo al mando. Tranquilo y pacífico por naturaleza, Harsk rechazó el ofrecimiento, sin ser capaz de ver el honor que su hermano le estaba haciendo, hasta algunos días después de que la compañía partiese. Viajando ligero y rápido, Harsk alcanzó a su hermano, pero ya era demasiado tarde. Infravalorando el tamaño y la habilidad de la partida de incursores, Sigur había llevado a su equipo a una emboscada, donde fueron masacrados hasta el último.

Con la sangre de su hermano todavía caliente en sus manos, Harsk se volvió loco de rabia, y esa noche se infiltró en el campamento de los gigantes como un espíritu vengativo, matando a un gigante tras otro con su ballesta antes de fundirse en el bosque, sólo para aparecer después en otro lugar para cobrarse otra víctima. Cuando el último gigante agonizaba en el polvo, Harsk empuñó el hacha de su hermano y se deslizó entre los árboles, jurando por siempre ser la voz de la

justicia en los lugares salvajes, mantener el equilibrio, y evitar el sacrificio de nobles guerreros como su hermano.

Harsk, como muchos de su raza, habla poco y tiene poco tiempo para lindezas, pero aquí se acaba su conexión con la raza enana. Desde que era niño, prefiere pasar el tiempo en el campo y sin compañía, en comunión con la Naturaleza, aunque ocasionalmente viaja con otros cuyas metas coinciden con las suyas. Indiferente a la cerveza y al aguardiente, que la cultura humana tanto asocia a los enanos, Harsk prefiere tomar tazas y tazas de té fuerte para mantener alerta sus sentidos. A pesar de no perder de vista nunca el hacha de su hermano, sólo la utiliza como último recurso, sabiendo que su verdadera habilidad reside en acechar y atacar desde la oscuridad.



“El oro está bien, pero dame una buena cacería y una taza de té fuerte y estaré satisfecho”

EXPLORADOR (Nivel 7)

Hosco, taciturno y solitario, Harsk es un enano atípico que prefiere las praderas y bosques a los oscuros túneles bajo las montañas.

HARSK

Enano explorador 7

LN humanoide Mediano (enano)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60' (18 m); Percepción +12

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+5 armadura, +3 Des, +1 natural); +4 por esquivo contra gigantes

hp 67 (7d10+21)

Fort +11, **Ref** +10, **Vol** +8; +2 contra aptitudes sortílegas, conjuros y venenos

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Hacha de batalla +1 +10/+5 (1d8+3/x3)

A distancia Ballesta pesada +2 +12 (1d10+2/19-20)

Ataques especiales +1 a los ataques contra orcos y miembros de las razas goblin, enemigo predilecto (gigantes +4, hadas +2)

Conjuros de explorador preparados (NL 4°; concentración +6)

2° — piel robliza

1° — enmarañar (CD 13), resistir energía

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +7; **BMC** +9; **DMC** 22 (26 contra derribos y embestidas)

Dotes Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo preciso mejorado, Recarga rápida (ballesta pesada), Voluntad de hierro*

Habilidades Curar +12, Percepción +12 (+14 para detectar trabajos inusuales en piedra), Saber (geografía) +10, Saber (Naturaleza) +10, Sigilo +13, Supervivencia +12 (+15 para rastrear), Tasación +0 (+2 para objetos de metal no mágicos y gemas), Trato con animales +6; **Modificadores raciales** +2 a Percepción de trabajos en piedra inusuales, +2 a Tasación con objetos metálicos no mágicos y gemas.

Rasgos asesino, resistente*

Idiomas común, enano

CE empatía salvaje +6, rastrear +3*, terreno predilecto (montañas +2), vínculo del cazador (compañero animal), zancada forestal

Consumibles de combate ahumadera, bolsa de maraña, contraveneno, pociones de curar heridas moderadas (4), pociones de pasar sin dejar rastro (2), virotes aullantes +2 (4); **Equipo** amuleto de armadura natural +1, armadura de cuero tachonado +2, ballesta pesada +2 con 30 virotes, capa de resistencia +2, hacha de batalla +1, mochila, raciones de viaje (4), silbato de señales, tetera, 169 po.

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Aguante puede dormir con armadura ligera o media sin quedar fatigado, y tiene un +4 a las pruebas relacionadas con el aguante, descritas en las páginas 117-118 de las Reglas básicas.

Asesino cuando confirma un golpe crítico, suma daño adicional igual al multiplicador de crítico del arma que utiliza (+3 con el hacha de batalla +1, y +2 con la ballesta pesada +2). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.

Compañero animal el tejón compañero animal de Harsk, Mordedor, tiene las siguientes estadísticas:

Tamaño Mediano; **CA** 17; **pg** 34; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +2; **Velocidad** 30' (9 m), excavar 10' (3 m), escalar 10' (3 m); **Cuerpo a cuerpo** Mordisco +7 (1d6+3), 2 Zarpas +6 (1d4+3); **Ataques especiales** furia 6 asaltos/día; **Fue** 16, **Des** 16, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10; **Dotes** Dureza, Soltura con un arma (mordisco); **Habilidades** Percepción +8, Preparar +11; **CE** compartir conjuros, olfato, trucos (ataque [todas las criaturas], defiende, guarda, junta, quieto, trae, ven), vínculo, visión en la penumbra.

Disparo a larga distancia sólo tiene un -1 a los ataques a distancia por cada incremento de alcance entre su objetivo y él.

Disparo a bocajarro tiene un +1 al ataque y al daño con ataques a distancia hasta 30' (9 m).

Disparo preciso Puede llevar a cabo ataques a distancia contra enemigos que estén en combate cuerpo a cuerpo con aliados sin sufrir el penalizador habitual de -4 al ataque.

Disparo preciso mejorado Los disparos a distancia de Harsk ignoran el bonificador a la CA de los objetivos por cualquier causa menor que cobertura total, y además ignoran la probabilidad de fallo por cualquier causa menor que la ocultación total.

Empatía salvaje Puede cambiar la actitud de un animal utilizando empatía salvaje (igual que Diplomacia con las personas), con un bonificador a la tirada de +6. Puede intentar influenciar bestias mágicas con inteligencia 1 ó 2, aunque sufre un -4 a la tirada.

Enemigo predilecto contra gigantes, Harsk tiene un +4 a los ataques y al daño. Además tiene un +4 en Averiguar intenciones, Engañar, Percepción, Saber, y Supervivencia contra gigantes, y puede llevar a cabo tiradas para identificar gigantes aunque no tenga la habilidad entrenada. Tiene lo mismo contra las hadas, pero sólo con un +2.

Recarga rápida Puede recargar su ballesta pesada como una acción de movimiento

Terreno predilecto cuando está en las montañas, no puede ser rastreado y obtiene un +2 a las pruebas de iniciativa y a las de habilidad en Percepción, Saber (geografía), Sigilo, y Supervivencia.

Zancada forestal puede moverse a través de maleza no mágica a velocidad normal y sin sufrir daño.

Como un joven enano, Harsk encontró que pocas cosas le hacían más feliz que la caza de animales con su arco. Cuando su hermano Sigur encabezó un batallón enano contra un pequeño destacamento de gigantes, él le ofreció a Harsk la oportunidad de probarse a sí mismo, pero Harsk lo rechazó. Sigur se marchó, cuando Harsk alcanzó a su hermano, ya era demasiado tarde. Sigur había llevado a su equipo a una emboscada, donde fueron masacrados hasta el último. Con la sangre de su hermano todavía caliente en sus manos, Harsk se volvió loco de rabia, y esa noche se infiltró en el campamento de los gigantes como un espíritu vengativo, matando a



un gigante tras otro con su ballesta antes de fundirse en el bosque. Cuando el último gigante agonizaba en el polvo, Harsk empuñó el hacha de su hermano y se deslizó entre los árboles, jurando por siempre ser la voz de la justicia en los lugares salvajes, mantener el equilibrio, y evitar el sacrificio de nobles guerreros como su hermano.



“El oro está bien, pero dame una buena cacería y una taza de té fuerte y estaré satisfecho”

BÁRBARO (Nivel 1)

Competitiva y descarada, Amiri resulta imponente con su armadura cubierta de pequeños trofeos de sus presas. Habla poco de su pasado, y tan sólo su gigantesca espada proporciona algún indicio de su pasada historia.

AMIRI

Humana bárbara 1
CN humanoide Mediano (humano)
Inic +1; Sentidos Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 14 (+4 armadura, +1 Des)
hp 15 (1d12+3)
Fort +4, Ref +4, Vol +1; +2 contra miedo.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada bastarda Grande +3 (2d8+6/19-20)
distancia Arco corto +2 (1d6/x3)
Ataques especiales furia (6 asaltos/día)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10
Ataque base +1; BMC +5; DMC 16
Dotes Ataque poderoso, Soltura con arma exótica (espada bastarda)*
Habilidades Intimidar +4, Percepción +5, Supervivencia +5, Trato con animales +4, Trepar +5; Penalizador por armadura -3
Rasgos asesino, valiente*
Idiomas común
CE movimiento rápido*
Consumibles de combate frasco de ácido; Equipo abrojos, antorchas (5), arco corto y 20 flechas, armadura de pieles, cuerda de cáñamo (50' [15 m]), espada bastarda Grande, mochila, odre, pala, raciones de viaje (4), saco de dormir, yesca y pedernal, 14 po
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Asesino cuando confirma un golpe crítico, añade tanto daño adicional como el multiplicador de crítico del arma que utiliza (+2 con su espada bastarda Grande, +3 con su arco corto). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.

Ataque poderoso Antes de atacar, puede decidir aplicarse un -1 a todos sus ataques y maniobras de combate hasta su siguiente asalto para obtener un +3 al daño que cause (Ataque poderoso a dos manos).

Espada bastarda Grande la espada que utiliza Amiri es difícil de manejar, ya que fue creada para ser blandida por un gigante, por lo que sufre un penalizador -2 (ya integrado en su bonificador al ataque). Aunque las espadas bastardas pueden utilizarse a una mano, ella debe utilizar las dos debido al enorme tamaño de la espada, que causa 2d8 puntos de daño debido a su tamaño.

Furia como acción gratuita, Amiri puede entrar en una furia que la hace más mortal, dura e intrépida (aunque es más fácil que le acierten). Cuando está en furia las estadísticas de Amiri son: CA 13; pg 17; Fort +6, Vol +3; Ataque Espada bastarda Grande +5 (2d8+9/19-20);

Fue 22, Con 18; BMC +7; Habilidades Trepar +7. Puede permanecer en furia durante 6 asaltos/ día, y puede salir de ella como acción gratuita. Cuando sale de la furia pierde los 2 pg obtenidos por entrar en furia, si eso la deja por debajo de 0 pg, queda inconsciente y empieza a morir. Además queda fatigada (imponiéndole -2 a la Fuerza y a la Destreza) 2 asaltos por asalto que haya estado en furia, y no puede volver a entrar en furia cuando está fatigada o exhausta. Mientras está en furia no puede utilizar habilidades basadas en el Carisma, la Destreza o la Inteligencia (excepto Acrobacias, Intimidar, Montar, y Volar).

Amiri nunca encajó en los roles de su género en su tribu, rechazando ser el tipo de mujer dócil y familiar que la tribu de los Seis Osos valoraba. En lugar de eso, se dedicaba a competir con los varones de su tribu, a los que muchas veces vencía. Si un cazador de su tribu volvía con un caribú, ella volvía con dos. Si un hombre era considerado el mejor guerrero por matar cuatro orcos, ella mataba seis.

Aunque muchos estaban impresionados por sus proezas, lo mantenían en secreto, las demás tribus se mofaban de los Seis Osos, y los ancianos del pueblo sabían que la tradición no podía ser deshonrada de tal manera sin graves consecuencias. Amiri tenía que morir. La tribu la envió a una misión suicida, pero ella se negó a sucumbir. En lugar de eso volvió con un enorme trofeo: la espada de un gigante de la escarcha. Sus antiguos camaradas se rieron de ella (cómo esperaba blandir una espada tan enorme), y que además le confesaran que la habían enviado en una misión para que muriese fue la gota que colmó el vaso. La furia se apoderó de ella, y en esa furia sedienta de sangre descubrió en sí misma una fuerza que desconocía. Cuando se calmó y la sed de sangre desapareció, todos los miembros de su partida de caza yacían muertos a su alrededor.

Aunque no se arrepentía de su crimen contra los hombres que habían preferido traicionarla a admitir sus habilidades, sabía que el asesinato de sus hermanos de tribu era un crimen que nunca podría subsanar. Abandonó a su gente, las frías estepas y la tundra, y se dirigió al sur, hacia tierras más civilizadas, donde empezó a disfrutar de su reconocimiento tras liberarse de la tradición ciega. Desde entonces tan sólo viaja con aquellos aventureros y mercenarios que la respetan. Valora su desproporcionada espada (aunque sólo pueda blandirla con soltura cuando entra en furia) y nunca habla de las circunstancias que la llevaron a abandonar a su gente. Hay cosas que es mejor mantener en silencio.



“Eres grande, sí; pero ya he matado enemigos más grandes que tú!”

BÁRBARO (Nivel 4)

Competitiva y descarada, Amiri resulta imponente con su armadura cubierta de pequeños trofeos de sus presas. Habla poco de su pasado, y tan sólo su gigantesca espada proporciona algún indicio de su pasada historia.

AMIRI

Humana bárbara 4
CN humanoide Mediano (humano)
Inic +2; Sentidos Percepción +8

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+5 armadura, +2 Des, +1 natural)
hp 45 (4d12+12)
Fort +6, Ref +3, Vol +2; +2 contra miedo, +1 contra trampas.
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo *Espada bastarda Grande* +1 +7 (2d8+7/19-20)
distancia Arco largo +6 (1d8/x3)
Ataques especiales furia (12 asaltos al día), poderes de furia (golpe poderoso +2, posición protegida)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10
Ataque base +4; BMC +8; DMC 20
Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con arma exótica (espada bastarda)*
Habilidades Intimidar +7, Nadar +8, Percepción +8, Supervivencia +7, Trato con animales +5, Preparar +9; Penalizador por armadura -2
Rasgos asesino, valiente*
Idiomas común
CE movimiento rápido*, sentido de las trampas +1*
Consumibles de combate frasco de ácido, poción de curar heridas leves, poción de curar heridas moderadas; Equipo abrojos, amuleto de armadura natural +1, antorchas (5), arco largo y 20 flechas, armadura de pieles +1, cuerda de cáñamo (50 pies [15 m]), espada bastarda Grande +1, manta, mochila, odre, pala, raciones de viaje (4), yesca y pedernal.
*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Asesino cuando confirma un golpe crítico, añade tanto daño adicional como el multiplicador de crítico del arma que utiliza (+2 con su *espada bastarda Grande* +1, +3 con su arco largo). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.
Ataque poderoso Antes de atacar, puede decidir aplicarse un -2 a todos sus ataques y maniobras de combate hasta su siguiente asalto para obtener un +6 al daño que cause (Ataque poderoso a dos manos).
Espada bastarda Grande la espada que utiliza Amiri es difícil de manejar, ya que fue creada para ser blandida por un gigante, por lo que sufre un penalizador -2 (ya integrado en su bonificador al ataque). Aunque las espadas bastardas pueden utilizarse a una mano, ella debe utilizar las dos debido al enorme tamaño de la espada, que causa 2d8 puntos de daño debido a su tamaño.

Esquiva asombrosa no puede quedar desprevenida ni pierde su bonificador por Destreza a la CA ni siquiera si su enemigo es invisible. Si que pierde el bonificador si está inmovilizada o si un enemigo lleva a cabo contra ella una finta con éxito.

Furia como acción gratuita, Amiri puede entrar en una furia que la hace más mortal, dura e intrépida (aunque es más fácil que le acierten). Cuando está en furia las estadísticas de Amiri son: CA 16; pg 53; Fort +8, Vol +4; **Ataque Espada bastarda Grande** +1 +9 (2d8+10/19-20), Fue 22, Con 18; BMC +10; **Habilidades** Preparar +11, Nadar +10. Puede permanecer en furia durante 12 asaltos/día, y puede salir de ella como acción gratuita. Cuando sale de la furia pierde los 8 pg obtenidos por entrar en furia, y si eso la deja por debajo de 0 pg queda inconsciente y empieza a morir. Además queda fatigada (imponiéndole -2 a la Fuerza y a la Destreza) 2 asaltos por asalto que haya estado en furia, y no puede volver a entrar en furia cuando está fatigada o exhausta. Mientras está en furia no puede utilizar habilidades basadas en el Carisma, la Destreza o la Inteligencia (excepto Acrobacias, Intimidar, Montar, y Volar).

Hendedura como acción estándar puede decidir llevar a cabo un solo ataque cuerpo a cuerpo. Si acierta al enemigo, le causa daño de manera normal y puede atacar a otro enemigo adyacente al primero y en su propia área de amenaza. Tan sólo puede hacer un ataque extra por asalto con esta dote, y además se le aplica un penalizador -2 a la CA hasta el inicio de su siguiente asalto.

Poderes de furia sólo puede obtener los beneficios de estos poderes cuando está en furia.

Golpe poderoso una vez por furia el bárbaro obtiene un +2 a una tirada de daño si impacta, y debe declararlo antes de su tirada de ataque como acción rápida.

Posición protegida como acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, puede obtener un bonificador +1 por esquiva a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo durante tantos asaltos como su modificador de Constitución en ese momento (normalmente 4).

Amiri nunca encajó en los roles de su género en su tribu, rechazando ser el tipo de mujer dócil y familiar que la tribu de los Seis Osos valoraba. En lugar de eso, se dedicaba a competir con los varones de su tribu, a los que muchas veces vencía. Otras tribus se mofaban de los Seis Osos, y los ancianos decidieron que debía morir.

Cuando la tribu la envió a una misión suicida, volvió con un enorme trofeo: la espada de un gigante de la escarcha. Sus antiguos camaradas rieron de ella, y que además le confesaran que la habían enviado en una misión para que muriese fue la gota que colmó el vaso. La furia se apoderó de ella, y en esa furia sedienta de sangre descubrió en sí misma una fuerza que desconocía. Cuando se calmó y la sed de sangre desapareció, todos los miembros de su partida de caza yacían muertos a su alrededor.

Sabiendo que el asesinato de sus hermanos de tribu era un crimen que nunca podría subsanar, abandonó a su gente, las frías estepas y la tundra, y se dirigió al sur, hacia tierras más civilizadas, donde empezó a disfrutar de su reconocimiento tras liberarse de la tradición ciega. Desde entonces tan sólo viaja con aquellos aventureros y mercenarios que la respetan y nunca habla de las circunstancias que la llevaron a abandonar a su gente.



“Eres grande, sí; pero ya he matado enemigos más grandes que tú!”

BÁRBARO (Nivel 7)

Competitiva y descarada, Amiri resulta imponente con su armadura cubierta de pequeños trofeos de sus presas. Habla poco de su pasado, y tan sólo su gigantesca espada proporciona algún indicio de su pasada historia.

AMIRI

Humana bárbara 7

CN humanoide Mediano (humano)

Inic +2; Sentidos Percepción +11

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 18 (+6 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 natural)

hp 75 (7d12+21)

Fort +7, Ref +4, Vol +3; +2 contra miedo, +2 contra trampas.

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa mejorada, RD 1/—

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Espada bastarda Grande +2 +13/+8 (2d8+9/19-20)

distancia Arco largo de gran calidad +10/+5 (1d8/x3)

Ataques especiales furia (18 asaltos al día), poderes de furia (golpe poderoso +2, posición protegida, precisión sorprendente +2)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10

Ataque base +7; BMC +12 (+14 embestida); DMC 25 (27 contra embestida)

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada*, Hendedura, Soltura con arma exótica (espada bastarda), Soltura con un arma (espada bastarda)*

Habilidades Acrobacias +0 (+5 cuando salta), Intimidar +10, Nadar +11, Percepción +11, Supervivencia +9, Trato con animales +7, Trepar 13; Penalizador por armadura -2

Rasgos asesino, valiente*

Idiomas común

CE movimiento rápido*, sentido de las trampas +2*

Consumibles de combate frasco de ácido, pociones de curar heridas graves (2), poción de restablecimiento menor, poción de volar; Equipo abrojos, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, antorchas (5), arco largo de gran calidad con 20 flechas, armadura de pieles +2, cinturón de fuerza de gigante +2, cuerda de cáñamo (50' [15 m]), espada bastarda Grande +2, mochila, odre, pala, raciones de viaje (4), saco de dormir, yesca y pedernal, 19 po

*Los modificadores debidos a estas aptitudes ya están integrados en sus estadísticas

HABILIDADES ESPECIALES

Asesino cuando confirma un golpe crítico, añade tanto daño adicional como el multiplicador de crítico del arma que utiliza (+2 con su espada bastarda Grande +2, +3 con su arco largo de gran calidad). Este daño adicional se añade al final de la suma y no se multiplica.

Ataque poderoso Antes de atacar, puede decidir aplicarse un -2 a todos sus ataques y maniobras de combate hasta su siguiente asalto para obtener un +6 al daño que cause (Ataque poderoso

a dos manos).

Espada bastarda Grande la espada que utiliza Amiri es difícil de manejar, ya que fue creada para ser blandida por un gigante, por lo que sufre un penalizador -2 (ya integrado en su bonificador al ataque). Aunque las espadas bastardas pueden utilizarse a una mano, ella debe utilizar las dos debido al enorme tamaño de la espada, que causa 2d8 puntos de daño debido a su tamaño.

Esquiva asombrosa mejorada no puede quedar desprevenida ni pierde su bonificador por Destreza a la CA, ni siquiera si su enemigo es invisible. Sigue perdiendo el bonificador si está inmobilizada, o si un enemigo lleva a cabo contra ella una acción de finta con éxito. Tampoco puede ser flanqueada, y los pícaros no pueden hacerle ataques furtivos si no son de nivel 11 o superior.

Furia como acción gratuita, Amiri puede entrar en una furia que la hace más mortal, dura e intrépida (aunque es más fácil que le acierten). Cuando está en furia las estadísticas de Amiri son: CA 18; pg 89; Fort +9, Vol +5; Ataque Espada bastarda Grande +2 +15/+10 (2d8+12/19-20); Fue 24, Con 18; BMC +14 (+16 embestida), DMC 27 (29 contra embestida); Habilidades Trepar +15, Nadar +13. Puede permanecer en furia durante 18 asaltos/día, y puede salir de ella como acción gratuita. Cuando sale de la furia pierde los 14 pg obtenidos por entrar en furia, y si eso la deja por debajo de 0 pg queda inconsciente y empieza a morir. Además queda fatigada (imponiéndole -2 a la Fuerza y a la Destreza) 2 asaltos por asalto que haya estado en furia, y no puede volver a entrar en furia cuando está fatigada o exhausta. Mientras está en furia no puede utilizar habilidades basadas en el Carisma, la Destreza o la Inteligencia (excepto Acrobacias, Intimidar, Montar, y Volar).

Hendedura como acción estándar puede decidir llevar a cabo un solo ataque cuerpo a cuerpo. Si acierta al enemigo, le causa daño de manera normal y puede atacar a otro enemigo adyacente al primero y en su propia área de amenaza. Tan sólo puede hacer un ataque extra por asalto con esta dote, y además se le aplica un penalizador -2 a la CA hasta el inicio de su siguiente asalto.

Poderes de furia sólo puede obtener los beneficios de estos poderes cuando está en furia.

Golpe poderoso Una vez por furia el bárbaro obtiene un +2 a una tirada de daño si impacta, y debe declararlo antes de su tirada de ataque como acción rápida.

Posición protegida Como acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, puede obtener un bonificador +2 por esquiva a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo durante tantos asaltos como su modificador de Constitución en ese momento (normalmente 4).

Precisión sorprendente Puede obtener un +2 por moral a una tirada de ataque una vez por furia como acción rápida, y debe declararlo antes de su tirada de ataque.

Reducción de daño resta 1 pg del daño que sufre cada vez que le causen daño con un arma o ataque natural.

Amiri vencía una y otra vez a los varones de su tribu. Cuando fue enviada a una misión suicida, volvió con un trofeo: la espada de un gigante de la escarcha. La furia se apoderó de ella cuando descubrió que había sido enviada a morir. Cuando se calmó y la sed de sangre desapareció, todos los miembros de su partida de caza yacían muertos a su alrededor. Abandonó a su gente, las frías estepas, y la tundra, y se dirigió al sur, hacia tierras más civilizadas, donde nunca más estaría sujeta a la tradición, y nunca habla de las circunstancias que la llevaron a abandonar a su gente.



“Eres grande, sí; pero ya he matado enemigos más grandes que tú!”